

**ÇOĞALTIM ARACINDAN  
SANAT ORTAMINA  
ELEKTRONİK GÖRÜNTÜ**

**(Yüksek Lisans Tezi)**

**D. Alper ALTUNAY**

**Eskişehir-1995**

Anadolu Üniversitesi  
Merkez Kütüphane

**ÇOĞALTIM ARACINDAN SANAT ORTAMINA  
ELEKTRONİK GÖRÜNTÜ**

**D. Alper Altunay**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**DANIŞMAN**

**Prof. Dr. Levend KILIÇ**

**Eskişehir  
Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü  
Eylül, 1995**

## ÖZET

İnsanođlu, ilk ađlardan gnmze dek kendisinin ya da bir nesnenin grntsn, bařka bir yzeyde grmek ve yeniden retmek istemiřtir. İnsanođlu- nun bu arzusunun bir sonucu olarak, teknolojik bazı geliřmeler de beraberinde ortaya ıkmıřtır. Resim, fotođraf ve film ile bařlayan bu geliřmeler, daha sonra e- lektronik grnt retme aygıtlarının bulunmasıyla devam etmiřtir. İnsanođlu, re- sim, fotođraf ve film ile grnt retme olanađını elde ettiđi ilk dnemlerde, bu teknikleri hemen sanat yapma edimi ile kullanmamıř, aksine, bu teknikler nce- leri birer ticari ara olarak grlmřtir. Fakat, daha sonraları bu tekniklerin bazı sanatılar tarafından edinilmesi ve geliřen tekniklerin estetik zelliklerinin farkı- na varılmasıyla, resim, fotođraf ve film ile grnt retme sistemleri birer sanat ortamına dnřmřtir. Elektronik grnt de, tıpkı diđer grnt retme sistem- leri gibi, nceleri ticari amalar iin kullanılmıřtır. Elektronik grntnn en yaygın ticari kullanımı, bir kitle iletiřim aracı olarak televizyon biiminde ger- ekleřmiřtir. Televizyon yayımları, tm dnyada ok hızlı bir řekilde geliřmiř ve yaygınlařmıřtır. Televizyonun bu hızlı geliřimiyle birlikte, bu konu zerinde top- lumsal arařtırmaların yapılması da gndeme gelmiřtir. Televizyonun toplumsal etkileri zerine yapılan arařtırmaların genelde televizyonun olumsuz etkilerini saptamıř olması, televizyona karřı tepkilerin dođmasına yol amıřtır.

Sanatçıların elektronik görüntü donanımlarını elde etmeleriyle başlayan video sanatı tarihi de, genel olarak televizyona karşı geliştirilen eleştirel tutumu ile bilinir. Video sanatçıları, televizyonun kitle iletişim gücüne karşı, elektronik görüntünün estetik özelliklerini kullanmaya çalışmışlar, elektronik görüntüyü estetik bir olgu olarak ön plana çıkarmayı hedeflemişlerdir.

Henry van de Velde ve çağdaşlarının, sanat ortamına tekniğin olanaklarını sokmaya çalışması, video sanatının kökenlerinin başlangıcı olarak kabul edilir. Daha sonra, De Stijl grubu ve Rus Yapısalcıları ile, teknik ve teknoloji kavramları, tam anlamı ile sanatın içine girmeye başlamıştır. Laszlo Moholy-Nagy'nin 'teknığe karşı değil, teknikle beraber' sloganıyla yaygınlaşan bu oluşum, yine onun ışıklandırılmış kinetik heykelleri ile gelişme olanağı bulmuştur. Ayrıca Optical Art (Optik Sanat), Dadaizm, Happening (Oluşum) ve Sürrealizm gibi akımların da video sanatı için bir temel oluşturduğu bilinmektedir. Kavramsal sanat akımı içinde yer alan bu hareketler, video sanatının soyut bir anlayışla gerçekleştirilmesinde önemli katkılarda bulunmuşlardır. Bunların yanında vücut sanatı akımıyla, elektronik görüntünün narsist yönleri farkedilmiş ve bu doğrultuda sanat ürünleri ortaya çıkarılmıştır.

Kısaca, elektronik görüntü, tıpkı resim, fotoğraf ve filmde olduğu gibi, önceleri ticari amaçlarla kullanılmış, fakat daha sonra teknik ve teknoloji kavramlarının sanatın içinde yer alması, sanatçıların elektronik görüntü donanımlarını elde etmeleri ve elektronik görüntünün estetik yönlerinin farkına varmaları ile, elektronik görüntü bir sanat ortamı haline dönüşmüştür.

## SUMMARY

Humans have wanted to re-produce images of objects on some surfaces. With the technology entered in producing of images, the painting, photography and the film techniques have developed. At first, these techniques have being used in commercial ways, but than these techniques became an art form. Like these techniques, also the electronic image producing technique firstly has being used in a commercial way. TV is the most popular commercially using of electronic image technology. The video art came out, after the reactions to the commercial TV. The video artists stressed out the aesthetics elements of video technology against to the greatest force of TV as a mass communication medium. When the roots of video art investigated, it is very clear that, the beginning of video art based on the entering of the concepts of 'technique' and 'technology' into the visual arts. Henry van de Velde was the first artist who thought art as a life field. Optical Art, Dadaist Art, Happening, Conceptual Art and Luminu-kinetic Art are the art currents which created the roots of video art. Nam June Paik is the first video artist who made video sculptures since 1965.

# İÇİNDEKİLER

Sayfa

## BÖLÜM 1

1. MAĞARA DUVARINDAN EKLAN YÜZEYİNE.....	1
--	---

## BÖLÜM 2

2. ELEKTRONİK GÖRÜNTÜ.....	12
2.1 Elektronik Görüntünün Ortaya Çıkışı.....	12
2.2 Elektronik Görüntünün Diğer Görüntü Üretme Sistemlerinden Farklılıkları.....	18
2.3. Elektronik Görüntünün Estetik Özellikleri.....	31
2.3.1. Işık.....	33

<b>2.3.2. Renk.....</b>	<b>37</b>
<b>2.3.3. İki-boyutlu Yüzeyde Üçüncü Boyutun Oluşturulması ve Elektronik Görüntünün Plastikliği.....</b>	<b>40</b>
<b>2.3.4. Zaman ve Hareket.....</b>	<b>46</b>

### **BÖLÜM 3**

<b>3. ELEKTRONİK GÖRÜNTÜNÜN SANAT ORTAMINA GİRİŞİ.....</b>	<b>49</b>
<b>3.1. Elektronik Görüntünün İlk Kullanımları.....</b>	<b>49</b>
<b>3.2. Elektronik Görüntü Sanatının Ortaya Çıkışı.....</b>	<b>54</b>
<b>3.3. Elektronik Görüntü Sanatının Kökenlerini Oluşturan Sanat Akımları.....</b>	<b>62</b>
<b>3.3.1. Tekniğe Karşı Değil, Teknikle Beraber.....</b>	<b>62</b>
<b>3.3.2. Işıklandırılmış-Kinetik Sanat Akımı.....</b>	<b>66</b>

<b>3.3.3. Kavramsal Sanat Akımı.....</b>	<b>70</b>
<b>3.3.4. Vücut Sanatı Akımı.....</b>	<b>73</b>
<b>3.3. Elektronik Görüntü Sanatının Öncü Sanatçıları.....</b>	<b>77</b>
<b>BÖLÜM 4</b>	
<b>4. ÖZET, SONUÇ VE ÖNERİLER.....</b>	<b>89</b>
<b>4.1. Özet.....</b>	<b>89</b>
<b>4.2. Sonuç.....</b>	<b>90</b>
<b>4.3. Öneriler.....</b>	<b>93</b>
<b>KAYNAKÇA.....</b>	<b>95</b>



## BÖLÜM 1

### 1. MAĞARA DUVARINDAN EKCRAN YÜZEYİNE

İnsanoğlunun ilkel çağlardan günümüze dek duygu, düşünce ve deneyimlerini hemen hemen her dönemde bir başkasına iletme, bir başkasıyla paylaşma isteği duyduğu bilinmektedir. Bu duygu, düşünce ve deneyimlerini iletebilmek amacıyla, insanoğlunun çeşitli ifade yöntemlerini bulduğu ve bu yöntemlerle kendini ifade etmeye çalıştığı gözlenmiştir. Bu ifade yöntemlerinin gelişmesi, insanoğlunun kendini ifade ederken iletilerini estetik bir altyapıya oturtması, insanoğluna sanat yapma olanağı tanımıştır. Aslında ilkel toplumda hiç de sanat yapma amacı gütmeyen insanoğlu, bir bakıma tinsel bir olgu, vakit geçirme ya da işlevsel bir aygıt yapma amacıyla gerçekleştirdiği uğraşların sonucunda, hem teknolojik sürecin ilk adımlarını atmış, hem de sanat yapma edimini kazanmıştır. Fransa'daki Lascaux mağarasında, yaklaşık 15.000 yıl önce yapılmış mağara resimlerinden günümüze dek birçok evrimden geçen sanat ve teknoloji olgusu, günümüzde ise sistematik bir şekilde belirlenmiş sanat dalları içinde incelenebilmekte ve teknolojik olgular, bilimsel bir altyapıyla ilerlemeye devam etmektedir.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> E.H. Gombrich, **Sanatın Öyküsü** Çeviren: Bedrettin Cömert (İstanbul: Remzi Kitabevi A.Ş. Yayınları, 1986), s. 19.

İnsanoğlunun ifade yöntemlerinden biri de görsel iletilere dayanan kodlama biçimleridir. Bu görsel kodlama biçimleri, gerek insanoğlunun tinsel ve büyüsel işlevi, gerekse görsel algısına dayanması nedeniyle gerçekleştirilmiş bir iletişim yöntemi olarak kabul edilir. “Görüntüler, insan ve dünyası arasındaki dolaşımlarıdır. Görüntüler, dünyayı erişilebilir ve insanlar tarafından düşlenebilir kılar.”<sup>2</sup>

Bazı sanat tarihi araştırmaları, ilkel toplumdaki insanların doğayla mücadelesi sırasında bir büyü, bir ayin ya da bir tılsım amacıyla mağara resimleri yaptıklarını belirtmektedir.<sup>3</sup> Yine bu araştırmalara göre, insanoğlu doğa ve doğada yaşayan yaratıklarla olan savaşında, manevi bir güç kazanabilmek için bu mağara resimlerini yapmıştır. Böylece, doğaya, hayvanlara egemen olmanın bir sembolü ya da avının şanslı geçmesini sağlayacak bir tılsım olarak yaptığı mağara resimleriyle, insanoğlunun anlık duygu ve düşüncelerini ifade etmeye çalıştığı düşünülmektedir.<sup>4</sup> Bu görüşün de belirttiği gibi, insanoğlunun, duygularını ifade ederken görsel yollara başvurduğu, duygu ve düşüncelerini görsel olarak ifade etmeye çalıştığı bilinen bir olgudur. Ayrıca, bulunan en eski mağara resimlerinin, bulunabilen en eski yazının tarihinden önce yapılmış olması da, görsel dilin önemini ortaya çıkarabilecek bir olgu olarak kabul edilebilir.

İnsanoğlunun mağara resimlerini böyle işlevsel ya da tinsel amaçlarla yapmış olması, bu resimlerin estetik amaçları olmaması anlamına gelmemektedir. Yani, bu resimler her ne kadar ilkel olarak tanımlansa ve her ne kadar işlevsel ve

---

<sup>2</sup> Vilem Flusser, *Bir Fotoğraf Felsefesine Doğru* Çeviren: İhsan Derman (İstanbul: Ağaç Yayıncılık, 1991), s. 13.

<sup>3</sup> Sezer Tansuğ, *Resim Sanatının Tarihi* (İstanbul: Remzi Kitabevi A.Ş. Yayınları, 1993), s. 20.

<sup>4</sup> Herbert Read, *Sanat ve Toplum* Çeviren: Selçuk Mülayim (Ankara: Umran Yayınları, 1981), s. 11.

tinsel amaçlarla yapılmış olsa bile, estetik açıdan ipuçları elde edilebilecek kaynaklar olarak kabul edilebilir.<sup>5</sup>

Burada bir konu dikkat çekmektedir. İnsanoğlunun ifade etmek istediği olgunun, doğayla olan ilişkisi olduğu düşünülürse, insanoğlunun doğadaki nesnelere olan görsel ilişkisi ön plana çıkmaktadır. Eğer insanoğlu avladığı nesneyi duvara resmediyor ise, bir bakıma doğada bulunan görsel bir nesneyi ifade ediyor demektir. Yani insanoğlu, doğadaki nesnenin gerçek görüntüsünü bir yüzey üzerinde yeniden üreterek, o görüntüyü çoğaltma isteğindedir denilebilir. Çoğalttığı görüntüyle, belki de insanoğlu doğaya egemen olma isteğini ve bunu başardığı anları belgeleme ya da başarmasının güç olduğu olayları imgede başararak, kendine güven gibi bir tinsel duygu kazanma eğiliminde olabilir.

İnsanoğlunun duygu ve düşüncelerini ifade etme isteğiyle birlikte, doğayla mücadelesi sırasında aygıt yapabilme yeteneğinin de geliştiği bilinmektedir. İnsanoğlunun, yaptığı aygıtları iletişim amaçlı kullanmaya başlaması, kendini ifade ederken yine bu aygıtlardan yararlanması, hiç de sürpriz sayılabilecek bir olgu değildir. Örneğin, mağara duvarına bir konuyu resmederken taşı kazıyabilecek sert bir cisim kullanması gibi, bitki köklerinden rastgele elde ettiği boylarla, yaptığı resimleri boyaması da bu süreç içinde gerçekleşmesi olağan olaylardır. Fakat, insanoğlunun mağara duvarına bir konuyu resmederken kullandığı aygıtı, sadece bir konuyu resmetmek için bulduğunu söylemek güçtür. Belki de, resmetmeye başlamadan önce aynı aygıtla avlanan insanoğlu, bu aygıtın daha sonra resim yapmaya da yarayacağını farkına varmış olabilir. O halde, kullandığı aygıt, aslında başka bir amaç için üretilmiş bir aygıt olarak kabul edilebilir ve aynı aygıtla resim yapması ise, insanoğlunun görüntüleri yeniden üretilip kendini ifade etmek için bir ay-

---

<sup>5</sup>Tansuğ, 1993, *Ön. ver.*, s. 18.

gıt kullanmasının farkına varması olarak algılanabilir.

İnsanoğlunun bu etkinliklerinin yanında yine işlevsel aygıtlar üretmesi, teknolojik gelişmeler olarak da dikkate alınabilir. Tarihsel gelişim süreci içinde, insanlar kendilerine yardımcı olacak aygıtlar yapma konusunda, özellikle elin uzantısı durumunda olan ya da elin yapacağı işleri daha güçlü olarak yapabilen aygıt ve gereçler yapma üzerinde uğraş vermişlerdir.<sup>6</sup>

İnsanoğlunun yaptığı, tarih ve sanatla bezenmiş aygıtların sanat üzerine doğrudan etkisiyle, tarihsel bir süreç içinde yeni sanat dallarının ortaya çıktığı bilinmektedir. Örneğin, boyanın, tuvalin, fırçanın bulunuşunun, resim sanatını doğrudan etkilemesi gözardı edilemeyecek bir olgudur. Bu gelişmelerle insanoğlunun kendini daha kolay ifade etme olanağını bulduğu ve kendini ifade ederken estetik amaçlarını da daha kolay gerçekleştirebildiği gözlemlenebilir. Böylece, bir sanat haline gelen resimleme ile görüntü üretme olgusunun, insanoğlunun doğayı tasvir etmesini kolaylaştırdığı söylenebilir.

İnsanoğlunun, sanat yapma olanağı tanıyan aygıtları gerçekleştirmesinin yanında, nesnelere gerçek görüntülerini bir yüzey üzerinde yeniden üretme isteği de hep süregelen bir olgu olarak kabul edilebilir. Özellikle portre çalışmaları bu isteğe bir örnek olabilir. İnsanoğlunun, bir nesnenin fiziksel görünümünü yeniden üretme isteğinin yanında, kendi fiziksel görünümünü de bir yüzey üzerinde görme isteği de gözardı edilemeyecek bir olgudur. Hatta, eski Mısır'daki kabartma resimler, yine aynı amaç doğrultusunda, fakat üçüncü boyutun da katılmaya çalışıldığı eserler olarak tanımlanabilir. Yine eski Yunan uygarlığındaki hükümdarların büstleri de, gerçeğin görüntüsünün tamamen üçboyutlu yeniden üretimi olarak anlamlandırılabilir. Ayrıca, resim tarihinde yer alan ve sanatçıların kendi görün-

<sup>6</sup> Toygar Akman, *Sibernetik Yaratıcılık* (Ankara: Bilgi Yayınevi Yayınları, 1984), s. 22.

tülerini resmettikleri otoportreler de, insanoğlunun bu isteğini gösterebilecek örnekler olarak kabul edilebilir.

İnsanoğlunun kendini ifade etmek için ya da tinsel amaçlarla görüntüleri bir yüzey üzerine kaydetme isteği hep süregelenmiş ve bu amaç içinde fotoğrafın bulunuşu gerçekleştirilmiştir. İnsanoğlunun bu gelişim süreci içinde bulunduğu fotoğraf makinesi, görüntü üretme sistemlerinde önemli bir çıkış açmıştır. Fotoğraf, nesnenin görüntüsüne en yakın, hatta nesnenin görüntüsünün aynısı bir görüntünün üretilmesini sağlayan ilk buluştur. Fotoğrafla insanoğlu, gerçekliğe ilk defa bu kadar yaklaşmıştır. Nesneyle imgesi arasındaki fark, imgenin ikiboyutlu bir yüzey üzerinde, olduğundan daha küçük ve siyah beyaz elde edilmiş olmasıdır. Fotoğrafın bu önemli özelliğine rağmen, ilk bulunuşuyla birlikte hemen sanat yapmak amacıyla kullanıldığını söyleyemeyiz. Örneğin, fotoğraf üzerine önemli çalışmalar yapan ve bir duvarda görüntü üretmeyi başaran Nicephore Niepce'nin, bulunduğu duvarın karşısına kendi fiziksel görünümünü yeniden üretmek için geçtiğinde, sanat yapma amacında olduğunu söylemek çok güçtür. Niepce'nin bu bulunuşunun ardından geliştirilen yeni olanaklarla, durağan görüntülerin bir kağıt üzerine kopya edilebilmesi sağlanmıştır. Bu olanak, fotoğrafın ticari kullanımlarını daha da geliştirmiştir. Özellikle Kodak firmasının 100 poz çekebilen bromür kaplı bir jelatin film rolosunu piyasaya sunmasıyla, ticari kullanımlar oldukça hızlanmıştır. Bu filmin ortaya çıkmasıyla, sütunlar, kadife perdeler ve süslü çerçeveler arasında poz veren soyluların sayısı da artmıştır. Çekilen filmler Kodak firmasının fabrikasına gönderilmiş ve bu filmlerin banyo ve baskıları bu fabrikada yapılmıştır. Ayrıca, banyo ve baskı işlemleriyle birlikte Kodak firması, fotoğraf makinelerini sahiplerine geri gönderirken içlerine yeniden 100 pozluk yeni filmler takmıştır. Kodak firmasının bu çalışmaları, tam anlamıyla fotoğrafın ticari kullanımlarını içermektedir. Ayrıca, fotoğrafın askeri amaçlarla kullanımı da dikkat çek-

mektedir. 1915 yılında havadan kuşbakışı görüntülerin fotoğraflanmasıyla başlayan askeri amaçlı fotoğraf kullanımına, ayrıca matbaacılıkta fotoğraf kullanımı da eklenmiştir. Bu gelişmelerin yanında fotoğrafın gelişimiyle birlikte açılan fotoğraf stüdyoları ise, yine kendi fiziksel görüntülerinin bir yüzey üzerinde üretilmesini isteyen soylulara hizmet vermeye ve fotoğrafı ticari amaçlarla kullanmaya devam etmiştir. Fotoğrafın bir sanat ortamı, bir sanat aracı olarak kullanılması, Gaspard Felir Tournachon Nadar gibi ressamlar tarafından gerçekleştirilmiştir. Nadar ve onun gibi ilk fotoğraf sanatçıları olarak kabul edilen bazı ressamlar, natüremortlar ve portreler üzerinde çalışmışlardır. Henüz fotoğraf makinesinin gelişmemiş olması ve filmin pozlanması için oldukça uzun bir süre gerektirmesi, fotoğraf sanatçılarına o sıralarda anlık çekimler yapabilme olanağını sunamamıştır. Bu dönemde fotoğraf sanatçıları daha çok portreler, belgeci fotoğraflar ve natüremortlar gibi kurmaca fotoğraflar üzerinde durmuşlardır. Ancak, daha sonra fotoğraf makinesinin anlık pozlama olanağı tanınması ve baskı tekniklerinin de geliştirilmesiyle, fotoğraf sanatı kendine yeni uygulama alanları bulmuştur.<sup>7</sup>

İnsanoğlunun fotoğraftan sonra yeni buluşu olan filmin bir sanat olması sürecini de fotoğrafinkine benzetilebilir. “Filmin temelini oluşturan kuram, optik oyuncaklar dizisiyle açıklanmıştır.”<sup>8</sup> İlk başlarda bir oyuncak olarak düşünülen filmin bulunmasının temelinde, Thomas Edison’un çalışmaları yatmaktadır. Edison’un, eşzamanlı olarak çekilmiş durağan görüntüleri art arda göstererek hareketli görüntü elde ettiği izleme kutusu, her ne kadar bir oyuncak olarak algılan-

---

<sup>7</sup> Gene Markowski, **The Art of Photography** (New Jersey: Prentice-Hall, Inc., Englewood Cliffs Books, 1984), s. 201.

Beaumont Newhall, **The History of Photography** (New York: The Museum Of Modern Art, Bulfinch Press / Little, Brown and Company, 1993), ss. 66-70.

Siegfried Kracauer, **Theory of Film** (New York: Oxford University Press, 1976), ss. 4-12.

Edouard Baubat, **Fotoğraf Sanatı** (İstanbul: İnkılap Kitabevi A.Ş. Yayınları, 1992),

ss. 5-12.

R. Gerson, **Her Yönüyle Fotoğrafçılık** (İstanbul: Düşünen Adam Yayınları, 1993),

ss. 7-19.

<sup>8</sup> Jack C. Ellis, **A History of Film** (New Jersey: Prentice-Hall, Inc., Englewood Cliffs Books, 1979), s. 1.

sa da, film sanatına uzanan ilk çalışmaların da temelini oluşturmuştur. Edison'un izleme kutusundaki görüntüler birer sanatsal ifadeden çok, günlük hayattan alınmış görüntülerdir. Çalışmalarını bu temel üzerinde geliştiren Louis Lumiere ise günümüz film sistemini ortaya çıkaran ilk kişidir. Lumiere'nin ilk çalışmaları olan *Baby's Breakfast* (Bebeğin Kahvaltısı), *The Card Players* (Kart Oyuncuları) ve *The Arrival of a Train at the Station* (Trenin Gara Girişi) adlı kısa filmler de birer sanat eserinden çok, günlük anların birer belgeleri ve bir buluşun ticari tanıtımları olarak tanımlanabilir. Ancak, Lumiere'in daha sonra gerçekleştirdiği *Teasing the Gardener* (Sulanan Sulayıcı) adlı kısa film ise, hem film tarihindeki ilk gag olmasından, hem de ilk kez eğlendirici ritmik bir heyecan ögesi taşımasından dolayı, filmin bir sanatsal kullanımı olarak kabul edilebilir. Bunların yanında, Lumiere'in kurduğu film fabrikası ise filmin ticari kullanımına iyi bir örnek olabilir. Özellikle Lumiere'in, fabrikasında ürettiği filmler ve kameraları, beraberinde yetiştirdiği kameramanlarla birlikte çeşitli ülkelere göndermesi, filmin belgeci kullanımı açısından ticari bir değer taşımaktadır. Daha sonra, bir gösteri sanatçısı olan Georges Melies'in bu teknolojiyi elde etmesiyle, filmin bir sanat ortamı olarak ilk kullanımları görülebilir. Çünkü Melies, Lumiere'den farklı olarak, filmi ilk önce kendi gösterilerini kaydetmek için kullanmış ve bu kayıt aşamasında filmin sağladığı olanaklardan yararlanmıştı. Özellikle ilk kez filmle bir gösteri kaydeden ve kaydettiği gösteriye filmik hileleri de ekleyen Melies, filmin bir sanat olarak kullanılması aşamasında önemli bir yapıtaşı konumundadır.<sup>9</sup>

Filmin bütün kavram ve ilkeleriyle bir sanat ortamı haline gelmesinde ise, David Wark Griffith ve Sergei Eisenstein'in büyük katkıları vardır. Griffith, bir çoğaltım aracı olan filmi, bir olayı başından sonuna kadar düzenli bir şekilde aktarmak için kullanmanın yollarını bulmuştur. Film sanatı içinde yer almış "çek-

---

<sup>9</sup> Ellis, 1979, **Ön. ver.**, s. 26.  
Kracauer, 1976, **Ön. ver.**, ss. 27-32.

im”, “sekans” gibi kavramların ortaya çıkmasında Griffith’in önemli katkıları vardır. Özellikle Griffith’in bir olayı parçalara bölerek çekimlere ayırması, bu çekimleri birleştirerek sekanslar oluşturması ve film kamerasına verdiği anlatım aracı işlevi, film sanatı için önemli basamaklar oluşturmuştur. Eisenstein’ın oluşturduğu kendine özgü film dili ve grameri filmin bir sanat ortamı haline gelmesinde çok önemli bir rol üstlenmiştir. Eisenstein’in oluşturduğu film dili, önceleri bir çoğaltım aracı olarak kullanılan filme, çok farklı ve kendine özgü işlevler kazandırmıştır. Özellikle Eisenstein’ın kendine özgü kurgusu, yani farklı görüntüleri art arda getirip yeni anlamlar oluşturma süreci, film sanatının gelişiminde önemli bir yapıtaş olmuştur. Yine resim ve fotoğrafta olduğu gibi, filmin bulunuşuyla birlikte ilk önce ticari gösterimler ön planda görülmüştür.<sup>10</sup>

İnsanoğlunun resim, heykel, fotoğraf ve filmle süregelen görüntü üretme isteği, yeni bir görüntü üretme sisteminin bulunmasına yol açmıştır. Bu sistem ise elektronik görüntü üretme sistemidir. Kronolojik olarak fotoğraf ve filmden sonra bulunan elektronik görüntü, tıpkı diğer sanat ortamları gibi önceleri bir çoğaltım aracı olarak kullanılmıştır. Ancak elektronik görüntünün bir sanat ortamı olarak kullanılması daha sonraları gerçekleşmiştir.

Avrupa’da Bauhaus Okulu’nda temelleri atılan, Yapısalcılara dayanan, Mekanik Sanat ve Kinetik Sanat anlayışıyla birlikte gelişen, en azından bu akımlarla kuramsal olarak etkileşimde bulunan elektronik görüntü sanatı, altyapısındaki zenginlikle yine Avrupa’da oldukça gelişmiştir. Amerika’da ise, yine Avrupa’dan Amerika’ya giden sanatçılar ve onların kurdukları sanatçı birlikleriyle gelişmiş, kuramsal temelleri oluşturulmuştur. Türkiye’de ise, gerek teknolojik gelişmelerin daha yavaş, gerekse bu konuda çalışmalar yapan sanatçıların çok az sayı-

---

<sup>10</sup>Ellis, 1979, **Ön. ver.**, ss. 33-54.



da olması, bu sanatın hem kuramsal hem de uygulama olarak gelişmesini engellemiştir. Türkiye’de teknolojik altyapının var olmasına rağmen, kuramsal eksiklikler ve estetik altyapı yetersizliği bu sanatın gelişmesini hala engellemektedir. Oysa Avrupa ve Amerika’da geleceğin sanatı olarak görülen ‘halogram’a bir geçiş olarak varsayılan elektronik görüntü sanatı, hem kuramsal hem de uygulama olarak kendine yeterince büyük bir alan bulmuş ve hatta diğer eşzamanlı sanat akımlarıyla etkileşim içinde gelişmiştir. Gerekli donanımın Türkiye’de var olmasına rağmen, gerek kuramsal temellerinin bilinmemesi, gerekse elektronik görüntü üretme sistemlerinin içerdiği estetik enerjinin, bu donanımları kullanan kişilerce farkında olunmaması, bu sanatın gelişimini engellemektedir. Öte yandan, belli başlı sanat akımlarının tanıtılması ve yaygınlaştırılmasında öncü bir görev üstlenmesi gereken üniversitelerin bu konuda yetersiz kalması, geleceğin sanatı olacak ‘halogram sanatı’na ulaşılmasını geciktirecek sorunlar olarak görülmektedir.

Bu bakış açısından hareket ederek, yapılan bu çalışmanın amacı; başlangıçta bir çoğaltım aracı olarak ortaya çıkan elektronik görüntünün, daha sonra sanat ortamına nasıl dönüştüğünü ortaya koymak, bu sanatın estetik öğelerini, dayandığı ve etkileşimde bulunduğu sanat akımlarını ve önde gelen sanatçıları araştırmak olarak belirlenmiştir. Bu temel amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır :

- . Elektronik görüntü üretme sistemi nasıl ortaya çıkmıştır ?
- . Elektronik görüntünün ortaya çıkışı ve kaydedilebilmesi nasıl bir tarihsel süreç içinde gelişmiştir ?
- . Elektronik görüntünün kaydedilebilmesinin sağladığı olanaklar nelerdir ?

- . Elektronik görüntünün kendine özgü özellikleri nelerdir ? Diğer sanat ortamlarından farklılıkları nelerdir ?
- . Elektronik görüntünün estetik özellikleri nelerdir ? Hangi temellere dayanmaktadır ?
- . Elektronik görüntü bir çoğaltım aracıyken, estetik enerji olarak nasıl ve ne zaman kullanılmaya başlanmıştır ?
- . Elektronik görüntü bir çoğaltım aracından sanat ortamı haline nasıl dönüşmüştür ?
- . Elektronik görüntü sanatı nedir ? Elektronik görüntü sanatının öncü sanatçıları kimlerdir ?
- . Elektronik görüntü sanatının dayandığı sanat akımları nelerdir ?

Bu çalışmada elektronik görüntü sanatının tarihsel gelişimi içinde, dayandığı sanat akımları ve estetik özellikleri üzerinde durulacaktır. Bu nedenle, bu çalışma;

- . elektronik görüntü sanatının tarihsel gelişimi,
- . elektronik görüntü sanatının dayandığı sanat akımları,
- . elektronik görüntü sanatının görüntü boyutu ve
- . elektronik görüntü sanatının estetik özellikleriyle sınırlıdır.

Bu çalışma tarama modelindedir. Bu çalışmada yazılı kaynaklara dayanarak elektronik görüntünün tanımı yapılmaya, diğer görüntü üretme teknikleriyle olan farklılıkları vurgulanmaya ve elektronik görüntü sanatının dayandığı sanat a-

kımlarıyla, öncü sanatçıları saptanmaya çalışılacaktır.

Tarihsel bir gelişim süreci içinde, elektronik görüntü sanatının tam olarak kavranabilmesi ve uygulamaya geçirilmesi için; bu sanatın,

- . kökenlerinin,
- . dayandığı sanat akımlarının ve
- . estetik öğelerinin araştırılması, önemli bir konu olarak ortaya çıkmaktadır. Ayrıca, bu çalışma içinde geçen “elektronik görüntü sanatı” ve “video sanatı” terimleri, elektronik ortamlarda uygulanan görüntü sanatlarını ifade edecek şekilde, eşanlamlı olarak kullanılmıştır.

## BÖLÜM 2

### 2. ELEKTRONİK GÖRÜNTÜ

#### 2.1. Elektronik Görüntünün Ortaya Çıkışı

Filmin bulunmasıyla hareketli görüntünün elde edilebilmesinden sonra, hareketli görüntünün elektronik ortamlarda yaratılması ve yaratılan bu görüntünün uzaklara gönderilmesi çalışmalarına başlanmıştır. Özellikle sesin kaydedilebilmesi ve radyo yayınlarının olanaklı bir hale gelmesiyle birlikte, nesnelere görüntülerinin de bir yüzey üzerinde yeniden üretilmesi için yapılan çalışmalar belirli bir hız kazanmıştır.

İlk elektronik görüntü çalışmalarının 1602'de fosforun bulunmasıyla başladığı varsayılmaktadır.<sup>11</sup> 19. yüzyılın sonlarına kadar bu konuda yapılan çalışmaların çok hızlı gelişmemesine rağmen, 1817 yılında İsveçli bilim adamı

---

<sup>11</sup> Dave Ingmar, **Video Electronics Technology** (PA: Tab Books Inc., 1983), s. 73.

“Bolognese, Cascariola tarafından. Bakınız Brian Winston, **Misunderstanding Media** (Cambridge: MA, Harvard University Press, 1968), s. 39.” Brian Winston, “Brunelleschi İçin Bir Ayna” **Adam Sanat Dergisi** Çeviren: Levend Kılıç (Sayı:59, Ekim, 1990), s. 50'deki alıntı.

Berzelius'un selenyumu keşfetmesi önemli bir olgu olarak öne çıkmaktadır. Ayrıca, 1839'da Edman Bequerel'in ışığın elektro-kimyasal etkilerini bulmasından sonra, 1842 yılında İngiliz fizikçi Alexander Bain ve 1847 yılında F. Bakewell elektronik görüntü elde etmek için önemli araştırmalar ve uygulamalar yapmışlardır.<sup>12</sup>

Bu teknolojik araştırmaların yanında, bazı sanatçılar da eserlerinde elektronik görüntü öğesini ortaya koymuşlar ve bu teknolojik ilerlemeyi gerçekleştirecek bilim adamlarına esin kaynağı olmuşlardır. Bu çalışmalarda elektronik görüntü öğesi çok net bir şekilde tasvir edilemese de, Jule Verne'nin çağdaşı olan Fransız sanatçı Albert Robida'nın, 1869 yılında yaptığı bir resminde, Faust'un bir oyununun televizyonda izleniyor olması, resmin içinde televizyonun tasvir edilmesi, bu resmi diğerlerinin arasında öncü bir konuma sokmaktadır.

Elektronik görüntünün elde edilmesi sürecindeki gelişmeleri Kenneth Passingham beş temel öge altında toplamaktadır:

- 1 - Işıktan ve gönderilecek sahnelerden, hızlı bir şekilde etkilenecek bir madde.
- 2 - Verici aygıt, duyarlı maddedeki değişikliklere cevap verebilecek ve değişiklikleri alıcı aygıtta yeniden üretebilecek düzeyde parlaklığı sağlayacak bir ışık kaynağı.
- 3 - Tek bir kanal, ya da devrenin, iletici ve alıcıyı birbirine bağlamak zorunda olması.
- 4 - Gözün, alınan görüntüyü sanki bir tek sahneymiş gibi algılayabilmesi için görüntünün, nakil ünitesi tarafından sırayla, satır satır taranması. Böylece görüntünün kalıcılığının sağlanması.
- 5 - Alıcı ve verici aygıtlardaki kesin eşlemenin sağlanması.<sup>13</sup>

Elektronik görüntünün bulunması için yapılan en önemli deneme, 1873 yılında İrlandalı bir telgrafçı olan Andrew May tarafından gerçekleştirilmiştir. Bu tarihten önce yapılan çalışmalar bir bakıma May'e bir zemin hazırlamış, May de bu çalışmalardan yola çıkarak, ışık dalgalarını elektrik akımına çevirmenin bir

<sup>12</sup> Mehmet Kesim, *Televizyonda Görüntü Alma ve Saklama Sistemleri - Teknolojideki Yeri ve Önemi* - (Eskişehir: T.C. Anadolu Üniversitesi Yayınları, No:270, 1988), s. 5.

<sup>13</sup> Kenneth Passingham, *TV Facts and Feats* (London: Guinness Superlatives Limited Books, 1984), ss. 3-7.

yolunu bulmuştur. İrlanda'nın batısında, Valantia Radyo İstasyonu'nda çalışan May, 1817'de Berzelius'un bulduğu selenyum (selenium) adlı maddenin ışığa karşı tepki gösterdiğini ve elektrik akımlarının bu maddeden karanlığa oranla güneş ışığından kolay etkilendiğini farketmiştir. Yani, selenyum çubuklarının güçlü güneş ışığı etkisi altında değerlerinin azaldığını, ışığa duyarlı olan selenyumun, ışık dalgalarını elektrik sinyallerine dönüştürdüğünü ortaya çıkarmıştır. 1982 yılında English Mecanic dergisine bir yazı gönderen William Lucas, bir televizyon tarayıcısıyla ilgili ilk önemli öneriyi yapmış, daha sonra ise Lucas, modern televizyonda bugün kullanılan yatay ve dikey taramalar gerektiğini açıklamıştır.<sup>14</sup>

May'in buluşundan hemen on yıl sonra, 1884 yılında bir Alman bilim adamı olan Paul Nipkow, bir resmi, dönerken tarayabilen bir araç geliştirmiştir. Nipkow, spiral biçimde delinmiş selenyum hücrelerinin kullanımını sağlayacak bir disk görüşünü ortaya atmış ve bu araca 'döner disk' adını vermiştir. Bu aracın içinde, kenarlarından başlayarak helezonik bir şekilde yerleştirilen kare delikler vardır. Bu deliklerden geçirilen elektrik ışınları dönerek taranmakta ve bu taranan yerler ışık ve gölge olarak, bir diğer yerde görüntü şekline dönüşmektedir.<sup>15</sup>

Nipkow'un Almanya patentli bu diski bir tarama sisteminden oluşmakta, spiral şeklindeki diskin üzerine daire şeklinde açılan delikler, diskin bir dönüşüyle, bir çerçevenin en alt noktasından en üst noktasına kadar taranmasını sağlamaktadır. Diskin bir dönüşüyle çerçevedeki bütün yüzey tarandığından, bu çerçevede yüzeyi taranan şekilden yansıyan ışınlar, bir mercekle ışığa duyarlı fotoelemanların üzerine düşürülmekte ve buradan da elektrik akımına çevrilmektedir. Elektronik bir ortamda görüntü üreten ve ürettiği görüntüyü bir başka yere aktaran ilk aygıt olması nedeniyle, bu aygıtın televizyon tarihinde önemli bir yeri ol-

---

<sup>14</sup> Nurdoğan Rigel (Erkebay), **Elektronik Rönesans** (İstanbul: Der Yayınları, 1991), s. 21.

<sup>15</sup> Aysel Aziz, **Elektronik Yayıncılıkta Temel Bilgiler** (Ankara: TRT Basım ve Yayın Müdürlüğü Yayınları No:210, 1989), s. 11.

duđu bilinmektedir. Fakat, herşeye rağmen aktarım sırasında sinyallerin gücünün düştüğü görülmüştür. Bu nedenle, elde edilen görüntüde de önemli bir görüntü kalitesi sorunu farkedilmiş ve bu sorunun ise diskin üzerinde helezonik şekilde açılmış deliklerden kaynaklandığı bulunmuştur. Çünkü, disk üzerindeki deliklerin sayısı, doğrudan tarama sayısına eşittir ve daha kaliteli bir görüntü için disk üzerindeki deliklerin sayısının artırılması gerekmektedir. Fakat Nipkow, o sıralarda yaptığı tüm çalışmalara rağmen, sinyallerin zayıflığından doğan görüntü kalitesi sorununu çözmeyi başaramamıştır. Yine de, Nipkow'un "mekanik tarama" olarak tanımladığı bu buluş, daha sonraki yıllarda birçok bilginin çalışmalarına zemin hazırlayacak, birçok bilgin onun bu önemli buluşunu kullanarak elektronik görüntü üzerine yapılan çalışmaları daha da ileriye götürecektir.<sup>16</sup>

1905 yılında Julius Elster ve Hans Geiter, Almanya'da foto-elektrik elemanlar geliştirmişlerdir. Bu elemanlar, üzerlerine düşen ışığın değişmesine karşı daha hızlı tepki göstermişlerdir. Rusya'da, 1907 yılında Boris Rosing, alıcıda katot ışınlı bir tüp ve vericide de aynalı tamburlardan oluşan, ilk mekanik taramalı televizyon sistemini gerçekleştirmiştir. Monitörde görüntülerin yeniden oluşturulabilmesi için, görüntünün satır satır taranması ve elektronik görüntünün, satırların yeniden birleştirilmesiyle oluşturulabileceği belirlenmiştir. Amerika da Herbert Ives, Bell'in telefon laboratuvarlarında yaptığı çalışmalar sonunda, bir resmi 50 satırla tarayarak, saniyede 18 resim göndermeyi başarmıştır.<sup>17</sup>

1908 yılında A.A. Campbell Swinton, daha net görülebilecek bir ekranın, katot ışınlı tüplerle mümkün olabileceğini belirtmiş, pratik olarak gerçekleşmesi imkansız olan, ancak bugün bizim bildiğimiz anlamdaki televizyon sisteminin esaslarını sıralamıştır. Swinton, 1911 yılında araştırmalarını daha da ileriye götürerek, televizyon kamerası için gerekli olan mozaik adlı bir aracın, ışık enerjisini elektrik enerjisine çevirebileceğini bulmuştur. Görüntünün elektronik olarak

---

<sup>16</sup> Ahmet Durmaz, **Televizyon Tekniđi I** (Eskişehir: T.C. Anadolu Üniversitesi Yayınları, No: 778, 1994), s. 2.

<sup>17</sup> Kesim, 1988, **Ön. ver.**, s. 5.

nakledilmesini amaçlayan bu çalışmalar, 1923 yılında Rosing'in öğrencisi, Vladimir Zworykin tarafından uygulama alanına geçirilmiştir. Amerika'ya 1919 yılında göçen Zworykin, burada modern televizyonun babası olarak kabul edilmiştir. 1. Dünya savaşı sırasında Rus ordusunda radyo uzmanı olarak çalışan Zworykin, 1924 yılında "ikenoskop" (Icenscope) adını verdiği ve elektronik taramada kullanılan aracı geliştirerek, ilk kez elektronik taramayla görüntü yayını gerçekleştirmiştir. Bu araç, tarama işlemini satır satır ve çok çabuk gerçekleştirmekte ve sürekli bir resim geçiyor duygusu vermektedir.<sup>18</sup>

1928 yılında, NBC yayın kurumu New York'tan Washington'a bir televizyon yayını gerçekleştirmiştir. İlk deneme yayını ise Amerika'da, 24 satırlık bir sistemle, haftada üç gün yarımşar saatlik sürelerle yapılmıştır. Aynı yıl, yayında kullanılan satır sayısı 48'e çıkarılmış ve saniyede 15 resim gönderilebilmiştir.<sup>19</sup>

Elektronik görüntü en büyük atağını ise 1939 Berlin Olimpiyat Oyunları sırasında yapmıştır. 180.000 kişi bu oyunları elektronik görüntü olarak, televizyon ekranında izlemiştir. Elde edilen görüntü "canlı" olarak ilk defa uzaklara taşınmıştır. Bu olay, gerçek nesnelerin elektronik kopyalarının kısa bir sürede elde edilmesi ve birden çok mekanda yanlısama olarak izlenebilmesi açısından çok önemlidir.<sup>20</sup>

Elektronik görüntünün teorik olarak kaydedilmesi çalışmalarına ise, 1888 yılında Oberlin Smith tarafından başlanmıştır. Daha sonra 1898 yılında Vlademar Poulsen'in geliştirdiği ve "telegraphone" adını verdiği bu sistemde, kayıt malzemesi olarak çelik teller kullanılmıştır. 1927 yılında ise James Bird, balmumundan yaptığı ve "phonoscope" adını verdiği bir disk yüzeyine kayıt yapmaya çalışmıştır. 1898 yılında, Poulsen tarafından geliştirilen sistemden yola çıkan Boris Rtcheuoloff, 1927 yılında bu araştırmaları daha da ileri götürmüş ve geliştirdiği

<sup>18</sup> Aziz, 1989, **Ön.ver.**, ss. 11-12.

<sup>19</sup> Rigel (Erkebay), 1991, **Ön. ver.**, s. 24.

<sup>20</sup> Levend Kılıç, **Görüntü Estetiği** (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1994), s. 15.



aygıtın patentini almıştır. Daha sonra, 1927 yılında Fritz Pflüger magnetik bantlara seslerin saklanması görüşünü ortaya atmıştır. Pflüger'in "magnetophone" adını verdiği bu sistem, gerçek anlamdaki ilk ses kaydedicisidir. Bu sistem 1935 yılında, Almanya'da Allgemeines Elektrizitätsgesellschaft (AEG) ve şimdiki asıl adı BASF olan, I.G. Farbenindustrie tarafından piyasaya çıkarılmıştır. Piyasaya çıkarılan bu bant, üzeri demir oksit kaplı özel bir kağıt banttir. Bu gelişmelerin devamında, 30 Kasım 1956 tarihinde ilk dört kafalı kayıt aygıtı icat edilmiştir. Modern anlamda dört kafalı ve iki inç bant kullanan görüntü kayıt ve okuma sistemi ise, Ampex tarafından VR-2000 modeli olarak 1964 yılında çıkarılmıştır.<sup>21</sup> Bu buluşla yeni bir ivme kazanan kayıt sistemlerindeki gelişmeler günümüze dek devam etmiştir. Bu gelişmelerle, daha iyi görüntü kaydı için farklı formatlarda aygıtlar ve bantlar üretilmiştir.

Elektronik görüntünün elde edilme süreciyle ilgili bu teknolojik gelişmeler, doğal olarak elektronik ortamlarda üretilen görüntüleri kaydetme olanağı tanımıştır. Görüntüleri elektronik olarak kaydetme olanağı bir yönüyle de insanlığa gerçeği kayıt etme açısından sunulan bir araçtır. Elektronik bir ortamda görüntü kaydedilebilmesinin sağladığı olanakları ise, şu temel başlıklar altında toplamak mümkündür:

- . Nesnelerin görüntüleri manyetik bir bant üzerine, ses boyutundan ayrı bir kanal üzerine kaydedilebilir.
- . Nesnelerin görüntüleri, nesneyle eşzamanlı olarak anında kaydedilebilir.
- . Nesnelerin görüntüleri kaydedilirken anında yeniden oynatılabilir.
- . Nesnelerin görüntüleri, yavaşlatılmış ya da hızlandırılmış olarak kaydedilebilir ve yeniden oynatılabilir.

---

<sup>21</sup> Kesim, 1988, **Ön. ver.**, ss. 29-30.

- . Nesnelerin görüntüleri kaydedilirken, görüntüler üzerinde elektronik noktacıklar yeniden yönlendirilebilir. Bu işlem her kayıt aşamasında tekrar tekrar gerçekleştirilebilir. Kayıt aşamasında, elektronik görüntüye renk eklenebilir ya da renk çıkartılabilir. Bu olanakla nesnelerin formları da yeniden düzenlenebilir ve nesnenin formundan farklı, yeni bir form elde edilebilir. Böylece, nesnelere arasındaki ilişki tahrip edilerek, doğallığı bozulmuş bir görüntü elde edilebilir.
- . Aynı zamanda, aynı nesnenin, farklı açılardan görüntüleri, birden çok kamerayla yeniden üretilebilir ve bu üretilen görüntüler art arda eşzamanlı olarak kaydedilebilir.
- . Nesnelerin farklı zamanlardaki, farklı görüntüleri art arda kaydedilerek zaman akışı durdurulabilir ve yeni bir zaman boyutu yaratılabilir.<sup>22</sup>

## 2.2. Elektronik Görüntünün Diğer Görüntü Üretme Sistemlerinden Farklılıkları

Elektronik görüntü alanındaki teknolojik gelişmeler günümüze dek devam etmiştir ve hala da devam etmektedir. Elektronik görüntü tarihsel olarak fotoğraf ve filmden sonra gelmektedir. Bu nedenle, elektronik görüntünün önemini ve özelliklerini kavrayabilmek için, elektronik görüntü üretme tekniği diğer iki görüntü üretme teknikleriyle karşılaştırılabilir. Fakat, yine de unutulmaması gereken en önemli şey, elektronik görüntünün film ve fotoğraftan tamamen farklı bir olgu olduğudur. Çünkü elektronik görüntüyle, film ve fotoğraf arasındaki temel farklılık

---

<sup>22</sup>Roy Arnes, *On Video* (London: Routledge, 1988), ss. 186-210.

Maureen Turim, "The Culture Logic of Video" *Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art* Ed: Doung Hall and Sally Jo Fifer (New York: Aperture Foundation Inc., 1990), ss. 331-392.

Horace Newcomb, "Toward a Television Aesthetics" *Television: The Critical View* Ed: Horace Newcomb (New York: Oxford University Press, 1982), ss. 478-494.

(bu farklılık bir bakıma yapısal bir farklılıktır) film ve fotoğrafın yansıyan ışıklardan oluştuğu, elektronik görüntünün ise kendisinin ışık olduğudur.<sup>23</sup>

Fotoğrafta, nesnelere yansıyan ışınlar, kameranın objektifindeki merceklerden geçerler. Daha sonra, ışığa duyarlı gren parçacıklarından oluşan film malzemesinin üzerine düşen bu ışınlar, renk ve ışık değerleri oranında filmin üzerindeki gren parçacıklarını kimyasal bir reaksiyona geçirirler. Bu kimyasal reaksiyonun süresi, filmin önünde yer alan örtücü sistemi tarafından kontrol edilir. Işığa duyarlı gren parçacıklarının kimyasal reaksiyona geçmesinden sonra görüntü elde etme işlemi henüz sonuçlanmamıştır. Bu işlemin sonucunda, film sadece pozlanmıştır ve pozlanan filmdeki görüntü, bir “gizli görüntü”dür. Yani, bu aşamada filmin üzerinde olan görüntü, nesnenin gizli görüntüsüdür. Bu görüntüyü hemen gözle görebilmek olanaksızdır. Pozlanan filmlerin daha sonra film banyosu olarak adlandırılan bir işlemde geçirilmesi gerekir. Film banyosu ile pozlanan gren parçacıkları, tekrar bir kimyasal işleme tabi tutulur ve film ışığa duyarlı bir hale getirilir. Bu işlemde sonra görüntüyü gözle görmek olanaklıdır. Elde edilen görüntü, kullanılan filme göre negatif ya da pozitif bir görüntüdür. Fakat, genel olarak elde edilen görüntü negatif bir görüntüdür ve görüntüdeki renk ve ışık değerleri, nesnenin gerçek görüntüsünün renk ve ışık değerlerinin tam tersidir. Elde edilen bu negatif görüntünün pozitif bir şekilde görülebilmesi için, fotoğraf baskı kartlarına tekrar pozlanması gerekir. Fotoğraf baskı kartlarına tekrar pozlanan görüntünün de görülebilmesi için, ayrıca baskı kartlarının da tekrar banyo edilmesi gerekmektedir. Ancak bu aşamalardan sonra, nesnenin görüntüsü elde edilmiş olur.

Film ise, temelde fotoğrafı temel alan bir görüntü üretme sistemine dayanmasına rağmen, görüntünün hareketli olarak üretilmesi nedeniyle bazı farklılıklar içerir. Filmde, nesnenin yansıyan ışınlar tıpkı fotoğrafta olduğu gibi, objektiften

---

<sup>23</sup> “Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man* (New York: McGraw-Hill Book Company, 1965), s. 334.” Roy Armes, “Aesthetics of Video Image” *On Video* (London: Routledge, 1988), s. 187’deki alıntı.

geçer. Objektiften geçen ışınlar, belirli bir süreyle örtücü tarafından kontrol edilir. Film kamerasındaki örtücü, fotoğraf kamerasından çok farklıdır. Çünkü, fotoğraf kamerasındaki örtücü, tek bir kareye düşen ışığı kontrol etmekte kullanılırken, film kamerasındaki örtücü ise ayrıca art arda gelen karelere düşen ışınları da kontrol etmek için kullanılır. Filmdeki örtücü sistemi temel olarak gözümüzdeki yanılısama hatasına dayanmaktadır. Saniyenin 24'te biri gibi bir süreyle açılıp kapanan örtücü, yine saniyenin 24'te biri gibi bir zaman dilimini görüntüler ve bunu sürekli olarak yapar. Bir saniye içinde 24 farklı zaman dilimine ait görüntüleri pozlamaya yarayan örtücü, aynı zamanda film üzerine düşen ışığı da kontrol etmek için kullanılır. Kullanılan film ise temelde, fotoğrafta kullanılan filme dayanmaktadır. Film, yine ışığa duyarlı gren parçacıklarından oluşturulmuştur. Fakat film, fotoğraftaki gibi sabit değil, hareketlidir. Filmin bu hareketini ise kameraya bağlanmış bir motor sağlamaktadır. Filmde pozlanan her kare, bir motor tarafından sarılarak, yerine pozlanmamış bir kare getirilir. Sonuçta, saniyede 24 karenin pozlanması gerçekleştirilir. Art arda pozlanan karelerden oluşan filmdeki görüntü, yine fotoğrafta olduğu gibi bir "gizli görüntü"dür. Yani, banyo edilmeden önce, filmde oluşan nesnenin gizli görüntüsünü görebilmek olanaksızdır. Filmin banyo edilmesinden sonra, yine fotoğrafta olduğu gibi, artık film ışığa duyarlı hale getirilir. Fakat, elde edilen görüntü negatif bir görüntüdür. Bu görüntü daha sonra, pozitif bir filme aktarılır ve tekrar banyo edilir. Pozitif filmin banyosundan sonra, nesnenin görüntüsü film üzerinde elde edilmiş olur. Fakat, bu elde edilen durağan görüntü karelerinin hareketli olarak gösterilebilmesi için, bu karelerin yine saniyenin 24'te biri oranında, hızlı bir şekilde, özel olarak hazırlanmış film perdesine projeksiyon aygıtıyla yansıtılması gerekmektedir. Filmin projeksiyon aygıtıyla yansıtılması işlemi ise, elde edilen sabit film karelerinin 24'ünün bir saniye içinde, eşzamanlı olarak art arda beyazperdeye yansıtılmasıdır. Projeksiyon aygıtında bulunan, filmin arkasına yerleştirilmiş bir ışık kaynağından gelen ışınlar, filmin üzerinden geçerek, filmdeki görüntüyü büyütülmüş bir şekilde beyazperdeye yansıtır. Beyazperdeye yansıtılan durağan görüntüler, göz yanılısıy-

la, hareketliymiş gibi görünürler. Film sistemiyle görüntü üretebilmek için bu sürecin, sırayla art arda gerçekleştirilmesi gereklidir.

Elektronik görüntünün elde edilmesinin, yapı ve görüntü üretme süreci olarak film ve fotoğraftan farklı olduğu bilinmektedir. Elektronik görüntünün elde edilebilmesi için ne baskı kartlarına, ne de projeksiyon aygıtına ihtiyaç vardır. Elektronik görüntüde, nesnelere yansıyan ışınlar yine merceklerden geçerler. Fakat, daha sonra bu ışınlar elektronik bir ortamda, elektrik enerjisine dönüştürülürler. Elektrik enerjisine dönüştürülen bu ışınlar, monitörlerde tekrar ışık enerjisine dönüştürülerek, görüntü elde etme işlemleri gerçekleştirilir. Video kamera sayesinde, elektrik enerjisine dönüştürülebilen nesnenin görüntüsüne ait ışınlar, yine elektronik ortamlarda taşınabilir ve başka kaynaklara aktarılabilirler. Monitörlerde elde edilen görüntü, ışığın yansıtıldığı bir görüntü değildir. Aksine monitörlerdeki görüntünün kendisi ışıktır ve monitörlerde görüntü elde edebilmek için, öncelikle nesnenin gizli bir görüntüsünü üretmeye ihtiyaç yoktur. Bir başka deyişle; “elektronik görüntünün kendisi ışıktır.”<sup>24</sup> Bu özellik, elektronik görüntüyü diğer sistemlerden ayıran en önemli olgu olarak kabul edilebilir. Bu özelliğin temelinde yatan neden ise, görüntünün oluşturulduğu yüzeye ilgilidir. Fotoğraf ve filmde farklı olarak, elektronik görüntü üretme tekniğinde görüntü, üzerine yansıyan ışık düşürülen bir yüzeyde oluşturulmamıştır. Aksine, elektronik görüntünün elde edildiği yüzey, elektronik piksellerden oluşan bir yüzeydir. Görüntü, bu piksellerdeki elektronların farklı renk değerlerinde yanmasıyla oluşturulur. Bu ayrım, ilk bakışta önemsiz gibi görünse de, elektronik görüntüyü diğer sistemlerden ayıran en önemli farklılıklardan biri olarak kabul edilebilir.

Elektronik görüntünün yansıtılan ışıktan üretilmeyip, kendisinin ışık olmasının elektronik görüntüye kazandırdığı nitelikler açısından yapılan tartışmalar süregelmektedir. Örneğin, Marshall McLuhan bu konu üzerine şunları söyle-

---

<sup>24</sup> McLuhan, 1965, **Ön. ver.**, s. 334.

mektedir:

TV görüntüsünün, film ya da fotoğrafla sözsüz bir gestalt ya da biçimlerin pozlanmasını önermesi dışında hiçbir ortak yönü yoktur...Televizyon görüntüsü durağan bir çekim değildir. Hiçbir şekilde fotoğraf da değildir... Sonuç olarak ortaya çıkan plastik hat, üzerine ışık düşerek değil, ışıktan geçerek oluşur...<sup>25</sup>

Elektronik görüntünün kendisinin ışık olması konusunda Roy Arnes ise McLuhan'dan farklı bir yaklaşım içindedir:

Bu tür bir mantık, video ve film görüntüleri arasındaki gerçek farklılıkları belirlemeden çok, akılları karıştırır. Bir yanda koskocaman bir sinema perdesinin önünde, halka açık karanlık bir yerde oturmak, öte yanda kendi oturma odanızda, evinizin küçük televizyon setini izlemek var...Görüntünün oluşumundaki yüksek hız da izleyicinin görüntünün meydana gelişini algılamasını ve 'ışıkta geçmek' ile 'üzerine ışık düşmek' ayrımına varmasını anlamsız hale getirmektedir.<sup>26</sup>

Bu görüşlerden de anlaşıldığı gibi, McLuhan ve Arnes, elektronik görüntünün kendisinin ışık olması konusunda farklı görüşlere sahiptir. McLuhan ve Arnes'in görüşlerindeki ayrılığın temelinde ise, bakış açılarındaki farklılıklar yatmaktadır. Çünkü, McLuhan, görüntünün oluşum sürecini dikkate alırken, Arnes ise bu süreci gözardı etmiş, aksine görüntüye ait bilgilerin göze ulaşma ve algılanması sürecini dikkate almıştır.

Zettl ise elektronik görüntünün kendisinin ışık olmasının, görsel açıdan büyük önem taşıdığını belirtirken, monitör ekranındaki elektronik noktacıların birer ışık kaynağı olmalarını ve tek tek kontrol edilebilmelerini, resim sanatındaki "Noktacılık" (Pointillizm) akımına benzetmektedir. Zettl'a göre bu özellik, gözardı edilemeyecek kadar önemli bir olgudur ve elektronik görüntünün kendine özgü en önemli özelliklerinden biridir.<sup>27</sup>

<sup>25</sup> McLuhan, 1965, **Ön.ver.**, s. 334.

<sup>26</sup> Arnes, 1988, **Ön. ver.**, ss. 186-188.

<sup>27</sup> Herbert Zettl, **Sight, Sound, Motion-Applied Media Aesthetics** (Belmont, California: Wadsworth Publishing Company Inc., 1973), s. 67.

Elektronik görüntünün oluşturulduğu yüzeyin bir monitör ekranı olması, bu sistemi daha kolay görüntü üretilen bir sistem haline sokmuştur. Çünkü, film tekniği gözönünde bulundurulduğunda, filme kaydedilen görüntülerin tekrar görülebilmesi için, öncelikle karanlık bir ortama, bir projeksiyon aygıtına ve nesnenin görüntüsüne ait ışığın yansıtılacağı, beyaz, düz bir zemine ihtiyaç vardır. Oysa elektronik görüntünün görülebilmesi için karanlık bir ortama ihtiyaç yoktur. Elektronik görüntü hemen hemen her ortamda görülebilir. Ayrıca, nesnenin görüntüsünün, film tekniğiyle sadece bir yüzey üzerinde üretilmesine rağmen, elektronik görüntü tekniğiyle, nesnenin görüntüsü aynı anda birden çok yüzeyde üretilir. Yani, film tekniğinde bir nesnenin görüntüsü sadece bir yüzeyde ve bir defa üretilir. Oysa, elektronik görüntü tekniği, bir nesnenin aynı görüntüsünü, aynı anda, birden çok yüzey üzerinde üretebilme olanağı tanımaktadır. Bu olgu da, birden fazla monitörün aynı görüntü kaynağına bağlanmasıyla gerçekleşir. İşte bu özellik, elektronik görüntü üretme tekniğine sadece nesnenin görüntüsünü üretme olanağını değil, bunun yanında nesnenin aynı görüntüsünü birden çok yüzeyde ve aynı anda üretebilme olanağını da kazandırır. Bu özelliğe, nesnenin yeniden üretilen görüntüsünün çoğaltılabilmesi olanağı da denilebilir.

Elektronik görüntü, görüntünün oluşturulması süreci açısından da film görüntüsünden farklıdır. Filmde çıkarımsal renk sentezi kullanılırken, elektronik görüntüde ise toplamsal renk sentezinden yararlanılmıştır. Renklerin ışık olarak karışımı toplamsal, pigment yani boya rengi olarak karışımı da çıkarımsal renk sentezidir. Her iki renk sentezi de üç ana renk olan kırmızı, yeşil ve maviyle gerçekleşir. Toplamsal renk sentezi, ışık olarak üç ana rengin, yani kırmızı, yeşil ve mavi ışığın birleşmesidir. Çıkarımsal renk sentezi ise, istenilen renk dışındaki renklerin beyaz ışıktan çıkarılması ya da filtre edilmesi yöntemidir. Elektronik görüntüde yeşil ve kırmızının birlikteliği sarıyı, yeşil ve mavinin birlikteliği cyan rengini, kırmızı ve mavinin birlikteliği de magenta rengini verir. Bu, toplamsal renk sentezinin başka bir ifadesidir. Çıkarımsal renk sentezinde ise beyaz renkten; sarının çıkarılmasıyla mavi, magenta'nın çıkarılmasıyla yeşil, cyan renginin

çıkarılmasıyla da kırmızı renk elde edilir. Bu iki farklı renk sentezlerinin kendilerine özgü özellikleri vardır. Örneğin, toplamsal renk sentezinde filitreler ışığı üçte bir oranında azaltırken, çıkarımsal renk sentezinde ise sadece büyük bir saydamlıkla görüntü verir. Fakat, bunlara rağmen, rengin nasıl üretildiği değil, renklerin karakteristik yapılarındaki parlaklık, doymuşluk ve renk tonlaması gibi kavramlar önemlidir.<sup>28</sup>

‘Bir başka temel farklılık ise kayıt konusundadır.’ Fotoğraf ve filmde görüntü elde etmek için nesnenin görüntüsünün kesinlikle bir yüzey ya da bir materyal üzerinde (film, baskı kartı gibi) kaydedilmiş olması gerektiği bilinmektedir. Kaydedilmemiş bir görüntüyü fotoğraf ve filmde tekrar elde etmek mümkün değildir. Oysa elektronik görüntü üretme yöntemiyle, görüntülerin kaydedilmesi şart değildir. İşte bu özellik, elektronik görüntüyü diğerlerinden çok farklı bir konuma getirmiştir ve elektronik görüntünün diğer iki önemli özelliğini de ortaya koymaktadır. Bunlardan ilki; diğer görüntü üretme teknikleri, nesnelere görüntülerini üretirken kopyalama sırasındaki süreçten ve bu süreç sırasında geçen süreden dolayı, elde edilen görüntüdeki nesnenin zamanını yakalayamamalarıdır. Yani, fotoğrafta ve filmde, nesneyle nesnenin görüntüsü arasında, nesnel zaman farklılıkları vardır. Elde edilen görüntüye bakıldığında, görüntüdeki nesnel zamanla, görüntünün izlendiği nesnel zaman arasında farklılıklar vardır. Oysa, elektronik görüntüde böyle bir nesnel zaman farklılığı yoktur. Anımsal olarak adlandırılan bu olguda, görüntü üretme sürecindeki hızı nedeniyle, nesne ve nesnenin görüntüsü eş zamanlı olarak monitörde görülebilmektedir. Nesne ve imgesi arasında nesnel zaman farklılığı yoktur. Örneğin, nesne “şimdi” kolunu hareket ettiriyorsa, görüntüde de imgenin kolunu hareket ettirdiği zaman ‘şimdi’dir. Bu olgu daha sonra “canlı olarak görüntü üretme” kavramına dönüşmüştür.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> Arnes, 1988, **Ön. ver.**, ss. 186-210.

<sup>29</sup> Jane Feuer, “The Concept of Live Television: Ontology as Ideology” **Regarding Television Critical Approaches-An Anthology** Ed: E. Ann Kaplan (California: The American Film Institute, 1983), ss. 12-22.

Zettl, 1973, **Ön. ver.**, ss. 1-11.



Canlı görüntü üretme mantığı içinde, film şeridi, gösterilmek için projeksiyon aygıtına takıldığında, hikayenin sonu bellidir.

Bütün diğer sanatlarda olduğu gibi, filmin de kendine özgü bir şiirsel anlatımı, bir önceden belirlenmişliği, kendine özgü bir yazgısı vardır. Filmde farklı zamanlara ait planların eşgüdümlemesi söz konusudur.<sup>30</sup>

Fakat, canlı elektronik görüntü üretme mantığında ise gerçek hayatta olduğu gibi o anın belirsizliği, değişkenliği devam etmektedir. Filmin geçmişin bir kaydı, elektronik görüntünün ise canlı olanın, sürekli değişenin ve şimdiki zamanın bir yansıması olması; elektronik görüntüyle canlı olarak görüntü üretilebilmesi; filmin anlatım sistemi ve dilini daha çok iletişim aracının özelliklerine yakınlaştırırken, canlı üretilen görüntüde ise büyük ölçüde olaya ve olayın zamanına yakınlaştırmıştır.<sup>31</sup>

Elektronik görüntünün, görüntü üretme sürecinde kaydetme olgusuna ihtiyaç duymamasının ortaya çıkardığı ikinci bir sonuç ise, yine görüntüsü üretilen nesne ya da nesnenin zamanıyla ilgilidir. Fotoğraf çekmek ya da nesnenin görüntüsünü film ile görüntülemek, nesnenin o andaki görüntüsünü yakalamak, görüntüdeki imgeyi hapsetmek olarak tanımlanmaktadır.<sup>32</sup> Çünkü, bu iki teknikte de nesnenin görüntüsünü kaydetmek, bir kopyasını çıkartmak şarttır. Böylece, bu iki yöntemle üretilen nesne ve nesnenin imgesi, o anki zamandan kopartılır ve bir başka zamana taşınır. Görüntünün üretildiği zaman artık sonsuzdur. Elde edilen görüntü artık bir belge, o anki zamanın bir belgesi niteliğindedir. Belki de Susan Sontag, fotoğraf makinesini bu nedenle bir silaha benzetmektedir:

Fotoğraf makinesi de tıpkı araba gibi, yırtıcı bir silah olarak satılır. Mümkün olduğunca otomatik, fırlamaya hazır bir silah.<sup>33</sup>

<sup>30</sup> Andrey Tarkovski, *Mühürlenmiş Zaman* (İstanbul: Afa Yayıncılık A.Ş. Yayınları, 1992), s. 142.

<sup>31</sup> "Herbert Zettl, "The Rare Case of Television Aesthetics" *Journal of the University Film Association* (Vol:30, No:2, Spring-1978) ss. 3-8." Jane Feuer, "The Concept of Live Television: Ontology as Ideology" *Regarding Television Critical Approaches-An Anthology* Ed: E. Ann Kaplan (California: The American Film Institute, 1983), s. 14'teki alıntı.

<sup>32</sup> Susan Sontag, *Fotoğraf Üzerine Çeviren*: Reha Akçakaya. (İstanbul: Altı Kırkbeş Yayınları, 1993), s. 28

<sup>33</sup> Sontag, 1993, *Ön. ver.*, s. 18.

Bu konuda savunulan bir görüşe göre; bir şeyi fotoğraflamak; fotoğraflanan nesneyi kendi zamanından koparıp almak, nesnenin görüntülediği o kısacık zamanı dondurup sonsuzlaştırmak ve bir bakıma o nesneye, nesnenin görüntüsüne ve nesnenin zamanına sahip olmak demektir.<sup>34</sup>

Oysa elektronik görüntüde (kayıt olanağı sağlandıktan sonra), ancak kaydedilmek istendiğinde nesnenin görüntüsü kaydedilir. Kaydedilmeyen görüntü ise nesneyle aynı zamanda yaşar ve nesnenin zamanı gibi görüntünün zamanı da akıp gider. Görüntü kaydedilmedikçe de bu zaman akıp gidecek, nesnenin görüntüsü tekrar elde edilemeyecek ve nesne kendi zamanından koparılamayacaktır. Fakat, bütün bunlara rağmen, nesnenin görüntüsünü elde etmek yine de mümkün olacaktır. Bu özellik ise elektronik görüntüyü ve görüntülenen nesneyi özgür kılmakta, diğer görüntü üretme tekniklerine oranla görüntüde yer alan nesneyi, kendi zamansal süreci içinde özgür bırakmaktadır. Bu özellik, başlangıçta sadece canlı olarak görüntü üretilen, elektronik görüntü üretme tekniğinde, kayıt olanağı sağlanana kadar süregelmiştir. Hatta, kayıt olanağının sağlanmasından sonra bile, sadece bu olguyu işleyen ve sadece bir defaya özgü olması için özellikle kaydedilmeyen video çalışmalarına da rastlamak mümkündür.

Elektronik görüntüyü film görüntüsünden ayıran bir başka farklılık ise hareketli görüntü konusuyla ilgilidir. Film görüntüsünde her kare donuk imgelerden oluşur ve hareketli görüntü, bu donuk imgelerin art arda gösterilmesiyle ortaya çıkar. Yani beyazperdedeki hareket, donuk karelerin art arda gösterilmesinden meydana gelir. Bu yönüyle Herbert Zettl, filmi ve elektronik görüntü arasındaki farklılıkları Elea'lı Zeno ile Bergson'un görüşlerinden yararlanarak, şu şekilde açıklamaktadır:

Zeno, zaman ve hareketin, sayısız durağan noktacıların birleşmesinden oluştuğunu belirtmektedir. Bergson ise zaman ve hareketin hiçbir şekilde ayrıştırılamayacak bir bütün süreç olduğunu iddia eder... Bu nedenle, Zeno'nun görüşleri filmin yapısına yakınken, elektronik görüntü ise

---

<sup>34</sup> Sontag, 1993, Ön. ver., s. 19.

Bergson'un bakış açısına daha yakındır.<sup>35</sup>

Zetl'in bu görüşünün reddedilmesi oldukça güçtür. Çünkü, Zeno'nun zaman ve hareketin sayısız durağan durumların birleşmesinden oluştuğunu savunması, filmin durağan görüntülerinin art arda gösterilerek hareketli görüntüleri oluşturmaya oldukça benzemektedir. Aynı şekilde, Bergson'un da zaman ve hareketi bir bütün olarak ele alması ve başlangıç noktasından bitiş noktasına kadar kesintisiz, akışkan bir süreç olduğunu belirtmesi de, elektronik görüntü sisteminin görüntü oluşturma sürecine benzemektedir. Çünkü, elektronik görüntüyü oluşturan, ekranı tarayan ışık dalgası, hiçbir zaman bütünlenememiş bir görüntüyü sürekli tarayarak, bütünlemeye çalışır.<sup>36</sup>

Zetl, film ve elektronik görüntüde zaman ve hareket öğelerindeki farklılıkların, yapısal farklılıklara yol açtığını da belirtmektedir. Zetl, filmde hareketli görüntünün, durağan görüntülerin art arda gösterilerek oluşturulması nedeniyle, filmde olayın ritmine müdahale etme olanağının olduğundan bahsetmiştir. Elektronik görüntüde ise, bunun tam aksine olayın ritmine müdahale etme olanağının filme oranla daha az olduğunu belirtmiştir. Zetl, bu farklılığı şöyle ifade etmektedir:

Filmde olayın ritmi her zaman kontrol altına alınabilir. Bu nedenle, filmik zaman, aracın kendisine, yani film sürecinin kendisine bağlıdır... (Canlı) elektronik görüntü üretme mantığında, olayın zamanına müdahale edilemez. Elektronik görüntüde zaman, olayın kendisine bağımlı bir zamandır.<sup>37</sup>

Elektronik görüntünün diğer görüntü üretme tekniklerinden farklı bir yanı da oluşturulan görüntünün boyutuyla ilgilidir. Filmde genel olarak görüntü, gerçek boyutlarından defalarca daha büyüktür. Elektronik görüntüde ise gerçek boyutlarından daha küçüktür.

Filmdeki görünüşler gerçek yaşamdakinden daha büyük boyutlarda gösterilir. Videonun estetiği ise genelde insan oranlarından aşağıya inilerek yapılandırılan bir ölçüye bağlı kalmaktadır.<sup>38</sup>

<sup>35</sup> Zetl, 1973, *Ön. ver.*, ss. 268-269.

<sup>36</sup> Zetl, 1973, *Ön. ver.*, s. 268.

<sup>37</sup> Zetl, 1973, *Ön. ver.*, s. 269.

<sup>38</sup> Armes, 1988, *Ön. ver.*, ss. 186-210.

Elektronik görüntünün ayrıca, çerçeve oranı konusunda da diğer iki teknikten farklılıkları vardır. Fotoğrafta çerçeve oranı sanatçıya sınırsız özgürlükler sunarken, filmde bu özgürlükler daha sınırlıdır. Elektronik görüntüde ise böyle bir özgürlük yoktur. Elektronik görüntüde çerçeve oranı 4:3 olarak sabittir.

Video kameralarda evrensel olarak kullanılan değişebilir odak uzaklıklı merceklerin yarattığı optik sistem sayesinde, geniş açıdan dar açılı yakın çekime geçiş sırasında odak uzaklığı değişmekte, fakat görüntünün netliği korunabilmektedir. Bu aşamada sanki uzayın biraz çarpıtılması söz konusu olsa da, sahnenin gerçek zaman sürekliliği kaçınılmaz şekilde korunmaktadır.<sup>39</sup>

Bütün bu özelliklerin yanında, video kameranın hafifliği ve taşınabilir olmasından ileri gelen esnekliği, ses ve görüntüyü zahmetsiz olarak eşleyebilmesi ve en düşük ışık seviyesinde bile çalışabilirliği, elektronik görüntünün diğer önemli özellikleri olarak bilinmektedir.<sup>40</sup>

Elektronik görüntü, filmle olan yapısal farklılıklarına rağmen, filme ait anlatım sistemi, üslup ve biçimleri etkili bir şekilde kullanır. Fakat, video görüntüsünün elektronik bir ortamda üretilmesi, bu sisteme kendine özgü ayrıcalıklar kazandırmıştır. Özellikle görüntü sinyallerinin elektronik olarak kodlanabilmesi yine elektronik ortamlarda çalışan bilgisayarlarla yakınlaşma sonucunu da beraberinde getirmiştir. Daha önce üretilmiş olan video görüntüsüne bilgisayarlarla farklı şekillerde müdahale etme olanağı, gözardı edilemeyecek bir gerçektir. Örnek olarak, elektronik görüntüye renk eklenip çıkartılabilir. Görüntü üreten kişi, dilediği gibi görüntüyü değiştirebilir ve hatta görüntüyü çarpıtabilir. Örneğin, ekranı farklı şekillere, motiflere ve dış hatlara bölebilmek, doğal görüntüyü mozaik desen biçimine döndürmek, durağan görüntülerin sürelerini uzatmak, mozaik pikselleştirmek, en üst düzeyde renklendirme, çoklu kademe efektleri, flaş ve dondurma, çeşitli iz bırakmalar, boyama, yapıştırma gibi özel grafik yardımlar ve maskelemeler mümkündür. Ayrıca, bu olanakların hemen hepsi, hem görüntü

<sup>39</sup> Armes, 1988, **Ön. ver.**, ss. 186-210.

<sup>40</sup> Levend Kılıç, "Televizyon Yapımlarında Yönetim" **Kurgu Dergisi Sayı:5** (Eskişehir: T.C. Anadolu Üniversitesi Yayınları No: 320, 1989), s. 138.

üretirirken, hem kayıt aşamasında, hem de kayıttan sonraki gösterimlerde gerçekleştirilebilir. Örneğin, görüntüye renk eklemek ve çıkarmak, hem elektronik görüntü üretirirken, hem de kaydedilirken mümkündür. Bunun yanında, en son aşamada elde edilen monitördeki görüntünün renkleriyle oynamak, renk değerlerini değiştirmek olasıdır. Bu işlemlerin elektronik olarak hem çok kolay, hem de çok çabuk yapılabilecek işlemler olması, elektronik görüntü uygulayıcılarına farklı bir kolaylık kazandırmıştır.<sup>41</sup>

Bir nesnenin, iki ya da daha fazla farklı açılardan (iki ya da daha fazla kamera kullanılarak) görüntülenip, görüntülerin eş zamanlı olarak, “anında” art arda eklenebilmesi de, sadece elektronik görüntüye özgü olanaklardan biridir. Film tekniğinde uygulanması olanaksız olan bu özellik ile, elektronik görüntü farklı bir boyut da kazanmıştır. Bu boyut, zaman boyutudur. Bir nesnenin ya da bir olayın görüntüsünü eşzamanlı olarak, birden fazla açıdan görüntüleyebilmek ve elde edilen görüntüleri art arda ekleyebilmek, elektronik görüntü üretme sistemine farklı bir zaman boyutu kazandırmıştır. Örneğin, canlı olarak yayınlanan bir futbol maçının art arda gelen görüntüleriyle, oynanan oyunun şimdi gerçekleştiğini bilmek önemli bir olgudur. Çünkü, ekrandaki görüntü zamanı, görüntüyü izleyeninin zamanıyla aynıdır. Bu zaman boyutunun yanında art arda gelen görüntülerin de kendi zaman boyutları vardır. Bu iki zaman boyutunun çakışmasıyla, izleyici film tekniğinden çok daha farklı bir büyüye kapılır. Fakat, daha önce canlı olarak art arda eklenmiş, yani kurgulanmış bir futbol maçını daha sonra izlemek de, yine film ile kurgulanmış görüntülerden farklı bir zaman boyutuna sahiptir. Canlı olarak kurgulanmış futbol görüntülerinin kendine özgü zaman boyutunun önemi, art arda getirilmiş görüntülerin birbirleriyle zaman olarak da ardışık bir şekilde birleştirilmesinde yatmaktadır. Bu özellik, görüntü sanatları açısından yeni bir çıkış açmıştır ve görüntülerin bu kadar baş döndürücü bir hızla art arda eklenebilmesi

---

<sup>41</sup> Armes, 1988, **Ön. ver.**, ss. 186-210.

olanağı da, bu alandaki “elektronik görüntü dili” yaratma çalışmalarına bir basamak oluşturmuştur.<sup>42</sup> Örneğin, Jane Feuer bu konuda şunları söylemektedir:

Karelerle olayları donduran filmin aksine, elektronik görüntü akışkan bir süreçtir. Böylece, televizyondaki görüntünün, imgenin ontolojisi hareket, “canlılık” ve bir “var olma” sürecinden oluşur.<sup>43</sup>

Bütün bu özellikleriyle elektronik görüntü, film ve forograftan çok farklı niteliklere sahiptir. Fotoğraf ve filmle görüntü üretmek mümkünken, elektronik görüntü üretme sistemiyle, hem görüntü üretmek, hem de üretilen görüntüyü yeniden, tekrar tekrar üretmek mümkündür. Böylece, tekrar tekrar üretimde ilk üretilen görüntüden çok farklı bir görüntüye de ulaşılabilir. Zettl’a göre, video kameranın üç farklı işlevi vardır. Bunlar;

- . video kamera, konuya bakar,
- . konunun içine girer ve
- . konuyu yeniden yaratır.<sup>44</sup>

Video kameranın bu kendine özgü önemli işlevleri, elektronik görüntünün işlevlerini de kapsamaktadır. Çünkü, bu olanaklara sahip olan elektronik görüntünün kullanımı, diğer görüntü üretme sistemlerinden çok daha farklıdır. Özellikle Zettl’ın belirttiği video kameranın “konuyu yeniden yaratması” işlevinin elektronik görüntü mantığında, diğerlerinden farklı bir yeri vardır. Diğer görüntü üretme sistemlerinden farklı olarak, elektronik görüntüde konunun yeniden yaratılması, elektronik enerjinin yönlendirilmesiyle ilgilidir. Elektronik enerji yeniden yönlendirilerek, nesnenin gerçek görüntüsünden çok farklı görüntüler elde edilebilir. “Konuyu yeniden yaratmak, kameranın gerçek konuyu bir ham malzeme olarak kullanıp, yeni bir nesne yaratmasıdır.”<sup>45</sup> Elde edilen son görüntü, bir ham malzeme olarak kullanılan ilk görüntüden bütünüyle farklı olabilir. Elektronik görüntü mantığı içindeki kameranın bu işlevi, sadece bir kayıt aygıtı olarak kalmayı de-

<sup>42</sup> Arnes, 1988, **Ön. ver.**, ss. 186-210.

<sup>43</sup> Feuer, 1983, **Ön. ver.**, ss. 15-16.

<sup>44</sup> Zettl, 1973, **Ön. ver.**, ss. 226-227.

<sup>45</sup> Kılıç, 1994, **Ön. ver.**, ss. 84-85.

ğil, yorumlayıcı ve yaratıcı bir aygıt olarak kullanılmayı da olanaklı kılmaktadır. Bu olgu, elektronik görüntüye özgü en önemli özelliklerden biridir.

### 2.3. Elektronik Görüntünün Estetik Özellikleri

Elektronik görüntünün estetik özelliklerini kavrayabilmek için, öncelikle estetik terimini kavramak önem taşımaktadır. “Estetik” terimi, 18. yüzyılın ortalarından bu yana kullanılmaktadır ve felsefenin araştırdığı yeni bir alanı belirtmek üzere, Alman filozof A.G. Baumgarten tarafından ortaya atılmıştır. Baumgarten, insanoğlunun zihinsel dünyasını akıl, duygu ve irade yuvaları olarak ayırmış ve her birini başlı başına bir felsefi araştırma konusu haline getiren Leibniz’den yola çıkmıştır. Baumgarten, mantık ve etik gibi, duygu öğretisine felsefede aynı hakkın tanınması gerektiğini kanıtlamış ve bu öğretiye “estetik” adını vermiştir. Bunu yaparken de, “estetik” terimini, Yunancadaki “aisthesis” (“duyum”, “duygusal algı”) sözcüklerinden türetmiştir. Çünkü, “etik” ve “mantık” kavramlarının Yunancadaki etimolojik kökeni “ethos” (“töre”, “karakter” ve “logos”)tur.<sup>46</sup>

Fakat, bütün bunlara rağmen estetik teriminin genel anlamı, güzellik ifadesinden çok, sanat anlamı içinde kullanılmaktadır. Buradan yola çıkarak estetik terimini bir Sanat Felsefesi, daha açıkçası bir Güzel Sanat Felsefesi’nin ifadesi olarak kullanmak mümkündür.<sup>47</sup> Ayrıca, bir sanat felsefesi içinde ya da bir başka deyişle, estetik bir anlayış içinde yapılan etkinliklerin, yine estetik bir algı içinde tüketilmesi istenir. Estetik algı ise reel algıyla, tinsel duyumsal algının en yetkin biçimde birleşmesinden oluşur.<sup>48</sup> Psikolojik olarak estetik algıyı yara-

<sup>46</sup> M. Kagan, *Sanat ve Estetik Dersleri* Çeviren: Aziz Çalışlar (Ankara: İmge Kitabevi Yayınları, 1993), s. 13.

<sup>47</sup> Georg Wilhelm F. Hegel, *Estetik I* Çevirenler: Taylan Altuğ, Hakkı Hünler (İstanbul: Payel Yayınları, 1994), s. 1.

<sup>48</sup> İsmail Tunalı, *Estetik* (İstanbul: Remzi Kitabevi A.Ş. Yayınları, 1989), s. 36.

tabilmek için yapılan etkinliklerin, bir sanat felsefesi içinde yapılması gerektiği bilinmektedir. O halde estetik, bir etkinliği sanat yapan, sanat olarak adlandırılmasını sağlayan öğeleri de kapsayabilir.

Sanat yapıtlarının salt sanat etkinlikleri için yaratılmadığı, bazı amaçlara hizmet etmek için yaratıldığı söylenmektedir.<sup>49</sup> Elektronik görüntünün de ilk başlarda bir ticari amaç olarak kullanıldığı bilinmektedir. Elektronik görüntünün daha sonra bir sanat ortamı olarak kullanılması da, içerdiği estetik öğelerinin bir sanat ya da güzel sanat felsefesi içinde kullanılmasıyla mümkün olabilir. Elektronik görüntünün içerdiği estetik öğeler bu bağlamda önem kazanmaktadır. Çünkü, bu öğelerin yetkin kullanımları, elektronik görüntüyle sanat yapma olanağı tanıyacak birer fırsat olarak kabul edilebilir.

Elektronik görüntünün estetize edilmesi, televizyon programlarının kaliteli bir hale getirilmesi anlamına gelmemektedir. Çünkü, televizyon yayıncılığıyla, bir sanat olarak elektronik görüntü kullanımı birbirlerinden çok farklı, hatta zıt olgular olarak kabul edilmelidir.<sup>50</sup> “Televizyon, elektronik görüntü üretme sisteminin kullanıldığı bir kitle iletişim aracıdır.”<sup>51</sup>

Elektronik görüntünün estetize edilmesi birçok olguyu içermektedir. Diğer görsel sanatlarda olduğu gibi, elektronik görüntünün oluşturulmasında fiziksel öğelerden çok, sanatçının fiziksel öğelere kattığı yorum önemlidir. Vasily Kandinsky, bu sanatsal yorumu resim sanatı içinde, resmin içerdiği estetik öğeleri irdelerken “detaydan genele giden tümevarımcı bir yaklaşım” içindedir. Yani, resmin bütününe oluşturan nokta, çizgi, düzlem, renk, doku ve benzeri temel öğelerden hareket ederek bir değerlendirme yöntemini ortaya atmıştır. Zettl da elek-

---

<sup>49</sup> Moritz Geiger, *Estetik Anlayış Çeviren: Tomris Mengüşoğlu* (İstanbul: Remzi Kitabevi A.Ş. Yayınları, 1985), s. 74.

<sup>50</sup> Herbert Zettl, “Television Aesthetics” *Understanding Television: Essays on Television as a Social and Cultural Force* Ed: Elenard P. Adler (New York: Prager Publisher, 1981), s. 115.

<sup>51</sup> Levend Kılıç, “Video Art” *Adam Sanat Dergisi* (Sayı: 44, 1989), s. 69.



tronik görüntünün estetik öğelerini incelerken Kandinsky'nin bu yaklaşımından yola çıkmıştır.<sup>52</sup>

Zettl, elektronik görüntünün estetik öğelerini incelerken tümevarımcı bir yaklaşımla, elektronik görüntünün estetik özelliklerini ışık, renk, ikiboyutlu yüzeyde üçüncü boyutun oluşturulması ve ayrıca zaman ve hareket başlıkları altında toplamış ve yine bu başlıklar altında incelemiştir.<sup>53</sup> Ayrıca, Zettl'in bir alt başlık olarak incelemeyeceği bir konu olan, elektronik görüntünün plastikliği de bilgisayar teknolojileriyle işlenebilme olanağıyla birlikte, elektronik görüntünün estetize edilmesinde önemli bir yer tutmaktadır.

### 2.3.1. Işık

Işık, insanoğlu için önemi reddedilemeyecek bir olgudur. Özellikle insanoğlunun görme duyusunun en önemli ögesi ışıktır. Çünkü görmek demek, ışık demektir. Işığın var olmadığı bir ortamda, insanoğlunun görme duyusunun işlevini sürdürmesi olanaksızdır. Bu bakış açısıyla ışığın önemini kavrayarak, bir estetik öğe olarak kullanmak da, görsel sanatlar için ayrı bir önem taşımaktadır. Görsel sanatlarda ışık öncelikle plastik izlenimlerimizi güçlendirmekte ve kompozisyon yaratmada güçlü bir öğe olarak kullanılmaktadır.<sup>54</sup>

Diğer görsel sanatlarda olduğu gibi, elektronik görüntü sanatı için de ışığın oldukça önemli bir yeri vardır. Elektronik bir ortamda görüntü üretebilmek için öncelikle ışığın varlığı şarttır. Çünkü, elektronik görüntü üretme sisteminin temelinde ışığa duyarlı selenyum malzemesi vardır. Bu nedenle, nesnelerin görüntülerinin elektronik bir ortamda üretilmesi için, öncelikle nesnelerin yü-

---

<sup>52</sup> Kılıç, 1994, **Ön. ver.**, s. 22.

<sup>53</sup> Zettl, 1973, **Ön. ver.**, ss. 12-13.

<sup>54</sup> E.H. Gombrich, **Sanat ve Yanılsama** Çeviren: Ahmet Cemal (İstanbul: Remzi Kitabevi A.Ş. Yayınları, 1992), s. 57.

zeylerinden ışık yansımaları gerekir. Bunun için de ışığın varlığı bir önkoşuldur. Elektronik görüntüde ışık, iki farklı amaçla kullanılır. Bunlar;

- . nesnelerin görülebilir olmalarının sağlanması ve
- . nesnelerin ışıklı ve gölgeli kısımlarıyla sanatsal bir ifade aracı olarak, görsel bir kompozisyon yaratılmasıdır.<sup>55</sup>

Elektronik görüntüde kompozisyon yaratmak için ışığın sanatsal bir ifade yöntemi olarak yönlendirilmesi gerekmektedir. Elektronik görüntüde iki farklı ışık türü vardır. Bunlar, iç ışık ve dış ışıktır. Dış ışık, kameranın önünde var olan ışıktır. İç ışık ise, ekranda beliren nesnelere yansıyan ışıktır, yani ekrandaki elektronik noktacıklardan yayılan ışıktır. İşte bu iki ışık türünü kontrol edebilmek, estetik olarak kullanabilmek, elektronik görüntüyle sanat yapma olanağını tanıyabilecek önemli bir olgudur. Elektronik görüntüde dış ışığın yönlendirilmesi “aydınlatma” kavramıyla, iç ışığın yönlendirilmesi ise ekrandaki elektronik noktacıkların düzenlenmesiyle ilgilidir.<sup>56</sup>

Elektronik görüntüde dış ışığın yönlendirilmesi yani aydınlatma demek, bir bakıma ekranda gölgeli ve ışıklı alanlar yaratmak demektir. O halde dış ışık düzenlemesinde ışığı kontrol etmekten çok, gölgeyi kontrol etmek, gölgeyi yönlendirmek daha çok önem taşımaktadır. Böylece, ekrandaki gölgeli ve ışıklı alanların, yani iç ışığın kontrastlık oranlarının, potansiyel bir estetik enerji olarak kullanılması da mümkündür. Çünkü gölge, nesnelerin şekillerini ve formlarını ortaya çıkartan önemli bir olgudur.<sup>57</sup> Nesnelerin şekillerini, formlarını ve dokularını, ışıklı ve gölgeli alanlarına bakarak algılamak mümkündür. Bu nedenle, gölge oluşturmak amacıyla yapılan bir aydınlatma, elektronik görüntünün estetize edilmesinde yardımcı bir öğe olarak kullanılabilir.<sup>58</sup>

---

<sup>55</sup> Zettl, 1978, *Ön. ver.*, ss. 117-119.

<sup>56</sup> Kılıç, 1994, *Ön. ver.*, s. 28.

<sup>57</sup> Zettl, 1973, *Ön. ver.*, ss. 18-21.

<sup>58</sup> Kılıç, 1994, *Ön. ver.*, s. 28.

Diğer görüntü üretme sistemlerinden farklı olarak, elektronik görüntüdeki iç ışığın ayrı bir önemi vardır. İç ışığın estetik bir öğe olarak kullanılması, ekrandaki elektronik noktacıkların, elektron ışınlarının yönlendirilmesiyle gerçekleştirilir. Bu uygulamayı iki biçimde gerçekleştirmek mümkündür.

Bunlardan ilki, nesne-kamera-kayıt aracı süreci içinde, kameranın nesneyi kaydetmesi, yani pozlama sırasında gerçekleştirilmektedir. Bu uygulamadaki temel amaç, elektron ışınlarının piksel piksel kontrol edilmesidir. Kameranın pozladığı görüntünün iç ışığı yeniden düzenlenerek kaydedilir. İkinci yöntem ise kameranın kaydettiği görüntünün iç ışığının düzenlenerek yeniden üretilmesidir. İç ışığın yönlendirme teknikleri de ikiye ayrılır. Bunlar, elektronik noktacıkların ışık değerlerinin yani ışık gücü, parlaklığı, kontrastlığı, ve renginin düzenlenmesi, diğeri ise elektronik noktacıkların hareket ettirilerek yönlendirilmesidir.<sup>59</sup>

Elektronik görüntünün iç ışığının yeniden yönlendirilmesindeki temel amaç, elektron ışınlarının her birinin tek tek kontrol edilebilmesidir. Böyle bir olanak, sadece elektronik görüntüde sağlandığı için, sadece elektronik görüntüye ait bir estetik özelliktir ve bu yönde kullanılmaktadır. Elektronik görüntünün ışık ve renk değerlerinin en son aşamada, monitörlerde bile değiştirilebilmesi ve monitörlerde ışık ve renk ayar düğmelerinin olması gözönüne alındığında, elektronik görüntü için iç ışığın önemi ortaya çıkmaktadır.<sup>60</sup>

İç ışığın estetik bir öğe olarak kullanımı, ekrandaki elektron ışınlarının yoğunluklarının yeniden ayarlanması ve yeniden yönlendirilmesi ya da her ikisinin bir arada yapılmasıyla mümkündür. Elektronik görüntüde, elektron ışınlarının yeniden ayarlanmasıyla, görüntüdeki ışıklı ve gölgeli alanlar arasındaki geçiş yumuşatılabilir ya da sertleştirilebilir. Ayrıca, ekrandaki nesnenin görüntüsünün renklerinin gri tonlarının değerleri tersine çevrilebilir. Burada da toplamsal renk sentezinden yararlanılır. Böylece, ışıklı alanlar gölgeli, gölgeli alanlarsa ışıklı bir hal alabilir. Bu görüntüyü, negatif filmin görüntüsüne benzetmek mümkündür. Elektronik görüntüde uygulanabilecek ikinci bir yöntem ise, elektron ışınlarının

<sup>59</sup> Kılıç, 1994, **Ön. ver.**, ss. 39-42.

<sup>60</sup> Kılıç, 1994, **Ön. ver.**, s. 39.

yerlerini deęiřtirmek, bir bakıma elektron ışınlarını yeniden yönlendirmektir. Bu yöntem daha çok iki farklı görüntünün birleřtirilmesinde kullanılır ve genel olarak da özel etkiler (special effects) adıyla anılır. Ayrıca, bu yöntemle var olan görüntüyü deęiřtirmek, ilkinden çok farklı biçimlere sokmak ve sonuçta apayrı bir görüntü elde etmek de mümkündür. Üçüncü bir yöntem ise, elektron ışınlarının hem yoğunluklarını deęiřtirirken, hem de aynı anda yeniden yönlendirilmeleri şeklindedir. Örneęin, renk anahtarı (chroma-key) uygulamaları, bu mantıkla gerçekleřtirilen uygulamalardır. Ayrıca, nesnenin monitördeki görüntüsünün, sonsuz dek içiçe geçirilmesi gibi uygulamalar da aynı temele dayanmaktadır.<sup>61</sup>

Elektronik görüntünün üzerinde uygulanabilecek bu iç ışık uygulamaları, sanatçıya oldukça büyük olanaklar tanımaktadır. Çünkü, sanatçı bu uygulamalarla estetik amaçlarını hayata geçirme olanaęı bulabilir. İç ışığın yeniden yönlendirilmesiyle, nesnenin gerçek görüntüsünden çok farklı bir görüntü elde edilebilir. Fakat, elde edilen görüntünün asıl kaynaęı yine aynı kalır. Böylece, gerçeğin yeniden üretilmesi mümkünken, gerçeğin yeniden yorumlanması da mümkün olur. Çünkü, elektronik görüntü, nesnelerin fiziksel görüntüsünü tamamen deęiřtirebilmekte, yeni ve çok farklı görüntüler üretmeye olanaklar sağlayabilmektedir. Elektronik görüntünün, nesnelerin gerçek görüntülerini yeniden üretebilmesi olanaęı, uygulayıcıya estetik bir olanak tanımaktadır. Bu olanak sadece elektronik görüntüye özgüdür. Bunun nedeni ise, bu olanaęın piksel piksel, görüntünün her bir noktacıęında uygulanabilmesinde yatmaktadır. Yeniden üretilen görüntünün estetize edilebilme olanaęı, sanatçıya sanat yapma olanaęını da beraberinde getirmektedir. Çünkü, nesnenin gerçek görüntüsünün biriciklięinin yeniden üretim sırasında kaybolmasına raęmen, yeniden üretilen görüntünün kendine ait yeni bir biriciklik kazanması, elde edilen estetik görüntüye sanat kimlięi kazandırabilmektedir.<sup>62</sup>

<sup>61</sup> Zettl, 1973, **Ön. ver.**, ss. 37-47.

<sup>62</sup> Kılıç, 1994, **Ön.ver.**, ss. 41-42.

Walter Benjamin, "Teknięin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildięi Çaęda Sanat Yapıtı"  
Pasajlar Çeviren: Ahmet Cemal (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1993), ss. 45-76.

### 2.3.2. Renk

Elektronik görüntüde yer alan nesnelere renkleri arasında yapısal bir ilişki vardır. Nesnenin rengi, içinde bulunduğu ortamın ışıklılığına göre değişse de, nesnenin rengiyle olan yapısal ilişkisi değişmemektedir. İşte bu nedenle, nesnelere renksiz düşünmek, nesnelere renksiz tanımlamak olanaksızdır. Aslında renk denen olgu, insan gözünün görebildiği ışık tayfının elektronik bir dalga boyudur. Bu olgu da bir bakıma nesnenin yüzeyinin ışıkla olan ilişkisiyle ilgilidir. Çünkü nesnelere renkleri, üzerlerine düşen ışığın bir bölümünün nesne tarafından emilmesiyle ortaya çıkar. İnsan gözünün gördüğü renkler ise nesnelere tarafından emilmeyen, yani nesnelere yansıyan ışıklardır.<sup>63</sup>

Nesnelere renkleriyle ilgili olarak genelde kabul gören üç özellik vardır. Bunlar, rengin özü (hue), doymuşluğu (saturation) ve parlaklığı (brightness) olarak bilinmektedir. Rengin özü, rengin kendisidir, yani renk skalasındaki değişik dalga boylarıdır. Rengin doymuşluğu ise rengin saflık derecesidir. Bir bakıma, rengin ne kadar beyaz ışıkla karıştığıyla ilgilidir. Rengin parlaklığı ise, rengin ne kadar ışık yansıttığıyla ilgilidir. Ayrıca rengin parlaklığı, genellikle renklerin gri skala değerleriyle de ilgilidir.<sup>64</sup>

Rengin fiziksel olarak algılanmasının yanında öznel olarak algılanması da söz konusudur. Örneğin, gözümüz kapalıyken de bazı renkleri görmemiz mümkündür. Bu olgu, renkleri zihnimizde görmektir. Renkleri zihinde görebilmek ise, yine insan beyninin bu renkleri hatırlamasıyla oluşur. Ayrıca, nesnelere hayal etmeye çalıştığımızda da, yine nesnelere renkleriyle hayal ettiğimiz bilinmektedir. Örneğin gözümüzü kapatıp bir elma düşündüğümüzde, aklımızda kırmızı renkte bir elma vardır. Mavi renkte bir elma düşünmemiz olanaksızdır. Bu yapısal ilişkilerin insan algısında da önemli bir yeri vardır. Renklerin sıcaklığı ya da renk

<sup>63</sup> Kılıç, 1994, **Ön.ver.**, s. 46.

<sup>64</sup> Zettl, 1973, **Ön. ver.**, ss. 59-60.

ısları, renklerin alan ve zaman ağırlıkları ve renklerin duyuşal özellikleri insan algısını etkileyebilecek etkenlerdir. Renk ısları dendiğinde genelde mavinin soğuk, kırmızının ise sıcak bir renk olduđu akla gelir. Oysa bu yanlış bir kanıdır. Renklerin sıcaklık ya da soğukluk etkilerini rengin temel özellikleri belirlemektedir. Aksine, rengin ana özünden sapmalar, o rengin sıcak ya da soğuk etkilerde bulunmasını sağlamaktadır. Böylece, kırmızımtırak bir mavi sıcak, mavimtrak bir kırmızı ise soğuk olarak algılanabilmektedir.<sup>65</sup>

Elektronik görüntü içinde, renklerin öznel algısındaki bir başka öge ise Fransız İzlenimcilerine dayanmaktadır. İzlenimciler, tuval üzerindeki küçük noktacıklar şeklindeki temel renklere belli bir uzaklıktan bakıldığında, izleyen kişinin gözünün retina tabakasında, bu renklerin bir bütün olarak algılandığını farketmişler ve bu yönde çalışmalar yapmışlardır. Noktacıkların resimlerinde kullandığı bu olgu, elektronik görüntü için de geçerlidir. Elektronik görüntüdeki elektronik noktacıklar da, tek tek birbirinden bağımsız olarak, bu sanat anlayışı içinde yeniden düzenlenebilir.

Video sanatçısının, bu elektronik noktalara yükleyeceđi temel renkler çok yakından bakıldığında tek tek noktacıklar olarak görülürken, belirli bir uzaklıktan bakıldığında gözün retina tabakasında renk karışımı olarak görülür.<sup>66</sup>

Renklerin alan ve zaman ağırlıklarının da insan algısında önemli bir yeri vardır. Aslında, eşit büyüklükte olmalarına rağmen doymuşluğu fazla olan renkler diğerlerine oranla daha büyük görünür. Ayrıca, doymuşluğu fazla olan renklerdeki nesnelerin ekrandaki grafik ağırlıkları, diğerlerine oranla daha fazladır. Bu nedenle, bu renkler diğerlerinden daha öndeymiş gibi görünür. Rengin bir başka özelliđi ise duyuşal etkisiyle ilgilidir. Özellikle insan algısı gözönünde bulunduğunda, rengin insan duyuşları üzerinde etkileri olduđu bilinmektedir. Kırmızı ya da kırmızıya yakın renklerin ve sıcak renklerin daha heyecan verici bir etkisi vardır. Bu heyecan duyuşunu sıcak ve parlak renkler daha da arttırırken, so-

<sup>65</sup> Rudolf Arnheim, *Art and Visual Perception* (Berkeley: University of California Press, 1965), ss. 327-328.

<sup>66</sup> Kılıç, 1994, *Ön. ver.*, s. 53.

ğuk ve mat renkler ise azaltmaktadır. Örneğin, durgun ve dengeli ruh haline sahip olan insanların daha çok yeşil rengi sevdikleri söylenmektedir.<sup>67</sup>

Nesneler ve renklerin elektronik görüntü içinde kullanılması ve renklerin yapılandırılması demek, renklerin özel bir amaçla kullanılması demektir. Bu amaçla renk kullanımında, renklerin üç temel işlevi vardır. Bunlar; rengin bilgi verici işlevi, rengin ifade edici işlevi, ve rengin kompozisyon işlevidir. Rengin bilgi verici işlevi içinde, renk, ekranı daha gerçekçi bir hale getirebilir. Renk, nesnelere birbirinden ayırmamızı sağlar ve bir kimlik kodu oluşturur. Bu şekilde olan rengin sembolik kullanımları da, rengin bilgi verici işlevinden biridir. Rengin duyguları ifade edici işlevi ise, izleyicinin daha önceden belirlenmiş bir şekilde hissetmesine yol açabilir. Renk bir nesne ya da bir olayın esası özelliğini ifade edebilir ya da drama ve heyecan oluşturmada katkıda bulunabilir. Polis arabalarının üzerindeki yanıp sönen kırmızı ışıkların verdiği duygular, rengin bu yöndeki işlevine bir örnek oluşturabilir. Hatta renk, olayın kendisi olarak da kullanılabilir. Soyut resimler ve ışık gösterileri için renk, estetik olarak kullanılan temel bir malzemedir. Ayrıca, renk kendi başına da bir atmosfer yaratabilir. Örneğin, sıcak renkler mutluluk duygusu, soğuk renkler ise kasvetli, sıkıntılı bir ruh hali yaratır. Rengin kompozisyon işlevi ise biçim ve form oluşturmada etkilidir. Renkler, bazı ekran alanlarını belirleyebilir ve ekran alanlarında grafiksel bir denge sağlayabilir, dengeleri bozabilir ya da dinamizm kazandırabilir.<sup>68</sup>

Elektronik görüntüde rengin estetik bir öğe olarak kullanılmasını sağlayan bu özelliklerle birlikte, elektronik görüntünün kendine özgü özelliklerinin birleşmesi, bu sanatı uygulayacak kişilere geniş bir uygulama alanı sağlamaktadır. Özellikle rengin bu estetik öğelerini elektronik görüntünün her bir noktacığında uygulayabilmek, yani elektronik görüntünün her bir noktacığına hükmederken

---

<sup>67</sup> "Faber Birren, *Color in Your World* (New York: The MacMillan Company, 1962), ss. 25-37." Herbert Zettl, *Sight, Sound, Motion-Applied Media Aesthetics* (Belmont, California: Wadsworth Publishing Company Inc., 1973), s. 70'deki alıntı.

<sup>68</sup> Zettl, 1973, *Ön. ver.*, ss. 86-96.

rengin bu estetik öğelerini kullanabilmek, sanatçılara diğer sanat ortamlarından çok farklı bir sanat ortamı oluşturmaktadır.<sup>69</sup>

### **2.3.3. İki-boyutlu Yüzeyde Üçüncü Boyutun Oluşturulması ve Elektronik Görüntünün Plastikliği**

Elektronik görüntünün elde edildiği en son aşamanın monitörler olduğu bilinmektedir. Monitörlerin ekranları filme oranla daha küçüktür. Bu nedenle, elektronik görüntünün oluşturulduğu yüzeyle, filmin yansıtıldığı yüzey arasında oldukça büyük farklılıklar vardır. Bu farklılıkların temelinde de görüntünün oluşturulduğu yüzey yatmaktadır. Örneğin, filmde yakın çekimler daha çok, sadece bir anlatım aracı olarak kullanılırken, elektronik görüntünün daha küçük bir yüzeyde oluşturulması nedeniyle, elektronik görüntüde yaygın olarak yakın çekim kullanımı vardır. Elektronik görüntüdeki yakın çekimler bir algısal olgu olarak kullanılır. Çünkü, monitörlerin küçük ekranlarında genel çekimlerle görüntülenen nesnelerin tam olarak algılanabilmesi oldukça güçtür. Elektronik görüntünün oluşturduğu yüzeyin küçük bir yüzey olması sadece çekim ölçeklerini değil, ekrandaki iki-boyutlu grafik kullanımını da etkilemektedir. Çünkü, monitör ekranı her ne kadar iki-boyutlu bir yüzey olsa da, genel amaç iki-boyutlu yüzeyin estetize edilerek üç-boyutlu olarak algılanmasını sağlamaktır. Bu nedenle, ekrandaki iki-boyutlu yüzeyin grafiksel olarak iyi bir estetik düzenlemeyle sunulması önem kazanmaktadır. Ekranda yer alan nesnelere birer leke olarak düşünüldüğünde, bu lekelerin aldığı şekiller ve ekrandaki yerleri de, iki-boyutlu yüzeyde üçüncü boyutun oluşturulmasında önemli bir anlam kazanmaktadır. Üçüncü boyutun oluşturulmasında nesnelerin yüzeyde bir leke olarak aldıkları şekil ve yüzeydeki yerleri, nesnelere arasında yeni bir ilişki yaratmaktadır. Bu yeni ilişkilerin estetik bir algı oluşturabilecek şekilde ve bir derinlik anlayışıyla düzenlenmesi önem taşımaktadır. Görüntüde derinlik yaratmak demek, bir bakıma perspektif yaratmak de-

---

<sup>69</sup> Kılıç, 1989, **Ön. ver.**, s.70.



mektir. Elektronik görüntü için de perspektif olgusu, oldukça önem taşıyan bir uygulama alanıdır.

Videoda görüntünün şekillenmesine temel sağlayan olgu perspektif kavramıdır. Bu anlayış içinde, kameralar ve mercekler nesnel araçlar olarak görülmemeli, aksine gerçekliğin yerine kabul edilebilir bir perspektif görüntü yaratmak amacı doğrultusunda, yüzeysel olmayan düzenlemeler için tasarlanmış üretim araçları olarak kabul edilmelidir.<sup>70</sup>

Perspektif yaratmak amacıyla, nesnelerin birbirleriyle, ya da ekran yüzeyiyle olan ilişkileri vektörlerle açıklanabilir. Bu vektörleri üç temel başlık altında toplamak mümkündür. Bunlar, grafik vektörleri, işaret vektörleri ve hareket vektörleridir. Grafik vektörleri, belirli bir yönde gözlerimizi yönlendiren, sabit grafik öğeler tarafından oluşturulur. Bu, bir çizgi, bir dizi şişe ya da bir dizi harf de olabilir. Önemli olan, ekrandaki nesnelerin bir grafik öğe olması ve gözlerimizi yönlendirebilme özelliğidir. İşaret vektörleri ise belirli bir yönde, kesin bir şekilde bir şeyleri gösteren öğeler tarafından oluşturulurlar. İnsanların bakış yönleri işaret vektörlerine iyi bir örnek olabilir. Hareket vektörleri ise hem kendileri, hem de ekrandaki görüntüleri hareket eden nesnelere tarafından oluşturulur. Burada önemli olan, nesnenin ekran yüzeyindeki hareketidir ve hareket vektörünü de nesnelerin ekran yüzeyindeki yer değişiklikleri oluşturur. Örneğin, ekranın bir yanından diğer yanına koşan insanlar ve bu insanların ekran yüzeyinde yer değiştiren görüntüsü, bir hareket vektörü oluşturur. Bu üç vektörün kendi aralarındaki grafiksel iletişimi ve vektörlerin birbirlerine olan büyüklükleri, ekranda estetik bir enerji oluşturmak için kullanılacak öğelerdir.<sup>71</sup>

Özellikle elektronik görüntü sanatında hareket vektörlerinin ayrı bir önemi vardır. Çünkü, elektronik görüntüyle üretilen nesnelerin görüntülerinin çoğu hareketlidir. Bu hareketli görüntülerin hem kendi aralarında, hem de art arda gelen görüntülerin iletişiminde, hareket vektörlerinin denetim altında tutulabilmesi önemli bir özelliktir. Aslında, gerek renk ve ışığın, gerekse grafik düzenlemeleri-

<sup>70</sup> Arnes, 1988, *Ön. ver.*, s. 189.

<sup>71</sup> Zettl, 1973, *Ön. ver.*, ss. 140-142.

nin birer estetik öge olarak kullanılmasının temel amacı, ikiboyutlu bir yüzey olan ekranda oluşturulan ikiboyutlu görüntülerin, üçboyutlu olarak algılanmasını sağlamak, aslında üçboyutlu olmayan görüntüye derinlik kazandırarak gerçekliğe yaklaştırmaya çalışmaktır. Bu nedenle, derinlik yaratmak elektronik görüntü için önemli bir olgu olarak kabul edilebilir. Çünkü, görüntüde derinlik yaratmak, ikiboyutlu olan elektronik görüntüye üçüncü boyutu eklemek demektir.<sup>72</sup>

Görüntüde üçüncü boyutun yaratılması için uygulanan dört temel yöntem vardır. Bunlar, çift hacim yaratma, grafiksel derinlik öğeleri, merceklerin derinlik özellikleri ve z ekseni oluşturmaktır. Çift hacim yaratma bir bakıma grafiksel olarak, dolu ve boş hacimlerin düzenlenmesidir. Dolu ve boş hacimlerin düzenlenmesinde dikkat edilmesi gereken şey ise, grafiksel dengenin sağlanması ve oranlarıdır. Bir başka deyişle, dolu ve boş hacimlerin bir arada kullanılmasında belirli bir dengenin oluşturulması, elektronik görüntünün estetize edilmesini olanaklı kılabilir. Grafiksel derinlik öğeleri ise, ekrandaki nesnelere bir derinlik yaratacak şekilde art arda düzenlenmesidir. Burada önemli olan, şekil-zemin ilişkisini sağlamaktır. Bazı nesnelere hem şekil, hem de zemin olabilecek düzeyde düzenlenmesi, ekranda bir derinlik yaratmaya yardımcı olabilir. Böylece, birbirleriyle örtüşen görüntüler gözle tarandığında, hiçbir nesnenin görüntüsü tarafından örtülme-yen nesnenin görüntüsü en önde, tüm nesnelere tarafından örtülen görüntü ise en arkadaymış gibi algılanacaktır. Bunun yanında, ekrandaki görüntülerin büyüklükleri de aynı etkiyi uyandırabilir. Ekrandaki en büyük görüntü en yakındaki olarak, en küçük görüntü ise en uzaktaki olarak algılanır. Ekrandaki görüntülerin büyüklükleri, bu tür bir algılamayla görüntüdeki derinlik olgusunu güçlendirebilir. Çünkü, görüntülerin büyüklükleriyle ekrandaki yerleri arasında bir orantı vardır. Bu orantı, yapılacak bir karşılaştırmayla insan algısını yanıltabilir. Örneğin, kameraya uzak ve çok büyük bir nesnenin görüntüsü, izleyici tarafından çok yakındaymış gibi algılanabilir. Görüntülerin yükseklik düzeyi de üçüncü boyutun yaratılmasında bir grafik öğesi olarak kabul edilebilir. Ekranda yer alan nesnelere

---

<sup>72</sup> Zettl, 1981, *Ön. ver.*, ss. 120-125.

rin görüntülerinin yukarıda olanları genelde daha uzak, aşağıda olanlarıysa daha yakındaymış gibi algılanır. Bir grafik derinlik ögesi olarak çizgisel perspektif kullanımı ise, genelde birbirine paralel çizgilerin sonsuz bir noktada birleştikleri yanılgısına dayanmaktadır. Örneğin, bir tren yolunun uzayıp giden raylarının görüntüsü, izleyiciye iki rayın sonsuzda bir noktada birleştiği izlenimini verir. Aslında iki ray hiçbir zaman birleşmemektedir. Fakat, paralel iki çizginin ekrana yakın olan bölümleri birbirlerine daha uzak, uzak olan bölümleri ise birbirlerine daha yakın, hatta birbirleriyle birleşmiş gibi görünür. Bunun yanında, nesnelerin yakınlık ya da uzaklıklarını havasal perspektifle de belirlemek mümkündür. Doğal olarak, insan gözüne yakın olan nesnelere daha net, uzak olan nesnelere ise daha bulanık görünür. Bu nedenle, ekrandaki nesnelerin net olanları daha yakın, bulanık olanları ise daha uzakmış gibi algılanırlar. Bütün bunların yanında, elektronik görüntüde üçüncü boyutu yaratmak, kameralarda kullanılan merceklerle de mümkündür. Genelde geniş açılı mercekler derinliği abartılı bir şekilde arttırırken, dar açılı merceklerde ise tam tersi bir etki vardır.<sup>73</sup>

Elektronik görüntüde üçüncü boyutun oluşturulmasındaki bir başka yöntem ise, z eksenini üzerinde bir hareket vektörü oluşturmaktır. Bilindiği gibi z eksenini, görüntüdeki derinliğin ifade edildiği eksendir. Yatay eksen “x”, dikey eksen “y” olarak adlandırıldığında, derinlik eksenini ise “z” harfiyle ifade edilir. Z eksenini yaratmak, derinlik yaratmak demektir. Z eksenini doğrultusundaki hareketlerse üçüncü boyutun yaratılmasında önemli bir öge olarak kabul edilebilir. Bu hareketler, genelde kameraya dikey olarak yapılan hareketlerdir. Bu tür hareketlerde, hareket eden nesnenin ekrandaki görüntüsü büyür ya da küçülür. Ayrıca, ekran yüzeyindeki yerlerinde de değişimler olur. Bu boyut ve yer değişiklikleri, görüntüdeki derinliğin algılanmasında çok önemli bir rol oynayabilir.<sup>74</sup>

---

<sup>73</sup> Herbert Zettl, **Television Production Handbook** (California: Wadsworth Publishing, 1984), ss. 42-71.

<sup>74</sup> Zettl, 1973, **Ön. ver.**, ss. 176-195.

Elektronik görüntünün yansıtılan ışıklardan oluşturulmadığı, aksine ışıklı elektronik noktacıklardan meydana geldiği bilinmektedir. Sürekli farklı renk değerlerinde yanıp sönen elektronik ışıklar, beraberinde yeni olanakları da sunmaktadır. Uygulayıcıya sunduğu en önemli özelliği ise, elektronik ışınların her birinin tek tek kontrol edilmesi olarak tanımlanabilir. Böyle bir yönlendirilebilme olanağı sadece elektronik görüntü için geçerlidir. Bu olanak uygulayıcının görüntüye hükmetmesi, görüntünün her bir noktasını kontrol edebilmesi olanağını da beraberinde getirmiştir. Bazı araştırmalara göre, elektronik görüntü, elektronik noktacıkların piksel piksel yönlendirilebilmesi nedeniyle, üçüncü boyutun oluşturulması için zaten çok elverişli bir ortamdır. Bu elverişlilik de, elektronik görüntüye özgü olan bir kil ya da çamur gibi yoğrulup, biçim verilebilmesinden gelmektedir. Bu özelliğe bir bakıma “elektronik görüntünün plastikliği” de denilebilir.

Televizyon görüntüsü durağan bir çekim değildir. Hiçbir şekilde fotoğraf değildir ama parmaklarla taranarak dış hatları tasvir edilen cisimlerin görüntülerini durmaksızın gözler önüne serer. Sonuç olarak ortaya çıkan plastik hat, üzerine ışık düşerek değil, ışıktan geçerek oluşur ve oluşan görüntü de bir resimden çok bir heykelin ya da bir ikonun kalitesine sahiptir.<sup>75</sup>

McLuhan’ın bu görüşü doğrultusunda, özellikle elektronik görüntünün estetik algısı dikkate alındığında, elektronik görüntünün görme duyusunun yanında, dokunma duyusuna da hitap ettiği söylenebilir. Çünkü tekniğin olanaklarıyla değiştirilebilen elektronik görüntüde nesnelere görüntülerinin dokuları ön plana çıkarılabilir. Nesnelere dokularını ön plana çıkarırken de yine elektronik görüntüye özgü bir olgu olan, elektronik noktacıkların tek tek yönlendirilebilmesi olanağı kullanılabilir. Tek tek yönlendirilebilen bu elektronik noktacıklar farklı renklerle ışıklandırılıp, yeniden yönlendirilirken, nesnenin dokusu da yeniden yönlendirilebilir. Nesnelere dokularının görüntülerini piksel piksel kontrol edebilme olanağı, elektronik görüntüyü yoğrulabilir bir plastik çamur gibi işleme olanağını da tanır.

<sup>75</sup> McLuhan, 1965, *Ön. ver.*, s. 334.

Bu olanak ise McLuhan'ın belirttiği gibi elektronik görüntüyü bir resim ya da fotoğraftan çok bir heykelin görüntüsüne yaklaştırır.

Videonun sonsuz şekillerde işlenebilen ve modellenen bir ortam olduğunun bilinmesi ve bu bilinçle ve bu *esnekliği* kullanılarak video uygulamalarının gerçekleştirilmesi görüntünün estetize edilmesi açısından gereklidir.<sup>76</sup>

Elektronik görüntünün de bir heykel gibi yoğrulabilmesi ise yine elektron ışınlarının tek tek kontrol edilebilmesi ve yeniden işlenebilmesiyle olanaklı hale gelmiştir. Böyle bir olanak, özellikle bilgisayar destekli video kullanımlarıyla sınır tanımaz bir durumdadır denilebilir. Çünkü bilgisayar kullanımı, elektronların kontrolünü hem mükemmelleştirmiş, hem de daha kolaylaştırmıştır.

Elektronik görüntü, filmler, slaytlar, ses kayıtları ve nesnelere, karmaşık ve yapısal olarak farklılaşabilen plastik bir görüntü oluşturacak bir şekilde, birarada kullanıldığında, farklı kitle iletişim araçlarına ait görüntülerin ayrışması ve bitleştirilmesi arasındaki karşılıklı etkileşim ile bir dizi olumlu sapma gerçekleşmiş olur.<sup>77</sup>

Bir video sanatçısı olan Woody Vasulka'nın elektronik görüntünün plastikliği üzerine söylediklerine göre:

Elektronik görüntünün eşsiz olan önemli bir tavrı vardır... Elektronik görüntü akıcıdır, biçimseldir, şekillendirilebilen bir kildir, bir sanat (ortamı) malzemesidir ve bağımsız olarak yaşar.<sup>78</sup>

Vittorio Fagone ise videonun plastikliği konusunda şu görüşleri savunmaktadır:

Elektronik görüntü içinde slaytlar, filmler, tiyatro ve dans gibi diğer sanat biçimlerinin yanında, plastik görüntüler ve cisimlerin kullanımı da vardır. Bu kullanımlar ve özellikle de videonun plastikliği, birçok sanatçı tarafından farkedilmiş ve bu sanatçılar tarafından da başarıyla uygulanmıştır.<sup>79</sup>

Elektronik görüntünün diğer tüm estetik özelliklerini tek tek elektron ışınları üzerinde uygulayabilmek, sanatçılara düşüncelerini ekran yüzeyinde estetize

<sup>76</sup> Armes, 1988, **Ön. ver.**, s. 196.

<sup>77</sup> Frank Popper, **Art of the Electronic Age** (London: Thames and Hudson Ltd., 1993), s. 60.

<sup>78</sup> Popper, 1993, **Ön. ver.**, s. 64.

<sup>79</sup> "Vittorio Fagone, "Video as a Visual Art. History and Perspectives" **Exhibition Catalogue, Artec 89** (Nagoya: 1989), s. 125." Frank Popper, **Art of the Electronic Age** (London: Thames and Hudson Ltd., 1993 ), s. 62'deki alıntı.

etme olanağını sağlamaktadır. Tüm bu estetik öğelerin yanında elektronik görüntünün plastikliği de, bir estetik öge olarak sadece elektronik görüntüye özgü bir olanaktır ve sanatçılara bu yönde bir estetik öge olarak yeni olanaklar sunmaktadır.

#### 2.3.4. Zaman ve Hareket

Elektronik görüntü, temel olarak filmdeki zaman kavramından yararlanmaktadır. Filmdeki öznel ve nesnel zaman, elektronik görüntü için de geçerlidir. Bilindiği gibi, filmdeki nesnel zaman gerçek zaman, yani saat zamanıdır. Saat, dakika gibi kavramlar nesnel zamana ait kavramlardır. Film süresi, çekim süresi, akış zamanı, sekans zamanı gibi kavramlar, filmdeki nesnel zamanı belirtmek üzere kullanılırlar. Örneğin, filmin iki saat sürdüğü belirtildiğinde, filmin başından sonuna kadar iki saat içinde izlendiği vurgulanır. Öznel zaman ise psikolojik zamandır. Nesnel zamanın aksine gerçek zaman değil, algılanan zamandır. Çoğu defa nesnel zaman ile öznel zamanın birbirini tutmadığı bilinmektedir. Örneğin, psikolojik olarak yoğunlaşamadığımız durumlar yaşandığında nesnel zaman daha uzunmuş gibi algılanırken, bunun aksine psikolojik olarak yoğunlaştığımız durumlar yaşandığında da nesnel zamanın daha kısalmış gibi algılanması mümkündür. Bu olgu, nesnel ve öznel zaman arasındaki çatışmayı göstermektedir.<sup>80</sup>

Öznel ve nesnel zamanın yanında ayrıca belirtilmesi gereken bir de filmik zaman vardır. Filmde “şimdi” kelimesini bir bütün olarak düşünmek hemen hemen olanaksızdır. Çünkü, filmde her çekimin bir şimdiki zamanı vardır. Fakat, art arda gelen çekimlerin nesnel zamansal sürekliliği yoktur. Filmde elde edilen zaman sürekliliği bir yanılsamadır ve filmik zaman olarak adlandırılır. Filmdeki her kare yakalanmış bir şimdiki zamanı sergiler. Fakat, izleme aşamasında ise nesnel zamansal olarak, birbirinden farklı zamanların toplanıp birleştirildiği

---

<sup>80</sup> Zettl, 1973, *Ön. ver.*, ss. 247-248.

geçmiş zamanların bir kurgusu izlenir. Bu geçmiş zamanların biraraya getirilmesiyle oluşturulan, yanılısamaya ait yeni zaman boyutu filmik zamandır. Bu nedenle, filmik zaman ile nesnel zamanın çakışması olanaksızdır. Bunların nedeni ise, filmde görüntünün elde edilebilmesi için yapılan banyo, baskı gibi işlemlerin yine bir zaman aralığını kapsamasıdır. Yani, görüntünün üretildiği “şimdi” ile görüntünün izlendiği “şimdi” arasında nesnel zaman olarak farklılıklar vardır. Elektronik görüntüde ise, görüntünün üretildiği “şimdi” ile görüntünün izlendiği “şimdi” aynıdır. Bu nedenle, görüntü üretimiyle, izlenmesi arasındaki nesnel zaman çakışabilir. Anımsal olarak adlandırılan bu olgu, sadece elektronik görüntü için geçerlidir ve elektronik görüntünün estetize edilmesinde önemli bir yer tutmaktadır. Çünkü, elektronik görüntü film sanatına özgü filmik zamanı kullanma olanağına sahipken, aynı zamanda kendine özgü “canlı” görüntü üretme olanağına da sahiptir.

Elektronik görüntüde hareket ise daha çok öznel zaman ile ilişkilidir. Çünkü, hareket arttıkça öznel zaman dilimi içinde yeni bir zaman boyutunun oluştuğu, bu yeni zaman boyutunun izleyiciye farklı bir heyecan verdiği bilinmektedir. Genelde bu hareketler, kamera önü hareketler, kamera hareketleri ve kurgu gibi üç ana başlıkta toplanabilir. Bu hareketlerin bir arada kullanılmasıyla belirli bir ritim sağlanması olasıdır. Ritim ise, bu hareketlerin oluşturduğu yeni zaman boyutudur ve öznel zamana ait bir kavramdır.<sup>81</sup> Böylece, elektronik görüntüde çeşitli hareketlerle sağlanacak ritmin belirli bir öznel zaman yaratabileceği, bu öznel zamanın da estetik bir öğe olarak kullanılabilmesi söylenebilir. Maureen Turim, videonun zaman ve uzam öğeleri üzerine şunları söylemektedir:

Video...uzamsal bir görünümde eşzamanlılık ve aynı anda oluşum duygumuza yeni bir somutluk getirir. Gerçekte videonun zamanı uzamsallaştırma yeteneği, görünüşte büyüseliği sınırlarken, gösterim sisteminin zamanının sınırlanmış tek birimi, videonun iskeleti olarak kaydedilmiştir.<sup>82</sup>

<sup>81</sup> Zetll, 1981, **Ön. ver.**, ss. 128-131.

<sup>82</sup> Turim, 1990, **Ön. ver.**, s. 337.

Turim'in de belirttiđi gibi, videoda zaman uzamsallaşmıřtır. Zamanın uzamsallaşması da, elektronik görüntünün aynı anda farklı mekanlarda görüntü üretebilmesi özelliđiyle ilgilidir. Aynı anda farklı mekanlardaki görüntüleri üretirken video, aynı anda, farklı "şimdiki zaman"ların bir kesişimini de üretir. Yeniden üretilen "şimdiki zaman" ise, yepyeni bir zaman boyutudur ve daha çok görüntülerin üretildiđi uzama bađımlıdır. Bu nedenle de videodaki zamanın uzamsallaştırıldıđı savı gözardı edilemeyecek bir olgudur.



## BÖLÜM 3

### 3. ELEKTRONİK GÖRÜNTÜNÜN SANAT ORTAMINA GİRİŞİ

#### 3.1. Elektronik Görüntünün İlk Kullanımları

Elektronik görüntünün ilk kullanımları, bir kitle iletişim aracı olarak televizyon yayınları biçiminde olmuştur. Bu konudaki ilk çalışmalar İngiltere’de başlamıştır. 1936 yılında, bu ülkede ilk düzenli televizyon yayınlarına başlanmıştır. Londra’da, Alexandra Palace’de kurulan televizyon stüdyolarından yapılan ilk yayınlar büyük ilgi uyandırmıştır.<sup>83</sup> 1930’lu yılların başlarında İngiltere’deki televizyon alıcısı sayısı 300 civarındayken, 1936 ve 1938 yılları arasında 4000, 1939 yılının ilk iki ayında ise 7000 alıcının satılması, bu gelişmeyi gösterecek olgular olarak kabul edilebilir. Ayrıca, 1930’lu yılların sonlarında televizyon alıcıları İngiltere’de bir ev eşyası haline gelmiştir. Alıcıların satışındaki bu yüksek oran, elektronik görüntü üretme sistemlerinin ticari kullanımlarının da başlangıcı sayılabilir.<sup>84</sup>

---

<sup>83</sup> Aziz, 1989, *Ön. ver.*, s. 12.

<sup>84</sup> J. Bronowski, J. Fisher, Julian Huxley, Gerald Barry, “Film Radyo ve Televizyon” *İnsan İletişiminin Boyutları* Ed: Cengiz Tekin, Çeviren: A. Haluk Yüksel, (Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Eğitim Araştırma ve Bilimsel Yayınlar Dizisi, No: 3, 1988), ss. 70-73.

İngiltere'deki bu gelişmeler Amerika'da da devam etmiş ve düzenli televizyon yayınlarını başlatan ikinci ülke Amerika Birleşik Devletleri olmuştur. 1936 yılında deneme yayınlara başlanan ABD'de ilk düzenli yayınlara, 1939 yılında New York'ta yapılan Dünya Fuarı'ndan izlenimlerle başlanmıştır. 1941 yılında ise elektronik görüntünün kullanımı resmi olarak ticari bir hal almıştır. Bu yıl içinde ABD'de yayınların düzenlenmesiyle ilgili bir kurum olan FCC (Federal Communication Commission - Federal İletişim Komisyonu), tecimsel yayınlara izin vermiş ve beş televizyon kanalını tecimsel olmayan yayınlara ayırmıştır. Yine aynı yıl içinde, televizyon yayınlarında reklam yapılmasına da başlanmıştır.<sup>85</sup>

Reklam yayınlara yer verilmesiyle elektronik görüntü, bir televizyon olarak artık çok farklı bir konum kazanmıştır. Çünkü, 1930'lu yıllarda bir ticari ürün, yani televizyonu alan müşteriler, televizyonda başka ürünlerin reklamlarının yayınlanmaya başlanmasıyla, yine başka ticari ürünlerin potansiyel müşterileri haline gelmişlerdir. Böylece, bu alıcıları alanlar bir bakıma ticari metalara dönüşmüşlerdir.<sup>86</sup> Televizyonda reklamların yayınlanmasına izin verilmesi, elektronik görüntü üretme sistemlerinin kar etme amacıyla kullanımına ilk örnek olarak kabul edilebilir. Elektronik görüntü üretme teknolojisinin gelişmesiyle televizyon yayınları da yaygınlaşmış ve gelişmiştir. Öyle ki, İngiltere'de 1936 yılında başlanan ilk televizyon yayınlara, 30 yıl içinde tam 110 ülke daha katılmış ve böylece tam anlamıyla bir elektronik iletişim ağı oluşmuştur.<sup>87</sup>

Elektronik görüntünün bir kitle iletişim aracı olan televizyon ile toplumsal yaşamın içine girmesi, doğal olarak birçok konuyu tartışmak için gündeme getirmiştir. Endüstri Devrimi'yle oluşan yeni gelişmelerin bir sonucu olarak, televizyon da yeni kimlikler kazanmıştır. Televizyon bir yandan endüstrileşmeden etkilenirken, diğer yandan da toplumu etkilemeye devam etmiştir. 1930'lu yıllarda sadece bir ev eşyası ve bir iç dekorasyon malzemesi olarak kullanılan televizyon

<sup>85</sup> Aziz, 1989, **Ön. ver.**, s. 12.

<sup>86</sup> Arnes, 1988, **Ön. ver.**, ss. 94-115.

<sup>87</sup> Passingham, 1984, **Ön. ver.**, ss. 59-62.

alıcıları, televizyon teknolojisindeki ilerlemeler ve televizyon yayınlarının yaygınlaşmasıyla bir ev eşyası olmaktan kurtulup, hayatı etkileyen toplumsal bir olgu haline gelmiştir. Televizyonun da etkisiyle ileri düzeyde bir endüstri ve tüketim toplumu oluştuğu bilinmektedir. Charlie Chaplin'in *Modern Times* (Modern Zamanlar) adlı filmiyle eleştirdiği ve üretim-tüketim ilişkisine dayalı olan bu yeni toplumsal düzenin oluşmasında, televizyonun önemli etkileri olduğu söylenebilir.<sup>88</sup>

Elektronik görüntünün ve televizyonun teknolojik gelişmeler sayesinde yaygınlaşmasıyla birlikte, toplumlar üzerindeki üretim-tüketim ilişkileri ve iletişim biçimlerinin de bazı yönlerden değiştiği farkedilmiştir. Ticari televizyonun etkileri üzerine bugüne kadar çeşitli kuramlar ortaya atılmış ve televizyonun etkileri konusunda çok farklı görüşler savunulmuştur. Örneğin McLuhan, televizyonu "mekanik çağ"dan "elektronik çağ"a bir geçiş olarak görmüştür. Ayrıca, televizyonun yaygınlaşmasının, insanların ve toplumların aralarındaki bilgi akışını kolaylaştırdığını ve toplumların birbirlerine yakınlaşmalarını sağladığını savunmuştur. McLuhan'ın kullandığı "mekanik çağ" ve "elektronik çağ" terimleri, üretim biçimlerindeki değişimlere göre oluşan toplumsal formasyonlar anlamına gelecek, farklı toplumsal yaşam biçimlerine karşılık gelmektedir. McLuhan'a göre, elektronik teknoloji çağında toplumsal sistemin çeşitli alt-sistemleri karşılıklı iletişim içinde bulduklarından ve çift yönlü akışlı bir bilgiye, bütün alt sistemler gereksinim duyduklarından, günümüz toplumlarında çözülmemiş sorunların bir çoğunun çözülmesi artık olanaklıdır.<sup>89</sup>

Bu sorunların çözülmesi toplumsal sistemin bütünü için yararlı ve gerekli olduğundan, McLuhan, teknolojinin bu kendi iç evriminden yola çıkarak, toplumun bütününe ilişkin iyimser bir sonuca ulaşmaktadır. McLuhan'ın görüşüne bu nedenle 'teknolojik belirleyiciye dayanan iyimserlik' denilmektedir.<sup>90</sup>

<sup>88</sup> Deniz Derman, "Panayırdan Televizyona - Video Sanatı Üstüne Düşünceler" *Gösteri Sanat ve Edebiyat Dergisi* (Sayı:145, Aralık 1992), ss. 86-92.

<sup>89</sup> McLuhan, 1965, *Ön. ver.*, s. 3.

<sup>90</sup> Ünsal Oskay, *Kitle İletişimin Kültürel İşlevleri* (İstanbul: Der Yayınları, 1993), s. 216.

Fakat, televizyonun üretim toplumu üzerindeki etkileri konusunda herkes McLuhan ile aynı düşünceleri paylaşmamaktadır. Bazı araştırmalara göre, endüstri toplumu öncesinde var olmayan iş ve eğlence saati ayrımı, endüstri toplumuyla birlikte ortaya çıkmıştır. Özellikle televizyonun akışıyla ilgili olarak bazı eleştirilerde bulunulmakta ve televizyonun insanlara hükmedici bir söyleme sahip olduğu vurgulanmaktadır. Televizyonun insanlara sürekli olarak “şimdi çalış / şimdi dur / şimdi eğlen ki yarın yine iyi çalış / şimdi uyu ki dinlen” söyleminde hükmettiği ve televizyonun patronun işte kurduğu egemenliğin eve uzanan elini simgelediği, iddia edilmektedir. Yine bu hükmedici söylemin toplumu rahatsız etmesi ve toplumun bu söylemi benimsemesi için, ayrıca televizyona “eğlendirici” bir işlev kazandırıldığı görüşünü savunanlar, televizyonu kitle iletişim süreci içinde egemen ideolojinin yönlendirme aracı olarak görmekte ve ayrıca televizyonun, görsel iletişimin gücüne sığınarak okumayı ve bilinçli bir özgürleşmeyi de engellediğini belirtmektedir.<sup>91</sup>

Televizyonun toplumsal etkileri konusunda günümüze kadar birçok araştırmalar yapıldığı bilinmektedir. Yapılan bu araştırmalarda, televizyon yayınlarının iki öğesinin toplum üzerinde önemli etkileri olduğu sonucuna varılmaktadır. Bu iki yön televizyon yayınlarının içerik ve biçimleriyle ilgilidir. Bunlar televizyon yayınlarında işlenen konuların içeriği ve işleniş biçimleriyle, televizyon yayınlarındaki akıştır.<sup>92</sup>

Televizyon yayınları incelendiğinde, iletilen iletiler içinde işlenen konular ve bu konuların işleniş biçiminin önemli bir yer tuttuğu bilinmektedir. Televizyon

---

<sup>91</sup> Todd Gitlin, “Prime Time Ideology: The Hegemonic Process in Television Entertainment” *Television: The Critical View* (New York: Oxford University Press, 1982), ss. 426-454.

Neil Postman, *Televizyon Öldüren Eğlence* Çeviren: Osman Akınhay (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1994), ss. 76-92.

Ünsal Oskay, *Toplumsal Gelişmede Radyo ve Televizyon: Geri Kalmışlık Açısından Olanaklar ve Sınırlar* (Ankara: Ankara Üniversitesi, SBF Yayınları, 1978), ss. ix-xxviii.

David Ross, “Truth or Consequences: American Television and Video Art” *Video Culture: A Critical Investigation* Ed: John G. Handbardt (New York: Visual Studies Workshop Press and Peregrine Smith Books, 1986), ss. 167-178.

<sup>92</sup> Gregory Battcock, *New Artists Video* (New York: Dutton Paperback, 1978), ss. xiii-xxii.

yayımlarındaki iletilerin geniş bir toplumu etkileyebildiği gözönünde bulundurulduğunda, bu iletilerin önemi de ortaya çıkmaktadır. Televizyon yayımlarındaki konular ve bu konuların işleniş biçimlerinin izleyiciler üzerindeki etkileri üç farklı savla açıklanmaya çalışılmıştır. Bunlar ; “kolaylaştırma savı”, “boşalım savı” ve “uyarı savı”dır. Kolaylaştırma savının temel kavramı, öğrenmeyle ilgili teorilere dayanmaktadır. Bu savda, televizyon yayımlarının öğrenmeyi kolaylaştırdığı vurgulanmaktadır. İzleyicinin televizyon yayımlarında yansıtılan karakterleri model aldığı ve bu model karakterlerin tutum ve davranışlarını gerçek hayatta uygulamaya yeltendiği belirtilmektedir. Bu nedenle, televizyon yayımlarında işlenen konuların ve bu konuların işleniş biçimlerinin önemi vurgulanmaktadır. Boşalım savında, televizyon yayımlarında işlenen konuların izleyiciyi etkilediği ve bu etkilerin de izleyici üzerinde sorunları çözücü ve rahatlatıcı bir yönü olduğu savunulmaktadır. Uyarı savında ise, televizyon yayımlarının izleyicilerin güdülerini canlandırdığı, iletilerin psikolojik etkilerinin fiziksel tepkilere yol açtığı vurgulanmaktadır. Özellikle bastırılmış ya da ihmal edilmiş güdülerin canlandırılmasında, televizyon yayımlarındaki iletilerin önemi belirtilmektedir.<sup>93</sup>

Elektronik görüntünün, kitle iletişim aracı olarak bir ticari kullanım biçimi olan televizyonun toplumsal etkileri konusundaki savlar ise, genelde televizyon programlarının sıralanışı ve televizyonun iletişim hızı üzerinde yoğunlaşmaktadır. Televizyonun endüstri toplumunda izleyicilere ne zaman ne yapmaları gerektiğini hükmettiği savının yanında, televizyonun çok hızlı bir kitle iletişim aracı olması ve akışının da aynı hızda süregelmesi nedeniyle, televizyonun, sorunları gerçekte çözmediği, sorunları ancak yüzeysel bir yaklaşımla ele aldığı savı da vardır. Bu sav, hemen hemen hiç değişmeyen akışıyla televizyonun, aynı akış içinde farklı gündemler belirlediğini ve gündemde yer verdiği sorunları tam olarak çözmeden, çözüyormüş gibi yaptığını ve hemen yeni bir gündeme geçtiğini

---

<sup>93</sup> “J.H. Watt, Jr. ve R. Krull, “An Examination of Three Models of Television Viewing and Aggression” *Human Communication Research* (Cilt:3, No:2, 1977), ss. 99-112.” Kezban Tamer, *Televizyonun Etkileme Süreci İle İlgili Savlar* (Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları, 1983), ss. 4-7’deki alıntı.

vurgulamaktadır. Ayrıca, bu hızlı akış içinde sorunları çözmeyerek ve izleyicileri yeterince bilgilendirmeyerek “sen bilmezsin, erbabı bilir” söylemi yarattığını, bu söylemin de (Brecht’in radyoya yüklediği işlevin tam tersine) izleyicileri pasifleştirdiği belirtilmektedir.<sup>94</sup>

### 3.2. Elektronik Görüntü Sanatının Ortaya Çıkışı

Elektronik görüntü sanatının temelinde sanat ve teknolojinin birlikteliği yatmaktadır. Elektronik görüntü sanatı bir bakıma sanatın teknolojiyi tam anlamıyla kabullenmesi, teknolojiyle bir bütün oluşturarak yeni bir teknolojik sanat ortamı sunmasıdır. “Video, çağdaş, yaratıcı, sanatsal ve kültürel ifade adına bilim ve teknoloji sarmalını araştırarak, bu yolda kararlı adımlar atanları simgelemektedir.”<sup>95</sup> Brian Winston, elektronik görüntü sanatının ortaya çıkışındaki temel öğenin, insanoğlunun sanata bakışındaki yenilikler olduğunu şu şekilde açıklamaktadır:

Yeni düşüncelere açıklığın bir göstergesi olmasının ötesinde video sanatı, *yeni teknolojilerin* etkisiyle insan olarak bizim görüşümüzün nasıl genişlediği ile ilgili düşünceleri ortaya koymaktadır.<sup>96</sup>

Elektronik görüntü sanatının ilk ortaya çıkışındaki en önemli öğe, yine teknolojik bir gelişme olan, elektronik görüntü donanımlarının taşınabilirliğinin sağlanması olarak görülmektedir. Çünkü, 1930’lu yıllarda sadece bir iç dekorasyon malzemesi gibi kullanılan ve ancak yüksek gelirli bir kesimin sahip olabildiği televizyon alıcılarının, televizyon dışı kullanımlara olanak tanımadığı bilinmektedir. Fakat, televizyon alıcılarının taşınabilir olmasıyla birlikte, elektronik görüntünün farklı amaçlarla da kullanılabilceğinin farkına varılmıştır. Özellikle ta-

<sup>94</sup> Aydın Uğur, *Keşfedilmemiş Kıta* (İstanbul: İletişim Yayınları, 1991), ss. 141-168.

<sup>95</sup> Maureen Turim, “Video Art: Theory For a Future” *Regarding Television Critical Approaches-An Anthology* Ed: Ann Kaplan (California: University Publication of America Inc., The American Film Institute, 1983), s. 131.

<sup>96</sup> Winston, 1990, *Ön. ver.*, s. 49.

şınabilir televizyon alıcılarının ortaya çıkışıyla, evlerde farklı mekanlara taşınabilen televizyon alıcıları, genel yayın politikalarının yanında, özel yayın politikalarının ortaya çıkmasında bir etken oluşturmuştur. Hatta bu olgu, ikinci bir televizyon alıcısının satın alınmaya başlanması ve evlerin farklı ortamlarında, farklı kişilerce televizyon izlenebilme olanağının gelişmesiyle daha da ilerlemiş, yaş ve cinsiyet ayrımlarına özgü televizyon programlarının ortaya çıktığı gözlenmiştir. Bu olguyla birlikte, televizyon programları genel kavramlar yerine bireysel kavramlara yönelmiş ve televizyon izleyicilerinin de televizyonu bireysel olarak izlemeye başladığının farkına varılmıştır. Elektronik görüntü sanatının başlangıcı da yine bu aygıtın taşınabilir olmasıyla ilişkilidir. Çünkü taşınabilir elektronik görüntü üretme sistemleri, kullanıcıların stüdyo dışında da görüntü üretmelerine olanak tanıyan bir olgudur. Özellikle video kameraların taşınabilir olmasıyla birlikte, programların stüdyo içinde üretilme zorunluluğu da ortadan kalkmıştır. Taşınabilir video kameraları ayrıca, televizyon yayıncılığı dışı kullanım olanaklarını da beraberinde getirmiştir. Aile ve müzik videoları kavramları bu tür kullanım olanaklarına örnek olabilir. 1965 yılında Sony Firması'nın ilk olarak "portapak" adı verilen, taşınabilir bir video kamerayı tüketici pazarına sunmasıyla, elektronik görüntü üretme teknolojisi herkes için elde edilebilir bir hale gelmiştir. Yine aynı yıl, Kore'li bir sanatçı olan Nam June Paik'in, bu ilk taşınabilir video kamerayı New York'ta satın alması, kronolojik açıdan elektronik görüntü sanatının başlangıcı olarak kabul edilmektedir. Çünkü bu olgu, sanatçıların elektronik görüntünün olanaklarından yararlanma sürecinde öne çıkmıştır. Nam June Paik'in ilk taşınabilir video kamerayı satın alması, elektronik görüntünün olanaklarının sanat amacıyla kullanımını da beraberinde getiren bir gelişmedir.<sup>97</sup>

1952 yılında Ernie Kovacs'ın televizyon sinyallerini bozarak yaptığı deneyimler, elektronik görüntü sanatına geçişte önemli bir yer tutmaktadır. Nam June Paik ve Wolf Vostell'in 1963 yılında, Wuppertal'daki Gallery Parnasse'de

---

<sup>97</sup> Stuart Marshall, "Video: Technology and Practice" *Screen* (Vol: 20, No:1, Spring 1979), ss. 109-119.

gösterilen çalışmaları ve 1964 yılında Boston'da "Broadcast Jazz Workshop"taki yayınlarında, görüntülerin deneysel olarak işlenmesi ve manyetik bir ortamla bozulmasıyla gerçekleştirdikleri ilk programlar, elektronik görüntü sanatının ilk ürünlerinden kabul edilir. Bu çalışmalarla birlikte, elektronik ortamlarda üretilen sanat eserleri olarak adlandırılan "video sanatı" kavramı ortaya çıkmıştır.<sup>98</sup>

Elektronik görüntü sanatının ortaya çıkmasında önemli bir rol oynayan bir başka öge ise, elektronik görüntünün belgeci bir tavır ile kullanılmasında yatmaktadır. Özellikle plastik sanatlarla uğraşan bazı sanatçıların elektronik görüntüyü ilk başlarda gösterilerini ya da eserlerini kaydetmek ve belgelemek amacıyla kullandıkları bilinmektedir. Örneğin, Nam June Paik, aslında bir müzisyendir. Paik gibi birçok sanatçı da videoyu önceleri kendi sanatlarını belgelemek amacıyla kullanmışlardır. Bir video sanatçısı olan Woody Vasulka da aslında önceleri Jazz müziğiyle ilgilenmiştir. Yine video sanatının öncülerinden biri olan Douglas Davis ise önceleri videoyu eserlerini belgelemek için kullanmıştır. Davis, *Look Out* (Dışarı Bak) adlı çalışmasıyla birlikte videoyu bir sanat ortamı olarak kullanmaya başlamıştır. Bu konuda Brian Winston şunları söylemektedir:

Özellikle elektronik görüntünün tekrar edilebilme özelliği sanatçıları etkilemiştir. Video, daha önce kayıt edilmesi olanaksız olan, dans ve diğer gösteri sanatlarının kayıt edilip saklanması sağlamıştır...bu araçlar benzeri görülmemiş bir sanat arşivi oluşturma anlayışı yaratmıştır.<sup>99</sup>

Görüldüğü gibi elektronik görüntü üretme ortamı sanatçıları için önceleri birer kayıt aracı işlevini taşırken, ancak sanatçıların elektronik görüntünün kendine özgü olanaklarını farketmeleriyle video sanatı ortaya çıkmıştır.<sup>100</sup>

Elektronik görüntü sanatının ortaya çıkmasında yatan en önemli öge televizyon yayınlarına olan tepkidir. Toplum bilimciler tarafından televizyonun toplumsal etkilerinin araştırılmaya başlanması ve bazı olumsuz etkilerinin ortaya çı-

<sup>98</sup> Popper, 1993, *Ön. ver.*, s. 54.

<sup>99</sup> Winston, 1990, *Ön. ver.*, s. 50.

<sup>100</sup> Popper, 1993, *Ön. ver.*, s. 68.



karılmasıyla, yayın amaçlı kullanılan elektronik görüntüye, yani televizyon yayıncılığına büyük bir tepki oluşmuştur. Nam June Paik ve onun gibi bu sanatın öncü sanatçıları, öncelikle elektronik görüntünün yayıncılık dışı kullanımlarını araştırmışlardır. Elektronik görüntü sanatçıları ticari televizyonla aynı teknolojiyi paylaşımlarına rağmen, bilinçli olarak ticari televizyonun kendine özgü bütün temel ilke ve özelliklerini reddetmişlerdir.<sup>101</sup> Elektronik görüntüyü bir sanat olarak işlemeye çalışan sanatçılar, özellikle televizyon programlarına benzeyen çalışmalar yapmaktan kaçınmışlar, elektronik görüntüyü ticari ürünleri satmak için kullanmak yerine, sanat görüşlerini vurgulamak için kullanmaya çalışmışlardır. Bu nedenle, yaptıkları çalışmalarda eğlendirici öğelerden daha çok eleştirel bakış açısı öne çıkmaktadır. Video sanatı, kavram olarak “eğlence” ögesini reddetmiş ve bu ögeyi ticari televizyona ait bir özellik olarak görmüştür. Elektronik görüntü sanatçıları daha çok görsel algı ve elektronik teknolojinin potansiyel estetik enerjisi üzerinde durmuş ve işledikleri konularda sürekli eleştirel bir tavır takınmışlardır. İlk başta yaptıkları eleştiriler, ticari televizyonun ilkelerini yıpratmaya yöneliktir. Fakat, daha sonraları ise diğer sanat dallarının ele aldığı hemen hemen her konuda çalışmalar yapılmıştır. Yine de elektronik görüntü sanatı içinde yer alan çalışmaların çoğu, ticari televizyonun sömürü ve propagandalarını eleştirmeye yöneliktir.<sup>102</sup>

Video sanatında önemli yer tutan bir öge de izleyici katılımıdır. Bazı video sanatçıları özellikle bu konuya oldukça fazla önem vermiştir. Ticari televizyon yayınlarının izleyicileri pasifleştirdiği gibi savlara karşın, video sanatçıları izleyicileri de yaratım sürecinin içine alarak, onları etkin bir konuma sokmaya çalışmışlardır.

Video sanatının en çarpıcı özelliklerinden biri de, sanatçıların sadece yaptıkları düzenlemelerde yeni ayrılıklar yaratmaları değil, ayrıca bu düzenlemeleri

---

<sup>101</sup> Battcock, 1978, *Ön. ver.*, s. xiii.

<sup>102</sup> Les Levine, “One Gun Videoart” *New Artists Video* Ed: Gregory Battcock (New York: Dutton Paperback, 1978), ss. 76-94.

görselleştirebilmek için bütünüyle farklı durumları düşünüp, yeni estetik olanakları bulmalarıdır. Elektronik görüntü sanatı, ticari televizyonun büyük güçteki iletişim sürecine, farklı yaratıcı iletişim biçimleri deneyerek karşı çıkarken, televizyon yayını biçimine sokulmuş geleneksel görüntülerin seslerini ve zamanlarını yeni bir biçime dönüştürerek, çarpıtarak ve yoğunlaştırarak işlemeye çalışmaktadır. Frank Popper'a göre, kitle iletişim kalıbı içinde sıkışan yayın amaçlı görüntüler ve algısal yapılar, elektronik görüntü sanatı anlayışıyla daha da genişleme olanağı bulmuştur.<sup>103</sup>

Elektronik görüntü sanatını diğer görsel sanatlardan ayıran temel farklılık, deneysel aşamada bile zaman ögesinin ele alınışında yatmaktadır. Çünkü, elektronik görüntü sanatının bir özelliği olan anıdalık, yine sadece bu sanata özgüdür. Elektronik görüntüde zaman, bellek ve anıdalık kavramları üzerine araştırmalar yapan Hermine Freed, zaman ögesinin elektronik görüntü sanatındaki anlamı açısından çok önemli olduğunu ve bunun son yirmi yıl içerisinde zaman-mekan algımızdaki değişimi yansıttığını belirtmektedir. Freed'e göre, bu değişim, günümüz görsel algısının zaman ögesiyle olan bağıyla ayrılamaz bir bütün olduğu düşüncesine kadar uzanmaktadır.<sup>104</sup> Bruce Kurtz ise, elektronik görüntünün anıdalığını "şimdiki zaman" olgusuyla bağdaştırmış, video çalışmalarında şimdiki zaman duygusunun önemli bir estetik öge olarak kullanılabileceğini belirtmiştir.<sup>105</sup> 1973 yılında, Linda Benglish'in gerçekleştirdiği *Now* (Şimdi) adlı çalışması da, şimdiki zaman olgusunu işlemektedir. Benglish, daha önce kaydettiği görüntülerle bu görüntülerin aynısını birlikte eşlemeli bir şekilde gösterir. Bu çalışmada Benglish, "kayıt" ile "canlı" kavramlarının arasındaki farklılıkları vurgulamaya çalışmıştır.<sup>106</sup>

<sup>103</sup> Popper, 1993, **Ön. ver.**, s. 60.

<sup>104</sup> Hermine Freed, "Where do we come from ? Where are we ? Where are we going" **Video Art: An Anthology** Ed: Ira Schneider and Beryl Korot (New York and London: The Raindance Foundation Inc., 1976), ss. 210-213.

<sup>105</sup> Bruce Kurtz, "The Present Tense" **Video Art: An Anthology** Ed: Ira Schneider and Beryl Korot (New York and London: The Raindance Foundation Inc., 1976), ss. 234-243.

<sup>106</sup> Rosalind Krauss, "Video: The Aesthetics of Narcissim" **Video Culture: A Critical Investigation** Ed: John G. Hanhardt (New York: Peregrine Smith Books. 1986), s. 180.

Douglas Davis, neden bir başka sanat ortamını değil de videoyu seçtiğini şöyle ifade etmektedir:

Herkesin farklı aşamalarda ve düzeylerde içinde olduğu, yaşanan gerçekler vardır. Ben videoya gerçek zamanlı olaylardan geldim. Bilindiği gibi olaylardan geriye zihnimizdeki bellekten başka hiçbir şey kalmaz. Bu bellek akıllarda kesin gerçek olarak kalır ve zamanla değişime uğrar. Zamanla değişen bellekteki olay, artık gerçek olay değildir. Video ise bu gerçekliğe çok yakındır. Ayrıca, belleğin yapamadığını yapar, yani zamansal bir temel üzerinde, olay ve olayın gösterimi arasındaki gerçek ilişkiyi sağlar.<sup>107</sup>

Maureen Turim ise, videoyu postmodern bir sanat ortamı olarak düşünmekte, video sanatının gelişimini, postmodernizm ile eşleştirmektedir. Turim'e göre, videoyunun seçip, toplama ve birleştirme, yani başka bir deyişle, "kolaj" işlevi, bunun en büyük nedenidir:

Postmodern sanat olarak anılan ürünler, kopya edilen bir üslubun kopyasıdır. Biçim ve tözdeki bolluk, sanatçıları kuramsal bir aracılık ortaya koymasından çok, kuramın temalarını ortaya koymaya itmiştir...video, en postmodern biçimdir...İçsel kurgu, kolaj ve görüntü içinde video karelerinin tekrar tekrar kopyalanabilmesi, sanatı gösterişli bir duruma getirmiştir.<sup>108</sup>

Başlangıçtaki video çalışmaları, kitle iletişim aracının keşfine yönelikken, zaman atlaması ya da gecikmesi olmadan, bandı hemen yerinde ve anında gösterebilme ve aynı mekandaki farklı görüntülerin ya da farklı mekanlardaki farklı görüntülerin hepsinin aynı anda kaydedilip, yeniden gösterebilme olanaklarının hızla gelişmesinden sonra, "anımsalılık" ögesi ön plana çıkmıştır. Fakat, zaman ögesinin ve elektronik görüntüye özgü diğer estetik öğelerin yetkin bir şekilde uygulanması da, sanatçıların edinebildikleri ve kullanabildikleri donanımlarla ilgilidir.

Elektronik görüntü sanatının ilk dönemlerinde gerekli donanımların edinilmesinin çok güç olduğu gözönünde bulundurulduğunda, öncü video sanatçıları'nın ticari televizyon yayınlarıyla mücadelelerinde çektikleri zorluklar önem ka-

<sup>107</sup> David Ross, "Interview with Douglas Davis" *Video Art: An Anthology* Ed: Ira Schneider and Beryl Korot (New York and London: The Raindance Foundation Inc., 1976), s. 32.

<sup>108</sup> Turim, 1990, *Ön. ver.*, ss. 332-333.

zanmaktadır. Çünkü, ancak çok az sayıdaki şanslı sanatçı bu donanımları elde edebilmiştir. İlk video sanatçıları ticari televizyonla mücadelelerini sürdürürken gerekli donanımların çok pahalı olması nedeniyle, yine ticari televizyonlar, eğitim yayıncıları ya da reklam işletmecilerinden bu donanımları edinmeye çalışmışlardır. Fakat, daha sonra kendi özerkliklerini isteyen video sanatçıları, nispeten daha basit donanımlarla çalışmayı kabul etmişlerdir. Gregory Battcock'a göre bu gelişme video sanatı için çok büyük önem taşımaktadır. Kendi özerkliğini kazanan elektronik görüntü sanatı, ticari televizyonla olan mücadelesinde daha da güçlenmiş, eleştirilerini daha da sertleştirebilmiştir. Özerklikleri için daha basit donanımlarla çalışmayı kabullenen sanatçılar, ticari televizyon yayınlarıyla olan mücadelelerinde, videoyu basit bir kayıt aracı olarak kullanmak yerine, elektronik sistemlerin kendine özgü özellikleri doğrultusunda araştırmalar yapmışlardır. Bu yönde çalışmalar yapan sanatçılar, elektronik görüntüyü, resmedilebilecek ya da heykel gibi biçimlendirilebilecek, karmaşık bir sanatsal ifade aracı olarak dikkate almışlardır.<sup>109</sup>

Video sanatı çalışmalarının gelişiminin genel olarak altı ana kategoride gerçekleştiği belirtilmektedir. Bunlar; 1) plastik öğelerle görsel betimlemeler ortaya çıkartmak için teknoloji kullanan çalışmalar; 2) çoğunlukla sanatçının kendi vücudu üstünde yoğunlaştığı Kavramsal Sanat hareketleri ya da doğaçlama kayıtlardan oluşan çalışmalar; 3) sokaktaki yaşamın taşınabilir video aygıtlarıyla kayıt edildiği gerilla video çalışmaları; 4) video kameraları, video heykellerini meydana getiren monitörleri, video ortamları ve video düzenlemelerinin birlikteliğinden meydana gelen çalışmalar; 5) videonun kullanıldığı canlı gösteriler ve iletişim çalışmaları; 6) son olarak, çoğu kez video ile bilgisayar dahil, diğer ileri teknolojik araştırmaların birleştirildiği çalışmalardır.<sup>110</sup>

---

<sup>109</sup> Battcock, 1978, *Ön. ver.*, s. xiv.

<sup>110</sup> Popper, 1993, *Ön. ver.*, s. 55.

Video donanımlarının “video heykelleri”, “video ortamları” ya da “video düzenlemeleri” adı altında toplandığı uygulamalarda, video donanımları sadece elektronik görüntü üretmek amacıyla kullanılmamıştır. Elektronik görüntülerin oluşturulduğu monitörler de sanatsal bir ifade aracı olarak çeşitli ve karmaşık düzenlemelerle, bir sanat ortamı içinde sunulmuştur. Video heykelleri ya da video düzenlemeleri olarak adlandırılan bu çalışmalar genellikle müze ve sanat galerilerinde sunulmuştur. Aslında ikiboyutlu olan ve üçboyutlu olarak algılanması için uğraş verilen elektronik görüntüler, çeşitli şekillerde konumlandırılmış farklı monitörlerde oluşturularak, video ortamları yaratılmaya çalışılmıştır. Bu nedenle, bu tür çalışmalar genellikle “video heykelleri” ya da “video düzenlemeleri” olarak anılmaktadır.<sup>111</sup>

Gerilla video, genellikle politik ya da pedagojik bir amaç için yapılan, sokaktaki etkinliklerin bir kamerayla kaydedilmesini içermekte ve ticari televizyon yayıncılığına en sert eleştirilerde bulunan bir yaklaşım olarak bilinmektedir. Gerilla video uygulamalarına “karalama video” da denilmektedir.

• Karalama, kitle iletişim yayımlarını kendi boya kutusu gibi görür. Video kayıt aygıtı onun paleti ve monitör de onun tuvalidir. Gerçekliğin karşı tanımlarının üretilmesi ve sadece ‘bu böyle değildir’ demekle, her zaman için sanatın politik anlamını oluşturmuştur.<sup>112</sup>

Elektronik görüntüyü eleştirel bir ifade aracı olarak kullanarak, ticari televizyon yayıncılığını, yine onun teknikleriyle yıpratmaya çalışmıştır. Bir bakıma alternatif bir toplumsal psikoterapi olarak da adlandırılan gerilla video, birçok yazara göre ticari televizyon yayınlarıyla mücadelede en önemli rollerden birini üstlenmiştir.<sup>113</sup> Gerilla video uygulamalarında genel olarak, videonun görüntüleri çarpıtılabilir olanağından yararlanılmıştır. Bu olanak da Roy Arnes’a göre, sanatsal işlevi olan gerilla video için eşi bulunmaz bir fırsattır:

Video buluşunun tanımı için aynı derecede önemli olan, video aygıtının ve süreçlerinin, çekimden gösterime kadar her aşamada görüntüyü çarpıtmaya olanaklı yapısıdır...

<sup>111</sup> Popper, 1993, **Ön. ver.**, s. 54.

<sup>112</sup> Arnes, 1988, **Ön. ver.**, s. 196.

<sup>113</sup> Marshall, 1979, **Ön. ver.**, ss. 109-119.

Videonun doğasında var olan bu çarpıtma ögesi, elbette seçici bir şekilde sanatsal etki yaratmak için de kullanılabilir... Video, özel bilgisayar aygıtlarına bağlandığı zaman, çarpıtma olanakları hemen hemen sonsuz bir şekilde genişleyebilmektedir.<sup>114</sup>

Tiyatral video gösterimleri ise 1970'li yıllardan sonra, sürekli olarak sanatçılar tarafından kullanılmakta ve video iletişimi çalışmalarının çok daha ayrıntılı biçimleri içerisinde gelişmektedir.<sup>115</sup>

### **3.3. Elektronik Görüntü Sanatının Kökenlerini Oluşturan Sanat Akımları**

#### **3.3.1. Tekniğe Karşı Değil, Teknikle Beraber**

İnsanoğlunun yüzyıllardır teknik yenilikleri ortaya çıkardığı, yaşamını kolaylaştırmak için teknoloji ürettiği bilinen bir gerçektir. İnsanoğlunun bu arayışlarının ve buluşlarının çok eskilere dayanmasına rağmen, elektronik görüntü sanatının kökenlerini daha fazla geriye gitmeden, Endüstri Devrimi dönemlerinde bulabilmek mümkündür. Endüstri Devrimi'nin toplumsal yaşamdaki etkileri sanat üzerinde de görülmüş, bu devrimin gerçekleşmesi ve teknolojinin sanat üzerinde doğrudan etkilerinin görülmesiyle, elektronik görüntü sanatının da temelleri atılmıştır.<sup>116</sup>

Endüstri Devrimi'yle, "teknik" ve "teknoloji" kavramları toplumsal yaşam içinde önemli bir yer almaya başlamıştır. Tekniğin ve teknolojinin toplumsal etkisi sanata da yansımış, bazı sanat eserlerinin içine girmeyi başarmıştır.

---

<sup>114</sup> Armes, 1988, **Ön. ver.**, s. 196.

<sup>115</sup> Popper, 1993, **Ön. ver.**, ss. 55-56.

<sup>116</sup> Popper, 1993, **Ön. ver.**, s. 10.

Tekniğin bu etkilerine karşı ilk tepkiler William Morris tarafından oluşturulmuştur. “Art Nouveau” sanat tarzının da önde gelen ismi Morris, sanatı bir toplumsal ahlak ve yenilenme yolu olarak görmüş ve toplumsal sorunları çözebilecek en güçlü olgunun sanat olduğunu düşünmüştür. Bu bağlamda Morris, tekniği, teknolojiyi ve bunların sağladığı olanakları reddetmiştir. Endüstriye ve teknolojiye düşmanlığıyla bilinen Morris, sanatsal sorunların başında da yine teknolojiyi hedef göstermiştir.

Teknolojik karamsarlık ve yeni hümanist anti-teknoloji kültürünü yaratmak için çaba gösteren Morris, daha sonra gelecek olan eleştirel durumların da belirleyicisi niteliğindedir.<sup>117</sup>

Morris, çirkinliğin ve toplumsal bozulmanın asıl nedenini, sanat eserlerinin teknikleşmesinde ve işin mekanize edilerek çoğaltılmasıyla, onu imal eden insan ve eşyanın ruhsuzlaştırılmasında bulmuştur. Bu nedenle, Morris’in en büyük amacı, Endüstri Devrimi öncesine geri dönmek, makineyi tahrip etmek ve el sanatları ürünlerine yeniden başlamaktır. Bu nedenle Morris, bir “el sanatları atelyesi” görüşünü ortaya atmıştır. 1861 yılında ise Morris, arzu ettiği el sanatları atelyesini kurarak, burada çalışmalarını sürdürmüştür.<sup>118</sup>

Belçikalı bir mimar olan Henry van de Velde, Morris’le bu atelyede tanışmış ve onun görüşlerinden oldukça etkilenmiştir. Sanata işlevsel bir rol yüklemeye çalışan Van de Velde, bazı konularda Morris’ten farklı bakış açısı sergilemiştir. Van de Velde, teknik çağa, mühendislik eserlerine ve endüstrinin kitle üretiminin yararlarına inanmıştır. Bir endüstri ürünü olduğu gerekçesiyle trene bile binmeyen Morris’e karşılık, Van de Velde trenin, vapurun ve makinenin güzelliğinden bahsetmiş, önceden bilinmeyen bu makine güzelliğinin kendine özgü karakterini incelemiştir. Van de Velde ayrıca, eşyanın güzel olabilmesi için işlevinin tekrar düşünülmesi gerektiğini belirtmiş ve bir sanat eserinin işlevinin önemi-

---

<sup>117</sup> Martha Rosler, “Video: Shedding the Utopian Moment” **Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art** Ed: Doug Hall and Sally Jo Fifer (New Jersey: Aperture Foundation, 1990) s. 35.

<sup>118</sup> Adnan Turani, **Dünya Sanat Tarihi** (İstanbul: Remzi Kitabevi A.Ş. Yayınları. 1992), ss. 527-529.

ni de vurgulamıştır. Van de Velde'ye göre eşyanın 'süsü', işlevinde gizlidir. Van de Velde'nin bu anlayış içerisinde gerçekleştirdiği sergiler büyük ilgi görmüştür. Özellikle 1897 yılında, Almanya'da Dresden kentindeki sergisi oldukça dikkat çekmiş, Almanya'da yeni bir akımın başlamasına da neden olmuştur. 1901'de Weimar Sanat Okulu'na davet edilen Van de Velde, burada "Uygulamalı Güzel Sanatlar Deneme Okulu"nu kurmuş ve yönetmiştir. Bu okul, iki yıl sonra Weimar'da kurduğu "Bauhaus" devrimci güzel sanatlar okulunun çekirdeğini oluşturmuştur.<sup>119</sup>

Endüstri Devrimi'yle birlikte sanatın toplumsal işlevi konusunda tartışmalar daha da ileri gitmiştir. Din için sanat, gerçekçi sanat, gerçekliğin baskısından kurtulmak için sanat, sembol ve büyü olarak sanat gibi benzeri savlar, Endüstri Devrimi'yle birlikte sanat olgusunun toplum yaşamında aldığı yerin artık sorunsal bir konumda olduğunu göstermektedir. Endüstri Devrimi'yle birlikte artık sanat, yaşama karışarak insanla doğa arasına giren endüstri dünyasını tasarlayıp, biçim vermek ve insanların yaşam üslubunu oluşturmak görevini üstlenmiştir.<sup>120</sup>

Bu anlayış içinde ilk hareketler Hollanda kökenli "De Stijl Grubu"nda görülmektedir. De Stijl Grubu'nun başını çeken Theo van Doesburg ve onun çevresinde toplanan bir grup sanatçı, 1917 yılında "De Stijl" dergisini çıkarmaya başlamışlardır. Bu grubun vurgulamak istediği temel anlayış, halka dayanmayan sanatın yaşama giremeyeceği şeklindedir. De Stijl hareketine göre sanat ve yaşam ayrı alanlar değildir ve seyirlik, yani müzelik olan geleneksel sanattan kurtulup, yaşamın içinde yer alan, insanın yaşadığı çevreyi oluşturan bir sanat ortamı yaratmak gerekmektedir. De Stijl Grubu bu anlayış içinde mimari ve iç dekorasyon alanlarında çalışmalar yapmış ve evlerin duvarlarına resim asarak güzelleştirmek yerine, resimde yer alan renk, oran, uyum gibi öğeleri iç dekorasyon ve yapı sanatlarına uyarlamaya çalışmıştır. Hollanda'da De Stijl Grubu'nun etkinlikleri sü-

<sup>119</sup> Turani, 1992, **Ön. ver.**, s. 535.

<sup>120</sup> Nazar İpşiroğlu ve Mazhar İpşiroğlu, **Sanatta Devrim** (İstanbul: Remzi Kitabevi A.Ş. Yayınları, 1993), s. 73.



rerken, aynı yıllarda Moskova'da da yeni bir sanat oluşumu ortaya çıkmıştır. Rus Yapısalcılarını olarak adlandırılan bu oluşumun başını ise Kasimir Malevich ve Vladimir Tatlin çekmektedir. Rus Yapısalcılarını da De Stijl Grubu gibi, yaşam ve sanat ilişkisini sorgulamışlardır. Sanatın yaşama uzak kalmaması ve yaşamın içine girmesi Rus Yapısalcılarını için de önemli bir olgudur. Fakat, Rus Yapısalcılarınıyla De Stijlcilerin arasında da bazı farklılıklar vardır. Örneğin, De Stijl Grubu'nun etkisi daha çok mimari, iç mimari, eşya ve tekstil alanında kendini gösterirken, buna karşın Rus Yapısalcılarını ise dinamik uzay kompozisyonları, dokunmatik mobiller, sesli ve renk-ışık değişkenliği olan heykeller gibi çalışmalar yapmışlardır. De Stijl Grubu'nun ve Yapısalcılarının sanat felsefeleri, Almanya'da Bauhaus'u da etkilemiştir. Aslında Fransa'da Sentetik Kübizm hareketi, Almanya'da "Der Blaue Reiter" ve "Hölzel Schule" ve Bauhaus hareketleri, Hollanda'da "De Stijl Grubu ve Rusya'daki "Yapısalcı" hareketler, birbirlerini sürekli olarak etkilemiş ve temelde doğaya bağlı olmayan yeni sanat eğilimlerini ortaya çıkarmışlardır.<sup>121</sup>

Endüstri Devrimi'yle birlikte, üretim alanındaki gelişmeler sonucunda Almanya'da basit fabrika ürünlerine karşı bir tepki oluşmuştur. Bu basit fabrika ürünlerinin, el sanatlarının yaratıcı biçiminden çok uzak olduğu belirtilmiş ve daha ucuza üretilen bu fabrika ürünlerinin el sanatlarını kösteklediği görüşü, yaygın bir hale gelmiştir. Bauhaus Okulu da gerek fabrika ürünlerinin biçimsel zaafalarını ve gerekse el sanatlarının ucuz fabrika ürünlerine karşı piyasada tutunamamalarından doğan kuşkuvarını, kendine amaç edinen bir okuldur. Ayrıca, bütün soyut sanat okullarını, ekspresyonist ve her şeyden önce yapısal yönleriyle bir öğretim kurumunda ilk kez biraraya getiren de Bauhaus olmuştur. Bauhaus'un kurulması için ilk girişimler Weimar Sanat Okulu yöneticisi sıfatıyla, Van de Velde tarafından gerçekleştirilmiştir. Bauhaus, temelde emeğe ve ustalığa dayanan Rönesans atelyelerini örnek almıştır. Öğrencilerin çalışmaları tek bir sanat dalında kalmamış ve bu okuldan çıkanların sahne dekorundan mobilyaya, tekstil ve yemek ta-

<sup>121</sup> Turani, 1992, **Ön. ver.**, s. 536.

kımlarına kadar, her türlü kullanmalık eşyanın tasarımını yapabilecek bir eğitimden geçmeleri istenmiştir.<sup>122</sup>

Bauhaus'un temel amacı işlev ve yapısalcılıktır. Bauhaus ile birlikte teknolojiye doğru yol alınmaya başlanmıştır. Bauhaus sanatçıları teknik ve sanat arasındaki uçurumu kapatmayı amaçlamış, bireysel tablo resimciliğinin zamanını doldurduğunu, işlevsel duvar resimlerinin günümüz toplumuna daha yakın olduğunu belirtmiştir. Özellikle resimde "fantazi dolu biçim verme" tarzıyla bilinen Bauhaus Okulu'nda Vasily Kandinsky, Paul Klee ve Lynel Feininger gibi uluslararası üne sahip sanatçılar, kuramsal ve uygulamalı dersler vermişlerdir.

### 3.3.2. Işıklandırılmış-Kinetik Sanat Akımı

Bauhaus'ta ders veren sanatçılar arasında, bir Macar sanatçı olan Laszlo Moholy-Nagy de vardır. Moholy-Nagy, kendi sanat anlayışıyla Bauhaus'a çok şey kazandırmış ve onun kışkırtıcı gücü etkili olmuştur. "Tekniğe karşı değil, teknikle beraber" sloganını kullanan Moholy-Nagy, sanatçıların, yaşamı biçimlendiren bir kurgucu, bir mühendis gibi çalışmalarını gerektiğini belirtmiştir.

Biçimci ideolojiler, tedaviye yönelik pedagoji ve deneyselik gibi bilimsel araştırma ve geliştirme kavramlarını yayan Moholy-Nagy gibi Bauhaus simaları tarafından bir adım ileri götürülmüştür. Sanatta ve mimaride biçimci modernizm, tüm sınıflar için daha sağlıklı, daha verimli ve uyumlu - ve serbest - bir yaşam biçimi vaatmişlerdir.<sup>123</sup>

Moholy-Nagy ayrıca, uygulamalı güzel sanatlar ve mimari arasındaki sentezden türeyen estetik aktarımı, sanat ve bilim, insan ve makine arasındaki ilişki ve bu ilişkideki çelişkilerin üstesinden gelmenin önemi üzerinde durmuştur. Moholy-Nagy, Almanya'dan ayrılarak Amerika'ya gitmiş ve Chicago Teknoloji Enstitüsü'nü kurarak çalışmalarına burada devam etmiştir. Bazı araştırmacılar bu okula

<sup>122</sup> Turani, 1992, *Ön. ver.*, ss. 620-621.

İpşiroğlu, 1993, *Ön. ver.*, s. 85.

<sup>123</sup> Rosler, 1990, *Ön. ver.*, s. 38.

“Yeni Bauhaus” adını da vermektedirler. Moholy-Nagy burada insan ve makine arasındaki ilişkiler üzerinde daha da yoğunlaşmış ve “makine estetiği” adında yeni bir sanat tarzı geliştirmiştir.<sup>124</sup>

Endüstri Devrimi’yle sanat-teknoloji ilişkisinden sonra, elektronik görüntü sanatının temellerini oluşturan çalışmalar da yine Moholy-Nagy tarafından gerçekleştirilmiştir. Moholy-Nagy’nin bu konudaki çalışmalarını genelde üç kavram altında toplamak mümkündür. Bunlar; “ışık”, “uzam” ve “hareket” kavramlarıdır. Moholy-Nagy, bu kavramları yaratıcı bir ifade aracı olarak kullanmıştır. Moholy-Nagy, sanat ve görüntünün tekrar tanımında, yeni mekanizmaların, yeni araçların büyük rol oynayacağını öne sürmüştür. Özellikle kullandığı saydam ve şekillendirilebilen öğelerle, soyut fotoğraflar üretmeye çalışmıştır. Moholy-Nagy, ışık ve hareket makineleri üretiminde öncü sanatçılardan biridir. Bu makineleri üretmek için, yansıyan metal parçaları ve saydam plastik malzemeler kullanan Moholy-Nagy, ürettiği makinelere “ışık modülatörleri” adını takmıştır. 1922 ve 1930 yılları arasında gerçekleştirdiği bir çalışma olan *Light-Space Modulator* (Işık-Uzay Modülatörü) adlı çalışması, Işıklandırılmış-Kinetik Sanat’ın ilk örneklerinden biridir. Onun ve onun gibi birkaç sanatçının çalışmaları sonuçta, Işıklandırılmış-Kinetik Sanat (Lumino-Kinetic Art) akımının doğmasına neden olmuştur.<sup>125</sup>

Işıklandırılmış-Kinetik Sanat’ın ortaya çıkmasında, Moholy-Nagy’nin yanısıra Gabo, Marcel Duchamp ve Vladimir Tatlin’in çalışmalarının da büyük etkisi olmuştur. *Kinetic Construction* (Kinetik Yapı), *Column* (Kolon), *Linear Construction Variation* (Çizgisel Yapı Çeşitlemesi) gibi ışıklı kinetik heykelleriyle bilinen Gabo, genelde çalışmalarında heykelsel öğelerle mimari öğeleri içiçe geçirmeyi amaçlamıştır. Fransız Dadaist akımın başında gelen Duchamp ise, makine estetiği üzerine yaklaşımıyla, heykel sanatında kinetizmin öncülerinden biri olmuştur. Kendi çalışmalarını “kinetik öğelerin düzenlenmesi” olarak gören

<sup>124</sup> Popper, 1993, **Ön. ver.**, s. 12.

<sup>125</sup> H. H. Arnason, **A History of Modern Art** (London: Thames and Hudson, 1977), ss. 324-325.

Duchamp, *Nude Descending a Staircase* (Bir Merdivenin Çıplak Çöküşü) adlı eserinde insan-makine ikilemini sergilemeye çalışmıştır. Ayrıca Duchamp, *Even* (Hatta) ve *Bicycle Wheel* (Bisiklet Tekerleği) adlı çalışmalarında kinetik sanatın en önemli örneklerini sunmuş, *Anemic Cinema* (Anemik Sinema) adlı çalışmasında ise, geliştirdiği optik makineler üzerine denemeler gerçekleştirmiştir.<sup>126</sup>

Duchamp'ın gerçekleştirdiği bu çalışmalar Dadaist ve Gerçeküstü akımların da başını çekmiştir. Dada ve Gerçeküstücülüğün amacı, günlük yaşama karşı olarak, onu dönüştürerek ve kitle toplumunun iyi kurulmuş teknolojik akılcılığıyla esaret ve mantığa uydurulmuş, toplu katliamlarla savaşımı sürdürmek için oluşturduğu birlikteliğin kapasitesi arasındaki uyumu bozarak, sanatı bir kurum olarak çökeltmektir.<sup>127</sup>

Gabo ve Moholy-Nagy ile başlayan ışıklı kinetik heykellerin yaratımındaki temel amaç, ışık ve hareket öğelerini plastik ve görsel sanat öğeleri olarak bir estetik tavırla vurgulamaktır. Bu sanat eserlerinde “ışık” ve “hareketin” iki estetik öğe olarak birlikte kullanılmaları ise, insan gözünün retina tabakasında yeni ve farklı algılama ortamları oluşturma amacını gütmektedir. İnsan gözünde oluşturulmak istenen yeni algı biçimi nedeniyle, kinetik ışıklı heykellerin yoğunlukta olduğu bu yeni anlayış, Op Art yani Optical Art (Optik Sanat) olarak adlandırılan sanat anlayışını da kapsamaktadır.<sup>128</sup>

Işık heykelleri ve kinetik sanatın daha sonraki örneklerinden olan Lucio Fontana ise daha çok neon ışıkları üzerine çalışmalar yapmıştır. Heykellerinin ana malzemesi olarak neon ışığını kullanan Fontana, kendinden daha sonra gelen birçok sanatçıya da esin kaynağı olmuştur. Fontana'nın *Manifesto Blanco* (Beyaz Bildiri) ve *Spatial Concept* (Uzamsal Kavram) adlı eserleri, bu konuda ger-

---

<sup>126</sup> Popper, 1993, **Ön. ver.**, ss. 11-13.

<sup>127</sup> Rosler, 1990, **Ön. ver.**, s. 39.

<sup>128</sup> Cahid Kınay, **Sanat Tarihi** (Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları, 1993), ss. 334-335.

çekteřtirdiđi en yetkin çalıřmalardır. Ayrıca Fontana'nın dıřında, Liliane Lijn, *Elektric Bride* (Elektrik Gelin) adlı çalıřmasında řiirsel ve dramatik konuları ıřık olgusuna dayandırarak aktarmıř; Alain Le Boucher, evrenin kökeninin kuramları ve izleyiciler arasında geçici bir bađ kurarak, yeni bir çevresel boyut sađlayan, *Astrolabe* olarak adlandırdıđı nesne üzerinde çalıřmalar yapmıřtır. Yine bu sanat akımının son örnekleri olarak, Alejandro ve Moira Sina'nın *Helix* (Sarmal Eđim), *Double Sprouts* (Çifte Filiz) ve *Touch Plane* (Temas Düzlemi) adlı çalıřmalarını, Christian Schiess'in *Turbo-Flora* adlı çalıřmasını, Jürgen ve Nora Claus'un *The Carousel of Sun* (Güneřin Atlıkarıncası) ve Karl X. Hauser'in de *Wall-o-fish* adlı çalıřmasını göstermek mümkündür.<sup>129</sup>

Endüstri Devrimi sonrası hareket ve ıřıđa dayalı, ıřıklandırılmıř kinetik sanat hareketlerinin ortaya çıkması ve sanat eserleri içinde teknoloji kavramının kendine yer bulmasıyla, elektronik görüntü sanatının da kökenleri oluřmaya bařlamıřtır. İlk bařlarda, Van de Velde'nin teknolojiye sıcak bakmasıyla bařlayan bu olgu, Moholy-Nagy ile uygulamaya geçirilmiřtir. Moholy-Nagy'nin ıřık yansıtan saydam ve parlak malzemelerinin yerini ise daha sonra, üçboyutlu ıřık heykelleri almıřtır. Sanatsal duyguların ifade edilmesinde, tam anlamıyla bir teknoloji ürünü olan ıřık aygıtları kullanılmaya bařlanmıřtır.

Moholy-Nagy'nin, resim, yontu, mimari ve film kuramlarının belkemiđini oluřturan ıřık gösteri araçları, aslında video aletleri ile yapılması mümkün olan renkli ıřık gösteri modellerinin ilkel örnekleridir. Yaptıđı aletler, kendi etrafında dönerken, aynı zamanda yer deđiřtiren ve yansıtılmıř nesnelere hedefleyerek, ıřıđın yönünü saptıran metallere ibarettir. Fakat, daha sonra 1936 yılında, sadece film ile deđil, aynı anda, soyut aydınlatma kompozisyonlarının sunumu için elektronik görüntüyü de bir araç olarak görmüřtür.<sup>130</sup>

Moholy-Nagy'nin bařlattıđı bu akımda, florasan, neon, ampul gibi teknolojik ürünlerin kullanıldıđı ıřık heykelleri, daha sonraları ise lazer ıřınlarıyla gerçekleştirilmeye bařlanmıřtır. Teknolojik geliřmeler sonucu, elektronik görüntü üretme olanaklarının sađlanmasıyla, bu ıřık heykellerinin içinde monitörler de yer almıř-

<sup>129</sup> Popper, 1993, Ön. ver., s. 14.

<sup>130</sup> Turim, 1983, Ön. ver., s. 134.

tır. Monitörlerin işlevsel olarak kullanıldığı üçboyutlu heykellerse, artık ışık heykelleri olarak değil, “video heykelleri” olarak tanımlanmaktadır.

### 3.3.3. Kavramsal Sanat Akımı

Kavramsal sanat (Conceptual Art), görsel ya da dokunsal olmaktan çok, zihinsel imge yaratmayı amaçlayan sanat anlayışıdır. Söz konusu anlayışla üretilen sanat yapıtları, alışlagelmiş geleneksel malzeme ve teknikleri kullanmak yerine, sanatsal etkiyi formüller, video bantları ve konuşmalarla elde etmeyi denemişlerdir.<sup>131</sup>

Kavramsal sanat genel olarak, düşüncenin nesneye baskın çıktığı bir sanat olarak tanınmış ve bu baskın çıkma o kadar ileriye gitmiştir ki, sonuçta yapıtın somut biçimde gerçekleşmesine bile gerek olmamıştır. Kavramsal sanat akımı 1960’lı yılların sonunda sanatın nesnelleşmesine, kalıplaşmış nesnelere ifade edilmesine ve bir bakıma da Formalizm’e karşı doğmuştur. Sanatın belirli formal yapılar içinde sıkıştırılmayacağını savunan bu akım, semiyotiğin, popüler kültürün ve felsefenin özelliklerinden yararlanmayı amaç edinmiştir. Böylece, izleyici katılımının önemini de vurgulandığı bu sanat akımında, izleyicilerin sadece izleme bağlamında değil, düşünsel boyutta da yapıta katılımı istenir. Kavramsal Sanat akımının en önde gelen ismi Marcel Duchamp’tır. Duchamp’ın *Konzeption* (Kavram) ve *Information* (Bilgi) gibi sergileri, bu sanat akımının ilk örnekleri olarak kabul edilir. 1970’li yılların sonunda resim ve heykelin güçlü ve görkemli geri dönüşü, Kavramsal sanat anlayışının örneklerinin azalmasını da beraberinde getirmiş gibi gözükür, fakat bu sanat anlayışının izleri ve etkileri diğer yeni sanat anlayışlarının doğmasında da oldukça önemli roller oynamıştır.<sup>132</sup>

<sup>131</sup> Metin Sözen ve Uğur Tanyeli, *Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü* (İstanbul: Remzi Kitabevi A.Ş. Yayınları, 1992), ss. 126-127.

<sup>132</sup> “Avant-garde 1945-1995: Son Yarım Yüzyılın Sanat Akımları, Kavramları” *Sanat Dünyamız* (Yapı Kredi Yayınları, Yıl: 20, Sayı: 59, Bahar 1995), ss. 80-82.

Kavramsal sanat anlayışının ortaya çıkmasıyla, bir bakıma Natüralist sanat akımı da sona ermiş ve “soyut sanat” anlayışının ilk dönemleri başlamıştır. Kavramsal sanat anlayışı, kendinden sonra gelen Empresyonist, Sürealist, Kübik sanat akımı, Happening (Oluşum), Body Art (Vücut Sanatı) ve Performance Art (Gösteri Sanatı) gibi sanat akımlarını doğrudan etkilemiş, bu sanat akımlarının oluşmasına da katkıda bulunmuştur. İnsan duyularına güvenilemeyeceğini belirten Kübik sanatçılar, nesnelerin dış görünümünün yerine, nesnelerin değişmeyen yapısı olarak, özünü incelemenin gerektiğini savunmuşlardır. Doğadaki nesnelerin dış görünümünü aktarmayı reddeden bu sanat anlayışı, yine de doğayla olan bağlarını koparmamıştır. Doğadan uzaklaşmak yerine doğaya yakınlaşma, doğayı yeniden ve derinden, özüyle birlikte kavrayabilmeye çalışmışlardır.<sup>133</sup>

Kavramsal sanat anlayışında, sanatçının hem nesnelere arası ilişkisinin özüne hakim ve hem de her ne olursa olsun, olağanüstü bir yaratıcılığa sahip olması gerekmektedir. Bu sanat anlayışında, sanatçıdan görsel düzenlemeler üretmelerinden çok, sanat eserini tüketecek kişiyle düşünce boyutunda bir iletişime girmeleri ve yeni görüşler üretmeleri istenmektedir. Sanat malzemesi birkaç nesneyle sınırlandırılmamalı, sanat ortamları da müze ve galeriler gibi özel mekanlarda sıkışık kalmamalıdır.<sup>134</sup>

Kavramsal sanatı oluşturan hareket etkinliklerini de bazı başlıklar altında toplamak mümkündür. Bu hareketlerin toplandığı başlıklar şunlardır:

- . Davranış şekilleri,
- . İnsanların birbirleriyle iletişim kurma biçimleri,
- . Tedirgin edici ısrarlı hareketler,
- . Yalnızca bir kerelik keyfi hareketler,
- . Kendi kendini yaralama gibi hareketler,

<sup>133</sup> İpşiroğlu, 1993, **Ön. ver.**, ss. 27-47.

<sup>134</sup> Norbert Lynton, **Modern Sanatın Öyküsü** Çevirenler: Cevat Çapan ve Sadi Öziş (İstanbul: Remzi Kitabevi A.Ş. Yayınları, 1991), ss. 339-340.

- . Bir doğa parçasını düzenleyip, bireysel sanat eseri sergileyen hareketler,
- . Mekana ve izleyicilerin beklentilerine göre anlamın oluşturulduğu gösteriler,
- . Politik konuşma ve tartışmalar,
- . Kent ortamlarının fotoğraf, teyp ve video ile kaydedilmesiyle oluşan hareketler.<sup>135</sup>

Kavramsal sanat akımının kayıt aracı olarak videoyu kullanması ve video donanımlarını birer nesne olarak, kendi işlevinden çok farklı işlevlerde yeniden sunması, elektronik görüntü sanatının da kökenlerini oluşturan ve etkileyen hareketler olarak kabul edilebilir.

1954 yılında, Amerikalı besteci John Cage'in 4' 33" (Dört Dakika Otuz Üç Saniye) adlı çalışması, bu kökenleri oluşturacak önemli yapıtlardan biridir. Cage, bu çalışmasıyla hiçbir müzik aytığı kullanmadan ve müziksiz geçen 4 dakika 33 saniyelik bir yapıt gerçekleştirmiştir. Bu süre boyunca etraftan gelen tek tük sesler dışında başka bir ses duyulmamıştır. Cage, bu eserini bir konserde sergilediğinde, izleyiciler tarafından anlaşılammış ve büyük tepki almıştır.

Cage ve beraberindekiler, günlük dile, dışlayıcı değil de kapsayıcı olan bir algıyı ve duyarlılığa mistik bir ilgiyi öğretmişlerdir, fakat, algısal alana giren nedenler sezildiğinde, radikal bir sona eriş olmuştur. Bu genel görünüş, estetik deneyimin sağıtıcı ve tinsel önemini vurgulayan, sanat ve zanaat hareketlerinin Amerikan versiyonunun benzeri, yüzyılın Amerikan modernizm karşıtı dönemi ile benzerlikler yaratmaktadır.<sup>136</sup>

1956 yılında ise Fransız sanatçı Yves Klein'in etkileri görülmüştür. Klein, yere serdiği büyük tuvaler üzerine, teni boyalarla sıvanmış çıplak bir kadının vücudunun baskılarını yapmış, çıplak kadının vücut hatlarını yerdeki büyük tuvalere çıkartmıştır. Klein'in bu çalışmalarında sürekli olarak "doğaçlama" olgusu öne

<sup>135</sup> Lynton, 1991, **Ön. ver.**, ss. 340-341.

<sup>136</sup> Rosler, 1990, **Ön. ver.**, s. 47.



çıkıştır. Cage ve Yves Klein'in de öncüleri olduğu bu farklı sanat akımı, Happening (Oluşum) adıyla tanımlanmıştır. Dadaist akımının da etkilerinin görüldüğü bu sanat hareketi, daha sonra Body Art (Vücut Sanatı) ve Performance Art (Gösteri Sanatı) gibi oluşumların doğmasına yol açmıştır.<sup>137</sup>

Elektronik görüntü sanatında, Kavramsal sanat ve bu sanat akımının içinde barındırdığı diğer hareketlerin etkileri açıkça görülmektedir. Örneğin, Kavramsal sanat hareketi içinde çalışmalar yapan Jan Dibets, 1969 yılında gerçekleştirdiği *TV as a Fireplace* (Bir Şömine Olarak Televizyon) adlı çalışmasında, televizyon alıcısını bir şömine olarak kullanmış ve bu nesneyi, farklı bir işlev vererek yeniden sunmuştur.<sup>138</sup> Ayrıca, elektronik görüntü sanatının kendine özgü olanakları olan “canlılık” ve “anımsalılık” olguları, Kavramsal sanat içinde yer alan, Happening (Oluşum) hareketlerindeki “doğaçlama” olgusuyla birlikte kullanılmıştır.

### 3.3.4. Vücut Sanatı Akımı

Vücut Sanatı (Body Art), bir sanat malzemesi olarak insan vücudunu ele alan sanat akımıdır. Özellikle resim sanatı içinde gerçekleştirilen otoportreler bu sanat anlayışının başlangıcı olarak kabul edilebilir. Daha önceki dönemlerde sanatçıların bir sanat malzemesi olarak kullandıkları kil, çamur ve mermer gibi nesnelerin yerini, bu sanat akımında insan vücudu almıştır. Vücut sanatçıları, eski sanat malzemeleri olan kil, çamur ve mermer gibi öğeleri değil de, “canlı” olan ve “yaşayan” bir öğe olarak, insan vücudunu tercih etmişlerdir. Vücut sanatı ilk başlarda daha çok canlı olarak yapılan doğaçlama gösterimlerde uygulamaya geçirilmiştir.<sup>139</sup>

<sup>137</sup> Sanat Dünyamız, 1995, **Ön. ver.**, ss. 71-73.

Lynton, 1991, **Ön. ver.**, ss. 342.

<sup>138</sup> Lynton, 1991, **Ön. ver.**, ss. 340.

<sup>139</sup> Kınay, 1993, **Ön. ver.**, ss. 336-337.

Vücut sanatının bir başka özelliği de, sanatçıların daha çok kendi vücutlarına yönelmiş olmalarıdır. Genelde vücut sanatı olarak tanımlanan sanat anlayışında üretilen çalışmaların çoğunda, sanatçıların bir ifade aracı olarak kendi vücutlarını ön plana çıkardıkları görülmektedir. Fakat, vücut sanatı anlayışında olan bütün çalışmaların hepsinde sanatçıların sadece kendi vücutlarını kullandıklarını söylemek güçtür. Sanatçılar kendi vücutlarının dışında başka kişilerin de vücutlarını kullanmışlardır. Yine de genel eğilim, sanatçıların kendi vücutlarını kullandıkları yönündedir. Bu nedenle, vücut sanatı anlayışında bir bakıma narsist öğeler de bulunabilir.

Elektronik görüntü sanatının da kökenlerine inildiğinde, vücut sanatının ayrı bir önemi olduğu anlaşılmaktadır. Elektronik görüntü sanatının içinde vücut sanatının önemi, öncelikle elektronik görüntü üretme sisteminin özelliklerinden kaynaklanmaktadır. Özellikle video kameranın taşınabilir olması, görüntü üretirken vücudunu kullanacak sanatçıdan başka, kamerayı kullanacak bir kişiye ihtiyaç duyulmaması ve bir ayna gibi anında ve canlı olarak görüntü üretebilmesi, vücut sanatına önemli olanaklar sağlamıştır. Bu nedenle, önceleri Happening (Oluşum) akımı gibi canlı gösterimlerle vücut sanatını gerçekleştiren sanatlar için video eşi bulunmaz bir fırsat oluşturmuştur. Vücut sanatını gerçekleştiren sanatçılar da bu fırsatı sonuna kadar değerlendirmişler, video sanatının oluşmasına önemli katkılarda bulunmuşlardır.<sup>140</sup>

Video, vücut sanatı anlayışı içinde incelendiğinde, bir ayna işlevi görerek, sanatçıların kendi vücutlarına yönelmelerini sağlamıştır. Vücut sanatı anlayışındaki eserlerin genelde narsist sanat olarak adlandırıldığı gözönünde bulundurulduğunda, videonun da narsist yönleri ortaya çıkmaktadır. Videonun taşınabilirliği nedeniyle, sanatçılar video donanımlarıyla yalnız başlarına çalışabilme olanağı bulmuşlardır. Sadece görüntü üretirken değil, ayrıca görüntülerin kayıt ve kurgu

---

<sup>140</sup> Deniz Derman, "Narsisizm ve Video Sanatı" *Gösteri Sanat ve Edebiyat Dergisi* (Sayı: 145, Aralık 1992), ss. 94-95.

işlemleri sırasında da başka bir kullanıcıya ihtiyaç duyulmaması, teknolojik gelişmelerle video aygıtlarının gitgide küçülmesi, vücut sanatı anlayışı içinde videonun önemini daha da arttırmıştır. Video aygıtının bu özelliklerinden dolayı, vücut sanatçıları da bireysel olarak çalışma olanağı bulmuşlardır. Vücut sanatının bu bireysel çalışma anlayışı, videonun olanakları içinde daha da gelişmiştir. Çünkü, video bireysel olanakları nedeniyle vücut sanatçıları için mahremiyeti olan bir sanat ortamıdır. Videonun sanatçılara sağladığı mahremiyet duygusu, daha özgür sanat ürünlerinin ortaya çıkmasını sağlamış ve bir bakıma sanatçıları daha da özgürleştirmiştir. Teknik anlamda yalnız başına birşeyler üretememe engelini ortadan kaldıran video, ekipsiz çalışma, mekan seçme özgürlüğü ve sanatçıların üretim sırasında yalnız olmalarını sağlamasıyla, sanatçıların kendi bedenlerini bir ifade aracı ya da bir sunuş nesnesi olarak daha özgür kullanmalarına yol açmıştır. Video ile sanatçı arasında oluşan bu mahrem ilişki, vücut sanatının video ortamı içinde gelişmesindeki en önemli nedenlerden biridir.<sup>141</sup>

Sanat tarihinin hemen hemen her döneminde rastlanan otoportre çalışmaları, videonun olanaklarıyla elektronik görüntü sanatı içinde de gelişme fırsatı bulmuştur. Sanatçıların otoportreleri ise ideolojik anlamda,

- . sanatçının kendini tanıması,
- . bedensel yabancılaşmaya karşı koyması,
- . bedeni biçimsel açıdan incelemesi,
- . bedensel değişimi irdelemesi gibi konular üzerinde yoğunlaşmıştır.

Hatta, bazen video, kimlik arayışlarına bir cevap olarak ortaya çıkmaktadır. Kamera ile mahrem bir diyaloga giren sanatçı kendini gözleme olanağını da yakalamıştır.<sup>142</sup> Stuart Marshall, otoportreler üzerine yapılan video çalışmalarını iki farklı bölüme ayırmıştır:

Bunların ilki, sanatçıların kendi portrelerinin geçici ve abes düzenlenmiş sembollerle birleştirildiği, 17. yüzyıl *vanistas* tarzı resim sanatını andıran çalışmalardır. İkincisi ise, dünyada haber niteliği taşıyan görüntülerle, haber spikerinin

<sup>141</sup> Derman, 1992, **Ön. ver.**, ss. 96.

<sup>142</sup> Derman, 1992, **Ön. ver.**, ss. 97.

görüntüsünün elektronik olarak birleştirildiği, televize edilmiş haber yayınlarını andıran çalışmalardır. İlk türe giren video çalışmaları, narsist video olarak tanımlanan ve aracın kendi doğal özelliklerini genişletmeyi amaçlayan güçlü bir modernist estetik üzerine kurulmuştur.<sup>143</sup>

İnsanoğlunun fiziksel özelliği dikkate alındığında, görebildiği nesnelere içinde, üçboyutlu olarak göremediği tek nesne kendi vücududur. Özellikle aynanın bulunmasından önce ikiboyutlu olarak sadece ışık yansıtan parlak nesnelere yüzeyleri üzerinde görüntüsünü görebilen insanoğlunun, bedenini üçboyutlu olarak görme isteği bilinmektedir. İkiboyutlu bir görüntü de olsa video, insanoğlunun bu isteğine cevap verebilecek bir aygıttır. Vücut sanatının elektronik ortamlarda gerçekleştirilmesini sağlayan ilk sanatçılardan biri Vito Acconci'dir. Acconci, 1971 yılında gerçekleştirdiği *Centers* (Merkezler) adlı çalışmasında, kendi bedenini monitörün ortasına merkezlemiş, eleştirel bir mantık geliştirmeye çalışmıştır.

*Centers*'ın saldırdığı eleştirinin türü tamamıyla özgündür. Bu eleştiri, ciddiyetle bir biçimsel niteliği ele alır ya da verilen bir aracın özel mantığını denemeye çalışır. Bununla birlikte, video aracının yapısal niteliğini temsil eder. *Centers*'da Acconci, video monitörünü bir ayna olarak kullanmıştır.<sup>144</sup>

Yine 1971 yılında gerçekleştirdiği bir başka çalışması olan *Air Time*'da ise, bir ayna karşısında "ben" ve "sen" monoloğunu tekrarlayarak, kendi yansımasıyla konuşmuştur. Acconci'nin 1974 yılında gerçekleştirdiği, *Command Performance* (Gösteriye Hükmetmek) adlı çalışması ise, izleyici katılımıyla gerçekleştirilmiş bir çalışmadır. Bu çalışma, izleyicilerin ve Acconci'nin görüntülerinin birbirleri için birer seyirlik nesne olacak şekilde konumlandırıldığı bir video heykeli olarak düzenlenmiştir. Acconci'nin dışında Freiderike Pezold ise vücut sanatının önde gelen bir diğer ismidir. Vücut sanatı anlayışı içinde elektronik görüntü ortamını kullanan Pezold, çalışmalarında kadın vücudunu temel öge olarak kullanmıştır. Pezold, kadın vücudunun herşeyin başlangıcı olduğunu iddia etmiş, tüm sanat biçimlerinde, hatta mimaride bile kadın vücudunun etkileri olduğunu belirtmiştir. *The New Living Body Language of Sings According to the Laws of Anatomy*,

<sup>143</sup> Marshall, 1979, *Ön ver.*, s. 115.

<sup>144</sup> Krauss, 1986, *Ön ver.*, s. 179.

*Geometry and Kinetics* (Anatomi, Geometri ve Kinetik Kurallarına Göre Yeni Vücut İşaretlerinin Dili) olarak adlandırdığı bir dizi video çalışmasını gerçekleştirmiştir. Pezold, bu çalışmalarında siyah-beyaz resimleme doğrultusunda vücudunu soyutlamış ve vücudunun bazı kısımlarının grafik hareketleri doğrultusunda da bir işaret dili oluşturmaya çalışmıştır. Ayrıca, *Madame Cucumatz 1* (Bayan Cucumatz 1) adlı çalışması da Pezold'un en çok bilinen video heykellerinden biridir. Bu çalışmasında ise Pezold, birbirine bağlanmış 5 farklı monitörün, birlikte tek bir bütün kadın figürünü oluşturduğu, üçboyutlu bir video heykeli üretmiştir.<sup>145</sup>

### 3.4. Elektronik Görüntü Sanatının Öncü Sanatçıları

#### Nam June Paik

Elektronik görüntü sanatının ilk ve önde gelen isimlerinden biri Nam June Paik'tir. Kore'li bir sanatçı olan Paik, 1963 yılında Wuppertal Parnasse Galerisi'nde düzenlediği *Exposition of Music-Electronic Television* adlı sergisiyle ticari televizyona karşı olan hareketi, yine aracın kendisini kullanarak başlatmıştır. Bir mıknatıs kullanarak görüntülere müdahale eden Paik, ekranı elektronik olarak boyamıştır. Paik, elektronik görüntü donanımını, *The Moon is the Oldest TV* (Ay En Eski Televizyondur) adlı çalışmasında ve kendi yöntemleriyle görüntü üretme kabiliyeti olan aygıtlarla gerçekleştirdiği diğer çalışmalarında, değişik olanaklarla kullanmıştır.

Paik'in söylencesi, onun bütün esasları kurduğuna, her kurala dokunduğuna ve videoyu TV şirketlerinin hakimiyetinden kurtarıp, özgürleştirerek, videonun

---

<sup>145</sup> Krauss, 1986, *Ön. ver.*, ss. 179-191.  
Popper, 1993, *Ön. ver.*, ss. 72-73.

farklı şeyler için ilerlemesine dayanmaktadır. Paik, video tarihini sıkıcı karmaşıklıktan sıyrırır, fakat daha kuralsız bir şimdiki zamana izin verir.<sup>146</sup>

Paik'in sanat dünyasına paralel olarak yansıyan denemeleri, yöntem ve aygıtın kendisiyle ilişkilidir. Paik'in, Shuya Abe ile birlikte gerçekleştirdiği çalışmalar, renk sentezleyicisini de geliştirme olanağı tanımıştır. Charlotte Moorman ile birlikte gerçekleştirdiği, 1967 yapımı *TV Bra for Living Sculpture* (Canlı Heykel İçin TV Sütyeni) ve 1971 yapımı *Concerto for TV Cello and Videotapes* (Çello ve Video Bandı İçin Konçerto) adlı çalışmalarında Paik, monitörleri farklı şekillerde ve farklı işlevlerle estetik bir şekilde konumlandırmıştır. Paik'in bu çalışmaları genelde video heykelleri olarak tanımlanmaktadır. 1974 yapımı *TV Buddha* (TV Buda'sı) Paik'in en çok bilinen kapalı devre çalışmalarından biri olsa da; *TV Garden 1974* (1974'ün Televizyon Bahçesi) ile birleştirdiği, 1973 yapımı *Global Grove* (Küresel Büyüme) adlı çalışması da, o zamanlardaki en etkili çalışması olarak kabul edilebilir. 1976 yapımı, *Concerto for Heaven and Earth* (Cennet ve Dünya İçin Konçerto), ve *Fish Flies on the Sky* (Gökyüzündeki Balık Sinekleri) adlı çalışmaları da Paik'in bilinen önemli çalışmalarındandır. Martha Rosler, Paik'i ve Paik'in çalışmalarını şöyle tanımlamaktadır:

Televizyonu bozdu, kirletti, fetiş haline dönüştürdü, onu iki katına çıkardı, içini pislikle doldurarak simgesel olarak dışı boşalttı, Buda biçiminde, sonsuz akla olan yakınlığını ortaya koyarak, televizyonun zaman sınırlılığını ve görülsüzlüğünü onunla yüzleştirdi, içine büyüyen bitkiler koyarak doğal zamanı ortaya koydu ve mimarlık ve iç dekorasyonla olan yakınlığını ise televizyonu bir mobilyaya dönüştürerek ve son olarak sinyalinin renkli ve müzikal bir görüntüye çevirerek gösterdi.<sup>147</sup>

Ayrıca Paik, 1976 yılında gerçekleştirdiği *Fish TV* adlı çalışmasında monitörü bir akvaryuma dönüştürmüş, televizyon ekranının gerçek işlevine eleştirel bir yaklaşımla bakmaya çalışmıştır. Paik, 1981 yılında *Imagine There Are More Stars in the Sky than Chinese on the Earth* (Gökyüzünde Yeryüzündeki Çinlilerden Daha Çok Yıldız Olduğunu Düşle), 1982 yılında *V-ramid*, 1987 yılında *Beuys/Voice* adlı çalışmalarını gerçekleştirmiştir. 1989 yılında gerçekleştirdiği *The Electronic*

<sup>146</sup> Rosler, 1990, **Ön. ver.**, s. 44.

<sup>147</sup> Rosler, 1990, **Ön. ver.**, s. 45.

*Fairy* (Elektronik Peri) adlı video düzenlemesi, Paris Modern Sanatlar Müzesi'nde, Dufy'nin *La Fee Electricite*'si için vakfedilmiş odasında, monitörleriyle birlikte 200 elektronik görüntü düzeneginin bir arada kullanıldığı bir çalışmadır.<sup>148</sup>

## Bill Viola

Bill Viola, 1970'li yılların başlarında video çalışmaları üretmeye başlamıştır. Viola genel olarak, film ve televizyonun basmakalıp, söze dayalı ve betimsel yapısından daha özgür çalışmalar yapmaya gayret etmiştir. Televizyonun baskın söyleminden özgür olarak, kendi algısı, düş gücü, vicdanı, rüyaları ve hatıraları üzerinde odaklanmış, dünyayı gösterimin yapılarıyla kuşatmak ve yeniden düzenlemek için videoyu kullanarak, görsel, işitsel ve zamansal düzenlemeler yaratmaya yönelmiştir. Viola'nın en büyük amacı ise görsel bir şiir olarak değerlendirdiği elektronik görüntü sanatını herkesin oturma odasında görebilmektir. 1972 yılında gerçekleştirdiği *Wild Horses* (Vahşi Atlar), 1973 yapımı *Information* (Bilgi) ve *Cycles* (Çemberler), Viola'nın bu ruh hali içinde tasarlanmış çalışmalarıdır. Ayrıca 1972 yılında Viola, *Instant Replay* (Anında Yeniden Oynatma) adını verdiği, 20 dakikalık bir video bandından oluşan ve bir video kamera, iki monitör ve iki kayıt aygıtının, izleyicilerin zaman aralıklarını algılayacakları şekilde konumlandırıldığı çalışmasını gerçekleştirmiştir. 1975 yılında ise *Vapour* (Buhar) ve 1976'da *He Weeps for You* (O Senin İçin Ağlıyor) adlı çalışmalarını mutasavvuf felsefeden etkilenerek gerçekleştirmiştir. 1981 yılında Viola, *Hatsu Yume* (İlk Rüya) adını verdiği çalışmasında, Japonya'daki köy ve kent yaşamını karşılaştıran, yüksek teknolojik aygıtlar kullandığı, 56 dakikalık renkli ve stereo bir video bandı hazırlamıştır. Bu çalışma, ateş-su, aydınlık-karanlık ve yaşam-ölüm ikilem-

<sup>148</sup> Popper, 1993, *Ön. ver.*, ss. 63-64.

Battcock, 1978, *Ön. ver.*, ss. 121-138.

Derman, 1992, *Ön. ver.*, s. 88.

Schneider and Korot, 1976, *Ön. ver.*, ss. 98-100.

lerinin köklü birlikteliklerini tema olarak işlemektedir. Bu üç farklı ikilemi Viola, sembolik simgelerle ifade etmeye çalışmıştır. Viola'nın en yetkin video düzenlemelerinden olan, 1983 yapımı *Room for St John of the Cross* (Aziz John'un Odası) ve 1985 yapımı *The Theatre of Memory* (Hatıralar Tiyatrosu) adlı çalışmaları ise daha çok insanoğlunun hayal gücüne hitap etmektedir.<sup>149</sup>

## Woody Vasulka

Çekoslavakya'nın Brno kentinde doğan Woody Vasulka, aslında bir Jazz müziği sanatçısıdır ve Jazz müziği eleştirmenliği de yapmıştır. 1965 yılında eşi Steine Vasulka ile birlikte ABD uyruğuna geçen Woody Vasulka, 1971 yılında New York'ta tiyatro, müzik, film ve video gösterileri merkezi olan 'The Kitchen' da, eşi Steine Vasulka ile birlikte çalışmalar yapmaya başlamıştır. Aslında, elektronik görüntüyle 1969 yılında çalışmaya başlayan Vasulka, elektronik bir olgu olarak videonun kendine özgü özelliklerini anlamaya yönelik araştırmalara yönelmiştir. Vasulka'ya göre elektronik görüntünün eşsiz olan bir tavrı vardır ve elektronik görüntü akıcı, biçimsel bir görüntüdür. Vasulka, yine elektronik görüntüyü şekillendirilebilecek bir kil, bağımsız yaşayan bir sanat malzemesi olarak görür. Vasulka, elektronik görüntünün bir zamansal olgu içinde frekanslar ve voltajlar olarak düzenlenmiş elektrik enerjisinden oluşmasından büyüldüğünü belirtmektedir. Bu nedenle, ilk çalışmalarının çoğunda, görüntü ve sesin birbiriyle olan elektronik ilişkilerini tanımlamaya çalışmıştır. Durağan elektronik görüntü üzerine yaptığı çalışmalarla da bilinen Vasulka, durağan görüntülerin de bir devamlılığının olduğunu vurgulamayı hedeflemiştir. 1971 yılında gerçekleştirdiği *Shapes* (Şekiller), *Black Sunrise* (Siyah Sabah), 1972 yapımı *Spaces 1 and 2* (Uzamlar 1 ve 2), 1973 yapımı *Golden Voyage* (Altın Yolculuk) ve *Soundgated Images* (Ses-

---

<sup>149</sup> Sean Cubitt, "On Interpretation: Bill Viola's *The Passing*" *Screen* (No: 36:2, Summer, 1995), ss. 113-130.

Popper, 1993, *Ön. ver.*, ss. 67-68.

Schneider and Korot, 1976, *Ön. ver.*, ss. 137-138.



lendirilmiş Görüntüler) isimli çalışmalar, Vasulka'nın en çok bilinen çalışmalarıdır. Bu çalışmalar soyut resimlere benzeyen, renkli, girdaplı görüntülerden oluşan ve elektromanyetik enerjinin etkilerinin araştırıldığı çalışmalardır. Vasulka, temelde bir "elektronik görüntü dili"nin varlığını kanıtlamak için uğraş vermiş ve bilgisayarlarla matematiksel işlemler yaparak, elektronik görüntüyü bir kil gibi işlemeye yönelmiştir. Vasulka, elektronik görüntünün bilgisayarlarla işlenmesinde önemli katkıları olan bir sanatçıdır.<sup>150</sup>

### Catherine Ikam

Catherine Ikam, video düzenlemeleri üzerine çarpıcı çalışmalar yapan bir sanatçıdır. Ikam, kalıplaşmış sosyal davranışlardan bahsetmiş, bu konuları çalışmalarının içine alıp, video teknolojisiyle kaydederek işlemiştir. 1980 yapımı *Fragments of an Archetype, a Tribute to Leonardo Da Vinci* (Bir Mimarinin Parçaları, Leonardo Da Vinci'ye Övgü) adlı çalışması, Leonardo'nun ünlü *The Proportions of the Human Body* (İnsan Vücudunun Oranları) resminin yeniden üretildiği bir video heykelidir. Ikam'ın bu çalışmasının 1989 versiyonu, yine aynı yıl Nagoya'daki ARTEC'te, ses de eklenerek gösterilmiştir. Ikam, geniş formatlı marufle kağıdı üzerinde çalışmalar yapılmasını olanaklı kılan, polaroid fotoğraf ve renkli tarama teknolojilerinin birlikte kullanımları konusunda araştırmalar yapmıştır. Bilgisayarla resimleme sistemleri onun yaptığı araştırmalara dayanmaktadır.<sup>151</sup>

---

<sup>150</sup> Popper, 1993, *Ön. ver.*, ss. 65-66.

Schneider and Korot, 1976, *Ön. ver.*, ss. 134-135.

Battcock, 1978, *Ön. ver.*, s. 96.

<sup>151</sup> Popper, 1993, *Ön. ver.*, ss. 57-58.

## Ed Emshwiller

Ed Emshwiller elektronik görüntü sanatının öncü sanatçılarından biridir. Emshwiller, Michigan Üniversitesi, Paris'teki Ecole des Beaux-Arts ve New York'taki Sanat Öğrencileri Birliği'nde grafik ve resim eğitimi almıştır. Emshwiller deneyseller, belgeseller ve kitle iletişim araçları gösterimleri üzerine çalışmalar yapmıştır. 1979 yılında ise *Sunstone* (Güneştaşı) adlı ilk dijital bilgisayar animasyonu olan bir video çalışması gerçekleştirmiştir. Ayrıca *Skin Matrix*, *Passes*, *The Blue Wall*, *Vertigo* ve *Hungers* adlı çalışmaları en çok bilinen video düzenlemeleridir. *The Blue Wall* (Mavi Duvar) adlı çalışması, etkileşimli olarak izleyici katılımlı bir video düzenlemesidir. Elektronik görüntünün diğer kitle iletişim araçları ve özellikle bilgisayarla olan etkileşimini araştırmıştır. Emshwiller, bilgisayar kullanımıyla bir sanat ortamı içinde elektronik görüntüyü dönüştürmeye çalışmıştır.<sup>152</sup>

## Les Levine

Elektronik görüntü sanatına Nam June Paik ile eşzamanlı olarak, 1965 yılında başlayan Les Levine, bu sanatın öncü isimlerinden biri olarak kabul edilebilir. Levine, yine 1965 yılında *Bum* (Serseri) adlı ilk video bandını üretmiştir. Levine, kendini daha çok bir heykeltıraş olarak görmüş, çalışmalarında video teknolojisinin yanında, film ve telefon gibi farklı teknolojileri de kullanmıştır. Levine'nin *Slipcover* (Koltuk Kılıfı) isimli video düzenlemesi, zaman atlamasıyla yapılmış ilk kapalı devre çalışmasıdır. Toronto Sanat Galerisi'nde sergilenen bu çalışma, izleyicilere beş saniyelik bir zaman aralığıyla kendilerini izleme olanağı tanımıştır. 1968 yılında ise Levine, *Iris* adlı video heykelini yaratmıştır. Bu çalışmada Levine, üç kamera ve altı monitörü birlikte kullanarak, izleyiciler tarafın-

<sup>152</sup> Popper, 1993, *Ön. ver.*, ss. 65-66.

Schneider and Korot, 1976, *Ön. ver.*, ss. 40-41.

Battcock, 1978, *Ön. ver.*, ss. 96.

dan görülebilen, ayrıca izleyicilerin de kendilerini görebildikleri ve böylece izleyicilerin davranışlarını etkileyebilecek siberetik bir heykel üretmeyi amaçlamıştır. 1977 yılındaki *Chain of Command* (Komuta Zinciri), 1979 yılındaki *Deep Gossip* (Koyu Dedikodu) ve 1981 yılındaki *Visions from the Godworld* (Tanrının Dünyasından Görüntüler) gibi, aynı anda beş bandın oynatıldığı düzenlemelerinde Levine, bütün olası dünyasal arzu ve isteklerin tatmin edilebildiği kurgusal bir ortam kurmayı hedeflemiştir. Levine'nin bakışıyla, video sanatçıları televizyonla aynı kulvarda çalışmalar yapmamalıdır. Aksine, video sanatçıları elektronik teknolojiyi, sanatsal duygu ve düşüncelerini ifade etme amacıyla kullanmalıdır. Video bandının işlevi sanatçıdan izleyiciye doğru, doğrudan bir iletişim kanalı oluşturmaktır.<sup>153</sup>

### **Douglas Davis**

Douglas Davis'e göre, elektronik görüntünün video sanatçıları için tek ortak nokta olmasına kadar, video sanatı ortak bir düşünce grubunun paylaşıldığı bir hareket değildir. Aksine, video sanatı başlıca yapısal aktarımın ilk basamağı olarak algılanmalıdır. Davis'e göre, video sanatı, televizyona ve popülistliğe karşı olmalıdır ve ancak bunlar gerçekleştiğinde bir yüksek sanata dönüşebilir. Davis, video sanatının televizyon yayıncılığıyla olan mücadelesinde ancak bir yüksek sanat olmasıyla başarı sağlayabileceğine inanmaktadır. Davis, tam anlamıyla bir iletişim sanatçısı olarak da nitelendirilebilir. Çünkü Davis, video sanatını, kendine özgü işlevleri nedeniyle, kitle iletişim potansiyeliyle birlikte dikkate almıştır. Ayrıca Davis, geniş yelpazede ürünler sunabilen bir sanatçı ve eleştirel bir kuramcıdır. 1970 yılında gerçekleştirdiği ilk çalışması olan *Look Out* (Dışarıya Bak) adlı çalışmasından sonra, gösterimlerini elektronik görüntüyle belgelemeye başlamıştır. İlk başlarda videoyu bir belgeci aygıt olarak kullanan Davis, daha

---

<sup>153</sup> Popper, 1993, *Ön. ver.*, ss. 69-70.  
Schneider and Korot, 1976, *Ön. ver.*, ss. 84-85.  
Battcock, 1978, *Ön. ver.*, ss. 76-94.

sonra videonun estetik özelliklerinden yararlanmaya başlamıştır. 1971 yılında gerçekleştirdiği *Images from the Present Tense 1* (Şimdiki Zamandan Görüntüler 1) adlı çalışmasında, ticari televizyona karşı olan tutumunu sergilemiştir. 1971 yapımı olan *Electronic Hokkadim* (Elektronik Hokkabazlık) ve 1972 yapımı olan *Talk Out!* (Görüşme !) adlı çalışmalarında, elektronik görüntüyü bir sanat aracı olarak kullanırken, ayrıca bir kitle iletişim aracına uyarlamaya da çalışmıştır. Bunları gerçekleştirirken Davis, ticari televizyonun genel yapılarını, kemikleşmiş düzenini, canlı ve özel iletişim gücünü altüst etmeye çalışmıştır.<sup>154</sup>

### Shigeko Kubota

Shigeko Kubota video heykelleri üzerine çalışmalar yapan bir sanatçıdır. Özellikle Marcel Duchamp'tan çok etkilenmiş olan Kubota, yine Duchamp'a atfedilen çalışmalarıyla bilinmektedir. *Marcel Duchamp's Grave* (Marcel Duchamp'ın Mezarı) adlı çalışması, Kubota'nın, Duchamp'ın mezarını ziyaretini gösteren ve on monitörden oluşan bir video çalışmasıdır. Kubota'nın diğer çalışmaları da Duchamp ile doğrudan ilişkilidir. Bunlardan biri de Duchamp'ın *Nude Descending a Staircase* (Bir Merdivenin Çıplak Çöküşü) adlı çalışmasına atfolunmuş ve yine aynı adı taşıyan video heykelidir. Bu çalışmada Kubota, her basamağında bir çıplak vücut görüntüsü taşıyan monitörlerden oluşan bir merdiven oluşturmuştur. *Meta-Marcel: Window* (Meta-Marcel: Pencere) isimli bir çalışmasında ise, yarının manzarasına sembolik olarak, elektronik karlanmayla oluşturulmuş bir pencereden bakmaktadır. Ayrıca Kubota, doğal olaylarla ve Budist sanatla da içiçedir.<sup>155</sup> Kubota'nın bilinen bir başka yönü de videoyu bir fe-

---

<sup>154</sup> Douglas Davis, "The End of Video: White Vapor" *New Artists Video* Ed: Gregory Battcock (New York: A Dutton Paperback, 1978), ss. 24-35.

Popper, 1993, *Ön. ver.*, s. 68.

Schneider and Korot, 1976, *Ön. ver.*, ss. 32-33.

<sup>155</sup> Popper, 1993, *Ön. ver.*, s. 69.

Schneider and Korot, 1976, *Ön. ver.*, ss. 82-83.

Battcock, 1978, *Ön. ver.*, ss. 182-188.

minist sanat ortamı olarak görmesidir. Kubota'nın "Video" isimli şiiri de bu görüşü yansıtmaktadır:

Video Kapısının ardında,  
Omzumdaki kameramla yalnız dolaştım,  
Vietnamlı kadınların omuzlarındaki bebekleriyle yaptıkları gibi.  
Videoyu sevdim, çünkü yeterince ağırdı.  
Kameram ve ben, tüm Avrupa'yı dolaştık.  
Navajo ve Japonya'yı da...Hem de bana refakat eden bir erkek olmadan.  
Kamera, omzumu, omurumu ve belimi çökeltti.  
Kendimi Sibiryaya demiryollarında çalışan Sovyet kadınları gibi hissettim.  
Kendime "Günlük yarım inçe Avrupa" adında video kaset yaptım,  
Popüler yol kitabı "Günlük 5 dolara Avrupa"nın yerine.  
Arizona, Chinle'de koca bir yaz geçirdim,  
Bir Navajo ailesiyle.  
"Bir Amerikan Ailesi" diye video kaset hazırladım.  
Video yaşamımın ardında,  
Erkekler "Düşünüyorum, öyleyse varım" diye düşünür.  
Bense bir kadın olarak "Adet görüyorum, öyleyse varım" diye düşünüyorum.  
Son zamanlarda adetim...3M ya da Sony ...olarak  
Her ay on bin fitlik akmaya başladı.  
Erkekler hergün benim görüntümü çeker...Karşı koyamam.  
Bense onları güpegündüz, vidicon ya da tivicon karelerle,  
Fazlaca pozlayarak çekerim.  
Video, Vajinanın İntikamıdır.  
Video, Vajinanın Zaferidir.  
Video, Zihnin Zührevi Hastalığıdır.  
Video, Boş Bir Apartman Dairesidir.  
Video, Sanatın Tatil Edilmesidir.  
Yaşasın Video...<sup>156</sup>

## Ulrike Rosenbach

Ulrike Rosenbach, 1943 yılında Salzdorfurth'da doğmuş ve Düsseldorf Sanat Akademisi'nde Joseph Beuys ile birlikte sanat öğrenimi görmüştür. Rosenbach, video çalışmalarına 1972 yılında başlamıştır. İlk video çalışmalarında canlı görüntü üretme mantığı hakimdir ve video çalışmalarını canlı olarak gerçekleştirmiştir. Ayrıca Rosenbach, canlı gösterimlerinde izleyici katılımına da ayrı bir önem vermiştir. Daha sonraları ise, çalışmalarına "kayıt" ögesini de katan Rosenbach, feminist bir sanatçı olarak bilinir. Rosenbach, genelde çalışmalarında bir

<sup>156</sup> Shigeko Kubota, "Video" Video Art: An Anthology Ed: Ira Schneider and Beryl Korot (New York: Harcourt Brace Javanovich, 1976), s. 83.

kadın olarak, kadınsı deneyimlerini yansıtmaya özen göstermiştir. 1975 yapımı, *The Enchanted Sea* (Büyülü Deniz) ve *Don't Think That I Am an Amazon* (Bir Amazon Olduğumu Sanma), 1976 yapımı *Reflections on the Birth of Venus* (Venüsün Doğuşundan Yansımalar), 1978 yapımı *My Transformation is My Liberation* (Dönüşümüm Kurtuluşumdur) ve 1981 yapımı *Psyche and Eros* (Tin ve Eros), Rosenbach'ın en çok bilinen çalışmalarıdır. Rosenbach, canlı görüntü üretme mantığıyla kayıt mantığı arasındaki farklılıkları vurgulamaya çalışmış ve canlı video gösterimleri ya da "doğaçlamalar" olarak tanımladığı çalışmalarını, kapalı devre yayınlar yaparak oluşturmuştur. Özellikle gösterimlerinde izleyicilerin kameraların varlığından haberdar olmamalarını isteyen Rosenbach, kameraları farkettilerinde, izleyicilerin davranışlarındaki değişikliklerden yakınmıştır. Rosenbach, ayrıca günlük yaşamdaki detayların önemi üzerinde durmuş, çalışmalarında bu detayları yansıtmaya özen göstermiştir.<sup>157</sup>

### Michel Jeffrenou

Michel Jeffrenou bir Fransız video sanatçısıdır. 1983 yılında 'Electra' sergisinde gösterilen *The Sweet Babble of Electrons in Video Wall* (Video Duvarındaki Elektronların Tatlı Baloncuğu) adlı video çalışmasında tiyatral bir tavır sergilemiştir. Patrick Bousquet ile birlikte gerçekleştirdikleri *Full of Feathers* (Tüylerle Dolu) adlı çalışması ise, objelerin ekranda özgürce dolaşabildiği bir çalışmadır ve eşzamanlı dört video kayıt aygıtının kusursuz bir senkronizasyonunu sergiler. Jeffrenou, video aygıtı için bir elektronik anahtar devre bulmaya çaba sarf ederken, elektronik olgunun sanatsal olanaklarının farkına varmıştır. 1984 yapımı *Video Circus* (Video Sirki) ve *Video-Operetta* (Video Opereti) gibi bazı çalışmalarını üretebilmek için, video aygıtının elektronik devrelerini kendince yeniden

---

<sup>157</sup> Helmut Friedel, *Video Art in the Federal Republic of Germany* (München: Goethe-Institut, 1986), ss. 8-9.

Popper, 1993, *Ön. ver.*, ss. 73-74.

düzenlemiştir. Jeffrenou, çalışmalarında videonun akıcılığını ve zihinsel estetik düzeyini vurgulamaya çalışmıştır.<sup>158</sup>

## Gary Hill

Sanat kariyerine bir heykeltıraş olarak başlayan Gary Hill, 1970'li yılların başlarından sonra video sanatına yönelmiştir. Hill, elektronik video aygıtlarını insan beynine ve sinir sistemine benzetmiş ve video aygıtlarıyla zihinsel işlemlerin yapılabileceğini iddia etmiştir. Hill'in *Between Cinema and Hard Place* (Sinema ve Zor Mekan Arasında) adlı çalışması, 1991 yılında Nagoya'daki ARTEC Uluslararası Yarışması'nda bir ödül kazanmıştır. Bu çalışma, çökmüş bir taş duvar izlenimi verecek şekilde konumlandırılmış 23 farklı büyüklükteki monitörlerden oluşturulmuştur. Üç farklı kaynaktan gelen ses ve görüntüler, bilgisayar donanımları yardımıyla 32 görüntü çıkış noktasına dağıtılmıştır. Görüntüler, uzamsal ve zamansal bir ilişkiye bağlı kalmadan, Heidegger'in *The Nature of Language* (Dilin Doğası) adlı çalışmasının yeni bir adaptasyonu olarak, bir metin üzerinde kaynaştırılmıştır. Ayrıca, 1986 yapımı *In Situ* (Situ'da) ve 1987 yapımı *Media Rite* (Medya Ayini) adlı çalışmaları da Hill'in en çok bilinen video düzenlemele-ridir.<sup>159</sup>

## Orlan

Orlan 1973 yılından sonra video sanatı uygulamaları yapmaya başlayan bir Fransız sanatçıdır. Orlan, Barok'a dayalı dinsel ikonografilerle ilgili olarak geliştirdiği tutumla bilinir. *The Re-Incarnation of Saint -Orlan* (Aziz Orlan'ın Yeniden Doğuşu) ya da *Image(s)/New Image(s)* (Görüntü-ler/Yeni Görüntü-ler)

---

<sup>158</sup> Popper, 1993, **Ön. ver.**, s. 72.

<sup>159</sup> Popper, 1993, **Ön. ver.**, ss. 69-70.

gibi bazı çalışmalarında, Orlan kendi portresini yaratmak amacıyla, cerrahi, mikro cerrahi ve psiko-analiz tekniklerini birlikte kullanmaya çalışmıştır. Bu çalışmalarında Orlan'ın amacı, 1970'li yılların Body Art'ına eşdeğer olacak, 1990'lı yılların Carnal Art'ını oluşturmaktır.<sup>160</sup>

## Nil Yalter

Nil Yalter, Paris'te yaşayan Türk asıllı bir video sanatçısıdır. Yalter, genellikle sosyo-kültürel temalar üzerinde yoğunlaşmıştır. Irkçılığa karşı tutumuyla bilinen Yalter, bu tutumunu çalışmalarına da yansıtmıştır. 1980 yapımı *The Rituals* (Ayınlar), 1987 ve 1988 yılları arasında Nicole Croiset ile birlikte gerçekleştirdikleri *Tele-totem* ve *Pyramis or Voyage of Eudora* (Mutluluk Yolculuğu) gibi video heykelleri, düzenlemeleri ve gösterimlerinde, insan topluluklarının maddesel dünyayla olan ilişkilerini, deneyimlerini, ayınlarını ve inançlarını vurgulamaya çalışmıştır. Ayrıca, insanların etnolojiyle olan ilişkilerini de araştıran Yalter, videoya iletişim gücünden dolayı sihirli bir rol vermeye çalışmıştır.<sup>161</sup>

---

<sup>160</sup> Popper, 1993, **Ön. ver.**, ss. 74-75.

<sup>161</sup> Popper, 1993, **Ön. ver.**, s. 70.



## BÖLÜM 4

### 4. ÖZET, SONUÇ VE ÖNERİLER

#### 4.1. Özet

“Çoğaltım Aracından Sanat Ortamına Elektronik Görüntü” isimli bu çalışmada, elektronik görüntünün bir çoğaltım aracı olarak kullanımlarının nasıl ve hangi süreç içinde bir sanat ortamına dönüştüğü ve bir sanat ortamına dönüşürken hangi estetik özelliklerinin öne çıkıp, hangi temeller üzerinde geliştiği saptanmaya çalışılmıştır.

Üç bölümden oluşan bu çalışmanın birinci bölümünde, elektronik görüntünün bulunmasına kadar geçen süre içinde geliştirilen diğer görüntü üretme sistemlerine genel bir bakışla yaklaşmış ve bu süre içindeki gelişmeler özetlenmeye çalışılmıştır. Tarihsel bir süreç içinde araştırılan bu bölümde, resim, fotoğraf ve filmin hangi yönleriyle ve nasıl ortaya çıktıkları ve bir sanat ortamına nasıl dönüştükleri vurgulanmaya çalışılmıştır.

Çalışmanın ikinci bölümünde, 35-40 yıllık bir geçmişe sahip elektronik görüntü sanatının çok yeni bir sanat dalı olması nedeniyle, bu sanatın özellikleri

saptanırken diğerk görsel sanat ortamlarıyla karşılaştırma yoluna gidilmiştir. Yazılı kaynaklara dayanarak, elektronik görüntünün bulunuşu ve diğerk görüntü üretme sistemlerinden farklılıklarıyla, elektronik görüntünün estetik özellikleri üzerinde durulmuştur. Bu bölümde elektronik görüntünün diğerk görüntü üretme sistemlerinden farklılıkları araştırılırken, kendine özgü özellikleri de saptanmaya çalışılmış ve bu özelliklerin ne gibi estetik öğeler içerdiki vurgulanmıştır. Elektronik görüntünün içerdiki estetik özellikler; “ışık”, “renk”, “ikiboyutlu yüzeyde üçüncü boyutun oluşturulması ve elektronik görüntünün plastikliğı” ile “zaman-mekan” adı altında, dört ana başlıkta toplanmış, bu özelliklerin kendine özgü estetik yapıları belirlenmeye çalışılmıştır.

Çalışmanın üçüncü bölümünde ise, elektronik görüntünün ilk kullanımları kısaca özetlenerek, bu kullanımlara karşı gelişen tepkiler belirlenmiş, bu tepkiler sonunda elektronik görüntünün bir sanat ortamına nasıl dönüştüğü araştırılmıştır. Ayrıca bu bölümde, elektronik görüntü sanatının kökenlerini oluşturan sanat akımları saptanmaya çalışılmış, bu sanatın öncü sanatçılara ve onların çalışmalarına yer verilmiş, bu sanatçılarn hangi yönleriyle video sanatında öncü oldukları belirlenmiştir.

## 4.2. Sonuç

Elektronik görüntünün bir çoğaltım aracıyken bir sanat ortamına dönüşme-sindeki süreçle, bu sürecin elektronik görüntünün hangi estetik özelliklerine dayandığı ve kökenlerinde hangi sanat akımlarının etkili olduğı irdelenirken, aşğıdaki sonuçlara varılmıştır:

- . Elektronik görüntü, kendisinin ışık olması, canlı ve anında görüntü üretebilmesi açısından diğerk görüntü üretme sistemlerinden farklı özelliklere sahiptir.

- . Elektronik görüntü sistemiyle, nesnelerin görüntüsünü bir yüzey üzerinde üretirken, diğer görüntü üretme sistemlerinden farklı olarak, “kayıt” olgusuna ihtiyaç duyulmamaktadır. Diğer görüntü üretme sistemlerinde, nesnelerin görüntülerinin bir yüzey üzerinde üretilmesi için, öncelikle görüntünün bir yere kaydedilip, saklanması gereklidir. Oysa, elektronik görüntü sistemiyle görüntü üretmek için, nesnelerin görüntülerinin kayıt edilmesi gerekmemektedir.
- . Nesnelerin görüntülerinin elektronik olarak kaydedilebilmesi; “(yavaşlatılarak ya da hızlandırılarak) anında yeniden oynatma”, “eşzamanlı kayıt”, “elektronik noktacıların tek tek yönlendirilebilmesi”, “görüntü-  
re renk eklenip, çıkartılabilmesi”, “farklı nesnelerin, farklı kameralarla elde edilmiş görüntülerinin art arda sıralanabilmesi” gibi farklı olanakları da beraberinde getirmiştir.
- . Elektronik görüntü, üzerinde değişiklikler yapılabilindiği, elektronik noktacıların tek tek kontrol edilebilindiği bir görüntü üretme sistemidir. Bu özellik nedeniyle, elektronik görüntünün işlenmesi resim tarihindeki “Noktacılık” (Pointillizm) akımıyla benzer yönler taşımaktadır.
- . Elektronik görüntüde ışık bir estetik öge olarak kullanılabilir. Elektronik görüntüde ışığın estetik bir öge olarak kullanılmasında iç ışık yönlendirmesi önemli bir uygulamadır. Bu uygulamada ise, elektron ışınlarının yoğunluklarının yeniden ayarlanması ve yeniden yönlendirilmesi olanakları kullanılmaktadır.
- . Elektronik görüntüde iç ışık yönlendirmesi ve yoğunluklarının değiştirilmesiyle, nesnelerin görüntülerinin formları değiştirilebilir ve nesnenin görüntüsüne yeni bir form verilebilir.

- Bronowski, J., J. Fisher, Julian Huxley, Gerald Barry, "Film, Radyo ve Televizyon" **İnsan İletişiminin Boyutları**. Ed: Cengiz Tekin, Çeviren: A. Haluk Yüksel, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Eğitim Araştırma ve Bilimsel Yayınlar Dizisi, No: 3, 1988.
- Cubitt, Sean. "On Interpretation: Bill Viola's *The Passing*" **Screen**. No: 36:2, Summer, 1995.
- Davis, Douglas. "The End of Video: White Vapor" **New Artists Video**. Ed: Gregory Battcock, New York: A Dutton Paperback, 1978.
- Derman, Deniz. "Panayırdan Televizyona - Video Sanatı Üstüne Düşünceler" **Gösteri Sanat ve Edebiyat Dergisi**. Sayı:145, Aralık, 1992.
- "Narsisizm ve Video Sanatı" **Gösteri Sanat ve Edebiyat Dergisi**. Sayı: 145, Aralık, 1992.
- Durmaz, Ahmet. **Televizyon Tekniği I**. Eskişehir: T.C. Anadolu Üniversitesi Yayınları, No: 778, 1994.
- Ellis, Jack C. **A History of Film**. New Jersey: Prentice-Hall, Inc., Englewood Cliffs Books, 1979.
- Fagone, Vittorio. "Video as a Visual Art. History and Perspectives" **Exhibition Catalogue, Artec 89**. Nagoya: 1989.
- Feuer, Jane. "The Concept of Live Television: Ontology as Ideology" **Regarding Television Critical Approaches-An Anthology**. Ed: E. Ann Kaplan, California: The American Film Institute, 1983.
- Flusser, Vilem. **Bir Fotoğraf Felsefesine Doğru**. Çeviren: İhsan Derman, İstanbul: Ağaç Yayıncılık, 1991.
- Freed, Hermine. "Where do we come from ? Where are we ? Where are we going" **Video Art: An Anthology**. Ed: Ira Schneider and Beryl Korot, New York and London: The Raindance Foundation Inc., 1976.
- Friedel, Helmut. **Video Art in the Federal Republic of Germany**. München: Goethe-Institut, 1986.
- Geiger, Moritz. **Estetik Anlayış**. Çeviren: Tomris Mengüşoğlu, İstanbul: Remzi Kitabevi A.Ş. Yayınları, 1985.
- Gerson, R. **Her Yönüyle Fotoğrafçılık**. İstanbul: Düşünen Adam Yayınları, 1993.

Gitlin, Todd. "Prime Time Ideology: The Hegemonic Process in Television Entertainment" **Television: The Critical View**. New York: Oxford University Press, 1982.

Gombrich, E.H., **Sanatın Öyküsü**. Çeviren: Bedrettin Cömert, İstanbul: Remzi Kitabevi A.Ş. Yayınları, 1986.

----- **Sanat ve Yanılsama**. Çeviren: Ahmet Cemal, İstanbul: Remzi Kitabevi A.Ş. Yayınları, 1992.

Hegel, Georg Wilhelm F. **Estetik I**. Çevirenler: Taylan Altuğ ve Hakkı Hünler, İstanbul: Payel Yayınları, 1994.

Ingmar, Dave. **Video Electronics Technology**. PA: Tab Books Inc., 1983.

İpşiroğlu, Nazar ve Mazhar İpşiroğlu. **Sanatta Devrim**. İstanbul: Remzi Kitabevi A.Ş. Yayınları, 1993.

Kagan, M. **Sanat ve Estetik Dersleri**. Çeviren: Aziz Çalışlar, Ankara: İmge Kitabevi Yayınları, 1993.

Karasar, Niyazi. **Araştırmalarda Rapor Hazırlama**. Beşinci basım. Ankara: Bahçelievler P.K.33, 1991.

----- **Bilimsel Araştırma Yöntemi: Kavramlar, İlkeler, Teknikler**. Dördüncü basım. Ankara: Bahçelievler P.K.33, 1991.

Kesim, Mehmet. **Televizyonda Görüntü Alma ve Saklama Sistemleri - Teknolojideki Yeri ve Önemi**. Eskişehir: T.C. Anadolu Üniversitesi Yayınları, No:270, 1988.

Kılıç, Levend. **Görüntü Estetiği**. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1994.

----- "Televizyon Yapımlarında Yönetim" **Kurgu Dergisi**. Sayı:5. Eskişehir: T.C. Anadolu Üniversitesi Yayınları No: 320, 1989.

----- "Video Art" **Adam Sanat Dergisi**. Sayı: 44, 1989.

Kınay, Cahid. **Sanat Tarihi**. Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları, 1993.

Kracauer, Siegfried. **Theory of Film: The Redemption of Physical Reality**. New York: Oxford University Press, 1976.

- Krauss, Rosalind. "Video: The Aesthetics of Narcissism" **Video Culture: A Critical Investigation**. Ed: John G. Hanbaradt, New York: Workshop Press and Peregrine Smith Books, 1986.
- Kubota, Shigeko. "Video" **Video Art: An Anthology**. . Ed: Ira Schneider and Beryl Korot, New York: Harcourt Brace Javanovich, 1976.
- Kurtz, Bruce. "The Present Tense" **Video Art: An Anthology**. Ed: Ira Schneider and Beryl Korot, New York and London: The Raindance Foundation Inc., 1976.
- Levine, Les. "One Gun Videoart" **New Artists Video**. Ed: Gregory Battcock, New York: Dutton Paperback, 1978.
- Lynton, Norbert. **Modern Sanatın Öyküsü**. Çevirenler: Cevat Çapan ve Sadi Öziş, İstanbul: Remzi Kitabevi A.Ş. Yayınları, 1991.
- Markowski, Gene. **The Art of Photography**. New Jersey: Prentice-Hall Inc., Englewood Cliffs Books, 1984.
- Marshall, Stuart. "Video: Technology and Practice" **Screen**. Vol: 20, No:1, Spring, 1979.
- McLuhan, Marshall. **Understanding Media: The Extensions of Man**. New York: McGraw-Hill Book Company, 1965.
- Newcomb, Horace. "Toward a Television Aesthetics" **Television: The Critical View**. Ed: Horace Newcomb, New York: Oxford University Press, 1982.
- Newhall, Beaumont. **The History of Photography**. New York: The Museum Of Modern Art, Bulfinch Press / Little, Brown and Company, 1993.
- Oskay, Ünsal. **Kitle İletişimin Kültürel İşlevleri**. İstanbul: Der Yayınları, 1993.
- . **Toplumsal Gelişmede Radyo ve Televizyon: Geri Kalmışlık Açısından Olanaklar ve Sınırlar**. Ankara: Ankara Üniversitesi, SBF Yayınları, 1978.
- Passingham, Kenneth. **TV Facts and Feats**. London: Guinness Superlatives Limited Books, 1984.
- Popper, Frank. **Art of the Electronic Age**. London: Thames and Hudson Ltd., 1993.

Postman, Neil. **Televizyon Öldüren Eğlence: Gösteri Çağında Kamusal Söylem.** Çeviren: Osman Akınhay, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1994.

Read, Herbert. **Sanat ve Toplum.** Çeviren: Selçuk Mülayim, Ankara: Umran Yayınları, 1981.

Rigel (Erkebay), Nurdoğan. **Elektronik Rönesans.** İstanbul: Der Yayınları, 1991.

Rosler, Martha. "Video: Shedding the Utopian Moment" **Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art.** Ed: Doug Hall and Sally Jo Fifer, New Jersey: Aperture Foundation, 1990.

Ross, David. "Interview with Douglas Davis" **Video Art: An Anthology.** Ed: Ira Schneider and Beryl Korot, New York and London: The Raindance Foundation Inc., 1976.

-----, "Truth or Consequences: American Television and Video Art" **Video Culture: A Critical Investigation.** Ed: John G. Handhardt, New York: Visual Studies Workshop Press and Peregrine Smith Books, 1986.

Schneider, Ira and Beryl Korot. **Video Art: An Anthology.** New York and London: The Raindance Foundation Inc., 1976.

Sontag, Susan. **Fotoğraf Üzerine.** Çeviren: Reha Akçakaya, İstanbul: Altı Kırkbeş Yayınları, 1993.

Sözen, Metin. ve Uğur Tanyeli. **Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü.** İstanbul: Remzi Kitabevi A.Ş. Yayınları, 1992.

Tamer, Kezban. **Televizyonun Etkileme Süreci İle İlgili Savlar.** Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları, 1983.

Tansuğ, Sezer. **Resim Sanatının Tarihi.** İstanbul: Remzi Kitabevi A.Ş. Yayınları, 1993.

Tarkovski, Andrey. **Mühürlenmiş Zaman.** İstanbul: Afa Yayıncılık A.Ş. Yayınları, 1992.

Tunalı, İsmail. **Estetik.** İstanbul: Remzi Kitabevi A.Ş. Yayınları, 1989.

Turani, Adnan. **Dünya Sanat Tarihi.** İstanbul: Remzi Kitabevi A.Ş. Yayınları, 1992.

Turim, Maureen. "The Culture Logic of Video" **Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art**. Ed: Doung Hall and Sally Jo Fifer, New York: Aperture Foundation Inc., 1990.

----- . "Video Art: Theory For a Future" **Regarding Television Critical Approaches-An Anthology**. Ed: Ann Kaplan, California: University Publication of America Inc., The American Film Institute, 1983.

Uğur, Aydın. **Keşfedilmemiş Kıta**. İstanbul: İletişim Yayınları, 1991.

Watt, J.H. Jr. ve R. Krull. "An Examination of Three Models of Television Viewing and Aggression" **Human Communication Research**. Cilt:3, No:2, 1977.

Winston, Brian. "Brunelleschi İçin Bir Ayna" **Adam Sanat Dergisi**. Çeviren: Levend Kılıç, Sayı:59, Ekim, 1990.

----- . **Misunderstanding Media**. Cambridge: MA, Harvard University Press, 1968.

Zettl, Herbert. **Television Production Handbook**. California: Wadsworth Publishing, 1984.

----- . "Television Aesthetics" **Understanding Television: Essays on Television as a Social and Cultural Force**. Ed: Elenard P. Adler, New York: Prager Publisher, 1981.

----- . "The Rare Case of Television Aesthetics" **Journal of the University Film Association**. Vol:30, No:2, Spring-1978.

----- . **Sight, Sound, Motion-Applied Media Aesthetics**. Belmont, California: Wadsworth Publishing Company Inc., 1973.