TC
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI

SANATTA YETERLİK ESER ÇALIŞMASI

PLASTİK SANATLARIN VİDEO SANATINA ETKİSİ

REYHAN ULUDAĞ ERASLAN
11724202

TEZ DANIŞMANI
Yrd. Doç. Dr. MUAMMER BOZKURT

İSTANBUL
2014

ÖZ

PLASTİK SANATLARIN VİDEO SANATINA ETKİLERİ

Reyhan Uludağ Eraslan

Şubat 2014

Bu çalışmada; video sanatının, ortaya çıkışından itibaren plastik sanatlardan özellikle de resim sanatından doğrudan ya da dolaylı olarak etkilenmesi incelenmektedir. Görüntü kavramının bütün disiplinler içindeki yeri ve tanımı incelenerek, plastik sanatlar ile birlikte anlatılmıştır. Görüntü kavramıyla ilgili ele alınan konular; felsefe, mitoloji, tasavvuf, fenomonoloji, resim, teknoloji, fotoğraf, televizyon, video ve mekândır. Video sanatının ortaya çıkışı, bu süreçteki sanatsal, sosyal ve ekonomik yapı araştırılarak resim sanatıyla bağlantıları üzerinde durulmuştur. Nam June Paik, Vito Acconsi, Wolf Vostell, Ulrike Rosenbach, Merta Roslar, Peter Campus ve Nil Yalter olmak üzere farklı alanlarda öncü video sanatçıları incelenmiştir. Ayrıca günümüze kadar plastik sanatların özellikle resim sanatından etkilenerek video çalışmaları yapan sanatçılar araştırılmıştır. Bu kapsamda Robin Rhode, Bill T. Jones, Joseph Beuys, Bill Viola, Norman McLaren, Sam Taylor-Wood ve AES +F Grubunun çalışmaları ele alınmıştır. Ele alınan örnek sanatçılar desenin ve resmin durağan yapısını bozarak, hareket ve performans ile birleştirdikleri çalışmalar oluşturmuşlardır. Bu çalışmaların sanat tarihindeki resimlerle bağlantıları üzerinde de durulmuştur. Araştırmalar sonucunda bilinçli ya da bilinçsiz olarak video sanatçılarının plastik sanatların farklı dallarından etkilendiği, resim sanatı tarihinden referans alarak çalışmalar ürettikleri net bir şekilde anlaşılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Görüntü, Felsefe ve Görüntü, Mitoloji ve Görüntü, Fenomonoloji ve Görüntü, Resim ve Görüntü, Teknoloji ve Görüntü, Fotoğraf ve Görüntü, Televizyon ve Görüntü, Video ve Görüntü, Mekân ve Görüntü, Video Sanatı, Plastik Sanatlar.

ABSTRACT

EFFECTS OF THE PLASTIC ARTS ON THE VIDEO ARTS

Reyhan Uludağ Eraslan

February 2014

This study aims at elaborating any direct and indirect effects of the video art, as from its emergence, on the plastic arts, particularly the painting art. The definition and place of the image concept in all the disciplines are examined, and described in the context of the plastic arts. The aspects related with the image concept include the philosophy, mythology, mysticism, phenomenology, painting, technology, photography, television, video and space. The emergence of video arts is elaborated in conjunction with its connections with the artistic, social and economic structure. The pioneering video artists specialized in different fields, including Nam June Paik, Vito Acconsi, Wolf Vostell, Ulrike Rosenbach, Merta Roslar, Peter Campus and Nil Yalter, are studied. The study covers the video artists who are affected by the plastic arts, particularly the painting, up to today. In this context are handled the works of Robin Rhode, Bill T. Jones, Joseph Beuys, Bill Viola, Norman McLaren, Sam Taylor-Wood and AES+F Group. The example artists in question deformed the inert nature of the design and painting to create such works as combine the mobility and performance. The relations of such works with the paintings in the history of arts are also outlined. It is clearly understood through the studies that the video artists are consciously or unconsciously affected by the different branches of plastic arts, and that they produce works in reference to the history of painting arts.

Keywords: Image, Philosophy and Image, Mythology and Image, Phenomenology and Image, Painting and Image, Technology and Image, Photography and Image, Television and Image, Video and Image, Space and Image, Video Art, Plastic Arts.

ÖNSÖZ

Plastik sanatların video sanatına etkilerini incelediğim bu çalışmanın, farklı disiplinlerin bir arada kullanılarak yeni çalışmalar oluşturulmasına vesile olmasını dilerim.

Sanatta Yeterlik Eser Metni Çalışmam sürecinde; bilgisini, önerilerini, deneyimlerini ve sabrını esirgemeyen danışmanım Yrd. Doç. Dr. Muammer Bozkurt'a, yapmış olduğumuz söyleşilerle çalışmama katkıda buluna; Prof. Dr. Ferhat Özgür, Prof. Dr. Levent Kılıç, Doç. Dr. Alper Altunay'a, Mitoloji konusunda yardımcı olan İstanbul Kültür Üniversitesi Öğretim Elemanı Mehmet Sarıoğlu'na, Video çalışmalarımda en yoğun günlerinde bana zaman ayıran İstanbul kültür Üniversitesi Öğretim Elamanı Ahmet Bikiç'e, eser metnimin editörlüğünü üstlenen İstanbul Kültür Üniversitesi Editörü Nurgül Eryeşil'e ve çalışmam sırasında sabrı ve desteğini hiç esirgemeyen eşim Emek Eraslan'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

İÇİNDEKİLER

TEZ ONAY SAYFASI **Sayfa No.**

ÖZ iii

ABSTRACT iv

ÖNSÖZ v

1 GİRİŞ 1

2 GÖRÜNTÜ 4

2.1 Bir Kavram Olarak Görüntü Tanımı 4

2.2 Felsefe ve Görüntü 5

2.3 Mitoloji ve Görüntü 8

2.4 Tasavvuf ve Görüntü 15

2.5 Fenomonoloji ve Görüntü 17

2.6 Resim ve Görüntü 19

2.7 Teknoloji ve Görüntü 21

2.8 Fotoğraf ve Görüntü 30

2.9 Televizyon ve Görüntü 32

3 GÖRÜNTÜ VE VİDEO 37

3.1 Video Yerleştirme ve Görüntü 40

4 PLASTİK SANATLAR VE VİDEO 43

5 KONUYLA İLGİLİ YAPMIŞ OLDUĞUM ÇALIŞMALAR 90

6 SONUÇ 100

7 KAYNAKÇA 105

8 ÖZGEÇMİŞ 111

1 GİRİŞ

Plastik Sanatların Video Sanatına etkileri başlıklı Sanatta Yeterlik Eser Çalışmasında görüntü kavramının "Bir film üzerinde sıralanmış resimlerin gösterici yardımıyla ekrana ard arda düşürülmesi sonunda hareketin yeniden kurulmasıyla ortaya çıkan görünüş, görüntülük üzerindeki hareketli resimler bütünü." tanımından yola çıkarak farklı disiplinlerdeki açılımları incelenmiştir.

Çalışma kapsamında felsefe ve görüntü başlıkları altında; Platon, Derrida, Baudrillard, Deleuze, Reinhold ve Block Bruce'un görüşlerine yer verilmiştir. Geniş kapsamlı olan görüntü konusuyla ilgili felsefe konusunda da farklı yaklaşımlar bulunmaktadır.

Mitoloji ve görüntü konusunda: Mitolojik hikâyeler görüntü haline dönüştürülmüştür ve Rönesans resimleri ile arasında başta ışık kullanımı olmak üzere büyük benzerlikler dikkati çekmektedir. Resim sanatında mitlerin etkisine çok sık rastlanmaktadır. Mitolojik bir öyküden ilham alarak Sandro Boticelli'nin yapmış olduğu 'Venüs'ün Doğuşu' resmi güzel bir örnektedir. Ulrike Rosenbach, 'Venüs'ün Doğuşu' isimli çalışmayı video çalışması haline de getirmiştir. Örnekte görüldüğü üzere; mitolojik öykülerden esinlenirken ikonlar sanatçılar tarafından sıkça kullanılmıştır. Mitolojide görüntü konusu geniş bir yer tutmaktadır.

Tasavvuf ve görüntü: Kökleri Eflâtun'da (Platon) aranması gereken Tasavvuf felsefesine göre evren tek bir varlıktır. Bu tek varlık Tanrı'dır. Tasavvuf düşünürlerine göre; dünya Tanrı'nın görüntüsüdür, dünyadaki güzellikler, iyilikler, olgunluklar Tanrı'nın nitelikleridir denmektedir. Görüntü konusuna, tasavvuf felsefesine farklı bir bakış açısıyla değinilmiştir.

Fenomenoloji ve görüntü: Edmund Husserl tarafından geliştirilen düşünce tarzıdır. 20. yüzyılın ilk dönemlerinde bilim ve sanatta oluşan yenilikler ile birlikte ortaya çıkmıştır. Metafiziği sona erdirerek somut yaşantıya dönme konusunu savunmaktadır. Görüntü kavramı anlamında; görüntülerde bize sunulan nesnelerin salt anlamları bulunmaktadır. Bunun yanı sıra nesnelerin izleyenler tarafından

algıladıkları anlamlar salt anlamından farklı olabilmektedir. Fenomenolojide görüntü kavramı bu şekilde ele alınmıştır.

Resim ve görüntü: insan gözünün görebilmesi için, bir araç sayesinde oluşturulan görünümdür diye açıklanabilmektedir, bu bağlamda tüm resimler birer görüntüdür. Görüntünün oluşabilmesi için ışık önemli bir etkendir ve resim sanatında ışık kullanımı önemli bir yer tutmaktadır. Fotorealizm akımının anlayışı, gerçekte var olan görüntüyü resimlerinde bire bir yansıtmaktır. Resim ve görüntü konusunda Ferhat Özgür'ün düşüncelerine de yer verilmiştir. Ona göre; "görüntü kendi başına bir gerçeklik ama resimleşen şey ise görüngüdür" demektedir.

Teknoloji ve görüntü: Geleneksel resmetme tekniklerinden günümüzün üç boyutlu video teknolojisine kadar geçen süreç içinde ortaya konulan bu görselleştirme çabaları, gerçek nesneleri imgeleme üzerinde odaklanmaktadır. Teknoloji ve görüntü konusu; fotoğraf makinası ve ekran (televizyon, bilgisayar, cep telefonları ve video) görüntüleri üzerinden açıklanmaya çalışılmıştır.

Fotoğraf ve görüntü: Kameranın ondokuzuncu yüzyıldaki gelişimi sanatta yepyeni bir dönemin başlamasına öncülük etmiştir. Fotoğraf, günümüze kadar devinimli bir şekilde plastik sanatların tüm dallarını etkilemekle birlikte video sanatının da temelini oluşturmaktadır.

Televizyon ve görüntü: ekran kavramının ortaya çıktığı ve en çok kullanım alanı bulduğu görüntü üretme teknolojisi televizyon yayın sistemleridir. Tarihsel olarak görüntü yüzeyi olarak bakılan televizyon ekranın serüveni gözden geçirildiğinde, görüntü yüzeyinin sadece teknolojik bir dönüşüme maruz kalmadığı, bu teknolojik dönüşümün toplumsal ve kültürel bir değişimle paralel geliştiği görülmektedir.

Görüntü ve video: Video kavramı Latince 'de görüyorum anlamını ifade etmektedir. Video gerçek görüntülerin imgelerini üretmektedir, sesleri kaydetmektedir ve bunu fotoğraf kadar gerçeğe yakın, film gibi hareketli ve sesli, en önemlisi eşzamanlı olarak yapmaktadır. "Ben bir gözüm, mekanik bir göz" ifadesi ile tanımlanan kamera, gözün gördüğü gerçekliği yeniden mekanik bir göz olarak kaydetmesine dayanmaktadır. Dziga Vertov,'un 'Kameralı Adam' filmi konuyla ilgili iyi bir örnek oluşturmaktadır. Kameranın bir göz olarak fütürist bakış açısı ile nasıl kullanıldığını

bize göstermektedir. Görüntü üretmek için kullanılan en önemli araçlardan biri video kameradır.

Video yerleştirme ve görüntü: Yerleştirme ya da enstalasyon, görsel sanatlarda, anlam ve algı düzleminde birbiriyle ve içinde bulundukları mekanla ilişkili nesnelerin bir arada sergilenmesini ifade etmektedir. Bir ya da birkaç video monitörü ve görüntüsünden oluşan heykel tarzı olarak da bilinen video enstalasyon video görüntüsünün mekanla buluştuğu çalışmalardır.

Plastik sanatlar ve video: videonun, sanat olarak görülmeye başlama süreci; sanat tarihinde görülen Fütürizm akımı, Dada, Pop art ve Fluxus gibi sanat hareketleri incelenerek anlatılmaya çalışılmıştır. Ayrıca teknolojik gelişmeler ve video sanatının ortaya çıktığı dönemdeki toplumsal hareketler ele alınarak irdelenmektedir. Böylelikle video sanatının neden, nasıl ve hangi koşullarda ortaya çıktığı ve hangi toplumsal, sanatsal temeller üzerine yapılandığı daha net bir şekilde aktarılması amaçlanmıştır. Farklı alanlarda öncü video sanatçıları olarak; Nam June Paik, Vito Acconsi, Wolf Vostell, Ulrike Rosenbach, Merta Roslar, Peter Campus ve Nil Yalter'in video çalışmaları incelenerek anlatılmıştır. Çalışmalarında direkt olarak plastik sanatlardan özelliklede resim sanatından etkilenen; Robin Rhode, Bill T. Jones, Joseph Beuys, Bill Viola, Norman McLaren, Sam Taylor-Wood ve AES +F gibi sanatçı ve gruplar yapmış oldukları çalışmalarla örnek olarak verilmiştir.

Plastik Sanatların Video Sanatına Etkisi başlıklı doktora tezi çalışması kapsamında literatür taramasının yanı sıra değerlendirmeleriyle içeği güçlendirecek sanatçılarla, bu alanda yayınları bulunan araştırmacılar, yazarlar ve akademisyenlerle yapılan söyleşilerden de görüşler aktarılmıştır. Son olarak kendi yapmış olduğum resim ve video çalışmalarım anlatılmıştır. Resim ve videoyu bir arada kullanarak yeni çalışmalar oluşturma sürecim aktarılmıştır.

Videonun plastik sanatlar sürecine dâhil olma serüveni tarihsel bir çizgide araştırılmış; 'video sanatı plastik sanatlar arasında özellikle resim sanatından beslenmiştir' tezi çalışma kapsamında örneklerle açıklanmıştır.

2 GÖRÜNTÜ

2.1 Bir Kavram Olarak Görüntü Tanımı

Görüntü;
Gerçekte var olmadığı hâlde varmış gibi görünen şey, hayalet.
Herhangi bir nesnenin mercek, ayna vb. ile oluşturulan biçimi, hayal.
Manzara.
Bir nesnenin sureti veya tekrar meydana gelmesidir.
Sayı doğrusu üzerinde bir sayıya karşı gelen noktadır.
Bir film üzerinde sıralanmış resimlerin gösterici yardımıyla ekrana ard arda düşürülmesi sonunda hareketin yeniden kurulmasıyla ortaya çıkan görünüş, görüntülük üzerindeki hareketli resimler bütünü.
Film ya da şerit filmde tek bir devinimi belirten resimdir. [1]

Görüntü hayatımızın tüm bölümlerinde yer almaktadır: Okuduğumuz basılı kitaplardan, gazete sayfalarına alışveriş merkezlerinden sinemalara, evlerimizdeki ekrana ve tüm İnternet kaynaklarına kadar her yerde hareketli ya da durağan görüntülerle karşılaşılmaktadır.

Durağan ya da hareketli tüm görüntüler, hatta gerçekte var olamayanlar 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.[2] Her görüntü yüzeyi bir temsil yüzeyi olarak kabul edilmektedir. Her görüntü, gerçeğin bir temsilini oluşturmaktadır. Yüzyıllardır süregelen resim tarihi, aynı zamanda bir temsiller tarihi olarak görülebilmektedir.

[1] http://www.nedirnedemek.com/g%C3%B6r%C3%BCnt%C3%BC-nedir-g%C3%B6r%C3%BCnt%C3%BC-ne-demek, [22.04.2012]
[2] Leppert, Richard, **Sanatta Anlamın Görüntüsü, İmgelerin Toplumsal İşlevi**, çev. İsmail Türkmen, (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2002), 35

Retinada oluşan imge ile ekranda oluşan görüntü arasındaki temel fark da burada yatmaktadır. Biri insan duyusu tarafından diğeri ise teknoloji tarafından üretilmektedir. İnsan duyusuna dayalı oluşan "gerçeklik", ekranda oluşan ise "temsil" olarak tanımlanmaktadır. Ekran görüntüsünde oluşan temsilin algılanması için duyusal süreçlere gereksinim vardır; 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.

2.2 Felsefe ve Görüntü

Platon görüntüyü açıklarken, model ve kopyanın ilişkisi üzerinde durmuş; kopyanın iyi bir kopya olması için bilindiği gibi modelin özüne sadık olması gerektiği fikrini öne sürmüştür. Görüntü kavramının üzerinde durulduğunda Platon'a göre; model ve kopyayı birbirinden ayırmaktan çok kopya ve görüntüyü birbirinden ayırmaktadır. Buna göre sonsuza dek olan oluş, görüntünün maddesidir ve bu ideanın eyleminden kurtulmaktadır. Bu daha sonra Hıristiyanlıkta, Tanrı'nın imgesine göre kurulan insan imgesini ortaya çıkarmış ve görüntü ile ilgili farklı bir bakış açısı getirmiştir.

Platon'un, Politika adlı kitabında gerçek bir politika veya iyi kurulu bir siyaset bunun taklitleri simülakrlarıve köle görüntüleri vardır. Sofist adlı kitabında Platon, simülakr kavramıyla sofistlerin eylemini göstermek istemektedir. Kopya edenler burada ikinci olarak sahip olanlar; yani talip olanlardır. Çünkü onlar kuruluş mitosuna sadık kalarak benzerlik yaratanlardır. Yalancı olarak talip olanlar ise simülakrlardır (görüntülerdir). Bunların benzerlikleri benzemezlik ilkesine göredir. Burada Platon ikili bir ayrıma girer: Kopyalar ve ikonalar; görüntüler ve fantazmalar.

Kopya bir nesneye, ancak o nesnenin ideasına benzediği zaman kopya olarak var olur: Bütün benzerliklerse üstün olan bir model idea üzerine kurulmuştur ki bu ilk mitostur. Var olduğu kabul edilen, gerçekte olmasa da olur bir ilk kuruluş mitosudur. Bu bakımdan insanlık tarihi anamnezlerle doludur.

Görüntüler sapmanın başladığı yerde ortaya çıkarlar, burada artık bir şiddet söz konusudur: Babaya karşı gelinir ve bunun için idea benzerliğine gerek yoktur. Görüntü ile ilgili Derrida'nın vermiş olduğu örnek, yazı ile logos arasındaki ilişkide öne sürülebilir: Logos yazının babası, yazı ise bir görüntüdür, simülakrdır. Öyleyse görüntü, kopyanın kopyasıdır veya Baudrillardın ifadesiyle söyleyecek olursak kopyadan daha kopyadır, yani hiperkopyadır.[3] Burada benzerlik ve kimlik (aynılık) fikrinin yerine fark fikrinin ortaya çıkmaya başladığı görülmektedir. . Deleuze'e göre ise "sadece benzerler ayrıdır ve sadece farklı olanlar benzerler"[4]. Ancak bu iki önerme aynı şeyi içermektedir. Kopya ve ikona benzerlikten yola çıkar ve özdeşlik (kimlik) sorununu kendine konu eder, oysa görüntüler ve fantazmalar farktan yola çıkan bir benzerliği ortaya koyarlar. Birinci önermede özdeşlik ikinci önermede ise farklılık ön plandadır, ilktir. Kopyalarda önemli olan benzerliktir, oysa görüntü artık imgeye dönüşmüştür.

Görüntü ve simülasyon doğru-yanlış üzerine kurulu bir gerçeğin bittiğini gösterir. Simülasyon doğru ve yanlış modellerini yok eder, çünkü artık neyin doğru ve neyin yanlış olduğunu bilemez duruma gireriz.[5] Roland Barthes günümüzün aydınlarının "talihsizliğini" neyin yanlış neyin doğru olduğunu bilememelerinde görür. Simülasyonun dayandığı model artık model olmaktan çıkmıştır. Baudrilard bunu açıklarken, simülasyon imajların safhalarını şu şekilde sıralar; bunlar “temsiliyet” fikrine karşı çıkarlar:

Aslında modellere bağlı olmamak, modellerden kopmak, modelin doğasının değişmesi işlemidir. Kopyadan modele mesafe fazla değildir.

Orijinal kendi kendisini taklit eder; Örneğin, Duchamp’ın ‘ready-made’leri “Pisuar” ele veya “Şişe Taşıyıcısı” na bakıldığında, bunun gerçek mi sahte mi, yoksa gerçek sahte mi ve sahte gerçek mi olduğu ilk bakışta söylenemez,” Duchamp modelinin doğasını değiştirmiştir ve onu simülakr mertebesine eriştirmiştir.” Neticede, modelin içine bir konfüzyon sokan simülakrın bozucu bir gücü vardır. ‘’Bu şekilde modelin

[3] Ali Akay, **Postmodern Görüntü**, (Bağlam Yayınları, 2002), 31.
[4] Gilles Deleuze, **Difference et repetetion, P.U.F**, (1968), 31.
[5] Aydınlanma döneminden bahseden Barthes şöyle yazmıştı: “O dönemde yazar – aydın kimlerle mücadele etmesi gerektiğini bilmekteydi.” (Bkz., Ali Akay, Tekil Düşünce, Afa , 1991).

modeli haline gelir.''[6] Bu demektir ki modelin önüne geçmiştir, evvelindendir, 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 hâkim olan modele simülakr tanımlanamamaktadır. Simülakr değerinden düşmüş bir kopya değildir, hem orijinali ve kopyayı, hem modeli ve hem de yeniden üretimi yadsıyan pozitif bir gücü içinde taşır.''

Derrida *'"difference"* kavramını açıklarken im denilenin 'varolanı yokluğu (namevcudiyeti) sırasında temsil eden' olarak sunar. (Seance du *27* Janvier 1968). Eğer elimizde bir şey yoksa geriye dönüp o şeyin yerine var olan ama o şeyin yokluğunda var olabilen bir im vardır. Öyleyse im ve şey arasındaki ilişki, , mevcut olma ve mevcut olmama ilişkisidir. Televizyon diliyle konuşursak banttan, *naklen olmayan* bir im söz konusudur. Öyleyse, im ikincil ve geçicidir. Orijinal bir mevcudiyete göre kaybolan orijinalliğin yerini alan im o şeyin yerini almıştır.[7] Derrida'nın[8] "differance" kavramını artık işaret ile anlamak zorlaşır, çünkü işaret var olmayanın temsilinde var olabilir, bu varlığın bakış açısında kurallaşır. İmin yerini imaj alır. İmajdan bahsettiğimizde de Saussure'ün "maddi, fiziki imaj" dediği şeydir. Yani, dilde sadece farklılaşmalar ve farklılıklar vardır.

Görüntü işaret ya da modellerüzerine kurulmamaktadır çünkü görüntü; modeli bozan, modeli yok etmeye varan, doğasını değiştiren olarak modele bağlı değildir. Simülakrın sahte bir anlamının dışında görüntü anlamı model üzerine kurulmaz.

Reinhold görüntü ile ilgili insanların ve diğer hayvanların, kendinde şeyleri değil, nesnelerin ancak zihinlerinde oluşan görüntülerini bilebilecekleri yönündeki Kantçı iddiayı kanıtlamaya çalışmıştır. Buna kanıtlamak için bir eylem oluşturmuştur. Bu

[6] Gilles Deluze, **Platon et le simulacre in logigue du sens**, (Minıit Yay. 1969), 297.
[7] Burada söz konusu olan, anlaşılacağı gibi, modelliğini terk eden bir model-im'in modelin yerini almasıdır. Simülakr modele değil, ama bir model-im'e (olmayan modele, modelin yerini alana) göndermede bulunabilir. Pico İyer'in bir örneğinde olduğu gibi insan modeli ne kadar da az tanırsa, yani ona olan mesafesi ne kadar çok olursa o kadar onun kendisinin değil ama onun simgesini (imini) tanımış olur. (Michael Jacson örneği, Bkz. "Yeni Kültür Tek Tip mi Olacak? " in N.P.Q., Kış, 1992, no:3, 41)
[8] Jacques Derida, **la difference in Marges de la philosophie.** Minuit Yay., 1972. Bu metin, aslında 27 Ocak 1968' de Societe française de la philosophie' de yaptığı konuşmadır.

eyleme göre bilincin tüm bilgisi anlaşılabilmektedir. Eylem şöyleydi: "Temsil özne tarafından bilinçte anlaşılır, bu anlama özneden nesneye doğru gerçekleşir ve ikisini de ilgilendirir." Bu tanım Reinhold tanımlardan değil, bilinçli bir akıldaki zihinsel imgeleri ya da temsilleri ilgilendiren prensiplerden başlamıştır.[9]

Block Bruce[10] göre ise gerçek görüntülerin temsillerinin oluşturulduğu ekran kavramını iki boyutlu yüzeyler olarak açıklamaktadır. Bu yüzeyler; televizyon, bilgisayar,, cep telefonu ve 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 dâhil etmek mümkündür. [11]

Felsefede birçok düşünür görüntü konusu hakkında yazılar yayınlamışlardır. Geniş kapsamlı olan görüntü konusuna felsefeciler de görüldüğü üzere farklı açılardan yaklaşmışlardır. Mitolojide de görüntü konusu önemli bir yer tutmaktadır.

2.3 Mitoloji ve Görüntü

Mitolojide görüntü mistisizm ile ilişkilendirilebilir. Mistisizm, insanın mantık ve akıl yürütme yoluyla erişemediği ilahi ve doğaüstü denilen hakikatleri derin bir sezgi ile arama yoludur. Terim, kimilerine göre Grekçe ‘de gözlerini kapamak anlamına gelen myein sözcüğünden türetilmiştir. Bu tanımdan da çıkaracağımız gibi mitolojideki görüntü kavramı; hayali, rüyamsı ve masal dünyasını andıran bir şekilde karşımıza çıkmaktadır. Görüntüler somut kavramlardan çıkarak soyutlaşarak büyülü bir atmosfere dönüşür.[12]

[9] http://tr.wikipedia.org/wiki/Alman_felsefesi, [04.06.2012].
[10] Block Bruce; film yapımcısı, yazar ve film danışmanıdır. 2001 yılında kitabı “The Visual Story” yayımlandı, 2007 yılında kitabın ikinci baskısı yenilerek yeniden basıldı. Differences (1984) ve Bachelor Party (1984) gibibirçok filmin görsel danışmanı olarak çalıştı.
[11] Block Bruce, **The Visual Story. CreatingThe Visual Structure of Film**, (Tvand Digital Media.London: FocalPress 2008), 56.
[12] http://www.gizemlikapi.com/felsefe-mantik/29852-mistisizm-nedir.html [21.08.2012]

Mitolojik görüntülerle Rönesans resimleri arasında başta ışık kullanımı olmak üzere büyük benzerlikler dikkati çeker. Özellikle Caravaggio'nun resimlerinde, mitolojik öğeleri betimlediği görüntüleri görmekteyiz. Figürleri, olayın "en can alıcı" noktasında betimlemeyi başarmıştır. Yunan mitolojisinde "Yılan saçlı, taş bakışlı" şeklinde betimlenen Medusa, efsaneye göre baktığı kişiyi taşa çevirmektedir. Zeus'un oğlu Perseus, kalkanını siper ederek Medusa'nın bakışlarını kendine yansıtır ve onu taşa çevirerek başını keser. Caravaggio, Medusa adlı tablosunda, (Şekil 1) Medusa'nın yüz ifadesini tam da olayın en dramatik anında, bir "fotoğraf makinesi" gibi yakalamıştır. Tabloya bakan izleyici, Perseus'un yaşadığı dehşeti ve Medusa'nın kafasının kesilmesini an be an yaşar. Resimdeki görüntüde ışık-gölge karşıtlığı dramatizasyonu artırarak, resme daha gerçekçi bir hava verir. Böylece ışık doğallaşır, yapaylık ortadan kalkar.



Şekil 1: Caravaggio – Medusa'nın Başı, 1596

---

http://sanatabasla.blogspot.com.tr/2013/05/medusa-caravaggio.html

Caravaggio, bir diğer mitolojik figürü olan Bacchus adlı tablosunda (Şekil 2), Şarap Tanrısı Bacchus'u betimlemiştir. Bacchusi Yunan Şarap Tanrısı Dionysos'a Roma mitolojisinde verilen isimdir. Daha önce hiçbir ressam tarafından böyle efemine bir şekilde resmedilmeyen Bacchus tablosu da Caravaggio'nun gerçekçiliğe sahip olduğunu göstermektedir. Tabloda ışık kaynağı yine belirsizdir fakat ışık, tabloya sağ üst kısımdan, 'bodrum penceresinden' giriyormuş izlenimi vermekte.

Caravaggio'nun Bacchus'u oldukça dünyevi bir tanrıdır. Güçlü kuvvetli kasları olan kadınsı delikanlı, her an ayağa kalkıp ressamın ona giydirdiği antik elbiseleri üzerinden atacakmış gibi görünmektedir. Örneklerde de gördüğümüz gibi mitolojik hikâyeler resmedilerek birer görüntü haline getirilmiştir.



Şekil 2, Caravaggio, Bacchus, 1595

---

http://en.wikipedia.org/wiki/Bacchus_(Caravaggio)

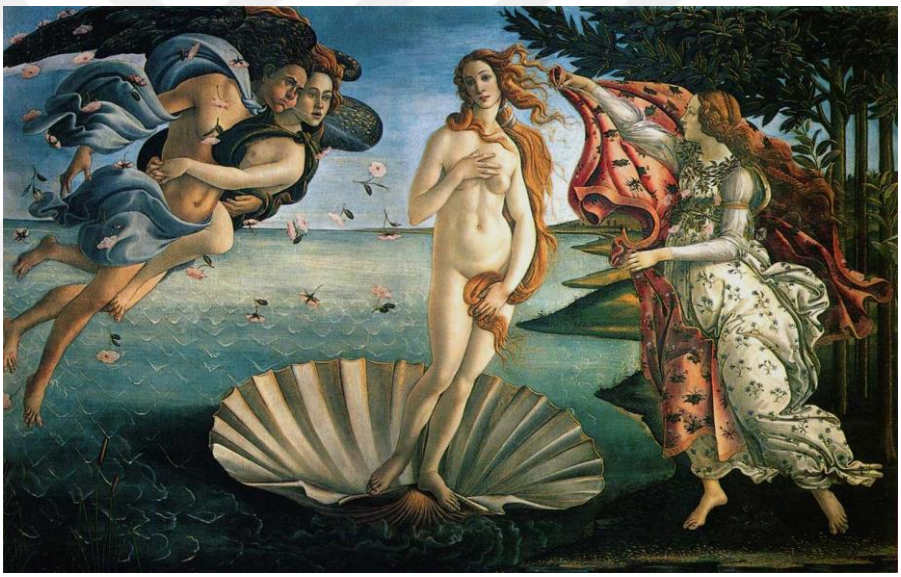
Mitlerin geniş açıklayıcı özellikleri, oluşumlarını belirli bir oranda muğlaklaştırmakta olup, efsanelerin kökeni konusunda yazarlar arasında ortak uzlaşı bulunmamaktadır. Kimi sanatçılar, yaşanıp unutulmuş gerçek olaylara kimisi tamamen bilinçaltı ve hayal gücüne yönelmiştir. Antropolog Paul Radin'in başını çektiği bir grup ise toplumların; var olma ve kaynak bulma ihtiyaçlarını sömüren dini ve siyasi önderler tarafından teşvik edilip, oluşturulduğu kanaatindedir.

Tüm kültürler dinlerine; kahramanlarına, tarihlerine ve benzeri unsurlarına ilişkin anlatıları barındıran görüntülerini zaman içinde geliştirmişlerdir. Bu görüntülerin sembolik anlamlarının gücü uzun süre boyunca canlı kalabilmiştir. (bazen binlerce

yıl boyunca). Mâche, temel (ve öncül) ruhsal bir bağlamdaki görüntü olarak "mit" ile bir tür mitolojiyi, bu görüntüler (mitler) arasında belirli bir uyumu sağlamaya çalışan sözcükler sistemi şeklinde ayrıştırmaya çalışmıştır.

Mitlerin bütünü "mitos" olarak adlandırılır. Mitosların bütününe ise "mitoi" denir. Mitoi bir kültürde evrenin nasıl yaratıldığına ilişkin görüş ve inançları açıklayan ve tanımlayan yaratılış mitleridir.

Resim sanatında mitlerin etkisine çok sık rastlanmaktadır. Örneğin; Sandro Boticelli'nin, şair Poizian'ın bir şiirinden esinlenerek yaptığı meşhur (Şekil 3) 'Venüs'ün Doğuşu' (1458) tablosu en fazla bilinen eserlerdendir. Afrodit'in Kıbrıs sahillerinde bir deniz kabuğunun üzerinde köpüklerden ortaya çıkışını resmetmiştir.



(Şekil 3) Sandro Boticelli, Venüs'ün Doğuşu, 1458

http://www.abm-enterprises.net/venus.htm

'Venüs'ün Doğuşu' resmine esin veren mitolojik öykü; Yaratılış itoslarından biri olarak kabul edilen Hesiodos'un MÖ. 8.yy'dayazdığı "Theogonia" adlı eserinde yer almaktadır. İlgili mitosun Venüs-Aphrodite'in doğuşuyla ilgili olan kısmı; "Her şeyden önce Kaos vardı" sözleriyle başlamaktadır.

Sözü edilen kaos, sonsuz bir karanlıktır, düzensizlik içinde yine de kıpır kıpır, her an ortaya bir şeyler çıkarmaya hazır bir vaziyeti ifade etmektedir. Bu sözü geçen kaostan ilk olarak yerküre -Dünya bir başka ifadeyle Toprak ana (Gaia) ortaya çıkmıştır. Gaia'nın en büyük özelliği döllenmeden, kız oğlan-kız doğurabilmesidir. Toprak Ana'nın birçok betimlemesinde anaç, gebe ve her türlü varlığı bünyesinde bulunduran bir kadın olarak yer almasının nedeni sürekli doğurgan olarak kabul edilmesidir. Gaia daha sonra içinden Gökyüzünü doğurmuştur. Daha çok varlıklar (dağlar, denizler, devler vb.) doğurabilmek için erkek eleman Ouranus'ü kendine eş olarak seçmiştir. Bu mitolojik öyküden yola çıkarak yapılan resim sahnesi Kıbrıs Adası kıyılarında geçmektedir. Çevrede bulunan varlıkların insanüstü varlıklar olduğu net bir şekilde görülmektedir. Tablonun solunda yer alan ve Venüs'e doğru var güçleriyle üfleyen ve "uçan-kanatlı" melek türü canlılar bulunmaktadır. Bunlar Zéphyros-Chloris'dir (Meltemler). Nefeslerinde ilkbaharın tüm kokuları ve tazelik bulunmaktadır. Özellikle Aphrodite'in saçlarına doğru üfleyerek ölümsüzün saçlarının kır çiçeklerinin güzel ve taze kokularıyla dolmasını sağlamaktadırlar.

Resimdeki detaylar da önemlidir; Aphrodite Olympos Tanrıçaları içinde aşk ve cazibeyi simgelemektedir. Kadındaki saçın önemini, saçın gürlüğü ve arkada ipeksi kordonlarla tutturulmuş olması ve uçuşmaları onun dokunulmaz özelliğini betimlemekte ve resimde inanılmaz uçucu-hafif dokunuşlar yüklemektedir. Temelde güçlü bir erotizm simgesi olan Venüs tüm çıplaklığını da kapatabilmek için yine saç demetlerini kullanmaktadır. Venüs'ün sağ eli göğüslerini kapatmaya yetmemiştir bu sanatçı tarafından bilerek yapılmıştır. Tek göğüsün açıkta bırakılması erotizm unsurunun belirtilmesi nedeniyledir ve bu tutum o tarihlerde ve özellikle Rönesans yapıtlarında çıplak dişi bedenlerde özellikle uygulanmaktadır. Ayrıca tablonun (bize göre) sağ tarafında bir varlık durmakta, ayakları yerden kesilircesine hafif görünümüyle adeta havada asılı kalmaktadır. Bu dişi varlık elinde kimi mitologların "Cazibe Şalı" kimilerinin de "Cazibe Kuşağı" olarak isimlendirdikleri, Aphrodite'e özgü bir nesne tutmaktadır. Tanrıçaya has dayanılmaz cazibe ve çekicilik bahşeden bu örtü başlı başına tanrısal bir "İkon Gösterge" olup, tabloda da ait olana iletilmek üzere uzatılmıştır. Bu şalı uzatan kişi Horalardan (saatler) biridir. Horalar Zeus'un kızlarıdır. Solda Zeohyros'un nefesine tüm ilkbahar bitki ve çiçeklerinin kokusu

karışmış ve bu tatlı koku Aphrodite'nin saçlarına dolmaktadır. Tanrıça aynı zamanda yeniden doğuş ve tazelenen yaşamı da simgelemektedir. [13]

Ulrike Rosenbach, Venüs, Video çalışmasında Boticelli'nin mitolojik öyküden esinlenerek oluşturduğu 15. yüzyıl resmi olan (Şekil 4) 'Venüs'ün Doğuşu' eserini projeksiyon ile duvara yansıtmıştır. Rosenbach duvarın ve projeksiyon görüntüsünün önünde durarak resim ile bütünleşmiş ve aynı zamanda resmi hareketli bir görüntü haline getirmiştir.



Şekil 4: Ulrike Rosenbach, Venüs, 1976, 1977, Video

http://www.medienkunstnetz.de/works/reflexionen-ueber-die-geburt-der-venus/

'Venüs'ün Doğuşu' resminde de olduğu gibi mitolojik öykülerden esinlenirken ikonlar sanatçılar tarafından sıkça kullanılmıştır.

İkon kelimesi Fransızca "icône'dan (ikon) gelmektedir. Hıristiyan Ortodoks mezhebinde görülen İsa, Meryem veya azizlerin tahta üzerine mumlu ve yumurtalı boyalarla yapılan dinî içerikli resimleridir.[14]

[13] İstanbul Kültür Üniversitesi Öğretim Görevlisi Mehmet Sarıoğlu Ders Notları, 07.06.2013.
[14] Genel Türkçe Sözlük". TDK. http://tdkterim.gov.tr/bts/?kategori=verilst&kelime=ikon&ayn=tam. Erişim tarihi: [21 Temmuz 2009]

“Bizanslılara göre İkon kendi çöküşünü göze alabildiği için görünmeyenin gösterenidir. İkonoklastlara göre (ousa) özü göze getirdiğini iddia etmektedir pano; bu yüzden inandırıcılığını ve kanıtlayıcı özelliğini yitirmektedir. Onlara göre gösterilenin gösterenden koptuğu bu anlayış İkonanın antimonisini kaybetmesine yol açar. İçinde saklı bütün olasılıkları barındıracağı ve gözü görünenin zincirlerinden kurtaracağı yerde onu yerçekimi kurallarına mahkûm eder, bu dünya ile öte dünya arasında salınan ikonanın çifte zamanını teke indirger.”[15]

Benzer bir yaklaşımla TV’nin ve buna bağlı ikon kültürünün yarattığı kapatılmaya karşı bir duruşla güncel sanat yer çekimsel bir pratiğin izlerini taşıyan örnekler içermektedir. TV mekânı kökten değiştiren bir yapıyla özel mülklerimize açılan ikonsu bir pencere olarak izleyici ile ters bir perspektif ilişkisi kurar, kendi var olduğu oylumda, zamanda ve mekânda 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 görüntüdekinin tekilleştiği bir ortamsızlığa neden olabilmektedir.

Sanat akımları da yıllardır ikonaları kullanmışlardır. Pop Art sanat akımı da ikonaları kullanmaktadır. Hazır imgeler Pop Art için ikonlardır. İkonografinin oluşum mantığı ile Pop Art'ın bakış açısı birbiri ile örtüşmektedir. Pop Art, farklı görüntü üretme teknikleri ile üretilen ikonları kullanır ya davar olmayan yeni ikonlar yaratır. Popüler olan ikonları sanatın içine dâhil ederek yeni görüntüler oluşturulmuştur.

İkona, dinsel sanatın ürünü gibi algılansa da dinsel sanatın ürünü değildir. Simgeciliğe dayanır ve tinsel bir din görüşünü yansıtan kutsal sanata bağlanır. İkon ressamı kişisel görüşü yansıtan bir sanatçı değil, ayinleri yöneten papaz gibi, kilisenin görüşünü dile getiren bir aracı olmuştur. İkonun, Hristiyanlığa ilişkin bir temeli vardır: İsa yalnızca Tanrı'nın sözü değil, aynı zamanda görüntüsüdür.[16] Temel anlamıyla ikon, İsa'nın görüntüsünün insan eli değmeden cisimleşmiş halidir; annesinin ve azizlerin görüntüsü de tanrılaşmış bedene kavuşur. Tanrısal lütuf, ikonda kutsanmış olarak yer alır. Görüntüye gösterilen saygı Tanrı'ya yöneliktir.

[15] Zeynep Sayın**, İmgenin Pornografisi,** (Metis Y.E) 8-9.

[16] http://tr.wikipedia.org/wiki/%C4%B0kon [09.08.2012]

2.4 Tasavvuf ve Görüntü

Tasavvuf düşüncesine göre görüntü, Tanrı'nın birliğini ve evrenin oluşunu varlık birliği (Vahdet-i Vücut) anlayışıyla açıklayan dinî ve düşünsel 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 tanımlanmaktadır.

Tasavvuf, toplum hayatıyla geniş bir şekilde kaynaşmış, bir duyuş, düşünüş ve inanış sistemi olarak da bilinmektedir.

Köklerinin Eflâtun'da (Platon) aranması gereken Tasavvuf felsefesine göre evren tek bir varlıktır. Bu tek varlık Tanrı'dır. Ezelî ve ebedî olan, yani sonsuzdan gelip sonsuza giden Tanrı zaman ve mekân (yer) var olmadan önce vardır, hep var olacaktır. Bu tek varlığa, Tanrı'ya, "Vücud-i Mutlak" denmektedir. Vücud-i Mutlak, yani Tanrı, bütün güzellikleri, iyilikleri, olgunluklar içerir, onun için de, Cemâl-i Mutlak, Hüsn-i Mutlak, Hayr-i Mutlak, Kemâl-i Mutlak 'tır. Tanrı önceleri kendi evreninde, güzelliğin görkemiyle çevresine ışık saçmaktadır. Ama bu güzelliği görecek kimse 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 oluşmuştur. Demek ki bu evrende görülen her şey Vücud-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 Vücud-i Mutlak Adem-i Mutlak'a bakmadığı anda bu hayal alemi, görüntünün aynadan silindiği gibi silinecek, o ayna bile yok olacak, yalnızca Tanrı kalacaktır.

Tasavvuf düşünürleri şöyle diyorlar: Her şey kendi karşıtıyla belirmektedir. Evrendeki tek varlığın, Tanrı'nın tecellisi, görünmesi için bile, Adem-i Mutlak'a bakarak "Kün" emrini vermesiyle oluşan görüntüde, hem Vücud-i Mutlak'ın, yani varlığın, hem de Adem-i Mutlak'ın yani yokluğun, izleri, özellikleri vardır. Evrende,

dünyada, insanda varlık ile yokluk, gerçek ile hayal, iyilik ile kötülük, güzellik ile çirkinlik, olgunluk ile çiğlik birlikte bulunur. Tüm bunlar Tanrı'nın niteliklerinin belirmesi için geçici olarak oluşturulmuşlardır.

Evrende, dünyada, insanda kalıcı varlık nitelikleriyle, geçici varlık nitelikleri birlikte bulunduklarına göre, insan kalıcı niteliklere sarılıp geçici niteliklerden arınmaya çalışmalıdır. Kalıcı nitelikler, yaşarken de onu Tanrı'ya yaklaştırır, geçici nitelikler ise onu Tanrı'dan uzaklaştırır, Tanrı ile kullarının arasına girer. İnsanın yeryüzündeki kötülüklerden, çirkinliklerden, çiğliklerden arınması, nefsini yenerek benliğini öldürmesiyle, kendisini Tanrısal aşka vermesiyle sağlanabilmektedir.

Ama bu hiçbir zaman dünyayı önemsememek anlamına gelmez. Dünya Tanrı'nın görüntüsüdür. Dünyadaki güzellikler, iyilikler, olgunluklar Tanrı'nın nitelikleridir.

Tasavvuf anlayışına göre, etrafımızda gördüğümüz her şey, varlıkta (vücud-u mutlak) var olan Tanrı'nın, varlığını belli etmek için yokluğa (adem-i mutlak) yansıması sonucunda var olmuştur. Tanrı'nın sırlarının da yaratılan en mükemmel varlık olan insanda toplandığını görmekteyiz. İnsanın, Tanrı'nın gözbebeğindeki görüntü olduğuna inanılmaktadır.

İnsan, yaşadığı sürece maddeye bağlı bir varlıktır ve dolayısıyla, diğer bütün varlıklar gibi Tanrı'nın yokluktaki bir görüntüsünden başka bir şey değildir.

Tasavvuf felsefesinden yola çıkarak, resim sanatındaki görüntüyü de; resimleri de, onu tasarlayan sanatçıların birer görüntüleri olarak tanımlayabiliriz. Eseri üreten sanatçı; kullandığı simgeler ile kendi düşüncelerini ve kendi karakterini göstererek, görüntüsünü tuvaline ya da eserine yansıtmaktadır.

Hıristiyan kateşizminde (din dersleri) ise Tanrı'nın insanı kendisine benzeterek, kendi imgesine göre yaratması söz konusu edilmektedir. Günah ortaya çıkınca kurulu olan ideanın dışına çıkılmaya başlanır. Günah ile birlikte insan Tanrı'ya olan benzerliğinin kaybetmiş ve sadece imgesi saklamıştır. İnsan bundan böyle bir görüntü haline gelmiştir. Bu benzerlik artık dış benzerlikten ibarettir (imge benzemesi). O halde görüntü, fark ve ayrım üzerine kurulmuş ve modeli bir kenara bırakmıştır. Modernizmin Neo-Platonculuktan edindiği en büyük ideallerinden biri, kopyanın gerçek kopya üzerine yapılması değil, ancak ilk olan modelin tözsel birliği

üzerine yapılmasından ileri gelmektedir. O halde bir Malevitch tözzsel bir benzerliği içermektedir, denilebilir. Yahut Modrian'ın teozofi ile olan ilişkisi buradan geçmektedir.[17]

2.5 Fenomonoloji ve Görüntü

Fenomenoloji (görüngübilim), Edmund Husserl (1859-1938) tarafından geliştirilmiş olan felsefe görüşüdür. 20. Yüzyılın ilk dönemlerinde bilim ve sanatta oluşan yenilikler ile birlikte ortaya çıkmıştır. Metafiziği sona erdirerek somut yaşantıya dönme konusunu savunmaktadır.[18]

Bir felsefe akımı olmasının yanında bir yöntem olarak tarifine daha sık rastlanılmaktadır. Fenomenoloji, fenomeni, yani dolaysız olarak verilmiş olanı betimlemeye dayanan bir yöntemdir.[19]

Edmund Husserl'le göre Platon'un da ileri sürdüğü gibi, mutlak olmalıdır. Eş deyişle her nesnenin bizim ona verdiğimiz anlamın ve yakıştırdığımız özelliklerin dışında, kendine özgü ve kendinde olan, her zamanda geçerli ve değişmez bir yapısı vardır. Nesne, insanların değil, insanların dışında öncesiz ve sonrasız bir nesneler dünyasının varlığıdır. Fiziğin ürünü olmadığı gibi metafiziğin de ürünü değildir, kendi saltık (mutlak) yapıları bulunmaktadır.

Fenomenoloji, bir nesnenin eidosunu (Yunanca da biçim) sezebilmeye, nesneyi olasılıklar ve rastlantılar dışındaki değişmez öz yapısı içinde kavramaya verir; böylece yalnızca belirli bir zihinsel edinimin değil onunla karşılaştırılabilir her türlü edimin eidosu sezilebilir. Örneğin görülen her nesnenin bir rengi, uzamı ve biçimi olmalıdır. Eidetik indirgeme yalnızca duyusal akıl ve nesnelerin incelenmesinde değil, matematiksel nesnelerin, değerlerin, ruhsal durumla ve arzuların incelenmesinde de de kullanılmalıdır.[20]

[17] http://tr.docdat.com/docs/index-15169.html? [11.02.2013]

[19] Terry Eagleton, **Edebiyat Kuramları**, (Ayrıntı Yayınları) 98.
[20] http://www.felsefe.gen.tr/fenomenoloji_gorungubilim_nedir.asp [30.01.2012]

Fenomonolojik yöntem nesnelerin bilinişi sırasında bu nesnelerin kurulduğu ya da inşa edildiği süreçleri de dikkate alır. Örneğin bir ağacın görülmesi sırasında, ağacın değişik zamanlarda, değişik açılardan ve uzaklıklardan görülmesiyle çok çeşitli görsel deneyimler edinilir ama görülen şey yine tek bir kalıcı nesne olarak algılanır. Fenomenolojiyi görüntü kavramı üzerinden inceleyecek olursak; görüntülerde bize sunulan nesnelerin salt anlamları bulunmaktadır. Bunun yanı sıra nesnelerin izleyenler tarafından algıladıkları anlamlar salt anlamından farklı olabilmektedir.

Sürrealistlerden biri olan René Magritte'in (Şekil 5) "Bu Bir Pipo Değildir" çalışması resimde izleyiciye verilen bir piponun görselidir fakat Magritte bu salt anlamı zihnimizde yok etmeyi amaçlayarak, yazı 'bu bir pipo değildir' demektedir.

Bu ileri sürüş figürün açıkça görülen kimliğine ve ona vermeye hazırlandığımız ada itiraz eder. Dolayısıyla bir yumurtaya tıpatıp benzeyen şey ay, bir melon şapkaya benzeyen şey kar, bir muma benzeyen şey tavan diye adlandırılabilir.[21]



Şekil 5: Bu bir Pipo Değildir, René Magritte, 1928

http://barisguner.blogspot.com/2011/01/blog-post.html

[21] Reyhan Uludağ, **Türk Resim Sanatında Hiyeroglif Etkiler**, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Yüksek Lisans tezi, 2008, 46.

René Magritte çalışmasında, görüntüde bir pipo resmetmiştir fakat görüngüde anlatmak istediği onun bir pipo olmadığıdır. Pipo dışında ne olabileceği izleyiciye bırakılmıştır.

2.6 Resim ve Görüntü

Görüntü; gerçekte var olmadığı hâlde varmış gibi görünendir. Başka bir deyişle görüntü, insan gözünün görebilmesi için bir araç sayesinde oluşturulan görünümdür diye açıklanmıştır. Bu bağlamda tüm resimler birer görüntüdür.

Görüntünün oluşabilmesi için ışık önemli bir etkendir. Resim sanatında ışık kullanımı da önemli bir yer tutmaktadır. Işık -gölge kullanımı üç boyutlu obje ve resmedilen vücut gibi üç boyutlu nesnelere hacim kazandırmak için gereklidir. Işık ve gölge kullanımı ile resimsel görüntü gerçek görüntüye yakınlaşmaktadır. Sanat tarihindeki tüm sanatçılar ışığı resimlerinde kullanmışlardır. Rembrandt, Harmenszoon Rijn'nin resimlerinde ışık önemli bir yer tutmaktadır. (Şekil:6)



Şekil 6: Rembrandt Harmenszoon Rijn, Rich Man (Zengin Adam), 1667

---

http://www.friendsofart.net/en/art/rembrandt-harmenszoon-rijn/parable-of-the-rich-man-1

Birçok ressam gerçekte var olan görüntüyü resimlerinde bire bir yansıtmak istemişlerdir. Resimlerinde gerçeklik ana tema olmuştur ve fotoğraf görüntüsüne yakın çalışmalar üretmişlerdir. Bu tarz resim yapan sanatçılar bir akım oluşturmuşlardır. Fotorealizm (fotogerçekçilik, süperrealizm, hiperrealizm, hipergerçekçilik), 1960'larda özelikle Amerika Birleşik Devletleri'nde ortaya çıkmıştır. Dönemin resimleri incelendiğinde üretilen görüntülerin çok gerçekçi olduğu görülmektedir. Sanatçı Franz Gertsch'in Irene VIII isimli çakışması (Şekil 7) hiperrealizm için verilebilecek örneklerdendir.



Sekil 7: Franz Gertsch , Irene VIII, 1981

---

http://www.artnet.com/artwork/425930067/737/franz-gertsch-irene-viii.html

Resimdeki görüntü kavramını Ferhat Özgür, "yaşamda gördüğümüz somut şeyler gelmiyor aklıma benim. Gerçeklik dünyasını algılamıyorum. Bunların bizim zihnimizdeki çağrışımlarını düşünüyorum. Görüntü ve görüngü arasında gidip geliyorum. Resimde oluşturduğumuz şey aslında görüntü dünyasının mı yansıması yoksa görüngü dünyasının mı yansıması? Görüntü kendi başına bir gerçeklik ama

resimleşen şey ise görüngüdür. Görüntü, görüngü, imge ve simge gibi kavramları bir sanatçı olarak çok teori etmenin doğru olduğuna inanmıyorum. Çünkü bunları anlatmaya başlayınca, izleyiciyle kurduğumuz ilişkide gösterge anlamında bir bağa izin vermemiş oluyoruz. Bu şey demek gibi oluyor; ben bunu şöyle gösteriyorum ve sen bunu anlamalısın demek gibi oluyor. Daha çok görüngüyle ilgili olmalı. Görüngü ise sanatçıların görüntüler arasından topladığımız yığınların somutlaştığı bir platform. Bir sanatçının başka bir sanatçıya göre farkını ortaya koyan da görüngüleri ortaya koyma biçimleridir diye düşünüyorum yoksa görüntü orda kendi gerçekliği içinde var. Ama görüngünün içinde yanılsama ve yanıltma bilinçli olarak bulunmaktadır. Yani resimdeki görüntü değil görüngü. İzleyicinin resimde gördüğü şey görüngü ve sanatçının da yaratmak istediği şey görüngüdür. Görüntü, sen, ben, herkesin gördüğü bir gerçekliktir. Görüntüyü kendi gerçekliğinden çıkarıp başka bir platforma taşımaya başladığımızda bu bir görüngü dünyası oluşturmaktadır. Bu çıplaklık ve nü arasındaki fark gibidir. Vücudun kıyafetsiz haline çıplaklık diyoruz ama çıplak birini sanatsal bir şekilde fotoğraflar veya resimlersek o nü oluyor. Çıplak bir insan görüntü ise resimdeki nü görüngüdür diyebiliriz."[22] şeklinde açıklamaktadır.

Özgür'ün söylediği gibi resimdeki görüntü izleyici ile buluşunca görüngüye dönüşmektedir. Ressamın resme kattığı sanatsal anlatım ile izleyicinin resim karşısında hissettikleri birleştiği zaman görüntü yerini görüngüye bırakmaktadır.

2.7 Teknoloji ve Görüntü

Geleneksel resmetme tekniklerinden günümüzün üç boyutlu video teknolojisine kadar geçen süreç içinde ortaya konulan bu görselleştirme çabaları, gerçek nesneleri imgeleme üzerinde odaklanmaktadır. Kimi durumlarda ise zihinsel bir yaratım sonucu ortaya çıkmaktadır. Nesnelerin, 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. Şekil 8, Şekil 9.

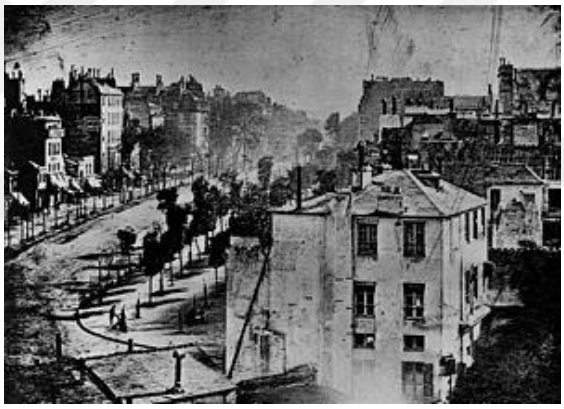
[22]Prof. Dr. Ferhat Özgür ile söyleşiden alınmıştır, 23.04.2013.



Şekil 8: Tarihin Bilinen ilk Fotoğrafı, 1826

---

http://tr.wikipedia.org/wiki/Foto%C4%9Fraf



Şekil 9: Temple Bulvarı'nın Louis Daguerre tarafından 1838'in sonlarında ya da 1839'un başlarında çekilen bu fotoğraf, bir insana ait ilk fotoğraftır. Kalabalık bir sokağın fotoğrafı olmakla birlikte çekim süresi 10 dakikadan fazla olduğundan, trafiğin akışı fotoğrafta görünmek için fazla hızlı kalmıştır. Tek istisna, ayakkabılarını fotoğrafta görünecek kadar uzun süre cilalatan sol alt köşedeki adamdır.

---

http://tr.wikipedia.org/wiki/Foto%C4%9Fraf

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. 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. Gerçekliği optik olarak resmeder. Ayrıca diğer resmetme tekniklerinden farklı olarak; ortaya çıkan imge, geleneksel resimde olduğu gibi biricik değildir.[23]

Walter Benjamin'in (1892–1940) Mekanik Yeniden Üretim Çağında Sanat Yapıtı adlı makalesine göre, "orijinalin varlığı otantiklik kavramının ön koşuludur"[24]. Yeniden üretim (İng: *reproduction*) bağlamında birçok kavramı ele alan makalede Benjamin, otantiklikten söz edebilmek için, yapıtın orijinalinin elle tutulur veya gözle görünür varlığını "burada oluşunu" şart koşar.

Benjamin, makalesindeki önermeleri ortaya koymak için öncelikle teknik olarak çoğaltmayı tarihsel gelişiminden başlayarak ele alır ve tekniğin içeriği nasıl etkilediğini göz önüne serer. Benjamin'in de belirttiği gibi, prensipte bir sanat yapıtı her zaman yeniden üretilebilir olmuştur ve insan eliyle yapılmış olan her şey, her zaman yine insan eliyle yapılabilir. Sonradan-çalışmalar (İng:*replica*) öğrencilerin zanaatlarını geliştirmeleri, ustaların yapıtlarını yaygınlaştırmaları için gerçekleştirilmiş ve üçüncü kişilerce de kazanç elde etmek için takip edilmiştir. Benjamin'e göre, elle gerçekleştirilen yeniden üretime karşılık, sanat yapıtının tekniğin aracılığıyla yeniden üretilmesi yeni bir olgudur. Bu olgu, tarihsel süreç içerisinde zaman zaman kesintiye uğramakla birlikte, gittikçe yoğunlaşan bir gelişme sergilemiştir. Grekler sanat yapıtını çoğaltabilmek için sadece iki izlek biliyorlardı: döküm ve sikke basımı. Bronz yortular, toprak heykelcikler veya kaplar (İta: *terracotta*) ve sikkeler nicel olarak üretilebilen tek sanatsal yapıtlardı. Bunların dışındaki yapıtlar teknik olarak yeniden üretilemiyordu. Tahta baskı ile birlikte grafik sanatı ilk kez teknik olarak yeniden üretilebilir olmuştur ki bu durum, edebiyat alanında dev değişiklikler yaratan yazının teknik olarak yeniden

[23] Levent Kılıç, **Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi**, (Ankara: Dost Kitabevi Yayınları , 2008), 71.
[24] Benjamin Walter, **The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction**, **Art in Theory** 1900- 2000: An Anthology of Changing Ideas, ed. Charles Harrison & Paul Wood (Oxford: BlackwellPublishing, 2003), 520.

üretilebilir olmasından çok daha eskidir. Ortaçağda tahta baskıya bakır baskı ve gravür, 19. yüzyılın başında da litografi (taşbaskı) eklenmiştir. Yeniden üretim tekniğinin bütünüyle yeni bir aşamaya ulaştığı litografi sayesinde grafik sanatı hem daha kolay çoğaltılabilir hem de günlük yaşama dair betimlemeler yapılabilmesine ve her gün yeni biçimlemelerle piyasaya sürülmesine olanak sağladı. Litografinin baskıya ayak uydurmaya başlamasından birkaç on yıl sonra fotoğraf tekniği, yeniden üretim sürecinde insan elini sanatsal yükümlülüklerden kurtardı ve bu yükümlülükler objektife bakan göze devretti. Göz, elin çizdiğinden çok daha hızlı bir şekilde algılayabildiğinden resimsel yeniden üretim öylesine bir hıza erişti ki, konuşma hızına ayak uydurmaya başladı. Stüdyoda çalışan film operatörü, görüntüleri oyuncunun konuşma hızında yakalar. Litografinin resimli gazeteyi beraberinde getirmesi gibi fotoğraf da sesli filmin habercisidir ki, zaten sesin teknik olarak yeniden üretilebilmesi geçen yüzyılın sonlarında çözülmüştü. 20. yüzyılın en önemli şairlerinden Paul Valéry (1871–1945) bu çabaların nasıl bir olasılığı ortaya çıkardığını şöyle dile getirmiştir. "Suyun, gazın, elektriğin belli belirsiz bir el hareketiyle bizlere hizmet etmek üzere uzaklardan evlerimize gelmesi gibi, görüntü ve sesleri de küçük bir el hareketiyle, dahası belki de bir işaretle açıp kapatabileceğiz."[25]

1900 lerin başında teknik olarak yeniden üretim, geçmişe ait tüm sanat yapıtlarını kapsamına alıp bu yapıtların etkilerini radikal değişimlere uğratmaya başlamanın yanı sıra sanat yöntemleri arasında kendine bağımsız bir yer de sağlamıştır. Benjamin'e göre, mükemmel düzeyde yeniden üretilmiş sanat yapıtı bile bir ögeden yoksundur: sanat yapıtının şimdi ve burada oluşu- zaman ve mekân içindeki biricikliği. Sanat yapıtının var olduğu andan itibaren egemenliği altına girdiği tarihi yönlendiren öge biriciklik niteliğini taşıyan bu varlıktır. Bunun kapsamında hem sanat yapıtının zamanla uğradığı fiziksel değişiklikler, hem de sanat yapıtının üzerindeki mülkiyet ilişkileri girer. Fiziksel değişimler, kimyasal veya fiziksel çözümlemelerle ortaya çıkabileceğinden bunlar yeniden üretilmiş bir nesne üzerinde gerçekleştirilemez; bu durumda özgün yapıtın kendisinden yola çıkmak gereklidir ve buna gör-ede orijinal yapıtın şimdi ve burada oluşu, yapıtın hakikiliğini/otantikliğini oluşturur. Örneğin, bronz bir heykel üzerindeki yeşil

[25] Benjamin Walter. **Pasajlar**, çev. Ahmet Cemal, (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2007) , 53.

küfün kimyasal analizi, o yapıtın hakikiliğinin/otantikliğinin saptanmasına yardımcı olur, tıpkı ortaçağa ait bir elyazmasının 15. yy. ait bir arşivden geldiğinin kanıtlanmasının yazının hakikiliğinin saptanmasını kolaylaştırması gibi. Buna göre, otantiklik, teknik olarak yeniden üretimin tamamen dışında kalır. Otantik yapıt, yeniden üretim yapıt karşısında otoritesini korumaya devam ederken, teknik yolla elde edilen yeniden üretim için aynı şey söz konusu değildir. Teknik yolla elde edilen yeniden üretim-örneğin fotoğraf-otantik yapıt karşısında elle yapılan yapıta oranla daha bağımsızdır. Teknik yolla yeniden üretim, bir kameranın objektifinin büyütme veya ağır çekim gibi insan gözünün algılayamayacağı görüntüleri saptayabilir. Örneğin, teknik yolla elde edilen yeniden üretim sayesinde, bir katedral bir sanatseverin stüdyosuna gelmek için bulunduğu konumu değiştirebilir veya açık havada gerçekleştirilen bir koro yapıtı bir odada dinlenebilir.

Benjamin'e göre, sanat yapıtının teknik olarak yeniden üretimi sonucunda elde edilen nesne, otantik sanat yapıtının varlığını başka bir şekilde etkilemese de şimdi ve buradalık niteliklerinden yoksun bırakır. Bu durum, film içinde geçen bir görüntü için de geçerlidir. Bu durum, sanat adına çok önemli bir çekirdeği—sanat yapıtının hakikiliğini—zedeler. Zira bir nesnenin hakikiliği, nesnel varlığından tarihsel tanıklığına değin o nesnede gerçekleşmiş olan her şeyin tamamından oluşur. Yeniden üretim, tarihsel tanıklık ögesinin sarsıntı geçirmesine yol açar. Sarsıntı geçiren sadece bu öge değil, aynı zamanda nesnenin de otoritesidir. Benjamin'in işaret ettiği üzere, burada varlığı son bulan veya gücünü yitiren şey sanat yapıtını sarmalayan atmosfer-sanat yapıtının aurasıdır. Yeniden üretim tekniği, sanat yapıtının biricik varlığının yerine kitlesel varlığını geçirir, yeniden üretilmiş olan gelenekten koparılırken, güncelleştirilir. Bu durum, gelenek yoluyla aktarılmış olanın büyük bir sarsıntı geçirmesine neden olur. Bu süreçler, günümüzdeki kitle devinimleriyle de çok yakından bağlantılıdır. Kitle devinimleri arasındaki en güçlü ögelerden biri de filmdir.

İnsanların varoluş biçiminin olduğu gibi, duyularıyla algılama biçimi de değişir. Duyularla algılamanın kendini örgütleme biçimi ve bu algılamayı sağlayan araçlar, doğal koşulların yanı sıra tarihsel koşullara da bağımlıdır. Tarihsel nesneler için önerilmiş olan aura kavramına, doğal nesnelerin aurası kavramı

yardımıyla açıklık getirmek gerekir. Doğal nesnelerin aurasını ne kadar yakınımızda olursa olsun bir uzaklığın biricik fenomeni olarak tanımlarız. Bir yaz günü öğleden sonra dinlenirken, ufuktaki dağ çizgisi veya gölgesini üzerinize vuran bir dalı izlemekle, o dağların ve dalın aurasını yaşamaktır. Bu görüntüyle aura kavramının çağımızdaki çöküşünün toplumsal temlerini saptamak kolaylaşır. Bu çöküş, kitlelerin günümüz yaşamında artan önemiyle orantılı olan iki olgudan temellenir. Günümüzde kitlelerin nesneleri uzamsal ve insani açıdan yakınlaştırmaya yönelik tutku derecesine varan isteği ile her gerçekliğin biricik niteliğini yeniden üretim yoluyla aşmak eğilimi aynı düzeyde gitmektedir. Nesneyi yeniden üretim yoluyla en yakın görünümü içerisinde el alında bulundurma gereksinimi günden güne artmaktadır. Resimli gazetelerle haftalık haber filmlerinin sundukları yeniden-üretimlerin betimden köklü biçimde ayrıldığı ise tartışmasızdır. Betimde biriciklik ve süreklilik nitelikleri, ötekilerde ise geçicilik ve yinelenebilir olma nitelikleri yoğun bir şekilde kaynaşmaktadır. Nesnenin çevresini saran kabuktan çıkarılması, aurasının yıkılması belli bir algılamanın işaretidir; bu algılamanın "nesnelerin evrensel eşitliği anlayışına ilişkin duyumu öylesine bir düzeye ulaşmıştır ki, biricik nesneden de yeniden üretim yoluyla elde edilebilmektedir. Sanat yapıtının biricikliği ile geleneğin bağlamı içerisindeki yerleşikliği ayrılmaz bir durumdadır. Bu geleneğin kendisi ise alabildiğine canlı ve uç noktada değişkendir. Örneğin antik bir Venüs heykelinin Grekler için ve Ortaçağ din adamlarının bakış açılarında bulunduğu bağlam arsında fak vardır. Grekler bu heykeli bir kült konusu yaparlarken, Ortaçağ din adamları için aynı heykel bir puttu. Ancak her ikisinin de karşılaştıkları ortak olgu, yapıtın biricikliği, yani başka bir deyişle aurasıydı. Sanat yapıtının geleneğe en eski yerleşme ortamı kült ortamıdır. En eski sanat yapıtları önce büyüsel, sonra da dinsel nitelikli törenlerin hizmetinde kullanılmak üzere yapılmıştır. Sanat yapıtının aura bağlamında varoluşu ile törensel işlevi arasındaki bağıntı hiçbir zaman bütünüyle kopmamıştır. Başka bir deyişle otantik sanat yapıtının biriciklik değeri temelini özgün ve ilk kullanım değerine de kaynaklık etmiş olan kutsal törende bulur. Kutsal töreni olmayan fotoğraf, gerçek bir devrim niteliğindeki ilk yeniden üretim aracı olarak, sanatın bunalımını ve "sanat sanat içindir" doktrininin ortaya çıkışını da tetiklemiştir. Sanat yapıtının teknik yoldan yeniden üretilebilinirliği ilk kez sanat yapıtını kutsal törenlerin asalağı olmaktan kurtarmıştır. Yeniden üretilen sanat yapıtı giderek yeniden

üretilebilinirlik için tasarlanmış bir sanat yapıtı olmaktadır. Benjamin'in örneklediği gibi, bir fotoğrafın negatifinden çok sayıda baskı yapılabilir ve bu baskılardan hangisinin otantik olduğu konusu anlamsızdır. Sanatsal üretimde otantiklik/hakikilik kriterinin yok oluşuyla birlikte, sanatın fonksiyonu da bütünüyle değişmiştir. Buna göre, sanatın kutsal törenden temellenmesinin yerini sanatın politika temeline oturtulması almıştır.

Benjamin'in makalesinin tam bu noktasında, Linda Hutcheon'un alıntının politik ve ideolojik açılımlarına yaptığı vurguyu hatırlamak gerekir.

Ne var ki, Benjamin'in kitle tüketimi çağında yeniden üretilebilinirlik olgusu nedeniyle "orijinal" sanat yapıtlarının auralarını kaybedecekleri ve özerkliklerinin tehlikeye gireceği düşüncesi pek de doğru çıkmamıştır. Paradoksal gibi gözükse de, kitlesel yeniden üretilebilinirlik teknolojisi ile yapılan kopyalar, orijinale sahip olma isteğini güçlendirerek, orijinalin pazardaki değerini kat kat arttırmaktadır. Bugün Louvre'a giden her sıradan sanat izleyicisinin, Mona Lisa'nın (İta: *La Gioconda*) fotoğrafını çekebilmek için müze kurallarını hiçe sayarken, fotoğraf çekmek ile harcayacağı saniyeleri resme daha fazla bakabilmek için kullanmaması ironiktir. Şekil 10.



Şekil 10: Kuzey Galler'deki Wrexham şehrinde bir alışveriş merkezi Leonardo Da Vinci'nin usta işi eseri Mona Lisa'nın 17,5 metrelik bir kopyasını hazırladı. Orijinalinden 50 kat daha büyük olan tablo bugüne kadar yapılmış en büyük Mona Lisa reprödüksiyonu oldu.

---

http://www4.cnnturk.com/2009/yasam/10/28/dunyanin.en.buyuk.mona.lisa.kopyasi/549579.0/

Fotoğrafın bulunmasına kadar, belirli bir yüzey üzerine görüntülerin temsillerini oluşturma sürecindeki en geleneksel yöntem resimdir; ancak bir sanat ortamı olarak resmin toplumsal yapı içerisindeki yeri hiçbir zaman fotoğraf, film ya da video kadar etkin olamaz. Fotoğraf ise elin işlevini göze yükler ve daha önce geleneksel resmetme tekniklerindeki el becerisi gereksinimini, teknoloji bilgisine dönüştürür. Kazıyarak ve boyayarak resmetmenin dışında günümüz medyasının temellerinin dayandığı bir diğer resmetme tekniğini ise, ışıkla resmetme olarak adlandırır. Işıkla resmetme, diğer resmetme tekniklerinden bütünüyle ayrılan 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 çerçevelemelere 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.[26]

Işıkla resmetme sürecinin tarihsel gelişimi üç başlık altında incelenebilir. Bunların ilki, görmenin sürekliliği ilkesine dayanan optik oyuncaklar, ikincisi optik oyuncaklarla yaratılan görsel hareketten ve büyülü 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'ın 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'ın bu eğlence sektörü üçgeni söylemi içinde gelişimini sürdürmektedir.[27]

---

[26]Levend Kılıç**, Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi**, (Ankara: Dost Kitabevi Yayınlar, 2008) 83.

[27] Roy Armes, **Toplumsal Düzen**, **Video Sanatı-Eleştirel Bir Bakış**, Der: Levend Kılıç, Çev: Hakan Uğurlu, (İstanbul: Hil Yayınla, 1995) 92.

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 imkânlar ile oluşmaktadır. Bu iktidar gruplarının koleksiyon tutkusu, sadece resimler üzerindeki aidiyet özelliklerini belirlemekle kalmamakta aynı zamanda başkaları tarafından görülebilmesinin kontrolünde ellerinde olmasını sağlar.[28] 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 girmeye 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 de ve resimle ilişki kurabilmektedir. Resmin biricikliği, aynı resme bakabilmek için izleyicilerin aynı yerde olma koşulunu ortaya çıkarmaktadır. Biricik olan resim, mekân sınırlılığı içine hapsolmaktadır. Fotoğraf, çoğaltılabilir olması nedeniyle aynı imgenin farklı kişiler tarafından, farklı yerlere görülebilmesi ve imgeyle ilişki içine girilebilmesini 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 açsından fotoğrafı oldukça anlamlı bir konuma oturtmaktadır.

[28] Leppert Richard**, Sanatta Anlamın Görüntüsü, İmgelerin Toplumsal İşlevi,** çev. İsmail Türkmen, İstanbul: (Ayrıntı Yayınları, 2002).

2.8 Fotoğraf ve Görüntü

Kameranın on dokuzuncu yüzyıldaki gelişimi sanatta yepyeni bir dönemin başlamasına öncülük etti. Sanatın görsel kavramsal dilini geliştirirken "Sinema" gibi yeni bir sanat türünün gelişimine de olanak sağladı.

20. yüzyılın en önemli sanatçılarından biri olan Alman ressam Gerhard Richter (1932–), fotoğrafın hem sanatçı hem de izleyen açısından neden bu kadar cezbedici olduğuna dair şöyle der: "Bir cinayetin resmi kimseyi ilgilendirmez; ama bir cinayet fotoğrafı herkesi cezp eder. Bunun bir biçimde resim sanatına dâhil edilmesi gerek."[29] Fotoğrafın bu derece cezbedici oluşunun belki de en önemli nedenlerinden biri, gerçekle olan ilişkisidir. Yaşadığımız bu çağda her ne kadar fotografik görüntünün dijital ya da analog yöntemlerle manipüle edilebileceğini ve Susan Sontag'ın da (1933-2004) belirttiği gibi fotoğrafın "dünyanın en az resimler ve çizimler kadar birer yorumu" olduğunu çok iyi bilsek de; fotoğrafın gerçekliğine inanma istencimiz, şüpheciliğimize ağır basmaktadır.

Fotoğrafın "inandırıcılığı", fotoğrafın tarihine dayanır. Sosyolog Pierre Bourdieu'nün de (1930-2002) belirttiği gibi; fotoğraf, çoğunlukla ve birincil olarak "anı" anlamında kabul görmekte ve kullanılmaktadır. Fotoğraf, bulunuşunun ilk dönemlerinde portre resminin yerini almıştır. Vesikalık fotoğraflar kim olduğumuzun, nasıl göründüğümüzün; mezuniyet, evlilik töreni vb. aile fotoğrafları geçmişimizin, turistik gezi fotoğrafları gittiğimiz yerlerin kanıtı konumundadır. Bu gündelik yaşama dair pratik nedeniyle, fotoğrafın "gerçekliğine" dair bir şartlanmamız vardır.

Walter Benjamin (1892-1940), icadının ilk dönemlerinde pazaryeri çığırtkanları ve şarlatanlar, bu yeni tekniği para kazanma amacıyla kullanmaya başlamış, hem de bu işi yığınsal boyutlarda yapmışlardır.[30] derken, fotoğrafın kısa sürede

---

[29] Ahu Antmen , **Çağdaş Sanatta Fotoğraf Kullanımı ve Türkiye'de Fotograf Temelli Sanat Üzerine Düşünceler**, **Fotoğraf Neyi Anlatır, der.** Caner Aydemir, (İstanbul: Hayalbaz Kitaplığı, 2007) 171– 172.

yaygınlaşmasına işaret etmenin yanı sıra, fotoğrafın sanat olup olmaması konusundaki tartışmaların kaynağına dair de ipuçlarını verir. Fotoğrafın uzun süre bu tartışmalardan kendini sıyıramamasının nedenlerinden biri manipülasyon olgusunun ortaya çıkışına kadar belgesel bir nitelik de taşıması olabilir; zira bu hâlen ve her şeye rağmen geçerliğini korumaktadır.

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 var. Bu da, fotoğraf gibi, "gerçeği yansıtmak zorunda olduğu" varsayılan veya varsaymaya eğilimli olduğumuz ifade biçimine, irdelenecek zengin bir alan sunar. Fotoğrafın güncel sanattaki dominant konumu, büyük oranda bu nedenden kaynaklanmaktadır. Bu zengin alan, pratiği ilgilendirdiği kadar, kuram alanını da ilgilendirmektedir. Rosalind E. Krauss (1941), fotoğrafın kuramsal konumunu, alıntılama olgusu bağlamındaki durumunu ve orijinal-kopya bağlamındaki ilişkisini şöyle yorumlar: "fotoğraf ister Roland Barthes mitolojisinin, ister Jean Baudrillard simülakrumunun başat örneği olsun, 1960'lı yıllarda tarihsel ya da estetik nesne kimliğini ardında bırakıp kuramsal bir nesne hâline gelmiştir. Fotoğraf, bu "aslın olmadığı çokluk"un kusursuz örneği kopya şeklindeki yapısal konumuyla ontolojik çöküntünün yerini gösteriyordu. Kopyanın hızla gelişmesi aslın alıntılanmasını kolaylaştırmakla kalmadı, aslın "kendisi" sözde birliğini de bir alıntılar dizisine ayrıştırdı. Ve eskinin yaratıcı yazarının yerine, bu alıntılar derleyicisi bir devşirmeci olarak yeniden tanımlanıp, şizofrenik bir biçimde okur kitlesine katılmak üzere "güzel yazı kitabının" (modernist estetiğin) öteki yanında yeniden konumlandırıldı."[31]

Fotoğraf, günümüze kadar devinimli bir şekilde plastik sanatların tüm dallarını etkilemekle birlikte video sanatının da temelini oluşturmaktadır.

Fotoğrafın ardından ortaya çıkan film teknolojisi ise izleme biçimlerini bütünüyle dönüşüme uğratmaktadır. Görüntü ve gösteri dünyasına ait birçok geleneksel izleme

[31] Rosalinda E Krauss, **Fotoğrafı Yeniden Keşfetmek**, **Fotoğraf Neyi Anlatır**, (İstanbul: Hayalbaz Kitaplığı, 2007) 52 - 53.

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 tiyatronun 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 görüntüsün oluştuğu 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 tiyatronun geleneğine dayanan belirli bir seansta başlama ve bitme ayrıcalığı filme özgü farklı bir izleme pratiğinin gelişmesine neden olmaktadır. Tıpkı tiyatroda olduğu gibi kurmaca içerikler üzerine yoğunlaşan sinematografik öyküleme biçimleri, film izleme pratiklerinin endüstriyel gelişim çizgisi içinde dönüşmesine neden olmaktadır. Armes'ın eğlendirici-gösteri-para ödeyen izleyici üçgeni, film endüstrisinin de 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 evirilmesi, film yüzeyini sinematografik anlatım için bir sanat ortamı hâline getirmektedir. [32]

2.9 Televizyon ve Görüntü

Yaşanan bu teknolojik evrim içinde ekran kavramının ortaya çıktığı ve en çok kullanım alanı bulduğu görüntü üretme teknoloji 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, kullanım pratikleri ve yaşam içindeki yeri ve önemi açısından önemli farklılıklar bulunmaktadır.

[32] Roy Armes, **Toplumsal Düzen, Video Sanatı-Eleştirel Bir Bakış. Der. Levend Kılıç**, çev: Hakan Uğurlu, (İstanbul: Hil Yayınları, 1995) 102.

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

Ekran ilk yıllarından günümüze dek gündelik yaşamda temel kullanım alanı olarak televizyon yayın 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 kullanılagelmiştir. Televizyon ekranının -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 bulduğu kullanım pratikleri ile yeni bir kültürel biçimin oluşmasına da neden olur. Ekran, artık sadece dış dünyanın nesnelerinin temsillerinin oluştuğu teknolojik bir yüzey olmaktan çıkar, bir kitle iletişim aracının oturma odalarına giren yüzü olarak, yeni bir kültürel temsilin oluştuğu yeni bir kültürel alana dönüşür. Tüm bu karmaşık sistemin insanların özel alanlarına girdiği en uç noktasında ekran vardır ve ekranlar özel alanlara kamusal alanların bilerek ve isteyerek sokulduğu nesnelere 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. [33]

Ekranın gündelik kullanımı için bir geleneksel medya olarak televizyon ekranı ne kadar önemli yer tuttuysa, bir devrim olarak ekranın en önemli dönüşümü cep telefonları ile yaşanmıştır. Ekranın bu tarihsel süreç içinde yaşadığı en büyük diğer atılım bu nedenle, cep telefonlarının icadı olmuştur. İnsanlar cep telefonları ile birlikte kollarında taktıkları elektronik saatlerden sonra, ilk kez üzerinde göstergelerden oluşan ve küçük bir monitörü olan elektronik bir cihazı yanlarında taşımaya başladılar. Daha önce elektronik kol saatlerinde denenen birçok farklı uygulama hiç bu kadar etkin bir ticari başarı kazanamamış olsa da, cep telefonlarına eklemlenen farklı işlev ve uygulamalar, telefonların satışlarının arttırılmasında önemli neden oluşturmuştur. Bu süreç içerisinde önce renkli ekranlara geçiş sağlanmış, daha sonra ise telefonlar üzerine eklenen küçük bir kamera ile birlikte, her cep telefonu sahibi potansiyel bir kamera kullanıcısına dönüşmüştür.

Cep telefonu ekranı ile televizyon ekranı arasındaki farklılık, sadece teknolojik bir tanımla özetlenebilecek kadar basit bir ayrım değildir. Bu iki ekran arasındaki farklılıklar sadece ekran boyutlarıyla da sınırlı değildir. Birer kullanıcı elektroniği

[33] Raymond Williams, **Televizyon, Teknoloji ve Kültürel Biçim**, (Ankara: Dost Yayınev, 1990) 89.

ürünü olarak satılan her iki ekran da kendi kullanım pratikleri doğrultusunda teknolojik evrimine devam eden ve gündelik yaşam içinde kendilerine ait farklılıklar yaratan göstergeler sistemidir. Sabit ev içi televizyon monitörlerinden beklenen daha büyük ekranda daha net görüntü iken cep telefonlarının ekranlarındaki beklenti ise temel olarak mobilite, Türkçe bir ifadeyle taşınabilirliktir. Barbara Ballard, cep telefonlarını bir İsviçre çakısına benzetir; içinde metinlerin, seslerin, küçük notların, İnternet bağlantısının, müziğin, televizyonun ve kameranın olduğu; daha sonra da beklentilerimizin bunlarla da sınırlı kalmayacağı karmaşık bir İsviçre çakısıdır mobil telefonlar.[34]

Taşınabilir ekran, gerçek dünyanın farklı alanlarında temsili dünyaların beraberinde taşınılabileceğini ifade eder. Taşınabilir ekran yüzeyleri, gerçek dünyaya ait mekânların olduğundan farklı algılanabilmesine neden olabilir ve oluşturduğu farklı temsil mekânları sayesinde, gerçek mekân algısında algısal gerçeklik kırılmalarına yol açabilmektedir. Bu duruma en çarpıcı örnekler önce walkmanlar daha sonra da taşınabilir mp3 oynatıcılarla verilebilir. Bu aygıtlar müzik dinleyebilme yetisini belirli ve sabit bir noktada durma zorunluluğundan kurtarır ve müziği farklı mekân ve zaman dilimlerine taşıyabilme olanağı sağlar. Kulağındaki müzik sesi ile mekâna ait gerçek sesleri örten; müziği duyan kişi, mekânın tüm işitsel bağlamından kopar. Bu gerçek işitsel bağlamın yerine müzik yerleşmektedir. Bu gibi durumlarda herkesin yaşadığı deneyim oldukça benzerdir. Mekân aynı olsa da, algılanan gerçeklik değişmektedir. Mekân bir müzikal film sahnesi gibi bütünüyle gerçeklikten koparak, kişiye özgü bireysel yepyeni bir zaman ve mekân deneyimine dönüşmektedir. Bu sürecin yaşanabilmesinin en temel nedeni, müziği farklı mekânlarda yanımızda götürebilmekle açıklanabilmektedir.

Cep telefonları ekranları da taşınabilirliği, kişiselleştirilebilir olması ve etkileşimli yüzeyleri sayesinde, gerçek mekânlarda yeni temsili mekânlar yaratmakta, gerçek mekânları temsillerle donatır ve kendine özgü yeni zaman ve mekân deneyimleri ortaya çıkarmaktadır. Bu yeni mekân zaman deneyimleri en basit anlamıyla, cep telefonları oyunları ile örneklendirilebilmektedir. Cep telefonları ekranları ve bu ekranlardaki oyunlar insanların gündelik yaşamına oyunu dâhil etmektedir. Yaşamla oyun arasındaki bağı gündelik yaşam sınırları içerisine sokar ve bu etkileşimi

[34] Barbara Ballard, **Designingthe Mobile User Experience**, (The Atrium John Wiley&Sons Ltd.2007) 56.

sağlayan yüzey olarak tüm olup biten, tüm eğlence sınırları ve oyun alanı ekran yüzeyine taşınmaktadır. Huizinga (2006), her oyunun kendi içinde kendi kurallarını oluşturduğunu belirtirken, bir oyunun en önemli özelliğinin tüm oynayanlar için belirlenmiş ve herkes tarafından bilinen sınırlar içerisinde oynanması olduğunu ifade etmektedir. Bu sınırlar içerisinde oluşan yer "oyun alanı" olarak adlandırılır. Cep telefonlarındaki oyunlar oyun alanını iki kere farklı alana taşır. Farklılaşan ilk alan oyunun oynandığı mekânın ekran sınırları içerisinde yeniden oluşumudur. Oyunun sınırları ekranın sınırları ile belirlenmekte ve oyun süreci ekranda yer almaktadır.

Dokunmatik ekran görüntüleri ise 2010'lu yıllardan sonra yaygınlaşarak, cep telefonlarından otomobillere, bankacılık işlerinden karmaşık endüstriyel üretim süreçlerine kadar birçok farklı alanda kullanılmaya başlanmıştır. Dokunmatik ekranlar; bilgilendirme, birebir iletişim, oyun, eğlence, kitle iletişimi, sosyal medya, müzik, yön ve yol bulma cihazları, fotoğraf ve video uygulamaları, finans, eğitim ve sağlık gibi oldukça farklı ve kapsamlı işlevler içinde kullanılabilmektedir.

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.

3 GÖRÜNTÜ VE VİDEO

Video kavramı Latince ’de görüyorum anlamını ifade eder.

Öncelikli bir iletişim aracı olan video; iletileri görsel ve işitsel kodlara dönüştüren elektronik bir aygıttır. Video gerçek görüntülerin imgelerini üretmektedir, sesleri kaydetmektedir ve bunu fotoğraf kadar gerçeğe yakın, film gibi hareketli ve sesli, en önemlisi eşzamanlı olarak yapmaktadır. Video fotoğraf gibi bir araçtır ve görüntü üretme teknolojisidir. Belgeler üretme aracıdır. Resmin öyküleri, duyguları, kimi zaman tarihi anlatması gibi video da önceki tüm görsel işitsel iletişim ortamlarının anlatım becerilerini tekrarlayabilmektedir. Videonun oluşturduğu görüntüler hakikat kadar gerçektir. Ayrıca ürettiği görüntü gerçeği ile eşzamanlıdır. Video kameralarının kullanımı kolaydır. Bu açıdan bakıldığında videonun ilk keşfinden bu güne kadar birçok kişi tarafından tercih edilen görüntü üretme sistemi olmuştur. Video, hem edinilmesi hem de işletilmesi oldukça ucuz bir araç olmasının yanında, kolaylıkla öğrenebilecek bir teknolojidir.

Videonun bu kadar yaygın bir araç haline gelerek sanat için bir araç olarak kullanılması fotoğraf makinesindeki sürece benzemektedir. Yeni kuşağın bu yeni teknolojiyi sanatla birleştirme çabası yaşanmıştır. Videonun estetik yönlerinin bulunması ve kullanılmasının ardından daha önce sanat için kullanılması düşünülmeyen bir aracı kullanarak, bu araca özgü özellikler birer sanatsal anlatım biçimine dönüştürülmüştür. Fotoğraf ve film gibi gerçek imgeler üretmektedir, gerçeklikleri belgelemektedir, var olan zaman ve mekânı bir ekran üzerinde eşzamanlı olarak yeniden üretmektedir. Aracı kullanan kişinin amaçlarına göre imgeleri ve sesleri manipüle edebilmektedir, yan anlamlar oluşturabilmektedir, yeni anlamlar görüntüler üretebilmektedir.

Belgesel sinema kavramında da asıl olan gerçekliktir ve tüm belgesel kuramlarının temel meselesi olmaktadır, gerçekliğin bir araç üzerinden yeniden üretilmesi sürecine odaklanmaktadır. İlk belgesel kuramlarından biri olan Dziga Vertov'un kamera-göz kuramı bütünüyle bu bakış açısı üzerine yoğunlaşmaktadır. "Ben bir gözüm, mekanik bir göz" ifadesi ile tanımlanan kamera, gözün gördüğü gerçekliği yeniden mekanik bir göz olarak kaydetmesine dayanmaktadır. Gözün görebildiği her şeyi görmektedir, gözün olabildiği her yerde olabilmektedir. Hatta gözün olamayacağı yerlerde bile gerçekliği bir yüzey üzerine hapsetmektedir. Vertov'un kamerası, bir gözün görebildiği nesneleri ve mekânları gözlememektedir, kişileri takip etmektedir, hareket halindeki nesne ya da insanları izlemektedir. Tüm bu gözlemler sonucunda da parça parça temalar oluşturmaktadır.[35] Tüm bu parçalar bir araya geldiğinde, bazen görüntüde yer alan nesnelerin hareketinden, kimi zaman ise kurguda oluşturulmuş filmlik hareketten oluşan hız, Vertov'un gözleyen kamerasına dinamizm kazandırmaktadır. Vertov, sinemada Sine – Göz kuramını geliştirirken, kurmaca filmleri " burjuvazinin elindeki bir afyon" olarak değerlendirir. Kamera sadece görüntüleri üreten ve kaydeden bir aygıt değil, aynı zamanda gözün yerine geçebilecek bir aygıttır. Vertov, Kameralı Adam filmi ile kamerayı bir göz olarak Fütürist bakış açısı ile nasıl kullandığını bize göstermektedir. Filmin başından sonuna dek oluşturduğu gerçeklik olgusunun, bir araç olarak film ile nasıl yorumlandığı, film kamerası ve kurgusu kullanılarak filme ait yeni bir gerçekliğin nasıl inşa edildiği gözler önüne serilmektedir. Vertov, aracın ileti üzerinden nasıl bir etkiye sahip olduğunu filim kullanarak göstermektedir. Şekil 11.



Şekil 11: Vertov, Kameralı Adam, Film, 1929

---

http://www.sinemalar.com/film/4788/kamerali-adam

[35] Jeremy Hicks , Dziga Vertov, **Defining Documentary** Film. London:I.B.Tauris, 2007.

Videoyu diğer görüntü üretme teknolojilerinden ayıran farklılıklar ile onu bir sanat ortamına dönüştüren özellikler özdeştir.[36]

Video tıpkı bir ayna gibi işlev görebilmektedir. Bir ayna gibi nesnesi ve imgesini aynı zaman-mekân izleminde buluşturmaktadır. Bu bakımdan video hem kendi başına görüntü üretebilme olanağı ile sanatçı mahremiyetine olanak veren nadir bir araçtır hem de istendiğinde sanatçıyı kendisi ve anında baş başa bırakabilecek olanakları içeren narsist bir ortamdır. Bu iki olanak birleştiğinde özellikle tarihsel olarak Hapening ve Beden Sanatı uygulamaları geleneği, feminist sanatçıların oldukça ilgisini çekmiştir. Happening (oluşum); ses, görüntü ve kimi durumlarda koku kullanarak sahne nitelikleri ortadan kaldırılmış üç boyutlu bir hareket mekânı içinde, oyuncu etkinliklerini farklı çevresel ve yapay malzemeyle birlikte, nesnel ve rastlantısal görünen bir yaklaşımla bir araya getirilen, belirli bir zaman-mekân ve konu bütünlüğü olmayan, doğaçlama sunulardır.

Fotoğraf ve film aynı teknolojik süreçleri kullanarak görüntü üretmektedir, video, diğer bir ifade ile elektronik görüntü, fotoğraf ve filmden temel anlamda farklılıklar içermektedir. Her üç teknoloji de iki boyutlu bir yüzey üzerinde görüntü üretiyor olsa da elektronik görüntü, mercek sistemin dışında film ve fotoğraf teknolojisi ile herhangi bir benzerlik göstermemektedir. Elektronik görüntünün teknik olarak optik gelenekten hareket edilerek görüntü üretmesine karşın, görüntünün oluştuğu yüzey ışığa duyarlı yüzey olan film ya da fotoğraf kartı değildir. Elde edilen görüntü elektronik süreçler sonunda beyaz bir camda üretilmektedir. Elektronik görüntünün nihai olarak elde edildiği bu yüzey "ekran" dır. İşte bu özelliği nedeniyle video, temel anlamda fotoğraf ve filmden ayrılmaktadır. Öncelikle elektronik görüntünün oluştuğu yüzey film ve fotoğraf gibi bir ışık yansıtılarak oluşturulmuş bir yüzey değil, görüntü yüzeyinin bizzat ışıktan oluştuğu bir yüzeydir. Ekran görüntüsü bu anlamda fotoğraf ve filmden ayrılmaktadır. Ekran görüntüsünün bizzat kendisi ışıktır ve bu ışık "İç ışık" olarak tanımlanır. Elektronik görüntünün bir çoğaltım aracı olarak yapısal farklılıklarını aşağıdaki şekilde sıralamak mümkündür:

Fotoğraf ve filmde görüntünün oluştuğu ışığa duyarlı malzemenin yerini videoda kamera tüpleri ve videobantları almaktadır.

Elektronik görüntünün oluştuğu yüzeyin bizzat kendisi ışıktır.

[36] Altunay, Alper (2013), **Sanatın Ortamında Video**, Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Elektronik görüntüde ses ve görüntü aynı anda birlikte kaydedilerek çoğaltılabilmektedir.

Elektronik görüntü diğer görüntü üretme teknolojilerinden farklı olarak eşzamanlı görüntü ve ses sinyalleri oluşturabilme becerisine sahiptir.

3.1 Video Yerleştirme ve Görüntü

Yerleştirme ya da enstalasyon, geleneksel sanat eserlerinden farklı olarak, çevreden bağımsız bir sanat nesnesi içermeyip belirli bir mekân için yaratılan, mekânın niteliklerini kullanıp irdeleyen ve izleyici katılımının temel bir gereklilik olduğu sanat türü[37] olarak bilinmektedir. Kapalı veya açık mekânlarda yapılabilir.

Kökleri kavramsal sanata kadar dayanmaktadır. 20. yüzyıl başındaki Marcel Duchamp'ın hazır-yapımları ve Kurt Schwitters'in çalışmaları enstalasyonun kullanıldığı ilk örneklerdir. Diğer adıyla yerleştirme sanatı, çağdaş sanatta mimarlık ve performans dışında birçok başka görsel sanat disiplininden de destek alan melez (hibrid) bir tarzdır.

İkinci Dünya Savaşının ardından sanatta yeni uygulamaların başlaması ile görüntü önemli hale gelmiştir. Görüntü üretmeye yarayan fotoğraf makinesi ve video kameralar ile de farklı enstalasyon uygulamaları görülmektedir.

Örneğin Sanatçı Günther Selichar 1993 yılında yapmış oldu foto enstalasyon çalışması ile (Şekil 12) Gerçek ve reprodüksiyonu birlikte kullanarak izleyicinin kıyaslama yapmasını sağlamayı amaçlamıştır. Aynı zamanda Selichar gerçek görüntü ile fotoğraf görüntüsünü de birlikte kullanmıştır.

[37] De Oliveira Nicolas; Oxley, Nicola; Petry, Michael, **Installation Art**, (Thames & Hudson Ltd, London 200) 98.



Şekil 12: Günther Selichar, «Suchbilder», 1992 – 1993

http://www.medienkunstnetz.de/works/suchbilder/

Video enstalasyon bir ya da birkaç video monitörü ve görüntüsünden oluşan heykel tarzı olarak bilinir; ancak kavram olarak sanata getirdiği en önemli yenilik, video görüntüsün de heykelin bir parçası olarak kullanılabilirliğidir. İzleyiciler video enstalasyon etrafında dolaşabilir; video ekranlarındaki görüntüleri izleyebilir ya da bu görüntüler ile etkileşimli bir ilişki düzeyi içine girebilirler. Video heykeller, bulunduğu mekândan bağımsız olarak varlığını sürdürmektedir. Gerektiğinde farklı bir mekâna taşınabilir ve bu mekân değişikliği nedeniyle anlam bütünlüğünde bir farklılık yaşanabilir.

Video görüntüsünün oluşturduğu yüzey monitörlerdir. Video monitörleri, birçok farklı alanda olduğu gibi enstalasyonlar aracılığı ile sanatın içinde yer almaya başlamışlardır. Video yerleştirmeler özellikle birlikte yapılandırıldıkları mekândan koparıldıklarında sanatsal anlamlarını yitirmektedirler. Bu nedenle minimal ve kavramsal sanat hareketleri, mekan sanatı örnekleri ve özellikle video sanatı

uygulamaları, çoğunlukla uygulandıkları mekânla birlikte tasarlandıkları için, sanat tarihinde enstalasyon kavramı da yine bu sanat akımları ile birlikte sıklıkla anılmaktadır.

Video enstalasyona örnek olarak; Crown Fountoin, Chicago'da bulunan Milenyum Park içinde yer alan, Jaume Plensa tarafından tasarlanmış en bilindik video enstalasyonu verilebilir. (Şekil 13) Kavramsal olarak oluşturduğu içerik ve şehrin dokusuna uyumu ile oldukça başarılı bir örnektir.



Şekil 13: Crown Fountoin, Chicago'da bulunan Milenyum Park içinde yer alan, Jaume Plensa tarafından tasarlanmış, video yerleştirme, 2004

---

http://openbuildings.com/buildings/crown-fountain-profile-12283

Günümüz enstalasyonlarında günlük ve doğal malzemelerin yanı sıra video, ses, performans, bilgisayarlar ve Internet gibi yeni mecralar da kullanılmaktadır. Önceleri radikal bir sanat yaratım biçimi olarak çıkan yerleştirme sanatı, 1980 lerden itibaren müzeler ve galeriler tarafından tamamen kabul görmüş, 20. yüzyıl sonlarında baskın sanat türü olmuş ve günümüzde de bu özelliğini korumaya devam etmektedir.

4 PLASTİK SANATLAR VE VİDEO

Videonun plastik sanatlar sürecine dâhil olması, aracın kendine özgü karakteristiğinin keşfi ile ilişkili bir süreçtir. İlk dönem video sanatçıları, aracın bu özelliklerini keşfetmeye çalışmışlar, videonun nasıl bir medyalaştırma işlevi olduğunu çeşitli şekillerde sınayarak, deneysel etkinliklerle öncelikli olarak videoyu farklı plastik sanatlara dâhil etmişler, yeni ve farklıbir aracı sanatın sınırları içine almak için kimi zaman sanatın sınırlarını dönüştürmeye çalışmışlardır.

Videonun bir sanat olarak görülmeye başlanmasının tarihsel gelişimini sadece sanat tarihinde yaşanan akımlarla ya da dönem içinde yaşanan teknolojik gelişmelerle açıklamak yeterli olmamaktadır. Tarihsel yaklaşım ve teknolojik gelişmeleri açıklamak gerekmektedir. Bu nedenle görüntü üretme tekniği olarak videonun teknolojik altyapısını, döneme kadar yaşanan sanatsal gelişmeleri ve video sanatının ortaya çıktığı yıllardaki toplumsal hareketleri gözden geçirmek önem taşımaktadır. Böylelikle video sanatının neden, nasıl ve hangi koşullarda ortaya çıktığı ve hangi toplumsal ve sanatsal temeller üzerine yapılandığı daha anlamlı anlatılabilmektedir.

Video sanatı, benzer diğer sanat dallar gibi, teknolojiye dayalı bir sanatsal etkinliktir. Video sanatını diğer sanat uğraşılarından farklılaştıran en önemli yönüortaya çıkan sanat yapıtının biçim ve içerik öğeleri ile sanatsal boyutlarının video teknolojisinin kendine özgü olanaklarına, anlatım özelliklerine ve video estetiğine dayalı üretilmiş olmasıdır.

Video, fotoğraf ve film gibi bir görüntü üretme teknolojisidir. Fotoğraf ve film gibi imgeler üretmektedir. Bir yüzey üzerinde gerçeğin temsillerini yaratmaktadır. Gerçekliğin temsillerini araç kullanarak yeniden oluşturmaktadır. Aracın özelliklerine göre kendi görsel gerçekliklerini üretmektedir. Fotoğrafın anlık pozlamasını ve filmin hareketli görüntü üretebilmesini aynı anda sunabilmektedir. Videonun tarihsel gelişimi de fotoğraf ve filmin sanatsal dönüşümü ile benzerlikler göstermektedir. Her üç teknoloji de önce teknolojik, sonra ekonomik ve en son da sanatsal olarak keşfedilmiştir.[38] Videonun sanatsal keşfine gelene dek yaşanan tarihsel süreç, tanımlanan bu üç ana bölüm içinde yapılandırılsa da, videonun teknolojik gelişimi kendine özgü bir yapı içinde oluşmuştur. Fotoğraf ve film

[38] Prof. Dr. Levent Kılıç ile söyleşiden alınmıştır, 23.07.2013

bireyselkullanım için üretilmiş teknolojiler olmasına rağmen, video mevcut bir kitle iletişim teknolojisinin yan ürünü olarak üretilmiş bir araçtır. Video, televizyon yayınlarının kaydedilmesi için geliştirilmiş bir teknolojinin ortak adıdır ve teknolojik evrimini de televizyon yayıncılığının ihtiyaçlarına borçludur. İlk televizyon yayını canlı olarak 1936 yılında gerçekleştirilen Berlin Olimpiyat oyunlarında yapılmıştır ve o yıldan başlayarak 50'li yıllara kadar geçen yayıncılık tarihinde televizyon yayınlarını manyetik olarak bir yüzeye kaydedebilecek ortam henüz geliştirilememişti.[39]

Video sanatının tarihsel gelişimindeki neden sonuç ilişkilerini sadece teknolojik bir bakış açısı ile anlatmak yeterli değildir. Dönem içinde gerçekleştirilen sanatsal etkinliklerin hangi toplumsal koşullarda oluştuğunu öğrenmek, o sanat eserinin üretildiği dönemde sanatçının yaşadığı toplumun koşullarını bilmek, video sanatının nasıl ortaya çıktığını kavramak için oldukça önemlidir. Gombrich (1986) "aslında sanat yoktur, sanatçılar vardır" demektedir. Eserleri ortaya çıkaran, daha önce denenmemişi deneyen, üretilmemişi üreten, başkalarının aklına getirmediğini düşünen, sezen ve ortaya çıkaran yaratıcı bir kişiliktir sanatçı. Sanatçının içinde yaşadığı toplum ayrıca belirleyici bir temel öğe olarak öne çıkmaktadır. Sanatçının yaşadığı ortam, gündelik yaşamdaki uğraşıları, politik duruşu, nasıl bir toplum içinde eğitildiği gibi konular belirleyici olmaktadır. Sanatçı üretimlerini içinde bulunduğu toplumsal yapının etkileri ile şekillendirmektedir. Bireysel yeti kadar toplumsal geleneğin de sanat eserinin ortaya konmasında büyük etkisi vardır. Sanat ve sanatçı için başarı, bireysel yetilerin, büyük gelenek ile buluştuğu yerde başlar demiştir Eliot.[40]

Sanatsal olgular, sanat eserleri ve sanatsal üretimler pozitif bilimlerde olduğu gibi formüle edilmiş gerçeklikler olarak varlıklarını sürdürmemektedirler. Pozitif bilimlerde olduğu gibi neden sonuç ilişkileri içinde değerlendirilememektedirler; ancak belirli temel değişkenler açısından yorumlanıp değerlendirilebilmektedir. Toplumbilimcilerin ve sanat kuramcıların yaptıkları gözlemler, bazı değişkenler üzerine ortaya koydukları çıkarımlar ve geliştirdikleri kuramlar doğrultusunda dönemin sanatsal üretim etkinlikleri ile toplumsal olayları açıklamaya çalışmaktadır.

[39] Alper Altunay, **Sanatın Ortamında Video**, (Anadolu Üniversitesi Yayınları, 2013) 15, 16.
[40] Eliot, TS., **The Sacred Wood: Eassy on Poetry and Criticism,** (New York: Alfred Knopf. 1921).

Videonun plastik sanatlar içinde yer bulmasının toplumsal temelleri dikkate alındığında mihenk taşı olarak Sanayi Devrimi görülmektedir. Sanayi Devrimi kavramı, kas gücünün buhar gücü ile çalışan makinelerin aldığı yeni üretim süreçlerini tanımlamak için kullanılmasının yanında toplumsal dönüşümü de ifade etmektedir. Söz konusu devrim geleneksel aile yapsında da köklü değişikliklere neden olmuştur.

Sanayi Devriminin kıta Avrupası için iki önemli sonucu bulunmaktadır; ulus devletlerin yeniden yapılanma süreçlerinde diğer ülkeler ile yaşadıkları çıkar çatışmaları ve bu sürecin meydana getirdiği savaşlar..[41] Önce I. Dünya Savaşı ve hemen arkasından II. Dünya Savaşının çıkmasına neden olmuştur. Savaşlar sanat tarihini ve uygarlık tarihini derinden etkilemiştir.

Video dönemini diğer dönemlerden ayıran en önemli toplumsal olaylardan biri ise 68 kuşağıdır. Savaşlara karşı verilen toplumsal tepkiler 60'lı yılların sonlarına doğru şiddetini artırmıştır. Hareketin temel amaçları; savaş karşıtı olması ve tüm insanların yaşam haklarına hiçbir şekilde kimsenin müdahale edemeyeceğidir. Öğrenci hareketi olarak başlayan 68 kuşağı, herkese "neden savaşıyoruz", "ne için ölüyoruz ya da öldürüyoruz" sorusunu sordurtarak anti-militarist bir hareket başlatmıştır. Bu hareket kendisinden sonraki dönemlere de örnek olmuştur. İnsanların birbirlerini öldürmesine neden olan tüm toplumsal kuramlara karşı bir hareket olmuştur. Tüm toplumları da etkisi altında bırakmıştır. Ülkemizde de Deniz Gezmiş önderliğinde gerçekleştirilen sosyalist öğrenci hareketi de 68 kuşağının uzantısı olarak kabul edilebilmektedir.

60'lı yıllarda ortaya çıkan bu özgürlük hareketleri, 68 kuşağını egemen ideolojilere karşı daha dirençli, daha kendinden emin bir şekle sokmaktadır. Bu dönemle birlikte gelişen rock çağı, küresel bir güç kazanan kitle iletişim araçları ve özellikle televizyon yayıncılığı, Orta Avrupa ve Amerika'nın kendine özgü gelişen kültürel yapıları, video sanatının ortaya çıkışındaki toplumsal temelleri oluştururlar.[42]

Video teknolojisinin bireysel kullanımlara olanak sağlaması ile aracın sanatsal özellikleri de sanatçılar tarafından kullanılmaya başlanmıştır. Sanat anlamındaki köklü değişimlere, videoyu da dâhil ederek sanatın sınırlarının zorlanmasını

[41] Altunay, Alper (2013), Sanatın Ortamında Video, Anadolu Üniversitesi Yayınları, S:23,
[42] Altunay, Alper (2013), Sanatın Ortamında Video, Anadolu Üniversitesi Yayınları,

sağlamışlardır. Bu dönemde aynı zamanda video sanatta mekanik üretme araçlarından elektronik üretim araçlarına dönüşümü simgeleyen ilk araçtır. Video sanatı örnekleri incelendiğinde sanatçılarda farklı malzemeler kullanarak, yeni sanat eserleri üretme isteğinin ön plana çıktığı görülmektedir. Sanatçılar için önemli olan; farklı olmak, alışılagelenin dışında eserler üretmek, daha önce denenmemiş uygulamalar yapmak gibi istekleri nedeni ile video sanatçılarla kolaylıkla buluşmuştur.

Video sanatının ortaya çıkmasında toplumsal koşullardaki değişikliklerle sanat tarihinde de köklü değişiklikler oluşmaya başlamıştır. Modern sanat tarihinin ve video sanatının temel çıkış noktalarından biri olarak bilinen fütürizm akımıdır.

Fütürizmin ortaya çıkması sanat tarihini derinden etkilemektedir. Fütürizm, gelecekçilik akımıyla da paralellik göstermektedir. Sanayi Devrimi ve bu dönemle ortaya çıkan özgürleşme hareketleri temeline dayanmaktadır. Bu nedenle de Fütürizm endüstriyel anlamda gelişmiş olan İtalya'nın Milano şehrinde doğmuştur. Fütürizm akımının öncü sanatçısı olarak İtalyan edebiyatçı Filippo Tommaso Marinetti (1876-1944) bilinmektedir. İtalyan akımı olarak anılmaktadır. Avrupa Sanat tarihini fazlasıyla etkileyen Fütürizm, 20 Şubat 1909 tarihinde Paris'te yayınlanan Le Figaro gazetesinde yayınladıkları Manifeste du Fütürizme (Gelecekçilik Manifestosu) ile başlamıştır. Bu manifesto ile sanatta var olan geleneklere karşı ilk başkaldırı başlamıştır.[43]

Fütürist sanatçılar alışılagelmiş çizgilerin, düzlemlerin, mekânların ve tüm kuralların yok edildiği bir sanat anlayışının yanında yer almışlardır. Geçmiş yerine geleceğe bakılması gerektiğini savunmuşlar ve makine çağının vurgulanması gerektiğini belirtmişlerdir.

Fütürizm geçmişe ait tüm sanatsal öğelerin yerle bir edilmesi gerektiğini savunur. İnsanın doğa ile mücadelesi sonucunda ürettiği tüm sanayi ürünleri, uçaklar, otomobiller ve makinalar, Fütüristler için en sık kullanılan ve işlenen temel öğelerdir. Bu da fütürizm ile faşizmin özdeşleşmesine neden olur. Siyasi bir algı

[43] İngilizce Vikipedi, **Filippo Tommaso Marinetti maddesi**, 21 Haziran 2007, 03:27 sürümü.

oluşturduğu için dönemde istediği çıkışı yapamamaktadır. Ancak daha sonraki sanat akımlarına yol gösterici olmaktadır.

Akımla birlikte sanatçılar sanayi ürünlerini fark etmişlerdir. Bu ürünlerin birer sanat nesnesi olarak değerlendirilebileceği fikrinin oluşmasına katkıda bulunmuştur. Geleneksel sanat nesnesini eleştirerek, sanat nesnesini farklılaştırma düşüncesini ortaya çıkarmıştır.

Video sanatının içinde yer alan performansların dayandığı kuramsal alt yapıda Fütürist izleri görmek mümkündür. Ayrıca yine bir sanayi ürünü olan fotoğraf, film ve videonun plastik sanatlar içine dâhil olmasındaki direnci kırmak için Fütürizmin endüstriyel ürünlere karşı geliştirdiği yaklaşımlardan yararlanılmıştır. Akımın kendi içinde vurgulanan "'cesaret, cüret ve başkaldırı" kavramları, sanatın geleneklerine karşı nasıl bir yaklaşım içinde olduklarını açıkça sergilemektedir.[44] Şekil 14.



Şekil 14: Umberto Boccioni, 1913

http://en.wikipedia.org/wiki/Umberto_Boccioni

1919 yılının başlarında Fütürist dönemin son yılları yaşanırken, Rusya'da Konstrüktivizm adlı yeni bir sanat ve mimari tarz gelişmektedir. Bu akımı temsil eden sanatçıların amacı; malzeme ve teknikleri yücelterek, eski sanat anlayışını ortadan kaldırmaktır.

Akımın belirgin özelliklerinden biri geleneksel sanat malzemeleri kullanmadan, geometrik biçimleri kullanmayı tercih etmeleridir.

[44] Altunay, Alper (2013), Sanatın Ortamında Video, Anadolu Üniversitesi Yayınları, S:39.

Sanatsal pratiğin sanatsal anlamda bir karşılığı olması gerektiği gibi talepler, sanatta yeni bir döneme işaret etmektedir. Produktivistlerin belirlediği düşüncedir. Konstrüktivizm için de bu düşünce önemli bir yer tutmaktadır.

Konstrüktivizm, Vladimir Tatlin' (1885 -1953) ilk olarak mimaride kendini göstermiş, fakat sanata getirdiği kavramsal bakış açısı dışında birçok örneği yaşama geçirilememiş, birçok eser tasarım olarak kalmıştır. Öte yandan, akımın özellikle mimaride ki etkisi oldukça güçlü olmuş; modern mimarinin gelişimine önemli bir kurumsal içerik miras bırakmıştır. Konstrüktivizmin bakış açısı, kolektif yaşam biçimlerine uygun eserler ortaya çıkarmak ve toplumların fiziksel ve entelektüel gereksinimlerini sanat eserleri sayesinde giderebilmektir. Bu düşünce sadece Konstrüktivizmin değil, modern sanatın da dayandığı temel düşüncelerden biridir.[45]

Kinetik sanat hareketinde de Konstrüktivizm etkileri görülmektedir. Sanat eserinin statik bir şekilde hareketsiz durmaması gerektiği fikri, kinetik sanat hareketi ile ortaya çıkmıştır. Bu düşünce tarazı ile video sanatı arasında da bir bağlantı kurmak mümkündür.

Konstrüktivizmin önemi kinetik sanat hareketinde de olduğu gibi gelecek sanat düşünce tarzını değiştirmesi anlamında önemlidir. Kinetik sanat, eserlerde dinamik bir hareket oluşturarak izleyiciye hareketi yansıtmayı amaçlamıştır.

Kinetik sanatın en önemli temsilcilerinden Alexander Calder'in heykelleri, ressam Joan Miro'nun resimlerinin üç boyutlu halidir. Aynı zamanda Calder, Marcel Duchamp'ın eserlerini de üç boyutlu hale dönüştürmüştür. Şekil 15.

[45] Altunay, Alper (2013), Sanatın Ortamında Video, Anadolu Üniversitesi Yayınları.



Şekil 15:Alexander Calder, Metal Çalışma,1921

http://therepublicofless.wordpress.com/2010/07/

Calder'in Miro'nun resimlerinden ilham alarak oluşturduğu metal heykel çalışması (Şekil 15), resim sanatından yola çıkarak oluşturulan üç boyutlu heykele örnektir.

Bir savaşın, sadece toplumsal yapıyı değil, yaşama ait tüm kurumları ve hatta sanatın akışını nasıl değiştirdiğine verilebilecek en iyi örneklerden biri I. Dünya Savaşı ve sonrasında ortaya çıkan Dada hareketidir. [46]

I. Dünya Savaşı'nda hümanist değerlerin parçalanmasına kayıtsız kalamayan sanatçılar, savaşa neden olan ya da olması muhtemel tüm ahlaki, sanatsal ve politik kurumlara karşı çıkmışlardır. Savaşa girmeyip tarafsız bir duruş sergileyen İsviçre, savaş karşıtı sanatçıların, yazarların, şairlerin kaçış bölgesi olmuştur. 1916 ve 1920 yılları arasında en yoğun dönemini yaşayan ve ilk olarak Zürih kentinde ortaya çıkan Dada hareketi, ardından New York, Berlin, Köln, Paris gibi önemli sanat merkezlerine hızla yayılmıştır.

Alman şair ve yazar Hugo Ball (1886–1927) 1916 yılında Zürih'te *Cabaret Voltaire* adlı bir gece kulübü açmıştır. Marcel Janco (1895-1984), Hans Arp (1886-1966), Francis Picabia (1879-1953), Tristan Tzara (1896-1963), André

[46] A.g.e. Sanatın Ortamında, 78.

Breton (1896-1966) vb. gibi birçok sanatçı ve yazara ev sahipliği yapan Cabaret Voltaire, Dada hareketinin yayılmasında da önemli bir rol üstlenmiştir.

Cabaret Voltaire, sergilenen yapıtlarla, ortaya konulan sahne gösterileryle, okunan manifestolarla ve şiirlerle sadece yerleşik geleneksel sanat anlayışına değil, batı uygarlığının normlarına, ahlak değerlerine de karşı çıkılan, özgür bir düşünce platformu, her şeyin söylenebildiği ve yapıldığı bir mekân olmuştur.

Dada hareketinin doğuşu ile farklı sanat disiplinleri içiçe geçmeye başlamış ve sanat kavramının ifade ettiği değerler de değişmeye başlamıştır. Buradan hareketle, sanatın o kadar da "değerli" olmadığı düşüncesi; gösterilerin, aksiyonların, gündelik hayatın içindeki olguların da sanat olabileceği düşüncesinin de oluşmasına zemin hazırlamıştır. Yaklaşık 40 yıl sonra Daday'la olan benzerliklerinden dolayı zaman zaman *Neo-Dada* olarak da adlandırılan Fluxus hareketi gündelik hayatın, sanatın kendisi olduğu düşüncesini daha da ileriye götürmüş, sanatı yaşamın kaotik dinamikleriyle beslemiştir. Daday'la karşılaştırıldığında daha kaotik bir yapıyı içeren Fluxus hareketi; yapıtları önceden tasarlamamayı/hesaplamamayı/kurgulamamayı (İng: *non-determined*), sanatın bir yaşam gibi (İng: *life-like*) olması düşüncesini önererek, Daday'la temelleri atılan bu düşünce yapısının yaygınlaşmasını sağlamıştır.

Cabaret Voltaire'de bir araya gelen entelektüeller; Sembolizme, Fütürizme ve özellikle savaşı desteklediklerini düşündükleri Ekspresyonizme karşı çıktılar. Yaptıkları sanata ve duruşlarına Dada adını verdiler. Çocuk hecelerini anımsatan Dada'nın herhangi bir kelime anlamı yoktur. Kendi başına bir mini manifestodur. André Breton'un deyimiyle "tam anlamıyla anlaşılmaz olmak gibi bir üstünlüğü"[47] olan Dada kelimesi, "anlamsız" oluşuyla o zamana kadar tüm sanat akımlarına, sanata yüklenen anlamlara ve değerlere karşı bir duruş sergiler.

Dada; kendisini oluşturan sanatçılar, şairler, tiyatrocular ve edebiyatçılar tarafından bir sanat akımı olmaktan çok, bir karşı-sanat hareketi olarak algılanmış ve tanımlanmıştır. Geleneksel kültüre ve sanat yapıtında estetik değerlere, sanat

[47] Norbert Lynton, **Modern Sanatın Öyküsü**, (İstanbul: Remzi Kitabevi, 1991) 130.

yapıtının biricikliğine olan tepkileriyle Dadaistler, sanatta geleneksel olan ne varsa (kendinden önceki her şey geleneksel olarak tanımlanır) yıkmayı amaçlamışlardır.

Dadaistlerin sanat yapıtı üretiminde var olan yöntem ve üsluplara karşı koymaları sanatın yönünü hiç olmadığı kadar değiştirmiştir. 'Sanatçının tükürdüğü her şey sanattır' diyordu Kurt Schwitters. Bir yapıtı sanat yapan biçimi, konusu, içeriği türü ve yansıttığı ustalık değil, sanatçının onun sanat olduğunu bilmesidir. Kübizm, Fütürizm ve Devrim-öncesi Rus sanatının etkisiyle gelişen bu tutum artık kendini açıkça ortaya koyuyordu."[48]

Tristan Tzara, bir karşı-sanat olarak Dada'nın ortaya çıkışını ve Dadaist duruşu şöyle ifade eder:

"Dada, toplumdan bağımsız olma, topluma karşı güvensizlik duyma gereksiniminden doğdu. Bize ait olanlar özgürlüklerini koruyorlar. Hiçbir kuram tanımayız biz. Biçimsel fikir laboratuvarları olan kübist ve fütürist akademilerden usandık artık. Para kazanmak ve kibar burjuvaları okşamak için mi sanat yapılır?"[49]

Tzara'nın da belirttiği üzere Dada, "akademi" gibi kendini tekrarlama tehlikesiyle karşı karşıya olan her türlü kurumsallaşmaya karşı çıkarak, kural tanımaz ve bağımsız bir düzensizlik önermiştir.

Örneğin Dada'nın kolajı kullanım biçimi ilk defa bu kadar agresif ve rastlantısal -bir anlamda da nedensizlik olgusuna dayalı- olmuştu. 1907-1914 yılları arasında etkin olmuş olan Kübizm akımının sentetik kübizm döneminde, kolaj kullanımıçoğunlukla bir nesnenin materyalinin boya ile betimlenmesi yerine kendisinin kullanılmasıyla temelde betimleme olgusuna karşı çıkmak amacında olmuştu. Dada'da ise, kolaj çok daha ön plandaydı ve rastlantı faktörü nedeniyle de daha anarşik bir yapıda kullanılmıştır. Kolaj kullanımının daha da ön plana yerleşmesi, sanat yapıtı üretiminde el becerisinin öneminin yitirilmesine ve buradan hareketle hazır-nesne kavramının ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Akademiye karşı tepki gösterilmekteydi. Geleneksel sanat tekniklerinden kurtulup

[48]Tristan Tzara, **Dada Hiçbir Anlama Gelmez**, **Modernizmin Serüveni**. ed. Enis Batur, çev. Sema Rifat, (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1998) 317.

[49]A.g.e. **Dada Hiçbir Anlama Gelmez, Modernizmin Serüveni**, 317.

hazır nesneleri ya da fotografik imgeleri kullanarak bilinen her şeye kesin bir biçimde karşı koydular. Mantıksal hiçbir ilişkisi olmayan, kimi zaman salt ses ilişkisine, fotografik montajlama ya da performansa dayanan anlık her şey Dadaist sanatçılar tarafından kullanılır oldu. Çekici-itici; komik alaycı ya da trajik olan tüm unsurlar alabildiğine kullanılmaya başlandı."[50]

İkonlara karşı çıkmakla birlikte kendisi bile bir ikon hâline gelen Duchamp'ın *Çeşme*'si, bir pisuarı ters çevirerek, *R. Mutt* adıyla imzaladığı en çok bilinen, üzerine sayısız yazı yazılmış ve yorum yapılmış olan, başka sanatçılar tarafından tekrar yorumlanan ve çağdaş sanat tarihi açısından bir ikon hâline gelmiş yapıtıdır. Duchamp, her ne kadar "hazır-nesnelerin son derece kişisel deneyler olduklarını ve halka göstermeye niyet etmediğini"[51] söylemiş olsa da, 1917'de New York Bağımsız Sanatçılar Topluluğu'nda yapılan bir sergide *Çeşme*'yi sergilemek istemiş ancak yapıt, sanatsal bir değer taşımadığı gerekçesiyle sergiden çıkarılmıştır.



Şekil 16: Mercel Duchamp, Pisuar, 1971

---

http://www.nkfu.com/marcel-kimdir-marcel-duchamp-sanati-hakkinda-bilgi/

"Duchamp'ın Çeşme çalışması (Şekil 16) resme getirilen tüm eleştirileri taşıyan bir mikroçip yapısındadır. Sanatın yalnızca doğa ve temsille yetinmeyip topluma ve sanatın kendisine karşı muhalif olmasının gerekliliği, yalnızca estetik kurallara göre

[50] Muammer Bozkurt, **Video Sanatı**, (İstanbul: Bilişim Yayınevi, 2005), 68.
[51] Tou – fait Articles, http://www.toutfait.com/duchamp.jsp?postaid=1844 [24.07.2007] Girst, Thomas. Using Marcel Duchamp. The Concept of the Readymade in Post-War and Contemporary American Art.

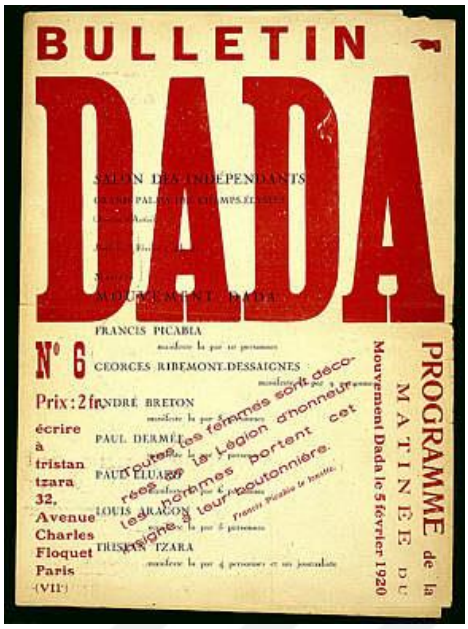
davranan bir sanatçının, sanatsal özgürlük açısından sınırlandırılmış bir ortam içine hapsedildiği gerçeği; resim değerlendirmelerinin ve estetiğin son derece öznel tartılar kullanmakta olduğu eleştirisi; el becerisi, resimsel tarz ve sanatçı tarafından oluşturulan bir nesne olmaksızın bir sanat yapıtının gerçekleştirilebileceği ve asıl önemlisi tüm geleneksel sanat sınıflandırmalarının dışında, önünde ve üstünde yaratıcı düşüncenin olduğu görüşü; izleyicinin kendisine belletilmiş bir yoldan ve pasif bir alımayıcı konumundan çıkması dileği, pisuvarın anlattıklarından bazılarıdır."[52]

Duchamp sürpriz sonuçlar taşıyan karmaşık olandan basite her şeyi bir arada üretmeyi denemiştir. Geleneksel anlatımlar, hızlı değişim, büyük kentlerdeki kitlesel hareketler, eylemler, ölümler, yabancılaşma; sinema, reklâm (ya da genel anlamıyla medya) dadaist performansların, enstalâsyonların, kolâjların konusu olmuştur.

Bu bağlamda, Dadaistlerin fotoğraf tekniğini, medya şirketlerinin ve reklam sektörünün henüz güçlenmediği (fotoğrafın haber, magazin amaçlı kullanımının pek fazla bilinmediği) bir dönemde ele almalarına şaşırmamak gerek; zira fotografik görüntüler yukarıda değindiğimiz abartı ve kara mizahın (groteks) ortaya çıkarılmasında pratik etkili bir yol olduğunu fark etmişlerdi. Güncel, hazır fotografik görüntülerin kesilip yırtılarak bir araya getirilmesi, yeniden üretilmesi Dadaistlerin karşı çıktığı akademik eğitimle elde edilen güzel sanatlara ve yeteneğe dayanan sanat üretimine karşı çıkışa uygun düşüyordu. Bu yöntem, oldukça geniş bir alanı içine aldı. Böylece fotoğraf tekniğini yirminci yüzyılın öncüsü olabilecek formlara dönüştüren en önemli etkenlerden birini Dadaistler gerçekleştirdi.[53]

[52] Hakkı Engin, **Resmin Sonu,** (Ankara: Ütopya Yayınevi, 2003) 112.

[53] A. g. e. **Video Sanatı**, s.46.



Şekil 17: Tristan Tzara, Dada 6, 1920

---

http://www.artic.edu/reynolds/essays/hofmann2.php

Dadanın geleneksel sanata karşı güçlü duruşu video sanatının ortaya çıkmasında büyük bir etkiye sahiptir. Modern sanatın kendi geleneklerinin oluşması için, var olan köklü geleneklerinin oluşması için, var olan köklü geleneklerin yıkılmasında başı çeker. Sadece video sanatçıları için değil, Dada'dan sonra sanat ile uğraşacak tüm sanatseverler için, daha başka bir sanat yapmanın mümkün olduğunu kanıtlar. En önemlisi ise, Rönesans'tan sonra sanata yüklenen tüm yüce değerleri sanatın üzerinden alarak, sanatın ve sanatçının özgürleşmesini sağlamaktadır. (Şekil 17)

Kitle sanatının ortaya çıkışı, 1800'lerden önce 180 milyon civarında olan Avrupa nüfusunun 1900'lere gelindiğinde 460 milyon civarında olması ve bu nedenle gerçekleşen endüstriyel devrimin kaçınılmaz olduğu kadar kaçınılmazdır. Popüler kültür olgusu 1950'lerin başından itibaren reklamın ticari kapsamının küresel boyutlara ulaşması, başta televizyon olmak üzere hareketli görüntü kültürünün kitleleri etkisi altına alması, kavrayıcı ve bütünleyici bir kitle kültürü olarak popüler kültür olgusu, Pop Sanat'ın ortaya çıkışını kaçınılmaz bir hâle getirmiştir.

İngiliz sanat eleştirmeni Lawrence Alloway'in (1926–1990) makalesi *Sanat ve Kitle Kültürü*'nde (İng: *The Arts and the Mass Media*) terimleşen ve "legal bir sanat biçimi" olarak tanımlanan Pop Sanatı, 1950'lerin ortalarında İngiltere'de

ve 1950'lerin sonlarında da birbirinden bağımsız olarak Amerika'da ortaya çıkmıştır. 1960'larda en etkin dönemini yaşamış ve 1980'lere kadar devam etmiştir. Pop Sanatının etkileri günümüzde de görülebilmektedir.

"Pop art terimi, modern olan, sanayiye ve toplumbilime ilişkin özellikler gösteren ve kentsel nitelikler taşıyan doğaya özgü yeni bir anlamın keşfiyle ortaya çıkmış çağdaş gerçekçilik alanının tümünü kucaklar." [54]

"Pop Sanat, ikonografik bir sanattır. Pop Sanat, hem pop kültür hem de sanatta kullanılan bir işareti alıp, onu yeniden kavramsallaştırır.



Şekil 18: Andy Warhol'un "Marilyn'ler" adlı eseri bir Pop Art ikonu olmuştur. 1956

---

http://tr.wikipedia.org/wiki/Pop_sanat%C4%B1

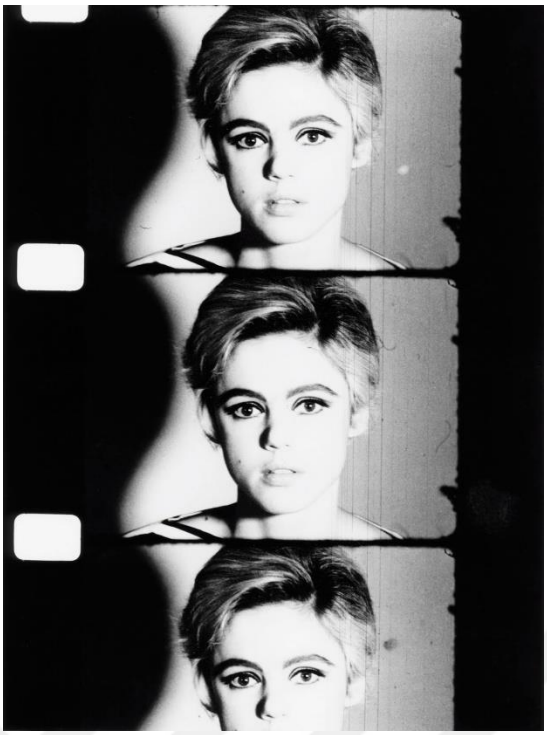
Andy Warhol (1928–1987) ve Roy Lichtenstein (1923–1997) kitle iletişim araçlarındaki imgelerin uyandırdığı olguları yapıtlarında en belirgin olarak kullanan sanatçılardandır. Warhol, reklâm ve kitle kültürünü birer klişe olarak kullanırken, Lichtenstein çizgi roman türü resimli dergilerin görsel dilini ve tekniklerini ele almıştır. (Şekil 18)

[54] Pierre Restany, **Pop Art, Modernizmin Serüveni**. ed. Enis Batur, çev. Sema Rifat, (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1998) 347.

Yapıtlarında güneşin batışını gösteren manzara resimleri, natürmort gibi son derece alışıldık hatta kimi zaman bayağı- temaların yanı sıra, Cézanne, Picasso, Mondrian gibi modernist ressamların resimlerini de alıntılayarak yeniden yorumlayan Lichtenstein'ın yapıtlarının genel olarak en önemli özelliği, grafik biçimleri ön planda kullanmasıdır. Resim yüzeyinde yazı, konuşma/düşünme balonu, kontur, tram gibi grafik öğelerin yanı sıra yan yana getirilen birden fazla ve birbirini anlatısal olarak takip eden tuvaller (kareler), resimsel olmaktan çok grafik ve çizgi roman bağlamında edebî denilebilecek öğeleri, resim sanatına dâhil etmektedir.

Pop Sanat, eleştirdiği olgu ve kavramları sanat anlayışının merkezine koyarak, zaman zaman yüceltme ve yerme kavramlarını da ters yüz etmiştir. Bu belirsiz yaklaşımıyla ilk postmodern sanat yaklaşımı olarak kabul edilebilecek olan Pop Sanatı, alıntılama olgusunun net bir şekilde ortaya çıktığı ilk sanat akımı olarak kabul edilebilir.

Sanat yaşamına ticari illüstratör olarak başlayan ve sonrasında ressam, film yönetmeni, albüm prodüktörü ve yazar olarak devam eden Andy Warhol, 1960'larda Marilyn Monroe, Elizabeth Taylor, John F. Kennedy, Jaqueline Kennedy gibi popüler kültürün mitleştirdiği kişilerin yanı sıra Brillo kutuları, Campbell's çorba konserveleri gibi marka kavramı üzerine kurulmuş popüler kültür nesnelerini de serigrafi yöntemiyle çoğaltarak mitleştirmiştir. (Şekil 19)



Şekil 19: Andy Warhol, Edie Sedgwick (1965). 16mm film (siyah, beyaz). 4 dk.

---

http://artobserved.com/2011/02/go-see-new-york-andy-warhol-motion-pictures-at-moma-through-march-21st-2011/

Jean Baudrillard'a göre "Warhol'un görüntüleri, sıradan bir dünyanın yansıması niteliğinden öteye gidemediklerinden dolayı sıradan görüntüler değildir; sıradan olmalarının nedeni, bunlara yorum katacak bir öznenin bulunmamasından kaynaklanmalarıdır. Bunlar görüntünün en küçük bir figüratif değişiklik olmaksızın saf figürasyon düzeyine yükselmesinden ortaya çıkmışlardır. Aşkınlık ortadan kalkar, ama bunlar her türlü doğal anlamını yitirerek yapay ışığın tüm gücüyle boşlukta göz kamaştıran göstergenin gücüne yükselirler."[55] Baudrillard'ın burada anlatmak istediği şey, Warhol'un sanatında kullandığı figürlerin ve nesnelerin aslında ne indirgendiği ne de yüceltildiğidir. Onlar Warhol'un işlerinde kendi başlarına zaten birer mit olarak, oldukları gibi yer alırlar. Warhol'un *Marilyn*'i, *Jackie*'si (Resim) ya da *Soup Can*'i (Resim) arasında bir fark yoktur, her üçü de kitlesel tüketim kültürünün bir ürünü ve miti; kendi başlarına birer söylemdirler.

20. yüzyıl bir sanat tarihi olarak ele alınırsa, alıntılama kavramının her ne kadar

[55] A.g.e., **Pop Art**, 349.

Marcel Duchamp'ın özellikle *Çeşme* yapıtıyla başladığı söylenecek olsa da, Andy Warhol'un alıntılama kavramına getirdiği "legalleşme" olgusu sanatın tarihsel akışını değiştirecek boyutlardadır.

Baudrillard'a göre, Warhol'un nesneye karşı aldığı tavır, onu Marcel Duchamp ve diğer Avant-Garde sanatçılardan ayırır; çünkü Duchamp gibi Avant-Garde sanatçılar, sanatı sanat yapıtını parçalamak ve sanat yapıtının bağlamını değiştirmek üzerinden algılamışlardır. Bu bağlamda her sanatsal tavır, Avant-Garde sanat akımına dâhil olmak anlamındadır. Andy Warhol, nesnelerin bağlamını değiştirmek ya da anlam yüklemek gibi bir katkı sağlamadığı için Avant-Garde sanatçı olmaktan oldukça uzaktır. Zira, Avant-Garde'ın sürekli olarak yeniliğin peşinde olmak, konvansiyonel olana karşı çıkmak, yıkmak, bozmak, yeni ve biricik yapıt üretmek gibi özellikleri Warhol'un yapıtlarında görülmez. Warhol'un yapıtları tüketim kültürünün ikonlaştırdığı metaları yeniden üretip ve bir anlamda yeniden kopyalayıp sunmak amacı taşır.

Marcel Duchamp'ın ready-made'leri ile Warhol'un işleri arasında sanat yapıtının orijinali ile kopyasının aynı anlamı taşıması açısından benzerlikler olduğu kadar, yapıt üretimi, yapıt ve sanatçı ilişkisi açısından da farklar bulunur. Marcel Duchamp'ın 1913'ten itibaren ilk Bisiklet Tekerleği (Şekil 20) ile üretmeye başladığı ready- made'leri sanat yapıtında estetik ilkeleri yok sayarak, sanatı yapı bozum bağlamında ele almıştır. Duchamp, endüstri ya da günlük kullanım nesnesini seçerek, ayırarak ve imzalayarak özerk sanat nesnesine dönüştürmüştür. Seçme eylemiyle endüstri nesnesi, sanat yapıtı konumuna erişir. Sanatçının salt varlığı, yapıtı özerk bir konuma eriştirmiştir.



Şekil 20: Marcel Duchamp, 1951 Metal tekerlek, boyalı tahta tabure 29,5 x 63,5 x 41,9 cm

---

http://blog.peramuzesi.org.tr/sergiler/marcel-duchampin-bisiklet-tekerlegi/

Warhol, Duchamp'ın tehlike olarak gördüğü sanatının nicel olarak çoğalması ve değersizleşmesi olgusunu sanat üretiminin bir parçası hâline getirmiştir. Warhol'un sanatında özerklik, Duchamp'a göre çok daha zayıf bir konumdadır, sanatçı-yapıt ilişkisinde yapıtı üreten özne ikincil plandadır, ya da başka bir deyişle, özensizliğin kendisi özne durumundadır.

Andreas Huyssen'e göre "Warhol seçtiği fotoğrafı orijinale eklediği küçük değişikliklerle ipek baskı tekniği kullanarak çoğaltır. Buna göre sanat reprödüksiyonun reprodüksiyonu hâline gelir."[56] Warhol, Marilyn'den sonra, aynı fotoğrafı tekrar kullanarak, otuz portreyi yan yana getirip Otuz, Birden Daha İyidir (İng: Thirty Are Better Than One) adını vermiştir. Andy Warhol, resimlerinde kullandığı mitleri bir anlamda tırnak içine alıp, tekrar ve tekrar sunmuştur.

[56] Andreas Huyysen, **After the Great *Divide*: Modernism, Mass Culture and Postmodernism** (London: Macmillan, 1988) 146.

Warhol Pop Sanatı'nın doğasındaki klonlama özelliğinden dolayı, eşi bulunmayan sanat yapıtları üretmek yerine, tekrar çoğaltılabilir ve kopyasının orijinalinden daha az değerli olmadığı yapıtlar üreterek modern sanatın biricik sanat yapıtı mitini sarsmıştır. Warhol, kendisini bile pop bir öğe olarak kullanarak sanatçının yapıt üretiminde bulunduğu konumunu da değiştirmiştir.

Pop Art'ın video sanatının gelişimine en belirgin katkısı, popüler kültür ürünleri ile sanat eseri arasındaki bağı yeniden yapılandırmasıdır. Pop Art, Duchamp'ın hazır nesnesini bir basamak daha ilerleterek, popüler kültür ürünlerine taşır. Video sanatçılarının en çok kafa yorduğu konu olan televizyona karşı duruşta, Pop Art'ın tarzından sıklıkla yararlanılır. Kültür endüstrisinin ürünlerine dönüşmüş içeriklerin sanatın ortamında yeniden yorumlanmasında videonun mani-pülasyon gücü, çoğu zaman Pop Art'ın sanata getirdiği yeni yorumlama biçimleri ile birleşir. Video bir araç olarak kendi araçsal özelliklerini sanatın ortamına taşırken, Pop Art sanat-çılarının oluşturduğu yeni geleneklerden yararlanmıştır. [57]

Sanatın işlevlerini öne çıkaran, sanatını estetik yönlerini kavram olarak sorgulayan Kavramsal Sanat 1960'lı yıllarda başlamıştır. Sanatın nesnesinden çok ürettiği anlam, işlev ve düşüncesine önem vermektedir. Bu nedenle sanat nesnesinin, önemini en aza indirgemiştir. Sanat eserinden çok eserin üretildiği süreç; nesnesinden çok taşıdığı fikir ve düşünce önem kazanır.

Kavramsal sanat hareketlerinde farklı malzemeler kullanılmaktadır. Malzemeler; fotoğraf, film, ışık, insan bedeni ve arazi parçaları şeklinde farklılık göstermiştir. Kullanılan malzemeler nedeni ile performans sanatı, arazi sanatı, video sanatı, süreç sanatı, çevresel sanat ve birçok sanat dalı ya da tarzı kavramsal sanat hareketi ile doğrudan ilişkilidir.

Kavramsal sanatta temel amaç nesnelerin ötesinde düşünerek, fikirlere uygun malzemeler bulmak ve ifadeleri bu malzemeler ile oluştururken işlenecek kavramın hedefinden hiç şaşmamak olduğundan, kavramsal sanat üzerine, gerçekleştirilmiş etkinliklerde sanat nesnesi bir araçtan öte anlam taşımaz. Her sanat eseri bir kuram oluştururmuşçasına derinlikli, bütünlüklü bir yapı sergilemeli, kullanılan malzemeler amaçlanan kavramsal düzlemi yapılandırabilecek nitelikleri taşıyabilmelidir. Sanatçı

[57] A.g.e. **Sanatın Ortamında Video**, 23.

çevresindeki tüm nesneleri, şeyleri ve değerleri sanat eserinin nesnesi haline dönüştürebilir; ancak kullanılan aracın, nesnelerin ürettiği anlamın üzerine çıkmaması, sanat yapıtı ürettiği kavramın rolünü çalmaması gerekir.[58]

Video sanatının temellerinin atıldığı diğer sanat hareketi olan Fluxus, ABD'li mimar ve grafik tasarımcı olan George Maciunas öncülüğünde 1962 yılında ortaya çıkmıştır. Dönemin en etkili avangart örnekleri Fluxus döneminde görülmektedir. Kavram olarak bir sanat akımı olarak değil de bir sanat hareketi olarak görülmektedir. Anlamı akış olan Fluxus da her şey bir akış içinde yer almaktadır. Sanatı planlı ve rastlantısal olarak tanımlamaktadır.

John College, Emet Willims, Dick Higgins, George Brecht, Al Hansen, Nam June Paik Fluxus akımının; öncülerinden bazılarıdır.

Fluxus akımını Yeni Dada olarak tanımlayan sanat kuramcıları da bulunmaktadır. Fluxus sanatın yeni bir döneme geçmesi için yeni öneriler getirmiştir. Bu özelliği Dada hareketi ile özdeş görünmektedir.

Kavramsal sanat amaç olarak; sanatın nesnel değil düşünsel bir süreç olması gerektiğini amaçlar. Bu nedenle, galerilerde ya da müzelerde sergilenecek eserler üretmek yerine, toplumu sanat ile buluşturan süreçleri tercih etmektedir. Sanata daha farklı bakış açıları getirmiş, sanatçılara yeni ve farklı malzeme kullanmaları konusunda harekete geçirmiştir. Sanatın burjuva kesime hizmet etmesini engellemeyi amaçlamıştır.

Fluxus kalıcı sanat eserleri yerine geçiciliğe, bitmiş yapıt yerine süreçselliğe, satılabilir ve metalaşmış sanat nesneleri yerine işlevsiz nesnelere kısacası; bir yolculukta varılan hedef yerine yolculuğun kendisine önem verir. Fluxus bu nedenle disiplinler arası bir yapı sergilemektedir. Şairlerden edebiyatçılara müzisyenlerden ressam ya da heykeltıraşlara kadar geniş bir yelpaze içinde farklı temsilcileri bir araya getirmiştir. Bu nedenle de tek bir kent ya da ülkeye ait olmaktan uzak uluslararası, milletlerarası ve en önemlisi disiplinlerarası bir sanat olmayı başarmış bir sanatsal harekettir.[59]

[58] A.g.e. **Sanatın Ortamında Video**, 23.
[59] A.g.e. **Sanatın Ortamında Video**, 23.

Fluxus hareketi, video sanatının bakış açısı ile birebir paralel anlayışa sahiptir. Video, hareketin içinde tekrar tekrar keşfedilir. Videonun olanakları bu süreçte sıkça denenmiştir. Fluxus sanat hareketi ile video sanata dâhil olmaktadır. Videonun teknik özelliklerini kullanan Fluxus sanatçıları kimi zaman monitör deforme eder kimi zaman ise sinyalleri bozar. Kimi zaman vidoyu provakatör bir araç olarak da kullanmışlardır. Video tüm özellikleri ile Fluxus hareketine hizmet etmektedir.

Sanat hareketleri ile temellenip şekillenerek günümüze kadar gelen video sanatında farklı uygulamalar bulunmaktadır. Videoyu sanata dâhil etmeyi amaçlayan sanatçılar dönemsel olarak aynı zamanda kavramsal sanat ve avangart sanat akımları ile yakından ilişkilidirler. Sanatın modernleşme süreci içerisinde yer alan sanatçılar da video sanatıyla ilgilenmektedirler. Bu nedenle farklı farklı sanat alanlarında eser üreten sanatçılar çalışmalarında videoyu kullanmışlardır. Böylelikle video birçok sanat dalı ile buluşup farklı disiplinler içinde kendi estetik özelliklerini vurgulayabilmektedir.

Video sanatının ortaya çıkışı olarak kabul edilen erken dönem video sanatı uygulamaları 1960'lı yılların sonuna doğru 'deneysel video', 'sanat televizyonu' , 'yeni televizyon' , 'sanat videosu' ve hatta dönemin yasalarını sınırlayan ilk uygulamaları nedeniyle "gerilla televizyonu" ya da "alternatif televizyon" olarak farklı isimlerle tanımlanmışlardır. Bu kadar farklı kavramın aynı anda kullanılıyor olmasının temel nedeni ise dönemin içinde bulunduğu sanatsal ve toplumsal koşulların farklılığı ve çeşitliliğiyle ilgilidir. Video sanatının ilk dönemleri bu nedenle teknolojik sanatın örneklerini içermekle birlikte, aynı zamanda kurumsal çeşitliliklerin hızla arttığı farklı sanatsal denemelerin yoğunlaştığı ve hatta politik çalkantılar nedeniyle sosyal olarak dünya toplumlarının en aktif yıllarının yaşandığı 68 kuşağı dönemine denk gelmektedir. Video sanatının sanatsal temelleri içerisinde yoğun olarak fluxus hareketinin etkilerine rastlanabileceği gibi performans sanatlarının farklı örnekleri, vücut sanatının video ile kesiştiği öncü çalışmalar, pop sanat, minimalist heykel, kavramsal sanat, avant-garde müzik, deneysel film, çağdaş dans ve tiyatro gibi sanatın birçok farklı ve dönemdaş uygulamaları ile iç içe geliştiği de görülecektir.[60]

[60] A History of Video Art, **The Development of Form and Function**, Chris Meigh-Andrews, Berg, Oxford and New York, 2006, S:41.

Bu nedenle video sanatının ilk dönemlerini bir geçiş dönemi sanatı, disiplinler arası kültürlerarası ve kurumlar arası bir sanat deneyimi olarak da görmek mümkündür. İlk video uygulamaları birçok farklı yeni teknolojik uygulamayı sanatın içerisine sokarak yeni sanatsal deneyimlere hevesli olan bir grup sanatçının kullandığı bir araç olarak sanatın sınırlarını yeniden belirlenmesinde öncü bir işlev gören önemli bir geçiş dönemine karşılık gelmektedir.[61]

Video sanatının ilk örneklerinin görüldüğü, 1960'lı yılların sonlarına doğru, deneysel video, sanat televizyonu, , yeni televizyon, sanat videosu ve alternatif televizyon gibi farklı isimlerle tanımlanmıştır. Bu kadar farklı isimlerle anılıyor olmasının temel nedeni; dönemin içinde bulunduğu sanatsal ve toplumsal koşulların geçiş dönemin de olmasından kaynaklanmıştır.

Fluxus hareketinin etkilerine video sanatının sanatsal temellerinde rastlanmaktadır. Aynızamanda performans sanatının farklı örnekleri, vücut sanatının, video ile kesiştiği öncü çalışmaları, Pop Sanat, Minimalist Heykel, Kavramsal Sanat, Avangart Müzik, Deneysel Film ve Çağdaş Dans ve Tiyatro gibi birçok farklı uygulamaların iç içe geliştiği de görülecektir. [62]

Video kolay kullanılabilir olması, çoğaltabilmesi ve yeniden işlenebilir yapısı ile farklı denemelerin birçok kez yapılmasına olanak sağlar. Bu sayede video sanatının oluşmasının yanında farklı denemelerin uygulanmasından oluşan değişik türlerin oluşmasına da olanak sağlar. Bu durum videonun deneysel kullanılabilir özelliğinden ve farklı sanat materyalleri ile ortak kullanılabilirliğinin ortaya çıkardığı avantajlı bir özelliktir. Videonun teknolojiye bağlı olması ile teknolojinin sürekli gelişmesi sayesinde, farklı uygulamalarının olmasına olanak sağlanmaktadır.

Farklı alanlarda öncü video sanatçıları olarak; Nam June Paik, Vito Acconsi, Wolf Vostell, Ulrike Rosenbach, Merta Roslar, Peter Campus, ve Nil Yalter, sayılabilir.

Nam June Paik (1932, 2006); elektronik görüntü sanatının ilk ve önde gelen isimlerinden biridir. Paik, 1960'larda teknolojik olarak oldukça ileri bir ülke olan Almanya'da John Cage (1912-1992) öncülüğünde bazı sanat kuramcıları tarafından

[61]A.g.e. **Sanatın Ortamında Video,** 30,
[62] A.g.e. **A History of Video Art: The Development of Form and Function**, 40.

Yeni - Dada olarak da adlandırılan Fluxus akımının kurucularındandır. Paik aynı zamanda video ile çalışmalar yapan ilk sanatçı olarak da bilinmektedir.[63]

En önemli çalışmalarından biri; bir mıknatıs yardımı ile doğal akışındaki televizyon görüntüsüne müdahale ederek, ekranı elektronik olarak boyamış, ekran görüntüsünün anlamını yeniden yorumlamıştır. Bu çalışması ile televizyona eleştirel bir şekilde yaklaşırken aynı zamanda televizyonu çalışmaları için ortam olarak görmüştür.



Şekil 21:Nam June Paik; Elektronik Televizyon, 1963.

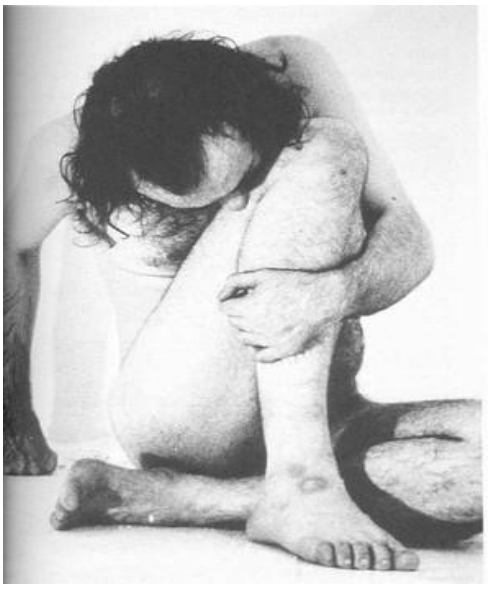
http://www.medienkunstnetz.de/works/exposition-of-music/images/8/

Nam June Paik, gerçekleştirmiş olduğu bu çalışma ve diğer çalışmaları ile video sanatının kurucusu olarak kabul edilmiştir.

Vito Acconci video çalışmalarında kendi bedenini kullanan öncü sanatçılardandır. 1960'lı yılların sonunda performans ve video ile uğraşmaya başlamıştır. Fotoğraf, film ve performans çalışmaları bulunmaktadır. 1970'den sonra video ve ses yerleştirmeleri ile ilgili örnek çalışmalar üretmiştir.

1973 yılında yapmış olduğu, Theme Song (Tanıtım Müziği) ve 1976 yılında yapmış olduğu The Red Tapes (Kırmızı Kasetler) isimli çalışmalar Acconci'nin öncü olduğu çalışmalardan sayılabilmektedir. (Şekil 22)

[63] A.g.e. **Sanatın Ortamında Video**, 65.



Şekil 22: Vito Acconci, 1973

http://sokoisbarefoot.blogspot.com/2011/10/vito-acconci.html

Wolf Vostell (1932 - 998), 20. yüzyılın ikinci yarısında yaşamış Alman bir ressam ve heykeltıraştır. Wolf Vostell aynı zamanda video sanatının, environment'ın, yerleştirmenin, happening'in ve Fluxus Akımı'nın öncülerinden biri olarak kabul edilir. Bulanıklaştırma ve dekolaj tekniklerinin yanı sıra nesneleri beton içine gömme Vostell'in yapıtının ayırtedici özelliğidir.

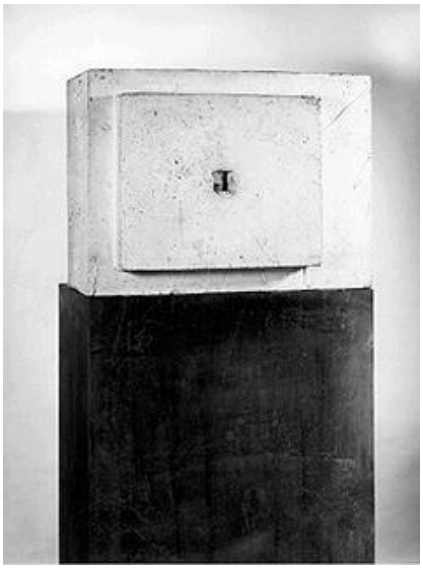
Wolf Vostell fotolitograf çıraklığının ardından 1954'ten 1955'e kadar Wuppertal "Werkkunstschule"de öğrenim görmüştür. Bu dönemde çok sayıda yolculuk yapan Vostell 1954'te Paris'de yırtılmış ilan panolarından yaptığı ve daha sonraki yapıtlarında belirleyici olacak "dekolaj" kavramını geliştirmiştir. Paris'de "École des Beaux-Arts"da bir süre daha öğrenim gördükten sonra Düseldorf akademisine heves kırıcı bir dönüş yapan sanatçı 1958'de sanatın sokaklarda yapılması ve izleyiciyle bütünleşmesi gerektiğine karar vererek ilk happening'lerini gerçekleştirmiştir. 1962'de Wolf Vostell Maciunas ve Paik'le birlikte yaşamın sanatla özdeşleşmesi için mücadele eden Fluxus'un ilk üyelerinden birisi olmuştur. 64

[64] http://www.kuadgallery.com/tr/artist/wolf-vostell/ [03.12.2013]

Vostell'in "Fluxus-Zug-das mobile Museum Vostell" (1981) gibi baskıları, videoları, environment'ları ve yerleştimeleri her zaman sosyo-politik nedenlerden etkilenmiştir ve bu çalışmalar onun kamusal alanın tasarlanması düşüncesine bağlılığının bir biçimi olarak anlaşılmalıdır. Wolf Vostell'in yaratıcı çalışmaları çok sayıda sergi içinde yer almıştır. Vostell'in ilk büyük retrospektif sergisi "Musée d'art Moderne de la Ville de Paris"de gerçekleştirilmiştir. Sanatçı Kassel'deki "Documenta 6" ya katılmıştır.

Vostell mimari modeller tasarlamıştır. Bunların arasında İspanya'nın güneyinde Malpartida'da kurduğu müze için tasarladığı model de yer almaktadır.

Wolf Vostell, "Beton TV Paris" isimli çalışmasında betonun içerisine gömülmüş bir televizyonu, küçük kare bir boşlukla ifade ettiği bir çalışmadır. (Şekil 23)



Şekil 23. Wolf Vostell, Concrete TV Paris, Beton TV Paris, 1974 – 1981

http://www.medienkunstnetz.de/works/beton-v-paris/

Ulrike Rosenbach (1943, -); Alman bir sanatçı olan Rosenbach aynı zamanda profesördür. TV'ye karşı video çalışmalar yapan ilk sanatçılardandır. Heykeltıraş olarak eğitim alan Ulrike Rosenbach çalışmalarında da heykel ile ilintili işler üretti. 1971 yılında yapmış olduğu ilk video çalışması ile sergilere katıldı. Joseph Beuys ile de çalışan sanatçı Almanya'nın en ünlü uluslararası video sanatçısı olarak kabul

edilmektedir. Elektronik görüntüler kullanarak farklı video çalışmaları oluşturmuştur. Onun video çalışmaları geleneksel temsil yöntemlerini eleştirmektedir. Çalışmalarında bedeni kullanarak yeni ifade biçimleri ortaya çıkarmıştır. Feminist bir bakış açısına sahiptir ve çalışmalarında kadına sıkça yer vermiştir.[65]

Video çalışmalarında konu olarak genelde kadının kadınların ev yaşamları ile ilgili tezatlık içeren feminist eleştiriler kullanmaktadır. Vital Statistics of a Citizen, Simply Obtained (Bir Yurttaşın Basitçe Elde Edilmiş Yaşamsal İstatistikleri) projesinde kadın olmanın toplunda standartlaştırıldığını ve toplumsal kadın standartlarının kadına yüklediği değerleri eleştirmek amaçlanmıştır. Sanatçı Frankfurt'da eğitimci olarak yaşamına devam etmektedir. (Şekil 24)



Şekil 24: Ulrike Rosenbach, 1972, Julia ile Sarma

http://www.medienkunstnetz.de/artist/rosenbach/biography/

Martha Rosler; Amerikalı sanatçı Martha Rosler (1943-); uzun bir süre farklı ortamları kullanan ve bu farklı araçları başarılı bir şekilde birleştiren öncü bir "yeraltı sanatçısı" olarak kabul edilir. Rosler sadece ürettiği video çalışmaları ile değil, video sanatı üzerine yaptığı kuramsal çalışmalar ile de ön plana çıkan bir isimdir. Rosler, video dışında çeşitli araçlar kullanmış olsa da, onun tanınmasını sağlayan araçlar; feminist video çalışmaları, foto-kolaj ve foto-metinlerdir. Ayrıca sanatçı, video

[65] Ulrike Rosenbach. [Ausstellungskatalog Stedelijk Museum Amsterdam, 28. März - 11 Mai 1980]. Amsterdam: Selbstverl. d. Museums, 1980. 34 S., zahlr Ill.

yerleştirmeler ve performans sanatı üzerine de çalışmış ve üretimde bulunmuştur.[66] (Şekil 25)



Şekil 25: Martha Rosler, Vital Statistics of a Citizen, Simply Obtained, 1977.

http://www.reactfeminism.org/nr1/artists/rosler_en.html

Peter Campus (1937); Sadece video çalışmalarıyla değil, video çalışmalarına getirmiş olduğu kuramsal yorumlarla daöncü olmuştur. Çalışmaları arasında video yerleştirmeler, fotoğraf, bilgisayar tabanlı uygulamalar bulunmaktadır.67 Campus, ilk video işi olan 1971 yapımı Dynamic Field Series (Dinamik Alan Dizisi) adlı çalışmasını New York'taki Judson Memorial Kilisesi'nde gerçekleştirir. Yine 1971 yılında Kiva, 1972'de Interface (Arayüz), 1973 yılında Stasis, 1974 yılında Shadovv Projection (Gölge Projeksiyounu) ve Negative Crossing (Negatif Geçiş), 1975'te Mem ve Dorve 1976'da ise Mask Pro-jections (Maske Projeksiyonu) adlı bir dizi proje gerçekleştirir. Bu projelerin genel tavrı, farklı kamera açıları ve video oyunları ile izleyicilerin algısal beklentilerini bozarak yeni görsel düzenlemeler yaratmaktır. Bu nedenle Campus'un 70'li yıllardaki çalışmalarının bir diğer ortak özelliği de izleyici katılımının çalışmanın bir parçası olmasıdır.68 Campus işlerinde; kimlik, gerçeklik, izleyici ile iş arasındaki klasik ilişkiyi değiştirmeyi amaçlamıştır. Çalışmaları ile katılımcı sanatın da öncülerinden olmuştur.

[66] A.g.e. **Sanatın Ortamında Video**, 75

[67] Herzogenrath & Nierhoff, Peter Kampüsü, Analog + Dijital Video 1970-2003, (Kunsthalle Bremen, Almanya: p. 2003), 146. 146.

[68] Meigh Andrews, Chris, **A History Of Video Art, Oxford and New York**: berk Publishing. (2006).

Campus'un, Three Transition isimli çalışmasında farklı açılara yerleştirilmiş kameralardan çekilmiş görüntülerin üst üste konumlandırılması şeklinde farklı bir uygulama yapılmıştır. Görüntüler birbiri üzerine gelerek kaynaşmaktadır. Sanatçı kendi bedenini veya suretini bozarak yansıtmıştır. (Şekil 26)

Bu şekilde kendi portresi üzerinden kendine sanal bir öz eleştiri yüklemektedir. Campus bu çalışmaları ile Dışavurumculuk, Kubizim ve Sürrealizm'in etkileri hissedilmektedir. [69]



Şekil 26: Peter Campus, Three Transition, 1973

---

http://routineinvestigations.blogspot.com/2010/05/early-video-art-peter-campus.html

1979 yılından itibaren Peter Campus'un çalışmaları değişiklik göstermeye başladı. Fotoğrafın daha ağırlıklı olduğu çalışmalar üretmeye başladı. Çalışmaların da doğa ve manzara konuları hakim olmaya başladı. (Şekil 27)

[69] Herzogenrath & Nierhoff , Peter Kampüsü, Analog + Dijital Video 1970-2003, Kunsthalle Bremen, (Almanya: 2003), 146. 146.



Şekil 27: Peter Campus, Shinnecock Koyunda, 2010. Digital video, 24 minute loop.

http://www.artcritical.com/2010/12/12/peter-campus/

Nil Yalter; Kahire doğumlu Türk asıllı bir sanatçı olan Nil Yalter (1938-); 1965 yılından itibaren Paris'te yaşamaya başlar. Paris'e bir ressam olarak giden Yalter, yaptığı ilk video çalışması ile aynı zamanda Fransız video sanatı tarihinin ilk işlerini de gerçekleştirmiş olur. 1980 ile 1995 arasında Sorbonne Üniversitesi'nde video sanatı üzerine çeşitli dersler vermiştir. Yalter, genellikle "etno-kültürel" temalar üzerinde yoğunlaşmıştır.[70]

Sanatçı çalışmalarında etnik sorunları, kültürel kimlik gibi konuları ele almıştır. Feminist bir bakış açısına sahiptir.

Başsız Kadın veya Göbek Dansı, adını taşıyan ilk video çalışmasından başlayarak kadınların gelenek içinde baskı altında tutulmasına eleştirel bir bakış getirdi. Belgesel ile kurmaca anlatımları birleştirdiği videolarını desen, fotoğraf ve resimlerle birlikte yerleştirme biçiminde çalışmalar yapmıştır. (Şekil 28)

[70] A.g.e. **Sanatın Ortamında Video**, 82.



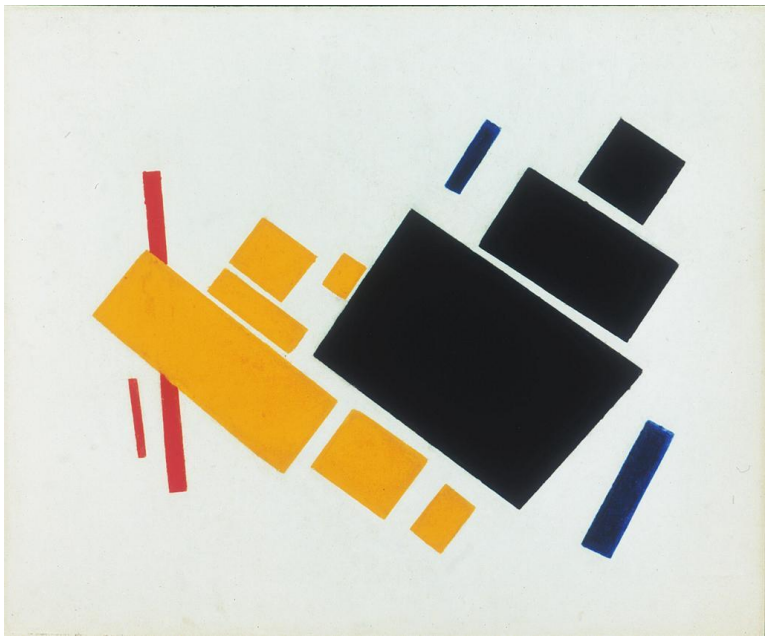
Şekil 28: Nil Yalter, Göbek Dansı, 1974, performans çalışması.

---

http://www.reactfeminism.org/nr1/artists/yalter_en.html

Paris'e gidişinden tam 14 yıl sonra, 1993 yılında İstanbul'a giden Nil Yalter eski bir Bizans kilisesi olan ve Fatih Sultan Mehmet'ten sonra bir süre cami olarak kullanılan Edirnekapı'daki Kariye (Chora) Müzesi'ni görür. Bu eski kilise içindeki mozaik ve freskler karşısında büyülenen Yalter, Paris'e geri döndüğünde bu müzenin 28 farklı resmini yapar. Yalter'i asıl bu eserin görselleri üzerinde dijital bir çalışma yapma olanağı ciddi şekilde ilgilendirir ve mozaikler ile pikseller arasında kurduğu ilişki onu Kasimir Malevitch'in kuramsal metinlerine ve resimlerine kadar yönlendirir. Bu deneyimini David Apikian ve Nicole Croiset ile birlikte gerçekleştirdiği "Pixelismus" adlı etkileşimli video çalışmasına aktarmayı başaran Yalter, birlikte hazırladıkları CD'de video, üçboyutlu görselleştirme, animasyon, ses, durağan görüntüler ve etkileşimlilik gibi sayısal medyanın farklı formlarını bir arada kullanır.[71] (Şekil 29), (Şekil 30)

[71] Melis Tezkan, **Gerçekliğe Alternatif Bir Gerçeklik**, Nil Yalter Videosu, 2009.



Şekil 29: Kazimir Malevich, 1915, Tuval üzerine Yağlıboya resim.

http://ilikethisart.net/?p=14242



Şekil 30: David Apikian, Nicole Croiset, Nil yalter, Pixelismus, 1992, video çalışması.

http://www.virtual-worlds.net/vw98/david.htm

Yalter'in Pixelismus isimli çalışması, resim sanatından direkt etkilenerek ortaya çıkmış bir video uygulamasıdır.

Eğer olası geleceğin daha teknik olan yönünü şimdiden zihnimizde canlandırsak muhtemelen resimdeki yağlıboya hevesinden sıkılmış olan sanatçının akademik

bağlarla ifade özgürlüğünü sınırlayan bu beş yüz yıllık serüveni tamamen sonlandıracağını göreceğiz.

Farklı teknikler son zamanlarda ortaya çıkmaya başladı ve aynı yeni müzik enstrümanlarının türemesinin bir dönemin tüm anlayışını değiştirdiği gibi ışık fenomenin de şu anki bilimsel ilerlemeyi ve diğer faktörleri göz önüne alırsak yeni sanatçı için yeni araç olacağını görebiliriz.[72]

Duchamp'ın söylediği gibi Video Sanatının ortaya çıkması ile tuval resmi bitmemiştir ve hatta video ile resimler hareketli olmaya başlamıştır. Video sanatçıları, videoyu basit bir kayıt aracı olarak görmekten çok, resmetmek ya da üçboyutlu heykeller üretmek üzere sanatsal bir ifade aracı olarak ele almışlardır.

Bir yağlıboya resim denemesini yapma süresinde, bir video eserinin yüzlerce farklı denemesinin yapılabileceği bir dönemde, sanatçılar için video en önemli deneysel ifade aracına dönüşmüştür. Ama Video Sanatçıları resmin sanatının etkilerini çalışmalarında hep hissettirmişlerdir. Birçok video sanatçısı çalışmalarında direkt olarak deseni kullanmıştır.

Desen çalışmalarından kopamayan sanatçılar desenin durağanlığını bozarak desen ve videoyu birlikte kullanarak çalışmalar yapmışlardır. Desenin durağanlığını kıran sanatçılara Robin Rhode örnek olarak verilebilir.

Robin Rhode; Fotoğraf ve video ile çalışan Güney Afrikalı sanatçıdır (1976-). Yapıtlarında performans, desen ve fotoğrafın araç/ortam/yöntem özellikleri bir araya getirmektedir. Beyaz tebeşir ve kömür ile kırık-dökük beton kaldırımlar veya bakımsız duvarlar üzerine çizdiği desenlerini, bedeninin hareketleri ile birleştirerek anlam kazandırmıştır. Rhode, desen araç/ortam/yönteminin durağan yapısına hareket katmaktadır. Her bir hareket, tek tek fotoğraflanır ve birbiri ardına yanyana konumlanarak sekans halinde (İng: storyboard) sergilenir. Rhode, yapıtlarında bir performans gerçekleştirmektedir. İzleyene sekans biçiminde sunduğu fotoğrafları, performanslarının sonunda geride kalan birer belge niteliği de taşımaktadır.

[72] http://www.metmuseum.org/toah/hd/duch/hd_duch.htm [23. 11.2013]

Rhode'un desen ile anlatısal bir kurgu oluşturma düşüncesi ve kullandığı teknik, Güney Afrika'nın en önemli sanatçılarından William Kentridge'in (1955–) işlerini anımsatır.[73] (Şekil 31)



Şekil 31: Robin Rhode, İsimsiz (Yo-Yo), 15 adet c-print (detay), 2005

http://www.lehmannmaupin.com/artists/robin-rhode

Kentridge, 1989'da ilk animasyonu Johannesburg, Paris'ten Sonra İkinci En Büyük Şehir'i (İng: Johannesburg, 2nd Greatest City After Paris) yaptı. 1989-1999 yılları arasında yaptığı 8 filmden oluşan Drawings for Projection serisinin ilk parçası olan bu animasyon ve Felix Sürgünde (İng: Felix in Exile) (Şekil 32) gibi diğer animasyonlarının en önemli ögelerinden biri kullanmış olduğu özgün tekniktir. Klasik animasyon tekniğinde her bir kare ayrı ayrı yüzeylere çizilirken, Kentridge'in tekniğinde her bir kare aynı kâğıt üzerine çizilir. Bu yöntemle, animasyonlar her zaman bir önceki çizimin izlerini taşır. Kentridge'in animasyonlarında, sınırlı olanakları olan kömür ve kuru pastel, sınırlarını aşarak "canlı" bir özellik kazanır. İstanbul Modern Sanat Müzesi'nde aralarında Robin Rhode'un da bulunduğu 20 sanatçının 56 yapıtının sergilendiği Venedik-İstanbul (18 Ekim 2006- 28 Ocak 2007, 51. Venedik Bienali'nden seçki) adlı sergide; Aya Seyahat, Gece için Gündüz ve George Méliès için Yedi Fragman animasyonlarıyla yer alan Kentridge, "yapıtlarında ülkesinin karmaşık ve şiddet dolu politik geçmişini kara bir mizah anlayışıyla eleştirerek, apartheid döneminin psikolojik yükünün bireyler üzerindeki etkilerine

[73] William Kentridge; politika ve Afrika çalışmaları, tiyatro ve pandomim eğitimi aldı. 1975–1991 yılları arasında Johannesburg'da Junction Avenue Theatre Company'de oyuncu olarak çalıştı ve yönetti. Sanatçının yapıtları, Gauggenheim ve MoMA gibi önemli müzelerde yer almaktadır.

odaklanır. Silginin tamamen yok edemediği gölgeler birer metafor olarak unutulanların ve belleğe kazınanların günlük yaşamdaki etkisini somutlaştırır. [74]



Resim 32, He got game", Robin Rhode, 2000, video çalışması

http://www.lehmannmaupin.com/artists/robin-rhode

Robin Rhode, fotoğraflarında Kentridge'in tekniğine çok benzer bir yöntem kullanır. Çizimlerin her bir karesi aynı yüzeyde yer alır ve birbirini ardı ardına takip eden çizimlerin zaman zaman tamamı görünürken (Şekil 32) zaman zaman da yarı silinmiş izleri görünür. Rhode'un Hasat (İng: Harvest, 2005, 3'48'', mini DV), Mum88 (Şekil 33) (İng: Candle, 2007, 2'16'', 16 mm), Boş Cepler89 (İng: Empty Pokets, 2008, 1'20'', HD video) gibi videolarında ise sanatçının çizilmiş olan nesnelerle kurduğu bedensel ilişkisi kimilerinde 35 mm kamera ile fotoğraflanmış elde edilen çok sayıda fotoğraf ardı ardına birleştirilmiştir. Kimilerinde ise performansların belgeleri olan video yapıtlarında olduğu gibi doğrudan kaydedilmiştir.

[74] Venedik-İstanbul Sergisi Basın Bülteni'nden alınmıştır.



Resim 33 Robin Rhode, ***Mum***, 2’16’’, 16mm, (filmden kareler) 2007

---

http://blog.the-dot.co.uk/design/creative-street-art-ideas-by-robin-rhode/

Robin Rhode’un kullandığı basit materyaller, Afrika’nın olanaksızlıkları ve bu olanaksızlıkların 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* (Şekil 34) (İng: *Stone Flag*, 2004, 9 adet c-print) adlı fotoğraf serisi bu politik duruşun en belirgin olduğu işlerinden biridir. Sanatçı, *Taş Bayrak*’ta elinde rüzgâra karşı savurduğu bir bayrak tutuyormuş gibi fotoğraflanmıştır.



Şekil 34: Robin Rhode, *Taş Bayrak*, 9 adet c-print

2004.http://www.moma.org/explore/inside_out/2010/02/11/robin-rhodes-car-on-bricks/

Taş Bayrak, politik referansları bağlamında, Afrika-Amerikalı sanatçı David Hammons'un (1943–) Afrika-Amerika Bayrağı (Şekil 35) (İng: *African-American Flag*, 1990) yapıtını anımsatır. David Hammons, 1970'ler ve 1980'lerde New York'ta ve civarında yaptığı dış mekân yapıtlarıyla tanınmaktadır.



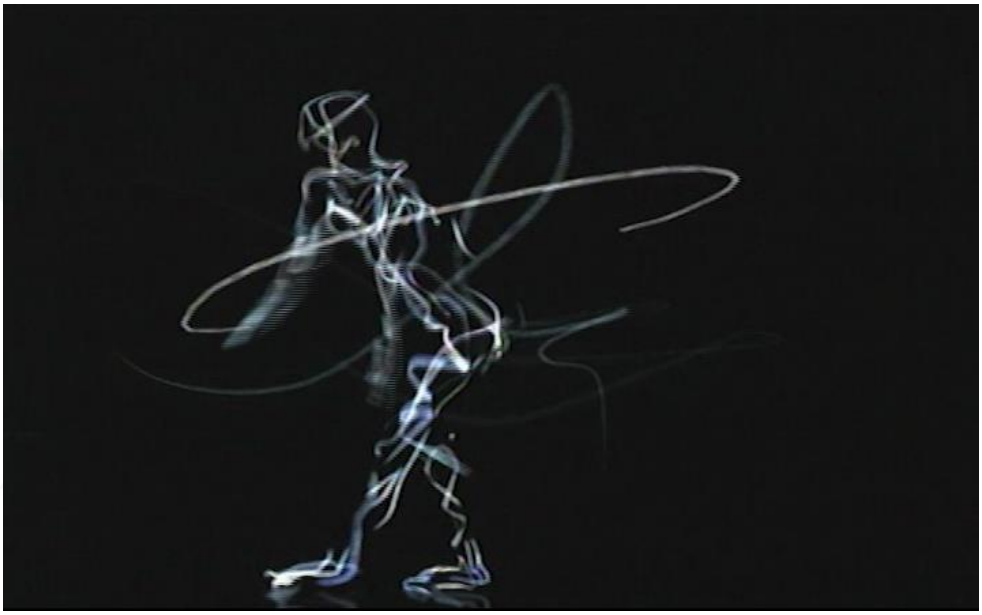
Şekil 35: David Hammons, ***Afrika- Amerika Bayrağı***, bez üzerine baskı, enstelasyon, 1990.

---

http://thebaresquare.com/tag/david-hammons

Rhode yapıtlarıyla, az ya da çok, politik duruşu açısından Afrika kökenli sanatçılara referans vermektedir. AncakRhode'un yapıtlarında alıntıladığı en önemli kavram veya olgular -bir anlamda- Joseph Nicéphore Niépce'in (1765–1833) ilk fotoğrafından Eadweard Muybridge'in (1830-1904) hareket analizlerine, Georges Méliès'nin (1861– 1938) durdurma düzenindeki (İng: *stop-motion*) film denemelerine, fütürist sanatın hareketi görüntüleme tutkusuna kadar fotoğrafın ve sinemanın tarihidir. Fotoğrafın ve sinemanın başlangıcında kitleleri adeta büyüleyen hareketin ve zamanın yakalanması, Rhode'un yapıtların da önemlidir. Desen çizimlerini hareket ile birlikte kullanarak yeni bir çalışma ortaya çıkarması sanatçının resim sanatının etkilerini video sanatına yanısttığının başlıca örneklerdendir.

Bill T. Jones; dans, tiyatro, video ve çizgileri birlikte kullanarak eserler üreten bir sanatçı. 1952 yılında New Yok'da doğan sanatçı dans eğitimleri aldı. Jones, Ghostcatching (1999) çalışması ile dans çizim ve bilgisayar efeketlerinin birlikte kullanıldığı bir dijital sanattır. Hareketin yakalandığı sensörler ile desenler ortaya çıkmaktadır. İnsan vücudunun dans ile birleştirilerek oluşturduğu estetik yapı efektlerle çizgisel hale getirilerek etkili bir video çalışması ortaya çıkarmaktadır. Aynı zamanda Bill T. Jones'un çalışması, desen, ritim ve hareketin birlikte kullanıldığı örneklerdendir. (Şekil 36)



Şekil 36: Bill T. Jones, Ghostcatching (1999)

http://music.columbia.edu/~mando/HTML/CMCindex.html

"Eğer olası geleceğin daha teknik yönünü şimdiden zihnimizde canlandırırsak muhtemelen resimdeki yağlıboya hevesinden sıkılmış olan sanatçının akademik bağlarla ifade özgürlüğünü sınırlayan bu beş yüzyıllık süreci tamamen sonlandıracağını göreceğiz.

Farklı teknikler son zamanlarda ortaya çıkmaya başladı ve aynı yeni müzik enstrümanlarının türemesinin, bir dönemin tüm anlayışını değiştirdiği gibi ışık fenomeninin de şu anki bilimsel ilerlemeyi ve diğer faktörleri göz önüne alırsak yeni sanatçı için yeni araç olacağını önceden görebiliriz" (Duchamp, Akt. Akın, 2009)

Duchamp'ın bu sözlerine rağmen yağlıboya tuval resmi günümüzde de devam etmektedir. Yağlıboya tuval resmi farklı olarak video ile buluşarak video sanatını etkilemiş ve video sanatının içinde yer almaya devam etmiştir.

"Gelecekte, belirli bir dikkatle video seyrederken pek çoğumuz, kameranın kullanımındaki sanatçı elinin farkına varabileceğiz. Eğer sahte değilse bir Van Gogh tablosunu belirli fırça darbelerinden tanımak mümkündür; çok kısa bir süre sonra kamera tutuş ya da tutmayış biçiminden Dan Graham, Bruca Nauman ve Vito Acconci arasındaki farkı bileceğiz. Bireysel bir işaret olarak video stil, önemli bir hale gelecek ve eski moda estetik kavramlarla birlikte bilgi kavramını da içine alacak"[75]

Video sanatını ilk uygulamalarından günümüze kadar gelen örneklerine baktığımızda resim sanatından direkt olarak etkilenen birçok video sanatçısı görmekteyiz. Bu sanatçıların uygulamalarında kendilerine ait tarz da hissedilmektedir. Joseph Beuys, Bill Viola, Norman McLaren, Sam Taylor ve AES +F topluluğu başlıca sanatçı örnekleridir.

Joseph Beuys {1921 - 1986); Avrupa ve Amerika Birleşik Devletleri'nde 1950 ve 1980'ler arasında etkili çalışmalar yapmış Alman sanatçıdır. Kavramsal Sanat ve Fluxus akımları içerisinde uluslararası üne sahip olan çalışmalarıyla bilinir. Beuys: çizim, resim, heykel gibi geleneksel sanat ortamlarından zaman ya da süreç odaklı eylem ya da performans sanatlarına kadar geniş bir yelpazede sanat ortamı üzerinde çalışmıştır. Sanatın psikoloji, sosyoloji ve hatta politik alanların içine girdiğinde hem sanatçı hem ele katılımcı/izleyici için iyileştirici bir rolü olduğunu vurgulamaktadır. Bu sanatsal terapi söyleminde Beuys'un geçmişindeki II. Dünya Savaşı'nda Almanya için savaşırken yaşadığı deneyimlerin önemli bir rolü olduğu söylenebilir. Kendi ifadesiyle, savaş sırasındaki tüm yaşanmışlıkların bir insanlık suçu olduğunu belirtir ve bunun üstesinden gelebilmek için yaratıcılığın güçlerini harekete geçirmeye çalıştığını ifade eder.[76]

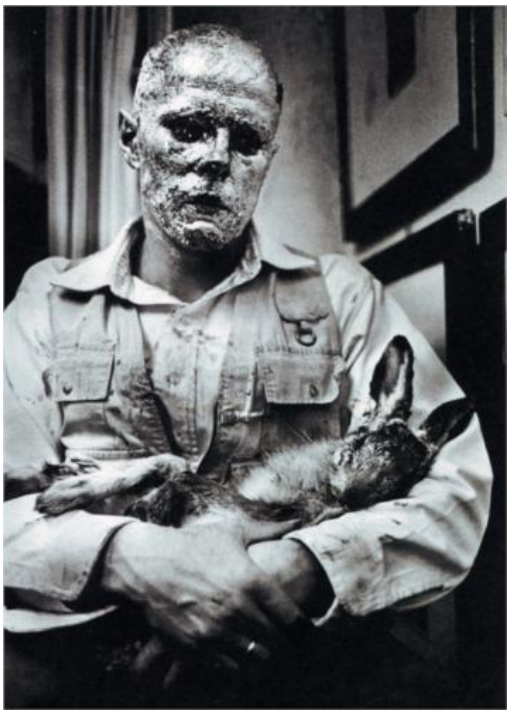
Sanatın bireysel yönü yanında toplumsal işlevini de önemser. Ona göre "her insan bir sanatçıdır" ve her insan tek tek bir katılımcı olarak toplumsal yaratım sürecine aktif

[75] Rosler, Martha. video: Sheding the Utpian Moment" Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art. Ed: Doug Hall and Sally Jo Fifer, Nev Jersey: Aperture Foundation. (1990).
[76] Canan Baykal, **Joseph Beuys' u Nasıl açıklamalı** (Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 2005) 90.

bir şekilde katkıda bulunabilir. Beuys'un çalışmalarında kullandığı materyaller ölü/diri hayvan bedenleri; kürkleri, tüyleri gibi organik materyallerle endüstriyel ürünler olmak üzere iki ana başlık atında toplanabilir. . Öte yandan gündelik yaşam içerisinde sıradan nesneleri de sanatın ortamı içine dahil ettiği ve yeniden yorumladığı çalışmaları bulunmaktadır. Beuys bu bakımdan sanat eserlerinde kullandığı hazır-yapım kavramının yeniden yorumlanmasına önayak olur. Fluxus akımının önde gelen diğer isimleri gibi Beuys da geleneksel sanat anlayışının kullandığı materyallerin yeniden yorumlanmasına neden olacak işler ortaya koyan dönemin çağdaş deneysel müzik ve performans anlayışından etkilenir ve sanatsal etkinlikler sonucunda üretilen sanat nesnesinden çok, sanatsal sürecin kendisine odaklanır. 1965 yılında *How to Explain Pictures to a Dead Hare* (Ölü Bir Tavşana Resimleri Nasıl Açıklamalı?) adlı performansını gerçekleştirir.[77] (Şekil 37)

Beuys diğer tüm farklı sanat materyalleri yanında el ile çizim tekniğini kullanmaktan hiçbir zaman vazgeçmez. Beuys'a göre yaşamı boyunca yaptığı tüm çizim denemeleri kendisi için de henüz tamamlanmamış olmakla birlikte en önemli gereçlerden biridir (Paust, 2005). Beuys'a göre plastik sanatların tüm alanlarında kullandığı malzemeler ya da sonuç olarak ortaya çıkan eserlerden çok, bu eserleri ortaya koymada yaşanan deneyimler ve düşünsel süreç önemlidir. Ona göre "düşünmek, plastik sanattır".

[77] A.g.e. **Sanatın Ortamında Video,** 73.

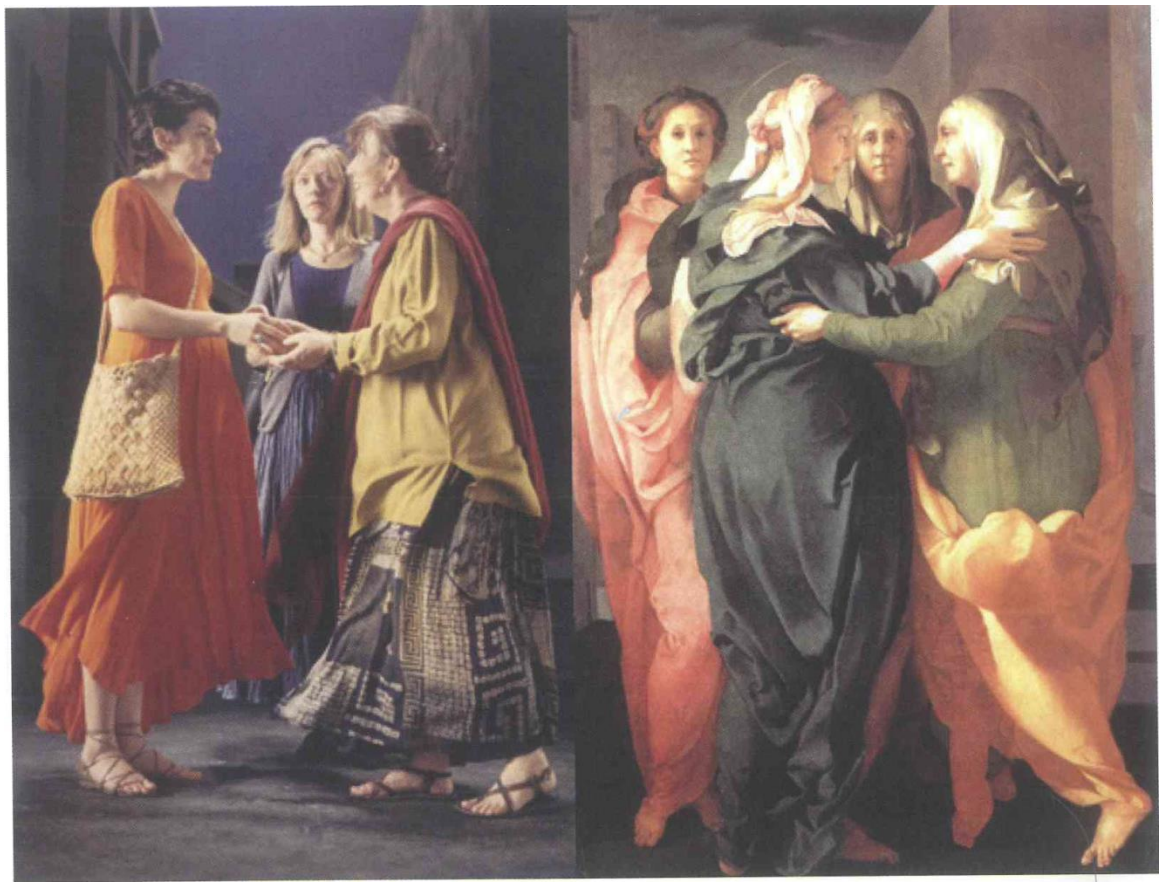


(Şekil 37) Joseph Beuys How to Explain Pictures to a Dead Hare (Ölü Bîr Tavşana Resimleri Nasıl Açıklamalı) 1965

---

http://www.wikipaintings.org/en/joseph-beuys/how-to-explain-pictures-to-a-dead-hare-1965

Bill Viola (1951-); video sanatında kendine ait tarzı olan çağımıza damgasını vuran sanatçılar arasındadır. Elektronik sanat, ses - görüntü teknolojileri ve yeni medya alanında farklı çalışmaları ile bu alanlardaki öncü isimlerden biridir.



(Şekil 38) Bill Viola, The Greeting (Kutlama) / Jacapo da Pontormo The Visitation (Ziyaret)

Sanatın Ortamında Video kitabından alınmıştır.

45. Venedik Bianeli'ne Amerika Birleşik Devletleri'ni temsilen katılan sanatçı Buried Secrets (Örtülü Sırlar) adını verdiği bir dizi video çalışmasını sergilemiştir. Bu çalışmaların arasında Viola'nın en bilindik işlerinden biri olan The Greeting (Kutlama) adlı eseri de vardır. İtalyan Maniyerist ressam Jacopo da Pontormo'nun (1494-1557) The Visitation (Ziyaret) adlı tablosunun çağdaş bir yeniden yorumlanmasını içermektedir.

Örnekte görüldüğü üzere (Şekil 38) ressam Jacopo da Pontormo'nun yapmış olduğu yağlı boya resmi Viola'nın video çalışması ile birlikte hareket kazanmıştır. Sanatçı yağlıboya resminin video çalışmalarında yaşamasının daha etkili hale gelmesini sağlamaktadır.

Viola'nın belli başlı eserlerinden biri olan *The Passions da,* ağır çekim tekniğini kullanarak Rönesans resim geleneklerinden esinlendiği duygu yüklü bir video çalışmasıdır. (Şekil 39)



Şekil 39: Bill Viola, The Passions, 1986

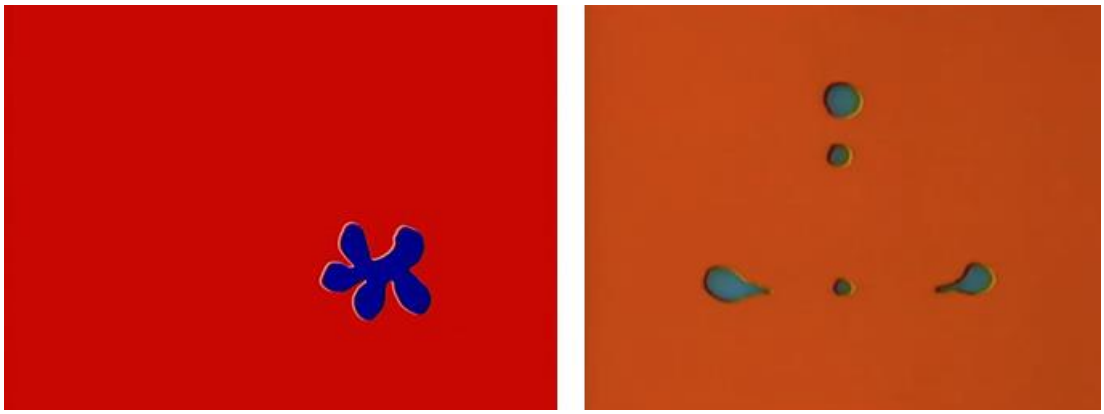
http://nga.gov.au/viola/passions.cfm

Viola, çalışmasında algı, bellek, öz gibi temaları ele almıştır. Yavaş hareketlerle modellerin yüzleri, duygu gücü ve karmaşıklığı ifade etmektedir. Sanat tarihindeki önemli resimleri duygusal ifadeleri kullanarak oluşturduğu video çalışmalarında ağır çekimler ile yüzdeki mimikleri tüm detaylarıyla yansıtarak duygunun izleyiciye taşınmasını sağlamıştır. Bill Viola, Hieronymus Bosch'un resimlerini referans almıştır. Resim sanatının etkilerinin direkt görüldüğü video çalışmaları oluşturmuştur.

Norman McLaren (1914 – 1987); Kanada Ulusal Film kurulu için yaptığı çalışmalar ile tanınan Kanadalı sanatçı; farklı birçok uygulamaya öncü olmuştur. Film, animasyon, video sanatı, görsel müzik, grafik gibi alanlarlailgili çalışmaları bulunmaktadır. Bu uygulamaların bir çoğunu birleştirerek de çalışmalar oluşturmuştur.

Norman McLaren, 1940 yılında yapmış olduğu “Dots” (Benek) isimli video sanatı çalışmasında renk ve ritmi kullanarak hareketli bir çalışma oluşturdu. Direkt renkleri kullanarak yaptığı bu çalışmasında kameranın önüne düşen boya damlaları müzikteki ritim ile birleşerek farklı ve eğlenceli bir çalışma oluşturmaktadır. Dots, mavi boya damlalarının, kırmızı fon üzerine düşerek rastgele biçimler oluşturduğu ve oluşan biçime göre ritmin belirlendiği bir çalışmadır.

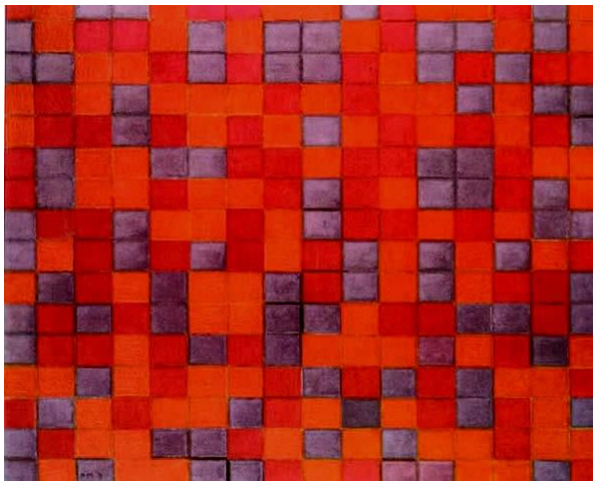
McLaren’ın yapmış olduğu “Benek” isimli çalışma Piet Mondrian’ın yapmış olduğu “Damla Tahtası” isimli çalışması ile de büyük benzerlikler göstermektedir. (Şekil 40) Mondrian’ın resimleri minimalistir. Yalın renk ve biçimler içerir. Norman McLaren’ın yapmış olduğu video çalışması da minimalist bir uygulamadır. Seçilen renk ve biçimler de örtüşmektedir. (Şekil 41)



Şekil 40: Norman McLaren, Damla Tahtası, 1972, Video

---

http://lydiacaplan.blogspot.com/2012/04/animator-profile-norman-mclaren.html



Şekil 41: Piet Mondrian,Composition Chequerboard Dark Colours (Damla tahtası, Koyu Renkler), 1919

---

http://www.freemanart.ca/mondrian_authentication.htm

Sam Taylor-Wood (1967); Londra'da doğmuştur. Heykeltıraşlık eğitimi alan sanatçı çalışmalarında fotoğraf ve videoyu kullanmaktadır. Çalışmalarında konu olarak; insanların incinebilirliği ve can sıkıntısını ele almaktadır. Sanat tarihinden tema ve ikonları ele alarak yeniden yorumlamaktadır. Geçmiş ile bu günü birleştirerek; yitim, keder ve acı gibi duyguları çalışmalarında hissettirmeyi amaçlamaktadır. Bu duyguların Barok dönemde olduğu gibi aynı zamanda günümüzde de hissedilen duygular olduğunu çalışmalarında vurgulamaktadır. Çalışmalarında kamerası, sabit bir bakış açısı ile bir çerçeve oluşturarak kendini göstermektedir. Bu şekilde gerçekliğin özgün bir anına odaklanarak varoluş ve yokoluş zıtlığını aynı çerçeve içinde izleyiciye sunmaktadır.

Taylor'ın "Ölü Doğa (Şekil 42), Stili Life" (2001), isimli çalışmasında Caravaggio (Şekil 43) ya da Zurbaran'ın natürmort resimlerini çağrıştıran klasik ve ikonik bir düzenleme bulunmaktadır. Yüksek hızda zaman atlama tekniği ile oluşturulan video çalışmasında, taze ve güzel görünen meyveler, önce küften çiçekler açıpsonra tamamıyla çürüyerek neredeyse yok olmaktalar. Bu hızlandırılmış süreçte çürümenin ve yok olmanın güzelliğiyle hayret uyandırıcı canlılığı görülmektedir. Çalışmada video döngüsü ile ölümün kaçınılmaz son olduğu vurgulanırken aynı zamanda yaşamın daima yenilendiği de vurgulanmaktadır.



Şekil 42: Sam Taylor - Wood Ölü Doğa / Stili Life, 2001, video çalışması.

---

http://www.istanbulmodern.org/tr/sergiler/gecmis-sergiler/hicbir-sey-sonsuza-dek-surmez_78.html



Şekil 43: Caravaggio, Natürmor, 1598, Tuval üzerine yağlıboya.

---

http://www.sanatveinsan.org/yabanci-ressamlar/2719-caravaggio-michelangelo-caravaggi.html

AES +F; yenilikçi bir sanat grubudur. AES 1987 yılında Tatiana Arzamasova (1955), Lev Evzovich (1958) ve Evgeny Svyatsky (1957) Rus sanatçılar tarafından kurulmuştur. 1995 yılında fotoğraf sanatçısı Vladimir Fridkestoplu gruba katılımının ardından grubun ismi 1995 yılında AES+F olarak yenilenir.

Grup, uygulamaları sırasında bir ekip olarak çalışmaktadır. Heykel, video, resim ve fotoğraf gibi birçok sanat dalını birlikte kullanmaktadırlar. (Şekil 44, 45, 46)

AES +F grubunun en önemli özelliklerinden biri; sanat tarihinde yer alan birçok resmi, ikonu ve simgeyi aynı video içinde harmanlayarak oluşturmasıdırr. Grubu diğer video sanatçılarından ayıran özellik de; tek bir video çalışması içinde farklı dönem, üslup ve hatta sanatçıya ait resim çalışmalarının birlikteliğinden oluşan uygulamalar yapmalarıdır. Çalışmalarında Théodore Géricault, Michelangelo Merisi da Caravaggio, Henri Paul Gauguin, Michelangelo Buonarroti, Leonardo da Vinci, Rembrandt Van Rijn, Jan Vermeer gibi sanat tarihindeki önemli ressamları kendilerine referans olarak almışlardır. Bu sanatçıların resimlerini birleştirerek farklı ve yeni bir video çalışması oluşturmuşlardır.

AES+F sanat kolektifinin çalışmalarında estetik ön plandadır. Görüntüler net, parlak ve ağır bir şekilde ilerlemektedir. Video çalışmalarında görüntüyle uyum içinde müzik de kullanmaktadırlar. Konu olarak iyi, kötü, günah ve masumiyet ele alınmaktadır. Aynı zamanda tüm görüntülerde duygusal bir izlenim verilmektedir. Bedenler de kusursuzdur.Çocuk ve kadın yüzleri de kırılmaz porselenleri andırmaktadır. Modernizmin hissedildiği videolarında çarmıha gerilme, kutsallık gibi dini konular da ele alınmıştır. Kültürel çatışma, ırk ayrımcılığı ve görüş farklılıkları gibi konuları videolarında kolajlayarak eleştirmişlerdir.



Şekil 45: AES+F Last Riot 2 panorama 2006 (c)AES+F Courtesy Triumph Gallery and Multimedia Art Museum, Moscow

---

http://www.mot-art-museum.jp/



Şekil 46: AES+F's Arrival of Golden Boat (2010). Collection of Dr Dick Quan, Sydney

---

http://www.uq.edu.au/news/?article=21480



Şekil 47: AES + F, *Tondo #24*,from the Last Riot 2 series, 2005-07. © AES+F and courtesy Triumph Gallery, Moscow and Multimedia Art Center, Moscow

---

http://www.scoop.co.nz/stories/CU0806/S00018.htm

5 KONUYLA İLGİLİ YAPMIŞ OLDUĞUM ÇALIŞMALAR

Bu bölümde, geçmiş dönem resim çalışmalarım "Plastik Sanatların, Video Sanatına Etkileri" konusu bağlamında açıklanacaktır.

2011 yılında gerçekleştirdiğim yedinci kişisel sergimin çıkış noktası 'hareket' kavramıdır. Dans eden balerinler ve koşan atlar konu olarak ele alınmıştır.



Şekil 48: Atların Ritmi, Tuval Üzerine Yağlıboya, 140 x 140cm. 2011,



Şekil 49: Mistik



Şekil 50: Balerin

Şekil 49, 50: Mistik, Tuval Üzerine Yağlıboya, 180 x 60cm. 2011 / Balerin, T. Ü. Y. B. 2011 100 x 70 cm.

Yapmış olduğum resim çalışmaları örneklerinde de görüldüğü üzere, ritim ve hareket ön plandadır. Ünlü düşünür Maurice Blondel, "hareket insanın cevheridir" demiştir.[78] İzleyici için de hareket önemlidir. Sabit duran bir nesne çoğu zaman izleyicinin dikkatini çekmezken, hareketli bir nesne izleyicinin dikkatini çok daha hızlı bir şekilde çekmektedir. Bu doğrultudan yola çıkarak, hareketli hale getirmeyi amaçladığım resimlerimde çizgilerle hissettirmeye çalıştığım hareket duygusunu gerçeğe taşımaktı. Örneğin; "Mistik" isimli resmimde çizgilerin arasında yer alan balerinlerin gerçekten resmin üstünde dans ettiklerini hayal ettim. Bu beni çok heyecanlandırdı. Bunu gerçekleştirebilmek için de videoyu kullanabilirdim.

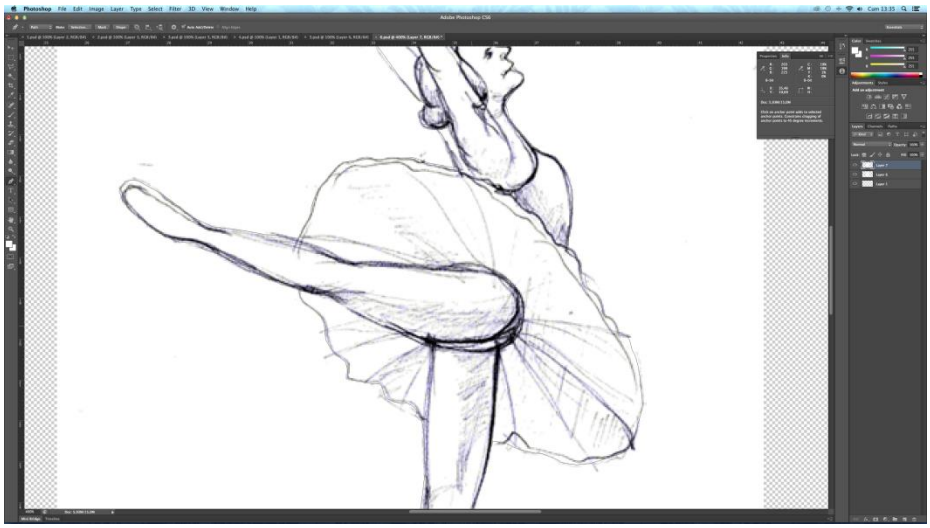
[78] http://www.iep.utm.edu/blondel/

Çalışmanın ilk aşaması olarak; dans eden bir balerinin an an çizimlerini yaptım. Tek bir dönüşteki tüm kareleri çizdim.



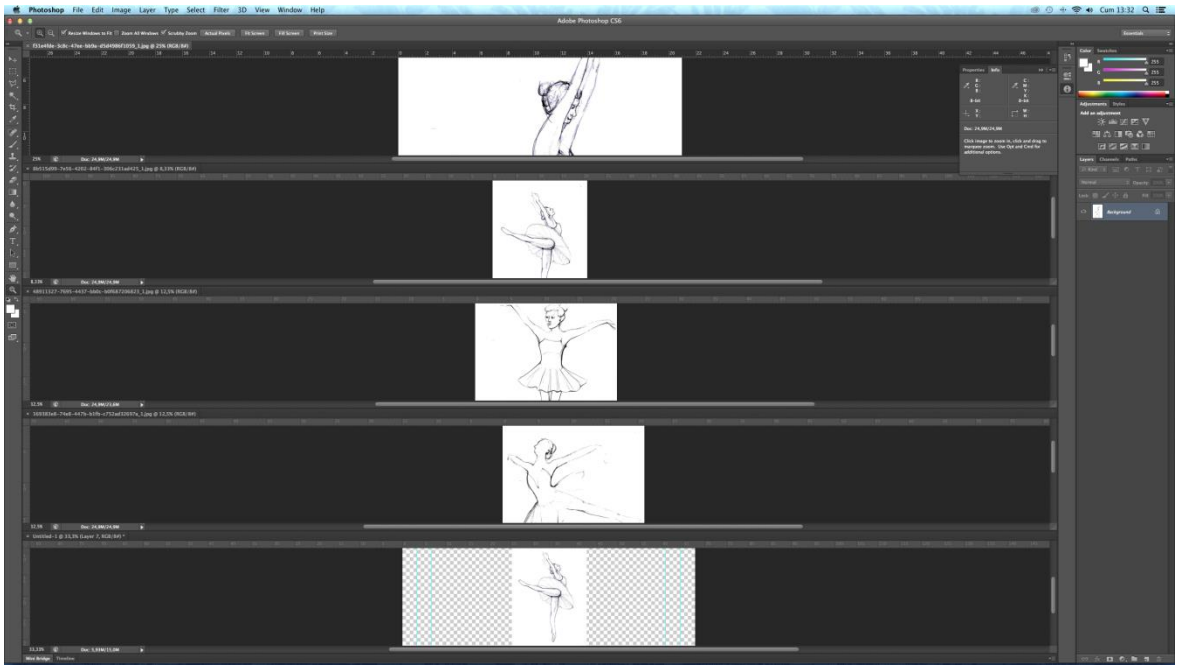
Şekil 51: Reyhan Uludağ Eraslan, Balerin desenleri, A4, 2013

Elle çizilen on adet balerin desenleri, taranarak dijital ortama aktarıldı. Bu işlemden sonra çizimler Fotoshop programında temizlenerek, video penceresi formatına getirildi.



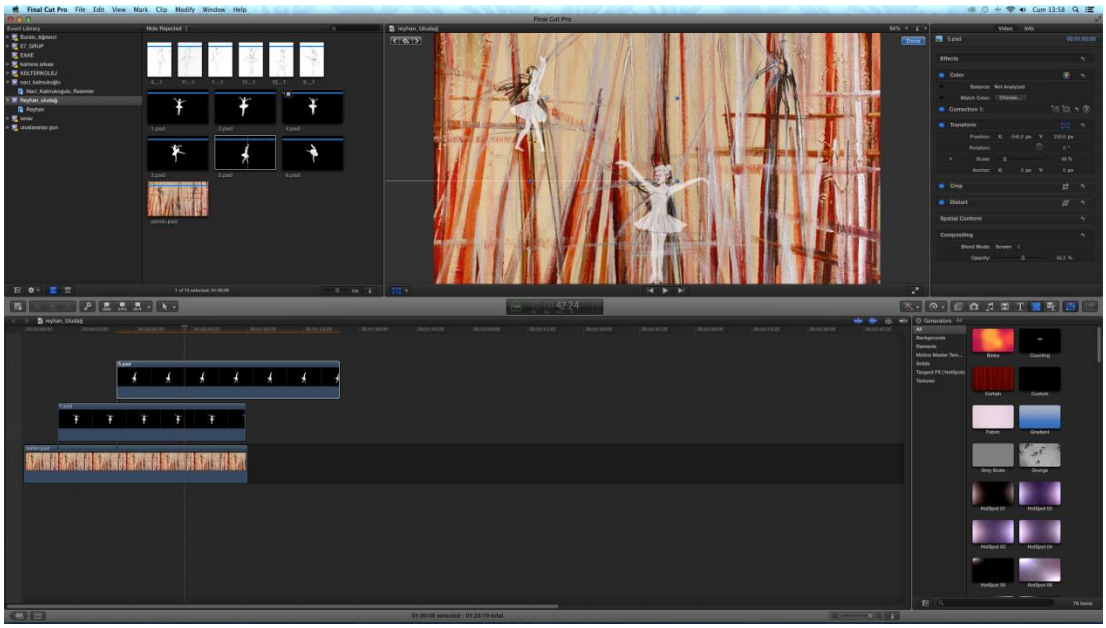
Şekil 52: Reyhan Uludağ Eraslan, Balerin Fotoshop Programı çalışması, 2014

Daha sonra balerin figürlerini resmin üzerine daha sağlıklı ve net bir şekilde yerleştirebilmek için yine Fotoshop Programında kenarlarından kesildi.



Şekil 53: Reyhan Uludağ Eraslan, Balerin Fotoshop Programı çalışması, 2014

Son olarak; Final Cut Pro X programı ile figürlere hareket verildi ve tuval üzerine yapılmış resmin görseli compozite işlemi ile birleştirildi.



Şekil 54: Reyhan Uludağ Eraslan, Balerin Fotoshop Programı çalışması, 2014



Şekil 55



Şekil 56

Şekil 55: Reyhan Uludag, Mistik, Tuval Üzerine Yağlıboya, 2012

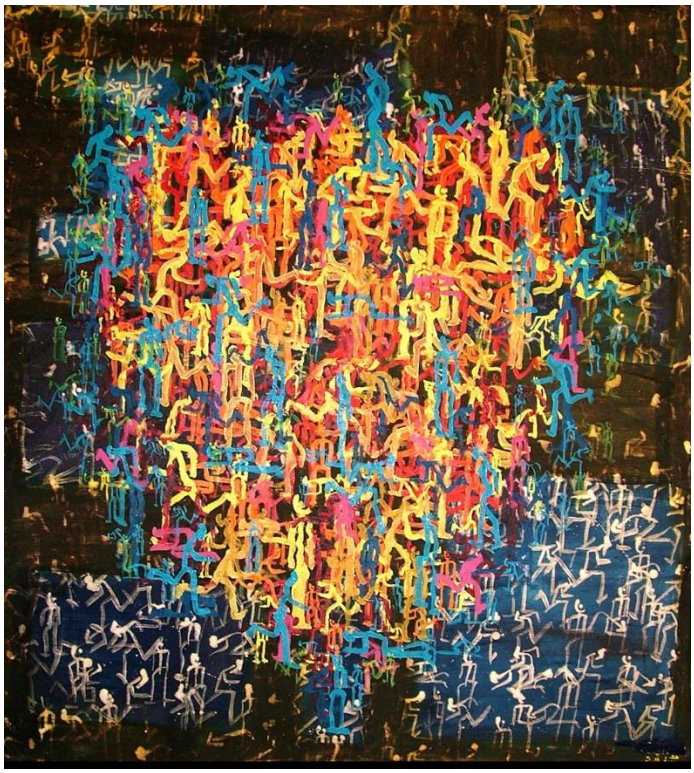
Şekil 56: Reyhan Uludağ, Mistik, Video, 2014

Tuval üzerine yapmış olduğum sabit bir resim, video ile birleşerek hareketli hale getirildi.. Resim sanatından yola çıkarak yeni bir video sanatı oluşturuldu. Sergideki tüm resimlerle aynı teknik kullanılarak video sanatı oluşturmak mümkündür. Yeni bir sergide tuval çalışmam ve video görüntüsü birlikte bir kompozisyon oluşturularak sergilenebilir.

"İnsancıklar" konseptli çalışmalarımda, büyük şehirlerdeki kalabalık insan gruplarını ve bu kalabalığın içinde yalnız kalmış insanlardan yola çıktım.



Şekil 57: İnsancıklar, suluboya, 40 x 50cm. 2002



Şekil 58: Çoğul mu, tekil mi? Karışık Teknik, 100 x 110 cm. 2010

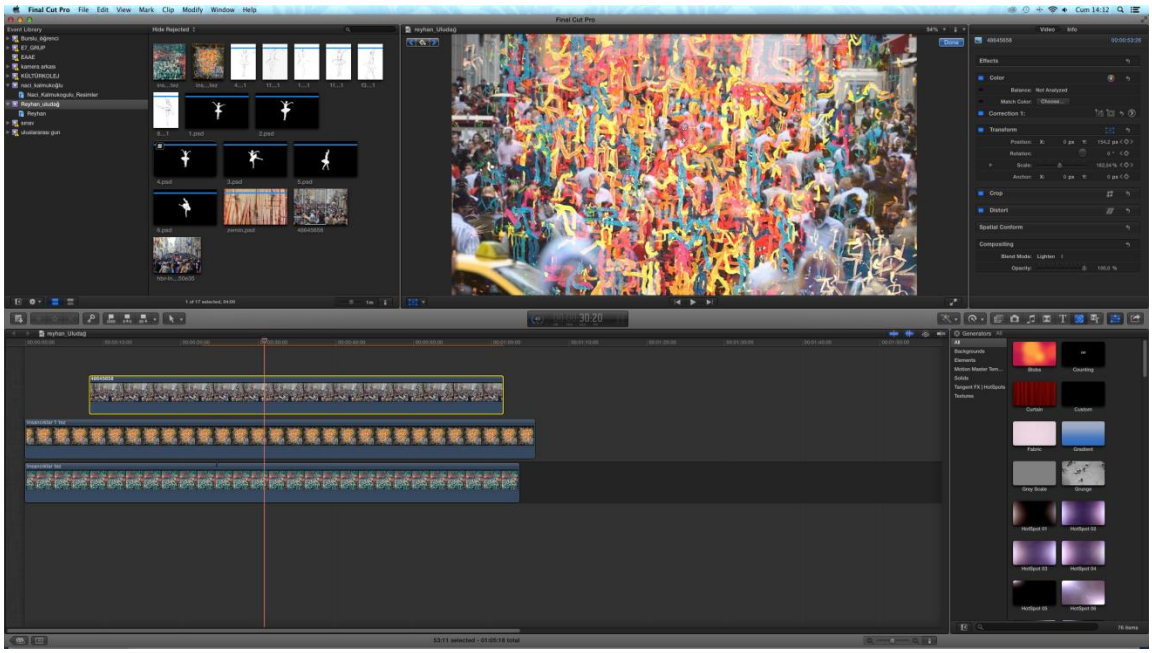
İnsancıklar konseptli resimlerimde; kalabalık şehir yaşamını, simgesel olarak kullandığım insan figürlerin yoğunluğu ve ritmik çizgiler ile ifade etmeye çalıştım. Kullanılan renklerde kontrastlık oluşturmayı tercih ettim. Renklerdeki kontrastlıkla izleyiciye kalabalığın getirdiği kargaşayı hissettirmeyi amaçladım. İnsanların büyük şehirlerdeki günlük koşuşturma ve hareketi de yoğun çizgilerin ritmik titreşimleri ile yansıtmayı amaçladım.

İnsancıklar konseptli resimlerimin videoya dönüşme sürecinde ilk olarak dinamik şehir yaşamını vurgulamak temel hedefti. Bu nedenle insanların yoğun olduğu bölgelerde, resimlerle bağlantıyı kurabilecek flu görüntüyü elde etmek için kameranın hareket netsizliği ayarını kullanarak çekimler yaptık.



Şekil 59: Reyhan Uludağ Eraslan, Kalabalık insan grupları, video çekimi, 2014

Daha sonra bu çekimler Final Cut Pro programı ile üst üste getirilerek resmin görüntüsü üzerine compozite yapıldı.



Şekil 60: Reyhan Uludağ Eraslan, Final Cut Pro Programı, 2014

Sonuç olarak tuval üzerine yapılmış bir resimden yola çıkarak yeni bir video sanatı oluşturuldu.



Şekil 61: Reyhan Uludağ Eraslan, İnsancıklar Resminin Video Hali, 2014

Yine şehir yaşamını ele aldığım diğer bir çalışmam da; İstanbul'da Bir Gün. 21.yüzyılda, çağdaş metropollerin birçoğu güvenlik ve kamusal emniyet adı altında sürekli bir görsel elektronik gözetime maruz kalmaktadır. Bu bağlamda artık hepimiz kamusal mekânlarda, MOBESE kameralarının arkasında görünmez izleyiciler tarafından sürekli izlenmekteyiz. Kentin güvenliğini artırmak adına kentliyi izlemekten geçen gözetim yöntemi, ardında toplum denetimini sağlamak gibi saklı, başka potansiyelleri barındırır. Jeremy Bentham'ın 18. Yüzyıl tasarımı Panoptikon'daki gibi bugün de Panoptikon, artık kentsel ölçeğe karışmış ve elektronik gözetim (gözetleme) kameraları ile yer değiştirmiştir. Panoptikon'daki gözetim kulesi ve gardiyanlar, merkez kontrol odası ve kameralara denk gelmektedir. Olağan kentli ,görünmez gardiyanlar tarafından kamera aracılığı ile izlenmekte; gözetleyenler ise görünmez kılınmaktadır.

Bu bağlamda, İstanbul' da gözetim altındaki metropoller arasında kendini bulan kamusal mekânlar, MOBESE kameralarının arkasındaki görünmez izleyiciler tarafından sürekli olarak izlenmektedir.

"İstanbul' da Bir Gün" isimli çalışmam da İstanbul'da sıradan bir günüm, MOBESE kamera kayıtları kullanılarak video sanatı haline dönüştürüldü. İstanbul' da günlük

yaşamın koşuşturmasını, kargaşasını yansıtırken aynı zamanda her günümüzün farkında bile olmadığımız yüzlerce MOBESE kameraları aracılığı ile tanımadığımız kişiler tarafından izlendiğimiz ve kayıtlandığımız gerçeğine dikkati çekebilmek çalışmanın temel amacıdır.

"İstanbul'da Bir Gün" isimli video çalışmamda; resimlerimde görülen kalabalık şehir yaşantısının MOBESE kameralarından da net olarak görülmektedir.



Şekil 62: Reyhan Uludağ Eraslan, Mobese, Video Çalışması, 2013 (İKSV Kusurluluk Bienali Sergisinde yer almıştır)

6 SONUÇ

Bu çalışmada, "Plastik sanatların arasında özellikle resim sanatının video sanatına etkileri" görüntü kavramı üzerinden ele alınarak incelendi. Farklı disiplinler görüntü konusuyla birlikte ele alındı. Bu disiplinler; felsefe, mitoloji, tasavvuf, fenomonoloji, resim, teknoloji, fotoğraf, televizyon ve videodur.

Çalışmada elde edilen verilerden biri plastik sanatlar alanındaki çoğu disiplinin birbirinden ve resimden etkilendiğidir. Örnekler üzerinden incelendiğinde bu etki net bir şekilde hissedilmektedir.

Video ve görüntü üzerinde detaylı bir inceleme yapılmıştır. Videonun plastik sanatlar sürecine dâhil olması, aracın kendine özgü karakteristiğinin keşfi ile ilişkili bir süreçtir. Videoyu çeşitli şekillerde sınayarak farklı plastik sanatlara dâhil etmişlerdir. Yeni ve farklı bir aracı sanatın sınırları içine almak için kimi zaman sanatın sınırlarını dönüştürmeye çalışmışlardır. Videonun, sanat olarak görülmeye başlama süreci; sanat tarihinde yaşanan akımlar, tarihsel yaklaşım, teknolojik gelişmeler ve video sanatının ortaya çıktığı dönemdeki toplumsal hareketler ele alınarak açıklanmaktadır. Böylelikle video sanatının neden, nasıl ve hangi koşullarda ortaya çıktığı ve hangi toplumsal, sanatsal temeller üzerine yapılandığı daha net bir şekilde anlaşılmaktadır.

Videonun plastik sanatlar içinde yer bulmasının toplumsal temelleri dikkate alındığında en önemli mihenk taşı Sanayi Devrimi olarak görülmektedir. Sanayi Devrimi kavramı, kas gücünün buhar gücü ile çalışan makinelerin aldığı yeni üretim süreçlerini tanımlamak için kullanılmasının yanında toplumsal dönüşümü de ifade etmektedir.

Sanayi Devriminin, iki önemli sonucu bulunmaktadır; ulus devletlerin yeniden yapılanma süreçlerinde diğer ülkeler ile yaşadıkları çıkar çatışmaları ve bu sürecin meydana getirdiği savaşlardır. Önce I. Dünya Savaşı ve hemen arkasından II. Dünya

Savaşının çıkmasına neden olmuştur. Savaşlar sanat tarihini ve uygarlık tarihini derinden etkilemiştir.

Video dönemini diğer dönemlerden ayıran en önemli toplumsal olaylardan biri ise 68 kuşağıdır. Savaşlara karşı verilen toplumsal tepkiler 60'lı yılların sonlarına doğru şiddetini arttırmıştır. Hareketin temel amaçları; savaş karşıtı olması ve tüm insanların yaşam haklarına hiç bir şekilde kimsenin müdahale edemeyeceğidir.

Video teknolojisinin bireysel kullanımlara olanak sağlaması ile aracın sanatsal özellikleri de sanatçılar tarafından kullanılmaya başlanmıştır.

Video sanatının ortaya çıkmasında toplumsal koşullardaki değişikliklerle sanat tarihinde de köklü değişiklikler oluşmaya başlamıştır. Modern sanat tarihinin ve video sanatının temel çıkış noktalarından biri olarak bilinen fütürizm akımıdır.

Video sanatının içinde yer alan performansların dayandığı kuramsal alt yapıda Fütürist izleri görmek mümkündür. Ayrıca yine bir sanayi ürünü olan fotoğraf, film ve videonun plastik sanatlar içine dâhil olmasındaki direnci kırmak için Fütürizmin endüstriyel ürünlere karşı geliştirdiği yaklaşımlardan yararlanılmıştır.

1919 yılının başlarında, Fütürist dönemin son yılları yaşanırken, Rusya'da Konstrüktivizm adı altında yeni bir sanat ve mimari tarz gelişmektedir. Kinetik sanat hareketinde de Konstrüktivizm etkileri görülmektedir. Sanat eserinin statik bir şekilde hareketsiz durmaması gerektiği fikri kinetik sanat hareketi ile ortaya çıkmıştır. Bu düşünce tarzı ile video sanatı arasında da bir bağlantı kurmak mümkündür.

Daha sonra Dada hareketi ortaya çıkmıştır. Dada hareketinin doğuşu ile farklı sanat disiplinleri iç içe geçmeye, sanat kavramının ifade ettiği değerler de değişmeye başlamıştır.

Dadanın geleneksel sanata karşı güçlü duruşu video sanatının ortaya çıkmasında büyük bir etkiye sahiptir. Modern sanatın kendi geleneklerinin oluşmasında ve var olan köklü geleneklerin yıkılmasında başı çeker. Rönesans'tan sonra sanata yüklenen tüm yüce değerleri sanatın üzerinden alarak, sanatın ve sanatçının özgürleşmesini sağlamaktadır.

Pop Art ortaya çıktıktan sonra, Pop Art'ın video sanatının gelişimine en belirgin katkısı, popüler kültür ürünleri ile sanat eseri arasındaki bağı yeniden yapılandırmasıdır. Pop Art, Duchamp'ın hazır nesnesini bir basamak daha ilerleterek, popüler kültür ürünlerine taşır.

Sanatın işlevlerini öne çıkaran, sanatını estetik yönlerini kavram olarak sorgulayan Kavramsal Sanat 1960'lı yıllarda başlamıştır.

Video sanatının temellerinin atıldığı diğer sanat hareketi de Fluxus'dur. Fluxus hareketi, video sanatının bakış açısı ile birebir paralel anlayışa sahiptir. Video, hareketin içinde tekrar tekrar keşfedilir. Videonun olanakları bu süreçte sıkça denenmiştir. Fluxus sanat hareketi ile video sanata dâhil olmaktadır. Videonun teknik özelliklerini kullanan Fluxus sanatçıları kimi zaman monitör deforme eder kimi zaman ise sinyalleri bozar. Kimi zaman vidoyu provakatif bir araç olarak da kullanmışlardır. Video tüm özellikleri ile Fluxus hareketine hizmet etmektedir.

Sanat hareketleri ile temellenip şekillenerek günümüze kadar gelen video sanatında farklı uygulamalar bulunmaktadır. Videoyu sanata dâhil etmeyi amaçlayan sanatçılar dönemsel olarak aynı zamanda kavramsal sanat ve avangart sanat akımları ile yakından ilişkilidirler. Sanatın modernleşme süreci içerisinde yer alan sanatçılar da video sanatı ile ilgilenmektedirler. Bu nedenle farklı farklı sanat alanlarında eser üreten sanatçılar çalışmalarında videoyu kullanmışlardır. Böylelikle video birçok sanat dalı ile buluşarak farklı disiplinler içinde kendi estetik özelliklerini vurgulayabilmektedir.

Farklı alanlarda öncü video sanatçıları olarak; Nam June Paik, Vito Acconsi, Wolf Vostell, Ulrike Rosenbach, Merta Roslar, Peter Campus, ve Nil Yalter, sayılabilir.

Video eserinin yüzlerce farklı denemesinin yapılabileceği bir dönemde, sanatçılar için video en önemli deneysel ifade aracına dönüşmüştür. Bunun yanında video sanatçıları, resim sanatının etkilerini çalışmalarında hissettirmişlerdir. Birçok video sanatçısı çalışmalarında direkt olarak deseni kullanmışlardır.

Desen çalışmalarından kopamayan sanatçılar desenin durağanlığını bozarak desen ve videoyu birlikte kullanarak çalışmalar yapmışlardır. Desen çalışmalarından, video çalışması üreten sanatçılardan biri de Robin Rhode'dur.

Robin Rhode, hareketli imajın neredeyse tüm tarihini çalışmalarında kullanmıştır. Rhode, alıntıladığı bu tarih ile izleyene aslında görsel sanatların tümünün bir karışımını sunar. Rhode, desen araç/ortam/yönteminin durağan yapısına hareket katmaktadır. Her bir hareket, tek tek fotoğraflanır ve birbiri ardına yan yana konumlanarak sekans hâlinde sergilenir.

Bill T. Jones, desenlerini dijital hale getiren Jones dans çizim ve bilgisayar efeketlerinin birlikte kullanıldığı bir dijital sanat oluşturmuştur. Desen, ritim ve hareketin birlikte kullanıldığı çalışmalar yapmıştır.

Video sanatının ilk uygulamalarından günümüze kadar gelen örneklerine baktığımızda da resim sanatından direkt olarak etkilenen birçok video sanatçısı görmekteyiz. Bu sanatçıların uygulamalarında kendilerine ait tarz da hissedilmektedir. Joseph Beuys, Bill Viola, Norman McLaren, Sam Taylor ve AES +F topluluğu başlıca sanatçı örnekleridir.

Joseph Beuys; diğer tüm farklı sanat materyalleri yanında el ile çizim tekniğini kullanmaktan hiçbir zaman vazgeçmemiştir. Video çalışmalarında el çizimlerini kullanmıştır ve aynı zamanda video çalışmaları için eskiz çizimleri yapmıştır.

Bill Viola'nın belli başlı eserlerinden biri olan “The Passions” ağır çekim tekniğini kullanarak Rönesans resim geleneklerinden esinlendiği duygu yüklü bir video çalışmasıdır. Resim sanatının etkilerinin direkt görüldüğü çalışmalar üretmiştir.

Norman Mc Laren; renk ve ritmi kullanarak hareketli çalışmalar üretmiştir. Video çalışmalarında Mondrian’ın kompozisyon ve renklerini bire bir kullanmıştır.

Sam-Taylor Wood; 17. yüzyıl vanitaslarının yanı sıra Paul Cézanne’ın natürmortlarını da alıntılamaktadır. Son derece ağır bir temposu olan Wood’un videosunun sonunda tabaktaki meyvelerden geriye sadece amorf bir kütle kalır. İzlediğimiz şey, bir vanitastı ancak üretiminde daha yeni video kullanılmıştır.

AES+F yenilikçi bir sanat grubudur. Grup uygulamaları sırasında bir ekip olarak çalışmaktadır. Heykel, video, resim ve fotoğraf gibi birçok sanat dalını birlikte kullanmaktadırlar. AES +F grubunun en önemli özelliklerinden biri; sanat tarihinde yer alan birçok resmin, ikon ve simgeyi aynı video içinde harmanlayarak oluşturmalarıdır.

Kendi çalışmalarımda; tuval üzerine yapmış olduğum çizgisel figürleri hareketli hale getirdim. Video çalışmasında arka görüntü olarak kendi resmimi kullandım. İçindeki figürle (insanlar, balerinler, atlar) video ile hareketli hale geldi. Örneğin resmin içinde belli belirsiz yer alan balerinler videoda gerçekten dans etmeye başladı. Tuval resmi ve video çalışması birlikte sergilenerek etkisinin güçlenmesi amaçlandı.

Videonun plastik sanatlar sürecine dâhil olma serüveni incelendiğinde, ilk çıktığı günden günümüze kadar resim sanatından etkilendiği hatta resim sanatından beslendiği net bir şekilde görülmektedir. Video mekanik bir resmetmedir de diyebiliriz.

7 KAYNAKÇA

- Altunay, Alper , **Sanatın Ortamında Video**, (Anadolu Üniversitesi Yayınları, 2013)
- Akay, Ali. **Sanatın Durumları,** (İstanbul: Bağlam Yayıncılık, 2005).
- Akay, Ali. **Sanatın Sosyolojik Gözü,** (Ankara: Bağlam Yayıncılık, 1999).
- Akay, Ali. **Postmodern Görüntü,** (İstanbul: Bağlam Yayıncılık, 1997).
- Anfam, David, Wagstaff, **Sheena, ed. Edward Hopper.** London: Tate, 2004).
- Andrew, J. Dudley. **Sinema Kuramları**, (İstanbul: İzdüşüm Yayınları, 2000)
- Anette Kuhn ed. Alien Zone: **Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema,** (London & New York: Verso, 1996).
- Aydemir, Caner. der. **Fotoğraf Neyi Anlatır**, (İstanbul: Hayalbaz Kitaplığı, 2007).
- Barthes, Roland. **Camera Lucida**, çev. Reha Akçakaya, (İstanbul: Altıkırkbeş Yayın, 2000).
- Barthes, Roland. **Çağdaş Söylenler,** çev. Tahsin Yücel, (İstanbul: Metis Yayınları, 1998).
- Barthes, Roland. **Göstergebilimsel Serüven,** çev. Mehmet Rifat-Sema Rifat, (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2005).
- Barthes, Roland. **The Responsibility of Forums: Critical Essays on Music, Art, and Representation.** (Berkeley: University of California Press, 1985).
- Barthes, Roland. **S/Z,** çev. Sündüz Öztürk Kasar, (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1996).
- Batur, Enis ed. **Modernizmin Serüveni.** çev. Turhan Ilgaz (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1998).
- Baudrillard, Jean. **Tam Ekran,** çev. Bahadır Gülmez, (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2002).
- Baudrillard, Jean. **Kusursuz Cinayet**. çev. Necmettin Sevil, (İstanbul:

Ayrıntı Yayınları, 1998)

- Baudrillard, Jean. **Simülakrlar ve Simülasyon**, çev. Oğuz Adanır, (Ankara: Doğu Batı Yayınları, 2003).
- Bayrak, Bengisu, **Fotoğraf, Resim, Sinema ve Video Sanatının Devinimli İlişkisi: Alıntılama ve Anlamlandırma,** Sanatta Yeterlik Tezi, Marmara Üniversitesi, 2008
- Bazin, André. **Sinema Nedir?**, çev. İbrahim Şener, (İstanbul: İzdüşüm Yayınları, 2007).
- Benjamin, Walter. **Pasajlar,** çev. Ahmet Cemal, (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2007).
- Berger, John. **The Sense of Sight,** (New York: Vintage Books, 1993)
- Bonitzer, Pascal. **Kör Alan ve Dekadrajlar,** çev. İzzet Yaşar, (İstanbul: Metis Yayınları, 2006).
- Bordwell, David, Thompson, Kristin, **Film Art: An Introduction,** (New York: McGraw-Hill Companies, 2001).
- Bordwell, David, Thompson, Kristin, *Film History:* **An Introduction,** (New York: McGraw-Hill Companies, 2003).
- Bourriaud, Nicolas. **Postprodüksiyon,** çev. Nermin Saybaşılı, (İstanbul: Bağlam Yayıncılık, 2004).
- Bozkurt, Muammer. **Video Sanatı,** (İstanbul: Bilişim Yayınevi, 2005).
- Bright, Susan. **Art Photography Now,** (London: Thames&Hudson, 2005).
- Burke, Seàn. **The Death and Return Of The Author : Criticism and Subjectivity in Barthes, Foucault and Derrida,** (Edinburgh : Edinburgh University Press, 1998).
- Burton, Graeme. **Görünenden Fazlası: Medya Analizlerine Giriş** (İstanbul: Alan Yayıncılık, 1995).
- Cereci, Sedat. **Belgesel Film,** (İstanbul: Şule Yayınları, 1997).
- Clair, Jean. **Marcel Duchamp ya da Büyük Kurgu: Büyük Cam'ın Söylensel Çözümlemesi Üzerine Bir Deneme,** çev. Özge Açıkkol, (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2000).
- Connor, Steven. **Post-modernist Kültür: Çağdaş Olmanın Kuramlarına Bir Giriş,** çev. Doğan Şahiner, (İstanbul: Yapı Kredi

Yayınları, 2001).

- Eisenstein, Sergey M. **Sinema Dersleri,** çev. Engin Ayça, (Ankara. Öteki Yayınevi, 1999).
- Foucault, Michel. **Bu Bir pipo Değildir,** çev. Selahattin Hilav, (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2001).
- Foucault, Michel. **Kelimeler ve Şeyler,** çev. Mehmet Ali Kılıçbay, (Ankara: İmge Kitabevi, 2001).
- Freud, Sigmund. **Cinsellik Üzerine,** çev. Selçuk Budak, (İstanbul: Öteki Yayınevi, 2006).
- Gans Herbert J. **Popüler Kültür ve Yüksek Kültür,** çev. Emine Onaran
- İncirlioğlu, (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2005).
- Giderer, Hakkı Engin. **Resmin Sonu,** (Ankara: Ütopya Yayınları, 2003).
- Harrison, Charles, Wood, Paul ed. **Art in Theory** *1900-2000: An Anthology of Changing Ideas* (Oxford: Blackwell Publishing, 2003).
- Hunter, Sam. **American Art or the 20th Century,** (New York: Harry N. Abrams, Inc. Publishers).
- Hutcheon, Linda. **A Politics of Postmodernism,** (London & New York: Routledge, 2000).
- Huyysen, Andreas. **After the Great Divide: Modernism, Mass Culture and Postmodernism** (London : Macmillan, 1988)
- Jordan, Ken, Packer, Randal. ed. **Multimedia:** *From Wagner to Virtual Reality*
- (New York & London: Norton, 2001).
- Kahraman, Hasan Bülent. **Sanatsal Gerçeklikler, Olgular ve Öteleri,** (İstanbul: Everest Yayınları, 2002).
- Karadağ, Çerkes. **Görme Kültürü: Fotoğrafın Derin Anlamı,** (Ankara: Doruk Yayımcılık, 2004).
- Karadağ, Çerkes. **Görme Kültürü: Görüntü Büyücüsü,** (Ankara: Doruk Yayımcılık, 2004).
- Kılıç, Levent. **Görüntü Estetiği,** (İstanbul: İnkılap Kitabevi, 2003).
- Kuspit, Donald. **Sanatın Sonu, çev. Yasemin Tezgiden**, (İstanbul: Metis Yayınları, 2006).

- Küçükcan, Ufuk. **Film Çözümlemesinde İki Yaklaşım:** N. Chomsky ve C. Metz, (Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları, 2005)
- Kranzfelder, Ivo. **Edward Hopper, 1882-1967: Vision of Reality,** (Köln & New York: Taschen, 2002).
- Lewis, Richard, **Lewis Susan I. The Power of Art,** (Orlando: Harcourt Brace College Publishers, 1995).
- Lotman, Yuriy M., **Sinema Estetiğinin Sorunları: Film Semiotiğine Giriş,** çev.
- Oğul Özügül, (Ankara: Öteki Yayınevi, 1999).
- Lyotard, Jean-François**. The Postmodern Condition : A Report on Knowledge,** (Minneapolis : University of Minnesota Press, 2002).
- Madra, Beral. **İki Yılda Bir Sanat: Bienal Yazıları 1987–2003**, (İstanbul: Norgunk, 2003).
- Özkaracalar, **Kaya. Geceyarısı Filmleri**, (İstanbul: +1 Kitap, 2006).
- Pezzella, Mario. **Sinemada Estetik,** (Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 2001).
- Renner, Rolf Günter, **Edward Hopper: Transformation of the Real,** (Köln: Benedikt Taschen, 1990).
- Rodley, Chris. ed. **Lynch on Lynch,** (London: Faber and Faber, 2005).
- Roth, Lane. **Film Semiotics: Metz and Leone's Trilogy.** (New York & London, Garland Publishing, 1983).
- Sharff, Stefan. **The Elements of Cinema: Toward a Theory of Cinestetic Impact,** (New York: Columbia University Press, 1982).
- Silverman, Kaja. **The Subject of Semiotics,** (New York: Oxford University Press, 1984).
- Sontag, Susan. **A Barthes Reader,** (London: Vintage, 1993).
- Sontag, Susan. **Against Interpretation,** (London: Vintage, 1988).
- Sontag, Susan. **Fotoğraf Üzerine,** çev. Reha Akçakaya, (İstanbul : Altıkırkbeş Yayın, 1999).
- Stam, Robert, Miller, Toby, ed. **Film Theory: An Anthology,** (Massachusetts: Blackwell Publishers, 2000).
- Süalp Akbal, Z. Tül. **Zamanmekân: Kuram ve Sinema,** (İstanbul: Bağlam Yayıncılık, 2004).
- Thomas, Julia. ed. **Reading Images,** (New York : Palgrave, 2001)

- Todorov, Tzvetan. **Introduction to Poetics**, (Brighton: Harvester Press, 1981).
- Touraine, Alain. **Modernliğin Eleştirisi,** çev. Hülya Tufan, (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2004).
- Tunalı, İsmail. **Felsefenin Işığında Modern Resim,** (İstanbul: Remzi Kitabevi, 1996)
- Walther Ingo F. ed., **Pablo Picasso 1881-1973: Volume II The Works 1937- 1973,** (Köln: Benedikt Taschen, 1987).
- Warren, Austin, Wellek, René. **Theory of Literature,** (New York: Harcourt, 1970).
- Wollen, Peter. **Raiding the Icebox,** (London & New York: Verso, 1993)
- Wollen, Peter. **Sinemada Göstergeler ve Anlam,** çev. Zafer Aracagök, (İstanbul: Metis Yayınları, 1989).
- Yılmaz, Tuna. **Bir David Lynch Kitabı,** (İstanbul: Es Yayınları, 2004).
- Žižek, Slovaj. İdeolojinin Yüce Nesnesi, çev. Tuncay Birkan, (İstanbul: Metis Yayınları, 2004).
- Žižek, Slovaj. **Yamuk Bakmak: Popüler Kültürden Jaques Lacan'a Giriş,** çev.
- Metz, Christian. "**Photography and Fetish",** (*October*, Vol. 34, Autumn, 1985)
- Paz, Octavio. **"Marcel Duchamp ya da Yalınlığın Şatosu"**, çev. Cem İleri, *Sanat Dünyamız,* sayı 75. (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2000).
- Williams, Alan. **"Quarterly Review of Film Studies 9",** No. 2. (Spring, 1984).
- Altyazı: Aylık Sinema Dergisi, Ocak 2007, Sayı 58.

- Tou-fait Articles, http://www.toutfait.com/duchamp.jsp?postid=1844
- ARTTHROB: Contemporary Art in South Africa, http://www.artthrob.co.za/99nov/artbio.html
- Perry Rubenstein Gallery, http://www.perryrubenstein.com/artists/robin- rhode/video/candle-excerpt/ 12.05.2008
- Lumière Enstitüsü, http://www.institut-

lumiere.org/francais/films/1seance/accueil.
html

- Wollen, Peter. *Raiding the Icebox*, (London & New York: Verso, 1993)
- Wollen, Peter. *Sinemada Göstergeler ve Anlam*, çev. Zafer Aracagök, (İstanbul: Metis Yayınları, 1989).
- Yılmaz, Tuna. *Bir David Lynch Kitabı*, (İstanbul: Es Yayınları, 2004).
- Žižek, Slovaj. *İdeolojinin Yüce Nesnesi*, çev. Tuncay Birkan, (İstanbul: Metis Yayınları, 2004).
- Žižek, Slovaj. *Yamuk Bakmak: Popüler Kültürden Jaques Lacan'a Giriş*, çev.
- Tuncay Birkan, (İstanbul: Metis Yayınları, 2005).

8 ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER	Adı, Soyadı : Reyhan Uludağ Eraslan Doğum Tarihi : 24.07.1981 Uyruğu : T.C Adres : Atakent Mah. Soyak Olympiakent G15 D:26 Halkalı Küçükçekmece / İstanbul Gsm : 05352160559 E-Mail : reyhanuludag@hotmail.com Web Sitesi : www.reyhanuludag.com
EĞİTİM Sanatta Yeterlik 2011 - … Yüksek Lisans; 2004 - 2008 Lisans; 2000 – 2004 Lise; 1996 –1999	 Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat Tasarım Fakültesi Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi - İstanbul Resim Bölümü Anadolu Üniversitesi - Eskişehir Eğitim Fakültesi - Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Selçuklu Lisesi, Akşehir – Konya
KURS VE SERTİFİKA PROGRAMLARI Nisan 2007 Temmuz 2007 Ekim 2006 Temmuz 2007	 Universty Of The Art London London Collage Of Fashion Introduction To Fashion Design Golders Green College-İngiltere, Londra İngilizce Dil Egitimi

Kasım 2005 Temmuz 2006	English Time – Genel İngilizce Kursu
İŞ DENEYİMLERİ 2008 - ..... 2005 – 2006 2004 – 2005	 Kültür Üniversitesi / Sanat ve Tasarım Fakültesi Araştırma Görevlisi Devrim ERBİL Asistanlığı ve Atölye Sorumlusu Renkal Matbaacılık Ltd. Şti. – Tasarımcı Grafiker
YER ALDIĞI SEMPOZYUMLAR **2013** 3 **2012** 2 **2009** 1	 Uluslararası Sanat ve Moda Sempozyumu, Fransa – Paris. Uluslararası Felsefe Sempozyumu, Bursa. Uluslararası İmece Sempozyumu, Eskişehir.
MAKALE	"Her An Her Yerde Görünür Olmak, Sosyal Medya" The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication - TOJDAC October 2013 Volume 3 Issue 4 http://www.tojdac.org/tojdac/HOME_files/tojdac_v03i404.pdf
ÖDÜLLER **2004** 3 **2003** 2 1	 ÖDÜL, Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Resim Yarışması MANSİYON ÖDÜLÜ, Eskişehir Rotary Kulübü Resim Yarışması ÖDÜL, 1. Ulusal Talens Resim Yarışması, Suluboya Dalı

KİŞİSEL YURT DIŞI SERGİLER		
2006		Resim Sergisi, Hannover Belediye Sergi Salonu, Almanya
KİŞİSEL YURT İÇİ SERGİLER		
2003	6	Resim Sergisi, "Çiz G İz", Gama Sanat Galerisi, İstanbul.
2002	5	Resim Sergisi, " Dün, Bugün ve Gelecek", Kursart Sanat galerisi, Ankara.
2008	4	Resim Sergisi, Çağdaş Sanat Atölyesi , İstanbul.
2009	3	Resim Sergisi, Akıngüç Sergi Salonu , İstanbul
2011	2	Suluboya Resim Sergisi, Akşehir Belediye Sergi Salonu, Akşehir – Konya2008
	1	Resim Sergisi, Akşehir Belediye Sergi Salonu, Akşehir - Konya .
YARIŞMALI (JÜRİLİ) SERGİLER		
2008	8	Eskişehir Anadolu Üni. 50.yıl Resim Yarışması, Eskişehir
	7	İnöni Üniversitesi Resim Yarışması Sergisi, İnönü Üniversitesi Sergi Salonu, Malatya
2004	6	Sütçü İmam Üniversitesi Resim Yarışması Sergisi, Sütçü İmam Üniversitesi, Sergi Salonu, Kahramanmaraş
	5	Samsun Rotary Klubü Resim Yarışması Sergisi, Belediye Sergi Salonu, Samsun
2003	4	Eskişehir Rotary Klubü Resim Yarışması Sergisi, Yunus Emre Kültür Merkezi Sergi Salonu, Eskişehir
	3	Uludağ Üniversitesi Resim Yarışması Sergisi, Uludağ Üniversitesi Sergi Salonu, Bursa

	2	1.Ulusal Talens Resim Yarışması Sergisi, Ankara – İstanbul – İzmir - Eskişehir – Bursa
	1	Şefik Bursalı Resim Yarışması Sergisi, Resim – Heykel Müzesi, Ankara
YER ALDIĞI BİNEAL		
2013		Uluslararası Sanat ve Moda Bienali, Fransa – Paris.
		Uluslararası Kusurluluk Bienali, İstanbul
2003		Uluslararası Meksika Suluboya Resim Festivali, Meksika
WORKSHOP ÇALIŞMASI		
2011	1	Tepe Grubu Work – Shop Çalışması, Yapı Fuarı,İstanbul. (5 Gün)
2010	2	Çırağan Kempinski Sanat Haftası – Bodrum
2008	**3**	Seramik Raku Çalıştayı, İstanbul (Bir Hafta)
KARMA SERGİLER		
2013	23	Kusurluluk Bienal Sergisi, İstanbul
2011	22	2011 İzmir Buluşma Sergisi, İzmir.
2010	21	Seramik Atölyesi Raku Sergisi, İstanbul.
2008	20	İncirli Kampüsü Öğretim Elemanları resim Ve seramik sergisi, İstanbul
	19	İKÜ Sanat ve Tasarım Fak. Öğretim Elemanları Resim Sergisi, Konya
	18	Devlet Güzel Sanatlar Galerisi, Bahar Resim Sergisi – İstanbul
2006		
	17	Antik Otel Resim Sergisi – İstanbul

	16	Ayşegül Bayrak Sanat Galerisi – Duruşlar - İstanbul
	15	Tüze Sanatevi Resim Sergisi – İstanbul
2005	14	Karsu Tekstin Sergi Salonu – İstanbul
	13	Yeniyıl Sergisi Ortaköy Belediye Kültür Merkezi - İstanbul
	12	Özgün Baskı Resim sergisi - Bodrum
	11	Galeri Tüze Devrim ERBİL ve Genç Arkadaşları Resim Sergisi İstanbul
	10	Boğaziçi Üniversitesi Sergi Salonu Karma resim sergisi –İstanbul
	9	Dunia Karma Resim sergisi – İstanbul
2004	8	Galeri X Ekimgeçidi Resim sergisi – İstanbul
	7	Oya Kınıklı Atölyesi Resim Sergisi, Boğaziçi Üni. Sergi Salonu, İstanbul
	6	Açılış Sergisi, Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Sergi Salonu, Eskişehir
	5	Mezunlar Sergisi, Anadolu Üni. Eğitim Fak. Sergi Salonu, Eskişehir
	4	Oya Kınıklı Atölyesi Resim Sergisi, Büyükşehir Belediye Sergi Salonu, Eskişehir
2002	3	Seçenek Resim Atölyesi Klubü Resim Sergisi, Belediye Sergi Salonu, Akşehir - Konya
2000	2	Heykel Sergisi, Anadolu Üni. Eğitim Fakültesi Sergi Salonu, Eskişehir
1999	1	Tanışma Sergisi, Anadolu Üni. Eğitim Fakültesi Sergi Salonu, Eskişehir

EĞİTİM BAŞARI BELGELERİ	
2003 – 2004	YÜKSEK ONUR BELGESİ, Anadolu Üniversitesi Rektörlüğü Bahar Dönemi
2003 – 2004	YÜKSEK ONUR BELGESİ, Anadolu Üniversitesi Rektörlüğü Güz Dönemi

2002–2003	ONUR BELGESİ, Anadolu Üniversitesi Rektörlüğü Bahar Dönemi
2002 – 2003	ONUR BELGESİ, Anadolu Üniversitesi Rektörlüğü Güz Dönemi
2001 – 2002	ONUR BELGESİ, Anadolu Üniversitesi Rektörlüğü Bahar Dönemi