

T.C.  
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



VİDEO SANATININ GÖRSEL DİSİPLİNLERLE ETKİLEŞİMİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Mesut Batuhan ÇANKIR

(Y1412.240003)

Görsel Sanatlar Ana Sanat Dalı

Görsel Sanatlar Yüksel Lisans Programı

Tez Danışmanı:

Prof. Mehmet Reşat BAŞAR

İSTANBUL – 2018

## **YEMİN METNİ**

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum “Video Sanatının Görsel Disiplinlerle Etkileşimi” adlı tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurulmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin Bibliyografya’da gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve onurumla beyan ederim. (10/02/2018)

**Mesut Batuhan ÇANKIR**



T.C.  
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ

**Yüksek Lisans Tez Onay Belgesi**

Enstitümüz Görsel Sanatlar Anasanat Dalı Görsel Sanatlar Tezli Yüksek Lisans Programı Y1412.240003 numaralı öğrencisi **Mesut Batuhan ÇANKIR**'ın "VİDEO SANATININ GÖRSEL DİSİPLİNLERLE ETKİLEŞİMİ" adlı tez çalışması Enstitümüz Yönetim Kurulunun 12.02.2018 tarih ve 2018/06 sayılı kararıyla oluşturulan jüri tarafından *eyberlyp* ile Tezli Yüksek Lisans tezi olarak *keşel* edilmiştir.

**Öğretim Üyesi Adı Soyadı**

**İmzası**

Tez Savunma Tarihi :16/02/2018

1)Tez Danışmanı: Prof. Mehmet Reşat BAŞAR

2) Jüri Üyesi : Doç. Arif Can GÜNGÖR

3) Jüri Üyesi : Doç. Fuat AKDENİZLİ

*[Handwritten signatures of Prof. Mehmet Reşat BAŞAR, Doç. Arif Can GÜNGÖR, and Doç. Fuat AKDENİZLİ]*

Not: Öğrencinin Tez savunmasında **Başarılı** olması halinde bu form **imzalanacaktır**. Aksi halde geçersizdir.

## ÖNSÖZ

Video, endüstri devriminden sonra pek çok kitle iletişim aracı gibi hayatımıza girmiş ve barındırdığı kolay kullanım ve erişebilirlik olanağıyla kısa sürede yaygınlaşmıştır. Bu çalışmada videonun fiziksel yapısı ele alınarak, teknolojik ve sanatsal keşif süreci toplumsal ve teknolojik bağlamda değerlendirilmiştir. Videoyu sanat ortamına dahil eden öncü sanatçılar olarak Nam June Paik ve Joseph Beuys sanatsal ifade biçimleri ve eserleri üzerinden incelenmiştir.

Şüphesiz ki tüm sanat disiplin ve akımları arasında bulunan organik bir bağın varlığından söz edebiliriz. Video sanatını bağımsız bir olgu olarak değerlendirmek, bu sanatın etkinliğini algılama açısından oldukça yanıltıcı olacaktır. Bu nedenle video sanatının etkileşimde bulunduğu sanat akımları tartışılarak, videonun sanatsal malzeme olarak değerlendiriliş sürecine katkılarından söz edilmiştir. Bu inceleme sadece akımlar üzerinde sınırlı kalmamış, resim, heykel, enstalasyon, film ve fotoğraf gibi disiplinler video sanatı ile karşılaştırmalı olarak ele alınmıştır.

Bu çalışmayı meydana getirirken her konuda yardımcı olan, değerli tavsiyelerini esirgemeyen tez danışmanın Sayın Prof. Mehmet Reşat BAŞAR'a, çalışma boyunca görüşleriyle yol gösteren Sayın Doç. Safiye BAŞAR'a, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Kütüphanesi yönetici ve çalışanlarına, manevi desteklerinden dolayı sevgili anne ve babama şükran ve minnetlerimi sunarım.

**Subat, 2018**

**Mesut Batuhan CANKIR**

## İÇİNDEKİLER

### Sayfa

<b>ÖNSÖZ</b> .....	<b>III</b>
<b>İÇİNDEKİLER</b> .....	<b>IV</b>
<b>ŞEKİL LİSTESİ</b> .....	<b>V</b>
<b>ÖZET</b> .....	<b>VI</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>VII</b>
<b>1. GİRİŞ</b> .....	<b>1</b>
1.1. Video Nedir? .....	2
1.2. Video Sanatının Ortaya Çıkış Süreci .....	5
1.3. Video Sanatının Öncü Temsilcileri: Nam June Paik ve Joseph Beuys.....	14
<b>2. VIDEO SANATIN TEMELLERİNİ OLUŞTURAN SANAT HAREKETLERİ</b> .....	<b>19</b>
2.1. Fütürizm .....	19
2.2. Konstrüktivizm .....	21
2.3. Dada .....	25
2.4. Pop Art .....	30
2.5. Kavramsal Sanat .....	34
2.6. Fluxus .....	38
<b>3. VIDEO SANATININ GÖRSEL DİSİPLİNLERLE ETKİLEŞİMİ</b> .....	<b>42</b>
3.1. Resim .....	42
3.2. Heykel ve Enstalasyon .....	49
3.3. Fotoğraf ve Film .....	54
<b>4. SONUÇ</b> .....	<b>59</b>
<b>KAYNAKLAR</b> .....	<b>61</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ</b> .....	<b>64</b>

## ŞEKİL LİSTESİ

### Sayfa

Şekil 1.1 : Sony Portapak Taşınabilir Video Kamera .....	14
Şekil 1.2 : Nam June Paik.....	15
Şekil 1.3 : Nam June Paik'in Robot Ailesi.....	16
Şekil 1.4 : Joseph Beuys, "Ölü Bir Tavşana Resimler Nasıl Açıklanmalı" .....	17
Şekil 1.5 : Joseph Beuys, "Keçe Televizyon" .....	18
Şekil 2.1 : Etienne-Jules Marey'in Deneysel Fotoğraf Çalışması .....	21
Şekil 2.2 : 3. Enternasyonal Anıtı .....	24
Şekil 2.3 : Marcel Duchamp, "Çeşme" .....	28
Şekil 2.4 : Raoul Hausmann, "Mekanik Kafa" .....	29
Şekil 2.4 : Richard Hamilton, "Bugünün Evlerini Bu Denli Farklı, Bu Denli Cazip Kılan Tam Olarak Nedir?" .....	31
Şekil 2.5 : Andy Warhol, "Ölüm ve Felaketler Serisi" .....	33
Şekil 2.6 : Joseph Kosuth " Bir ve Üç Sandalye" .....	36
Şekil 2.7 : George Maciunas, "ABD, Bütün Soykırım Kayıtlarını Aştı".....	39
Şekil 3.1 : Chiasroscuro Aydınlatma Örneği Olarak: Rembrandt, "Dr. Tulp'un Anatomi Dersi".....	44
Şekil 3.2 : Ekranda Görüntüyü Oluşturan Kırmızı, Yeşil ve Mavi Noktacıklar.....	47
Şekil 3.3 : 4:3 ve 16:9 Çerçeveleme Farkı .....	48
Şekil 3.4 : Bill Viola, "Kutlama".....	49
Şekil 3.5 : Nam June Paik, "Piyano Parçası" .....	51
Şekil 3.6 : Nam June Paik ve "T.V. Buddha".....	54

## VIDEO SANATININ GÖRSEL DİSİPLİNLERLE ETKİLEŞİMİ

### ÖZET

Endüstri devrimi insanlık tarihini birçok açıdan etkilemiş toplumsal bir olaydır. Toplumsal düzen yeniden belirlenmiş, farklı sınıflar ortaya çıkmış ve teknolojik anlamda gelişmeler meydana gelmiştir. Bu teknolojik gelişmeler arasında topluma ve sanata en çok tesir eden ise kitle iletişim araçları olmuştur. Bu araçların dezenformasyona açık anlatım biçimi kitle kültürünü yaratmış, yeniden üretim imkanı ise sanatçılara kendilerini ifade etmek için farklı yollar arama ihtiyacı hissettirmiştir.

Farklı ifade biçimi arayışındaki bazı avangart sanatçılar ise buldukları dönemin kitle iletişim araçlarını sanatsal bir malzeme olarak değerlendirme çabası içine girmişlerdir. Fotoğraf ve filmin yaşadığı bu farklı geleneksel işlevinin dışındaki değerlendirilme süreci, elektronik görüntü için de geçerli olmuştur. Elektronik görüntü, kendisini var eden televizyonun toplum üzerindeki etkisine karşı sanat ortamına dahil edilmiştir. Bu eylemi gerçekleştiren öncü sanatçılar bir nevi çözümü, problemin kendisinden sağlamışlardır.

Birinci bölümde videonun keşfini hazırlayan toplumsal ve teknolojik gelişmeler incelenmiş, videonun fiziksel ve teknik özelliklerinden bahsedilmiş ve sanatsal ortamına dahil olma süreci değerlendirilmiştir. İkinci bölümde ise video sanatının temelini oluşturan Fütürizm, Konstrüktivizm, Dada, Pop Art, Kavramsal Sanat ve Fluxus sanat akımları incelenerek, tarihsel süreç içerisinde sanat malzemesinin değişimi gözlenmiştir. Üçüncü bölümde ise resim, heykel, enstalasyon, fotoğraf ve film gibi sanat disiplinleri estetik ve teknik açıdan video ile karşılaştırılmış benzerlik ve farklılıklarından bahsedilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Video Sanatı, Görsel Sanatlar, Sanat Akımları

## **INTERACTION OF VIDEO ART WITH VISUAL DISCIPLINES**

### **ABSTRACT**

The industrial revolution is a social act that has influenced human history in many ways. The social order has been redefined, different classes have emerged, and technological developments have taken place. In the context of these technological developments, the influence of mass media has mostly been on art and society. The disinformation nature of these instruments has created mass culture, and the possibility of reproduction made artists feel the need to search for different ways to express themselves.

Some avant-garde artists seeking different forms of expression have struggled to evaluate the mass media of their time as an artistic material. The evaluation process outside of this different traditional function of film and photography also applies to the electronic image. The electronic image has been incorporated into the art scene against the influence of the television that created it on society. Leading artists who have realized this action have provided a kind of solution from the problem itself.

In the first part, the social and technological developments that prepared the discovery of the video were examined, the physical and technical features of the video were mentioned and the process of being involved in the artistic environment was evaluated. In the second part, the art movements of Futurism, Constructivism, Dada, Pop Art, Conceptual Art and Fluxus which are the basis of video art were examined and the change of art materials in the historical process was observed. In the third part, the similarities and differences of art disciplines such as painting, sculpture, installation, photography and film are compared with video in aesthetic and technical terms.

**Key Words:** Video Art, Visual Arts, Art Movements



## 1. GİRİŞ

Tarihsel süreç içerisinde birçok sanat disiplini ve hareketi gelişim göstermiş, belirli bir süre varlığını sürdürmüş ve yerini kendinden sonra gelen bir başkasına devretmiştir. Bu sanat dalları ve akımları yapılarında bazı farklılıklar barındırsa da bir zincirin halkları gibi birbirlerine bağıllık göstermektedir. Her sanat disiplini ya da akımı kendinden öncekilerin izlerini taşımış, sonrakiler için ise yol gösterici olmuştur. Bu bağlamda bir sanat disiplini ya da akımını tek başına ele alarak değerlendirmek ve onu diğerlerinden bağımsız bir olgu olarak görmek hatalı olacaktır. Bu sonsuz etkileşim, birçok sebebe ilişkin olarak geçerliliğini sürdürmüş ve kabul görmüştür. Eğer yaşamı gözlemlersek değişimin hiçbir zaman aksamadığının ve sürekli olduğunun kolayca farkına varırız. Herakleitos'un söylediği gibi; değişmeyen tek şey değişimin kendisidir. Sanatın da yaşamın bir parçası olduğunda görüşünden yola çıkarsak bu devinim ve değişiminden payını almaması mümkün değildir (Altunay, 2004: 25).

Sanat tarihindeki biçim, üslup ve akım konusundaki değişimlerinin ana tetikleyicisi çoğu zaman toplumsal dinamikler olmuştur. Sanat eserini gerçekleştiren sanatçının içinde bulunduğu toplumdan bağımsız hareket etmesi ya da yalıtılmış bir biçimde hayatını sürdürmesi düşünülememektedir. Ayrıca sanatçı tarafından üretilen eserin hedef kitesinin, sanatçının içinde bulunduğu toplum olduğu gerçeği unutulmamalıdır. Toplumbilimciler insanlık tarihindeki önemli değişimleri değerlendirerek, toplumsal gelişimi üç ana başlık altında sıralamışlardır. Bu başlıklar “endüstri öncesi toplum”, “endüstri toplumu” ve “endüstrisi sonrası toplum” şeklinde tanımlanabilmektedir. Tüm bu başlıkların “endüstri” kelimesini içermesi, üretim sürecini etkileyen endüstri devriminin insanlık tarihindeki öneminin bir göstergesi niteliğindedir. Sanatın toplumsal yönü de ele alınarak, tarih boyunca ortaya çıkan sanat dalları ve akımların toplumsal ve kültürel yapıları, ideolojik ve ekonomik söylemleri incelendiğinde

endüstri devriminin belirleyiciliği göze çarpmaktadır. Endüstri devrimini kısaca özetlemek gerekirse tarım ve zanaatın baskın olduğu bir ekonomiden, makine üretimine dayalı ekonomiye geçiş olarak tanımlanabiliriz.

Endüstri devrimin neden olduğu tüm bu toplumsal gelişmeler sanat ve sanatın üretiminde radikal değişimlere yol açmıştır. Önceleri zahmetli bir yöntem olan baskı tekniği ile yedinden üretim, fotoğraf makinesinin icadı ile oldukça basit ve hızlı bir hal almıştır. Fotoğraf makinesinin bu kusursuz kopyalama yeteneği sanatçıları farklı üretim arayışlarına itmiş, daha sonra fotoğrafın kendisi de bir disiplin olarak sanat ortamına dahil olmuştur. Fotoğraf makinesinin bu durağan bir şekilde görüntü oluşturma yetisi sonraları yerine hareketli görüntü olan filme bırakmıştır. Kitle iletişim araçları etkisini genişleterek, gündelik hayatımızın önemli bir parçası haline gelmiştir. Radyonun elektromanyetik dalgalarla eş zamanlı olarak sesi aktarabilmesi, görüntünün de benzer yöntemler uygulanarak aktarılabilmesi için ilham kaynağı olmuştur.

### **1.1. Video Nedir?**

Hareketli görüntünün film ile kayıt altına alınabilmesinin ardından, hareketli görüntünün elektronik ortamlarda yaratılması ve üretilen bu elektronik görüntülerin uzaklara aktarımının çalışmalarına başlanmıştır. Özellikle de sesin kaydedilebilmesi ve eş zamanlı olarak radyo yayınları ile aktarılabilmesinin olanaklı bir hale gelmesiyle birlikte, nesnelere görüntülerinin de bir yüzey üzerinde yeniden üretilmesi ve aktarımı için yapılan çalışmalar belirli bir ivme kazanmıştır (Altunay, 2004: 111). Bu çalışmalar paralelinde birçok deneme ve keşif yapılmış ve elektronik görüntü, yani video icat edilmiştir. İlk elektronik görüntü çalışmalarının 1602'de fosforun bulunmasıyla başladığı varsayılmaktadır (Ingmar, 1983: 73). Bu keşfin ardından teknolojinin gelişimine bağlı olarak 19. yüzyılın sonlarına kadar önemli bir gelişme yaşanmamıştır.

*“Elektronik görüntünün bulunması için yapılan en önemli deneme, 1873 yılında İrlandalı bir telgrafçı olan Andrew May tarafından gerçekleştirilmiştir. May, ışık dalgalarını elektrik akımına çevirmenin bir yolunu bulmuştur. May, 1817'de Berzelius'un bulduğu selenyum adlı maddenin ışığa karşı tepki gösterdiğini ve elektrik akımlarının bu maddeden karanlığa göre güneş ışığından daha kolay etkilendiğini fark etmiştir. 1907 yılında ise Boris Rosing, Rusya'da alıcıda katot ışınlu bir*

*tüp ve vericide de aynalı tamburlardan oluşan, ilk mekanik taramalı televizyon sistemini gerçekleştirmiştir. Bu çalışmalarla birlikte teknoloji tarihinde ilk kez, televizyonda görüntülerin yeniden oluşturulabilmesi için, görüntünün satır satır taranması ve elektronik görüntünün satırların yeniden birleştirilmesi ile oluşturulabileceği belirlenmiştir.” (Rigel, 1991: 23)*

Bir elektronik görüntü, video aktarım aracı olan televizyon, tarihindeki en büyük sıçrayışını 1936 Berlin Olimpiyat Oyunları sırasında yapmıştır. İlk kez elektronik görüntü ve sesin eşzamanlı olarak canlı yayını gerçekleştirilmiş ve Olimpiyat Oyunları 180.000 kişi tarafından izlenmiştir. Ses ve görüntünün eşzamanlı olarak kilometrelerce uzağa beyaz bir ekran üzerinden iletilmesi, yakın bir gelecekte televizyonun ne kadar güçlü ve yaygın bir kitle iletişim ve dağıtım aracı olacağına bir göstergesi olmuştur. Elektronik görüntünün dağıtımını yapan bu yeni kitle iletişim aracı, daha sonra dikkat çeken ışığı ile bir öykü anlatma, propaganda, ticaret, meta oluşturma, kitleleri yönlendirme yeteneğine sahip olacaktır.

Elektronik görüntü diğer söylemi ile video, bir iletişim aracı ve mesajı kitlelere ileten bir iletişim ortamıdır. Videonun bu işlevi onun sanat ortamında, bir sanat malzemesine dönüşmesinin de ötesinde bulunmaktadır. Mesajı görsel ve işitsel bir biçimde elektronik yöntemlerle kodlamaktadır. Gerçek görüntü ve seslerin imgelerini kodlama yöntemi ile yeniden üretmektedir. Film gibi hareket ve sesi barındırır ancak filmden farklı olarak bunu eşzamanlı yapabilme yetisine sahiptir. Video görsel ve işitsel duyuma yönelik bir araçtır. Fotoğraf ve film gibi kendi oluşturduğu yüzey üzerinde gerçekleri imgelemektedir. Cam ekranı belgelerin üretildiği, öykülerin anlatıldığı bir ortama dönüştürmektedir.

*“Elektronik görüntünün televizyonla bütünleşerek ortaya koyduğu çoğaltım aracı kendisinden öncekilerden, özellikle de fotoğraf ve filmden çok farklıdır. Bu fark videonun teknolojik olarak görüntü oluşturma biçiminden kaynaklanır. Videonun görüntüsü elektronik olarak ekranda belirir. Ekran, ışıklı noktacıklardan meydana gelen bir yüzeydir. Yani elektronik görüntünün kendisi ışıktır. Fotoğraf ve filmde ise görüntü, ışık yansıtma yoluyla ortaya çıkar. Elektronik görüntünün bu yapısal farklılığı bir çoğaltım teknoloji olarak görüntü ve ses şeklinde bilginin*

*depolanmasıyla birlikte doğal olarak videoya yeni olanaklar sunmaktadır.” (Kılıç, 1995: 10)*

Video ve film kullandıkları ortak görsel üslup birbiri ile etkileşim içinde olmalarına karşı aralarındaki temel farkı teknolojileri ve üretiminde kullanılan materyal oluşturmaktadır. Videonun icadından günümüze kadar yaygın bir şekilde kullanılması onun görüntü üretme sisteminin oldukça basit bir şekilde çalışması ve kolay kullanımı ile ilgilidir. Kolay kullanım ve az maliyet videoyu, filme göre daha çok tercih edilir kılmıştır. Video, fotoğraf ve filmde olduğu gibi kimyasal bir süreçten geçmeye ihtiyacı yoktur. Teknolojinin gelişmesi ile birlikte kayıt yapılan materyalin bant ve kasetten, daha az maliyete sahip dijital disk ve hafıza kartı gibi kayıt ortamlarına evrilmesi videonun kullanımını daha da yaygınlaştırmıştır. Vehbi Belgil’in videonun maliyeti ve kolaylığı hakkındaki görüşleri şu şekildedir; Video, filme kıyasla daha fazla kolaylık ve az maliyet sunar. Filmde negatif ve pozitif şeritler kullanılır, videoda ise görüntü ve ses elektromanyetik dalgalar veya lazer ışığı ile banda aktarılır. Film, negatiften, pozitive çevrilmesi için oldukça zaman alan ve masraflı olan banyo işlemine ihtiyaç duyar, videoda ise çekilen görüntü eşzamanlı olarak izlenebilir. Film makineleri büyük bir hacme sahipken, video kayıt cihazları oldukça küçüktür ve çekilen görüntünün izlenmesi için televizyon ekranı yeterlidir (Belgil, 1983: 8).

Gelişen teknoloji ve video araçlarını ile mobil telefonların entegre olması videoyu günümüzde daha da ulaşılabilir ve kullanılabilir kılmış, videonun farklı bir şekilde evrilmesine önayak olmuştur. Günümüzde video ticari amaç ve sanat malzemesi olmak dışında video görüntüleme web siteleri ve sosyal medya platformlarının da katkısı ile kişisel günlük kullanım, eğitim, spor ve toplumsal olayları görüntüleme oldukça tercih edilen bir araç haline gelmiştir.

İletişimci Prof. Dr. Ünsal Oskay ise videonun potansiyeli ve yapabilecekleri hakkında 1983 yılında şu şekilde öngöründe bulunmuştur; Videonun, yalnızca toplumun belirli yerlerinden toplumun diğer kesimlerine enformasyon, duygu, kanaat ve değer akıtip aşıl原因, ya da pekiştiren bir araç olmak yerine kitlelerin kendi yaşam deneyimlerinin hayata katkıda bulunacak bilgilere yetilere dönüşmesine yardım edecek biçimde kullanılması ile, kendisinin ve toplumun geleceğinin kendi ellerinde olduğunu hisseden vatandaşlar oluşturabilir. İnsanlarımız, iletişimin, siyasetin, hayatın gerçek özneleri haline gelebilir. Kültür ve sanattan nasiplerini alabilirler. Kentlerimiz çöplerden, şiddetten, umutsuzluktan, kayıtsızlıktan kurtulabilir. Müziğimiz, gerçeklik

karşısında kendi söylemini geliştirebilen insanlarımızla, değişik görüşlerin iletilmesiyle birliği ile birlikte gelişebilir. Yeter ki videonun toplumumuzdaki bu ilk yaygınlaşmaları ve kurumlaşması ile birlikte demokratik ortam oluşturulabilsin (Oskay, 1983: 12).

## **1.2. Video Sanatının Ortaya Çıkış Süreci**

Video sanatının ortaya çıkmasında, 1960'larda ticari televizyona karşı oluşan tepki önemli bir rol üstlenmiştir. Bu tepki o dönemde dünyada gelişen özgürlükçü, sosyal, barışçıl, protest ve dünyayı değiştirebileceğine inanan düşünce ile de paralellik göstermektedir. Özel televizyon şirketlerinin gelirlerini ticari reklamlardan sağlaması ve bu nedenle programların sıkça kesilip izleyicilerin bu reklamlara maruz kalması, farklı birçok televizyon kanalı olmasına karşın sunulan yayının içerik olarak benzerliği, izleyicinin spesifik bir seçim hakkına sahip olmaması, televizyonun siyasi fikirlerin aşılandığı ve kitlelerin yönetme amacı güdüldüğü bir propaganda aracı haline dönüşmesi bu tepkinin başlıca sebepleri arasında gösterilebilir. Kapitalist sistemin en güçlü kontrol araçlarından biri olan televizyon yayıncılığının videonun gelişimine sağladığı en önemli katkısı ise, videonun bir sanatsal malzeme olarak yeniden ele alınarak televizyon yayıncılığını bir düşman olarak görmesi ile olmuştur. Televizyon yayıncılığının bu denli içi boş olması bir sanatın doğmasındaki diyalektik temelleri oluşturmuştur. Sanatçılar televizyon yayıncılığı ile kendi silahı olan videoyu kullanarak savaşmışlardır. Bir başka deyişle sorunu çözmek için sorunun kendisinden çözüm üretmişlerdir.

Televizyonun, toplumu yansızlaştırma çabası, zamanla kendi içinde büyülü bir yapı kazanmakta, aracın durdurulamaz niteliği de bu durumu oldukça hızlandırmaktaydı. Temelde sabit bir hıza sahip bu araç; seyretmeseniz, dikkat vermeseniz, uyusanız, çalışsanız dahi yerini korumakta ve kendisini başarı ile gizleyerek unutturmaktaydı. İzleyenlerine göreceli olarak sonsuz seçenek sunarak, birini seçmelerini ve sıkılmamalarını amaçlamaktaydı. Gün geçtikçe artan ve izleyiciyi yakalamak için birbiri ile yarışan televizyon kanalları, birbirlerinden farklı olduklarını iddia etmekteydi. Ancak izleyiciler iletiye bir kez yakaladığında hepsi aynı hapishaneye gönderilmekteydi. Bu hapishanede hapsedilen izleyiciler kişisel olarak iyileştirilmeyi arzulamakta ve baştan çıkarılmış olduğunun duygusuna kapılmaktaydı. Televizyon tarafından iyi insanlardan oluşan ideal bir dünya yaratılıyor, bu dünyada farklı etnik

kökenden insanlar, kadınlar korkutuluyor ve kurban oluyorlardı. Kısacası televizyon artık zararlı bir içerik sunmaktan öteye gidemiyordu (Ross, 1995: 88-89).

Teknolojik bir sanat olarak değerlendirebileceğimiz video sanatı, teknik görüntü üretiminin sanat ortamındaki bir yansıması olarak da kabul edilebilir. Video sanatın altyapısını oluşturan en önemli teknolojik gelişme video teknolojisinin bulunmasıdır. Video sanatının ortaya çıkmasına neden olan bir başka teknolojik gelişme ise, video kameraların yapısındaki değişimdir. İlk ortaya çıktıklarında oldukça ağır olan ve sadece stüdyolarda kullanılabilen video kameraların sanatsal bir ortam olarak düşünülmesi zorluklar içermektedir. Böyle bir ortamda taşınabilir video kameraların bulunması görsel işitsel teknolojilerin gelişmesi açısından önemli bir rol oynamış, video sanatının gerçek anlamına bürünmesine neden olmuştur. Taşınabilir video kameraların sınırsız olanakları, sanatçıların videoyu bir sanat ortamı olarak kullanması için cazip bir hale getirmiştir (Altunay, 2004: 157-159).

Taşınabilir video kamera, kullanıcıyı stüdyo ortamından kurtararak, aracını dilediği yere taşıyıp, görüntü kaydetme olanağı sağlamıştır. Böylelikle daha önce görüntülenemeyen yerlerin taşınabilir video kamera ile görüntülenme imkanı doğmuş, sanatsal bir bakış açısı kazanımının yolu açılmıştır. Taşınabilir video kamera, videonun sadece yayıncı profesyonellerin dışında farklı meslek gruplarına ve halka ulaşmasını sağlamıştır. Kullanıcılar taşınabilir video kamera ile gündelik yaşamlarını, sıradan anlarını kayıt altına almış, ucuz maliyeti ve eş zamanlı olarak ses kayıt sağlamasından dolayı fotoğraf makinesi yerine tercih etmeye başlamışlardır. Videonun ucuz maliyeti sadece fotoğraf makinesinin yerini almakla kalmamış onun alışkanlıklarını da yerle bir etmiştir. Fotoğraf ve filmin maliyeti ve zor ulaşılabilirliği nedeniyle güzel kıyafetler giyip, bir araya toplanarak fotoğraf çekirme geleneğini de yıkarak, gündelik anlarının görselleştirilebileceği algısını yaymıştır. Takım elbiseler, şık elbiseler içindeki insanlar video ile birlikte yerini gündelik kıyafetler içindeki insanlara bırakmıştır. Fotoğraf ve filmde önceden planlanan, düzenlenmiş, mizansen görüntüler, taşınabilir video kamera ile birlikte sarsıntı ve titreme içinde müdahale edilmemiş, özensiz görüntülere dönüşmüştür. Taşınabilir video kamera kullanıcısının elinde deneysel bir araca dönüşmüştür. Bunun nedenini kullanan kişinin araca hakim olmaması ve amatörlüğü olarak da değerlendirebiliriz. Film kamerası maliyetinden dolayı hiçbir zaman halka inememiş, toplumsal kullanım alanı bulamamış, fotoğraf makinesi ise kolay kullanımı ile durağan kareler yaratmakta fazla bir beceriye ihtiyaç

duymamıştır. Hareketli görüntü üreten bu elektronik araç film ve fotoğraftan oldukça yaygın olarak amatör kullanım alanına sahip olmuştur. Bu geniş kullanım skalasından dolayı uzun süre deneysel bir araç olarak kullanılmış ve bu kullanım amatör video olarak adlandırılmıştır (Altunay, 2013: 21-22).

Fotoğraf ve filmde olduğu gibi video da keşfinin ilk yıllarında ticari amaçla kullanılmış, daha sonra yeni bir jenerasyon tarafından estetik kaygılar ile sanatsal bir malzeme olarak yeniden keşfedilmiştir. Fotoğraf teknolojisi, bir ressamın zamanını alarak ürettiği bir portre ya da peyzajı, çok kısa bir sürede yüzey üzerine aktarma ve çoğaltma imkanını sağlamıştır. Bu teknoloji ticari kaygıyla uzun süre kullanılmış ve yaygınlaşmıştır. Fotoğraf teknolojisinin sanatsal bir malzemeye dönüşmesi ve estetik kaygılarla icra edilmesi, icadından uzun bir süre sonra August Sander ve Man Ray tarafından gerçekleştirilmiştir (Kılıç, 1995: 9).

Fotoğrafın icadı özellikle resim sanatında köklü değişikliklere neden olarak birçok sanat akımının doğmasına önayak olmuştur. Fotoğrafın durgun kareleri daha sonra Eadward Muybridge tarafından “bir at koşarken dört ayağı birden aynı anda yerden kesilir mi?” sorusuna cevap ararken hareketlendirilmiştir. Muybridge ardışık olarak çektiği bir atın hareket görüntülerini art arda oynatmasıyla hareketli görüntü yani filmin keşfedilmesine katkı sağlamıştır. Film icadının ilk yıllarında Thomas Edison ve Lumiere Kardeşler tarafından ticari amaçla kullanılmış, kamera sabit bir zemine yerleştirilerek gündelik hayattan görüntüler kaydedilmiştir. Filmin sanatsal malzemeye dönüşmesi ise Sergei Eisenstein, Dziga Vertov ve Charlie Chaplin gibi yöntemlerin çalışmalarıyla gerçekleşmiştir. Benzer aşamalar video için de paralellik göstermiş, geçerli olmuştur. Videonun kullanımının tarihsel süreci bu yönden fotoğraf ve filme oldukça benzemektedir. İcadının ilk yıllarında televizyon kanalları tarafından ticari amaçlarla kullanılan video daha sonrasında sanatsal malzeme olarak yeniden keşfedilmiştir.

Video, sanatçının üretim sağladığı, diğer medyalarda bulunmayan renk ve biçimlere sahip elektronik bir malzemedir. Ancak bu malzemenin sanatsal olarak kullanımı bize yeni bir sanat türü “video sanatı” olarak adlandırmamız için yeterli midir?

Fransız video sanatı uzmanı Fonds Dany Bloch, 1970’lerin araştırmacı sanat anlayışı dahilinde değerlendirilebileceğini ancak bu dönemde sanatçıların artık bir araştırmacıya dönüştüğü görüşünde bulunmuştur. Bloch’a göre; video kamera ve bant, sanatçı için boya tüpü ve fırçaları kadar önemli hale gelmiş, sanatın üreticisi teknoloji ve

elektronik araçlarla doğrudan doğruya bir bağlantı içindedir. Video, plastik sanatçılar tarafından ilgi ile karşılanmıştır. Sanatçılar videonun getirdiği görsellik, iletişim, estetik ve yeni teknoloji olanakları ile bir şeyler bulma çabası içerisine girmiş, yeni görüntüler üretme ve görsel anlatımla kavramlar sunmayı video vasıtası ile öğrenmiştir. Buna karşın videoyu bu yöntemle kullanan sanatçılar bile, onu diğer özgün sanatlardan ayırmış, hatta tüm sanat türlerinin dışında tutmuşlardır. Video sanatı hakkında yazılan teorik ve eleştirel yazıtların birçoğu, videoyu diğer iletişim araçlarının dışında değerlendirmiştir. Sanat eserine değerini veren ögenin izleyicisinin bakış açısı olduğundan yola çıkarsak sanatın ve bilimin muhtelif alanlarında etkinlik yürüten bilim ve sanat insanları videodan üst düzeyde yaralanması öngörülmektedir (Bloch, 1983: 13).

Prof. Dr. Sezer Tansuğ, Bloch'tan farklı bir yaklaşımdan bulunarak videonun sanatsal malzeme olarak kullanımını konusunda daha tutucu olmuş ve bu yeni sanatı yerden yere vurmıştır. Video sanatının öncüsü Güney Koreli sanatçı Nam June Paik'in "Nasıl ki kolaj tekniği yağlıboya resim yerini almışsa, görüntü tüpü de beyaz perdenin yerini alacaktır ve günün birinde sanatçılar, bugünkü fırçanın yerine elektronik aletlerle çalışacaklardır" sözlerinden yola çıkan Tansuğ; Paik'in bu düşüncesini resim sanatının 1960'lı yıllarda içinde bulunduğu kriz ile ilişkilendirmiştir. Elektronik görüntünün değil fırçanın, kurşun kalemin bile yerini almasının oldukça güç olduğunu dile getirmiştir. Video, ilgiyle izlenilebilir ya da sıkıcı olma özellikleri dışında mesaj iletme düzeyine sahip sanatsal bir malzemeye dönüşümünü tamamlayamadığı çıkarımında bulunmuştur. Tansuğ'a göre; video teknolojisinin gelişimine koşul olarak sanatsal anlatım yollarının zorlanacağı açıktır. Ancak en ileri koşulda bile video karmaşık bir görüntü dili yaratarak, alt kültür etkinliği olmaktan ileriye gidemeyecektir. Optik bir baskı aracına dönüşerek bireyi yabancılaştırmaya yönelik yetisi vardır. Video sanatını ortaya çıkışındaki insanı televizyona köle olmaktan kurtarma düşüncesinin aksine onu daha çok kölesi yapar (Tansuğ, 1997: 57-58).

Toplum bilimci Prof. Dr. Emre Kongar videonun insanları yabancılaştırma, bireyselleştirme yetisinin dışında aynı zamanda toplumsallaştırıcı işlevini de öne sürer. Ses ve görüntüyü eş zamanlı olarak bize sunan video, kişiyi büyüleyerek başka dünyalara götürebilir. Üstelik bu ziyaret olanağı evimizin rahatlığı ile birleşmiş durumdadır. Video, kendimize ait bir adada yaşama olanağı sağlar. Dış dünyadan korunmuş bu adada her şey bize özgüdür. Dış dünyayı tehlikeli ve düşman olarak



gören birey bu tehlikeli ortamdan kendisini izole ederek dilediğince saatlerini harcayabilir. Günlük yaşamın sıkıntılarını unutma konusunda alkol ve uyuşturucu etkisinden farksız, toplumdan kaçmak için mükemmel bir araçtır. Video tüm bu olanaklara sahip olmasının yanında ayrıca toplumsal bir işleve de sahiptir. Her video kaset iyi, kötü, çirkin, güzel gibi belli toplumsal mesajlar barındırır. Bu mesajlar doğrudan bireyin bilincine ulaşır. Birey tarafından çözümlenen mesajlar sonucunda videonun toplumsallaştırıcı işlevi belirlenir. Önemli olan kültürel, sanatsal ve siyasal açıdan bakıldığında bu toplumsallaştırma hangi kural ve değerlere göre yapıldığıdır. Bu süreç, videoyu seyreden bireyin içinde bulunduğu toplumun değerlerine uygun ya da tümüyle bağımsız ve farklı olabilir. Farklı olması durumunda birey içinde yaşadığı toplumdan tümüyle uzaklaşacak, duygusal ve zihinsel yabancılaşma gerçekleşecektir. Eğer toplumsallaşma bireyin içinde yaşadığı topluma uygun ise bu toplumdan kaçış ve dış dünyadan izole olmak gibi değerlendirilen video seyretme eylemi özünde topluma bağlanış işlemi olarak adlandırılabilir (Kongar, 1983: 10-11).

Video sanatının ortaya çıkmasında yaşanan teknolojik gelişmeler haricinde, sanatının her alanında olduğu gibi toplumsal nedenler de önemli rol oynamıştır. Bütün sanat akımları oluşum süreçlerini tamamlayabilmek için gerekli şartların yerine getirdiği bir ortama ihtiyaç duymuştur. Sanat alanı içinde gerçekleşecek yeni bir yaklaşım, bir önerme ortaya çıkmak için uygun toplumsal koşul ve gelişmeleri beklemek zorundadır. Sanatta ortaya çıkan yeniliklerin bu gerçekleşecek koşul ve gerekliliklere bağlı olduğunu çıkarımında bulunabileceğimiz gibi, her toplumsal ortamın da kendi sanatını ürettiği tezine de varabiliriz. Bu fikri video sanatı üzerinden değerlendirirsek yaşanan toplumsal ortam ve teknolojik gelişmeler bu sanatının ortaya çıkmasına neden olduğu gibi aynı zamanda video, toplumsal işlevi ile video sanatının gerçekleşmesi için ihtiyaç duyulan gerekli ortamı yaratmıştır. Toplumlar durmadan gelişen organik bir yapıdır. Toplumlar arası çeşitli farklar göz edilebileceği gibi, her toplum tarihsel süreçte bir değişim içinde bulunabilir. Bu değişim esasen toplumun kabul gördüğü fikirlerin uğradığı değişimdir. Sanatçının ve sanatın içinde yaşadığı bu toplumun değişimine tepkisiz kalması düşünülemez. Bu bağlamda sanat kavramında gerçekleşen değişimleri, toplum ve sanat ilişkisi üzerinden toplumsal olaylardan bağımsız ele almak oldukça yanlıştır. Tek başına değerlendirildiğinde bireysel bir düşünün ürünü olarak ele alabileceğimiz eser, sanatçının içinde bulunduğu toplumsal

yapının izlerini barındırır ve bu yapıdan bağımsız düşünülemez (Altunay, 2004: 130-133).

Sanatı ve sanatçıyı en çok etkileyen toplumsal olaylardan biri de sanayi devrimidir. Seri üretim olanağına sahip bu devrim, elektronik sanat çağının hazırlayan en önemli süreçtir. Endüstri devriminden önce birey kas gücünü kullanarak ihtiyacı kadar üretmiş, devrim ise sağladığı seri üretim ile birlikte üreticiye az maliyet ile çok ürün sunmuştur. İhtiyaç fazlasını pazarlamakta ve her zaman daha az maliyetle daha fazla üretme güdüsünde bulunan üretici, makinelerin gelişim sürecini hızlandırmıştır. Gelişen makineler üretimin temelini oluşturmuş, insanı üretimin merkezinden uzaklaştırmıştır. Makineler insana yardımcı konumdayken bu süreç insanı makinelere yardımcı konuma getirmiştir. Yeteneklerinin ritmi ile çalışan zanaatkarlar, endüstri devrimi ile birlikte makinelerin ritimlerine ayak uydurmak zorunda kalmış, toplumda oldukça saygınlığı bulunan bu meslek grubu üzerine giydiği gömlekle toplumun taban sınıfı olan işçi sınıfına dönüşmüştür. Tarım toplulukları iş istihdamından yararlanmak için kentlere göç etmeye başlamış, kent nüfusları hızla artmıştır. Sanayi devriminin getirdiği bu yeni düzen yaşamın her alanında olduğu gibi sanatı da etkilemiştir. Sanatı din, burjuvazi ve aristokrasinin etkisinden uzaklaştırmıştır. Kentleşme ile birlikte kiliseler, katedraller ve burjuva odakları sanatın mekanı olmaktan çıkmış yerini sergi salonlarına bırakmış, sanat ve sanatçı tüketim kültürüne uyum sağlamıştır (Altunay, 2004: 134-139).

Sanayi devrimi ile birlikte gelen makineleşme ve seri üretimin maliyeti düşürmesi, insanlara daha önce ulaşamadıkları mal ve hizmetlere ulaşma imkanı yaratmıştır. Ulaşım ve iletişim alanında yaşanan teknolojik gelişmeler sınırları ve fiziksel mesafeleri ortadan kaldırmış, bilgiye erişimi kolaylaştırmıştır. Mal ve hizmetlerin dolaşımı da bu gelişmelerin paralelinde ivme kazanmış, uluslararası etkileşimi sağlayarak kültürel etkilenmelere neden olmuştur. Bireylerarası etkileşimde yüz yüze iletişimin yanı sıra kitle iletişim araçları kullanılmaya başlanmış, kitle iletişim araçları kültürleri sentezleyerek kitlesel ürünlerini yaratmıştır. Üretim gücü yerine bilginin gücü önem kazanmış, sanayi devrimine bağlı olarak oluşan yeni toplumsal düzen, üretim ve tüketim biçimlerini yapılandırarak günümüzdeki toplumsal sınıfların temelini atmıştır (Altunay, 2013: 27-27). Sanayi devriminin neden olduğu tüm bu teknolojik ve toplumsal gelişmeler sonucunda kültür; seri üretime bağlı, pazarlanabilen, tüketilebilen bir olgu olarak sunulmaya başlanmıştır. Kültür

standartlaştırılmış bir meta, bir endüstri ürünü haline gelmiş, kültürel ve sanatsal değerler özünden uzaklaşarak kültür endüstrisi içinde sermayeye, kapitale hizmet etmeye başlamıştır.

Frankfurt Okulu temsilcilerinden Theodor W. Adorno ve Max Horkheimer kültür endüstrisinin ürünü olan kitle kültürü kavramını ortaya koyar ve bu kavram üzerinden eleştirilerde bulunur. Adorno'ya göre; kapitalizmde üretim piyasa içindir ve ürünler insanların ihtiyaçlarını ve arzularını karşılamaktan çok, daha fazla sermaye edinmek için üretilir. Günümüz kültürü her şeyi tek tipleştirmiş, benzerlik kazandırmıştır. Sanatsal düşünce ürünleri, radyo, filmler ve dergiler tek bir sistemin ürünüdür ve hepsi söz birliği içindedir. Kültür üretim standartları olan herhangi bir meta gibi sanayiye dönüşmüş, kültürel üretim kapitalizmin ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Kültür endüstrisi ürettiği meta sanat eserlerini sergilerde, televizyonda, radyoda bedava, halk hizmeti adı altında sunar, oysaki bu eserlerin bedeli emekçi kitleler tarafından çoktan ödenmiştir. Tüketicisine ilgi çekici olay örgüleri ve görüntüler ile vaatlerde bulunur, ancak vaat edilen haz sürekli ertelenir ve hiçbir zaman gerçekleşmez. Parlak adlar ve imgelerin uyandırdığı arzular içindeki insan, kaçmak istediği renksiz günlük yaşamın sıradanlığı ve renksizliğine maruz kalır. İnsanların hiçbir zaman arzularına kavuşamaması, buldukları yoksunlukta gülerken doyuma ulaşması hedeflenir (Adorno, 2007: 72).

Kültür endüstrisi sanatçının ürettiği tüm sanatsal değerleri özünden koparmıştır. Eserin öz değerinden çok, kültür endüstrisi içindeki pazarlama değeri önem hale gelmiştir. Sanatın toplumsal ve teknolojik gelişmelerle birlikte seri üretebilir olması sanat yapıtının biricikliği kavramını da tartışmaya açmıştır. Sanatın özü tektir ve ait olduğu mekanla ilişki kurarak bir anlam kazanır. Seri üretimle birlikte sanat artık sadece ait olduğu yerde değil, takvimlerde, kitaplarda, çantalarda, tişörtlerde kısacası her yerdedir. Sanatın bilumum endüstriyel ürünlere taşınması onu mekansal bağlamandan uzaklaştırarak anlamını kaybetmesini sağlar. Böylelikle eser sergilendiği ya da karşılaşıldığı her yerde farklı anlamlandırılır.

Frankfurt Okulunun bir diğer önemli temsilcilerinden biri olan Walter Benjamin'e göre; sanat eseri tarihin her döneminde kopyalanabilir olmuş, insanlar birbirlerini taklit etmiştir. Öğrenciler yeteneklerini geliştirmek, ustalar eserlerini yaygınlaştırmak birtakım kişilerde ticari gelir elde etmek için bu tür girişimlerde bulunmuştur. Ancak sanatın teknik olarak kopyalanması yeni bir süreçtir. Yunanlar sanat yapıtını dökme

ve basma yöntemi ile kopyalayıp, çoğaltabiliyordu ancak bunlar yalnızca bronz, terakota ve sikkelerdi. Geri kalan tüm yapıtlar eşsizdi ve kopyalanmıyordu. Ahşap oymayla birlikte grafiksel ürünlerin yığın halinde kopyalanma imkanı doğdu, onu gravür, özgün baskı, litografi takip etti. Litografi tekniği kopyalamayı farklı bir boyuta taşıdı. Litografıyı diğer kopyalama tekniklerinden ayıran en önemli özellik kireç taşı ve mürekkep ile elde edilen üretiminin, bir ağaç bloğunun oyulması ya da bakır levhanın dağlanmasından daha basit oluşuydu. Bu sanatçılara eskisi gibi yığınlar halinde kopyalamanın yerine, her gün farklı bir grafik şekil üretebilmenin yolunu açtı. Ancak bütün bu kopyalama teknikleri fotoğraf makinesinin yarattığı etkiyi sanat üzerinde yaratmadı. Fotoğraf makinesi ile kopyalama süreci ilk kez herhangi bir yetenek gerektirmeden, üreten kişiyi sanatsal yükümlülüklerden kurtardı. Görsel kopyalama işlemi için sadece objektiften bakmak ve deklanşöre basmak yeterliydi. Oysa ki en mükemmel kopya bile özün yerini tutamaz. Eserin şimdi ve burada oluşu, varlığını koruduğu zaman içindeki yeri onun bir defalık var oluşunda gizlidir. Kopyalama tekniği, eserin özünü geleneklerinden kopararak, onun bir defalık varoluşu yerine yığınsal bir varoluş sunar. Sanat yapıtının kopyalanması, izleyicisi ile arasındaki ilişkiyi de derinden etkilemiştir, eserin toplumsal değerinin kaybolmasına neden olur. Bir eserin toplumsal değerinin azalması izleyicisinin eleştirel tutum ve edindiği haz ile ters orantılıdır. Geleneksel olandan eleştirisiz haz alınırken, yeni olan tiksinererek eleştirilir (Benjamin, 2014: 93-112).

Sanat yapıtının kopyalanabilir olması, seri üretimi ve kitle iletişim araçları ile iletimi sonucunda her endüstri ürünü gibi tüketimi de mümkün kılmıştır. Jean Baudrillard'a göre; çevremizdeki tüm nenelerin, hizmetlerin ve maddi ürünlerin çoğaltılabilir olması tüketim ve bolluk durumunu yaratmaktır. Bu durum içindeki insanlar tüm zamanlardan farklı olarak, çevrelerince başka insanlarla değil nesnelere kuşatılmıştır. İnsanların alışveriş alışkanlıkları kitle iletişim araçlarından gelen iletiler tarafından şekillendirilmektedir ve bu işlem sonucunda tüketim toplumu meydana getirilmiştir. İnsanlar, nesnelere çağında onların ritmine ve kesintisiz olarak gelişine göre yaşamaktadır (Baudrillard, 1997: 15-16). Nesne ve hazzı yönelik tüm tüketim davranışlarının, arzunun metaforik ya da dolaylı ifadesi ve farklılaştırıcı göstergeler üzerinden farklı bir toplumsal değer kodu üretilmesi amacına hizmet eder. Tüketimde belirleyici olan nesnelere toplamı üzerinden birey çıkar işlevi değil, göstergeler toplamı üzerinden değerlerin toplumsal değiş tokuşu, iletişimi ve dağıtımıdır. Tüketimin özü

bir haz işlevi değil, üretim işlevidir (Baudrillard, 1997: 91). Günümüzde teknik, endüstriyel, medyatik nesnelere ve her türden yapıt kendisini göstermek, ifade etmek, okunmak, kaydedilmek, fotoğraflanmak istemektedir. Birey bir nesneyi kaydettiğinde, okuduğunda ya da fotoğrafladığında bunu öz iradesi ile yaptığını düşünmektedir ancak bu nesnelere dünyasında bir figürandan öte değildir. Bu eylem nesnelere isteği ile gerçekleşmektedir (Baudrillard, 2014: 39).

Tüm bu toplumsal ve teknolojik gelişmelerin bağlamında, kitle iletişim araçlarının etkisinde yetişen ilk nesil olan 1968 kuşağı sanatın bütün disiplinlerini oldukça etkileyen bir toplumsal hareketin öncüsü olmuştur. II. Dünya Savaşından sonra oluşan toplumsal tepkiler 60'lı yılların ikinci yarısında zirveye çıkarak savaş karşıtı, insan hakları savunucusu, tüketim toplumunu eleştiren, antikapitalist bir hareket doğurmuştur. İlk kıvılcımının Paris'teki Sorbonne Üniversitesi'nde okullarının kapatılmasını protesto eden öğrencilerin eylemi ile çakıldığı bu hareket kısa sürede tüm dünyaya yayılmıştır. Sanayi devrimi ile birlikte oluşan işçi sınıfı, seri üretimin kaleleri olan fabrikaları işgal etmiş, grevler yapmıştır. Protestocular "kaldırım taşlarının altında kumsal var" sloganı ile kendilerine karşı koyan polise direnmekle kalmamış aynı zamanda sanayi devriminin bir diğer önemli sonucu olan kentleşmenin göstergelerinden birine de savaş açmışlardır. Amerika'nın Vietnam'da sürdüğü savaş politikası ile Atlantik Okyanusu'nun öbür kıyısına da sıçrayan bu toplumsal hareket paralelinde hippie, rock gibi sistem karşıtı birçok alt kültür yaratmıştır. 68 kuşağını daha önceki jenerasyonlardan ayıran en önemli özellik veriye ulaşımındaki farklılıklardır. Gazete ve radyo haricinde televizyon gibi farklı bir kitle iletişim aracı ile dünyayı daha farklı algılayabilen, çoklu kaynaklardan bilgi akışına sahip bu nesil, uzakta olup biteni görebilme, farklılıkları tanıyabilme imkanına sahip olmuştur. Bu hareket sonucu değişen toplumsal yapı, teknolojik gelişmeler ile birlikte video sanatının ortaya çıkmasındaki dinamikleri oluşturmuştur.

1960'ların ikinci yarısında yaşanan, video sanatını etkileyen bir diğer önemli gelişme ise "Portapak" isimli taşınabilir video kameranın 1965 yılında Sony Şirketi tarafından piyasaya sürülmesidir. Yayın endüstrisindeki ilerlemeler sonucunda, televizyon yayın teknolojisi, yayıncı profesyonellerin dışında tüm halka indirgenerek, satın alınabilir duruma getirilmiştir. Bu durum sanatçıların videodan yararlanabilmelerini ve sanatsal malzeme olarak değerlendirmelerini mümkün kılmıştır, bir televizyon istasyonunda çalışan Nam June Paik taşınabilir kameranın ilk örneklerinden olan bu ürünü New

York'ta satın almış, videoyu sanatsal malzeme olarak değerlendirerek sanat ortamına dahil etmiştir (Marshall, 1995: 33).



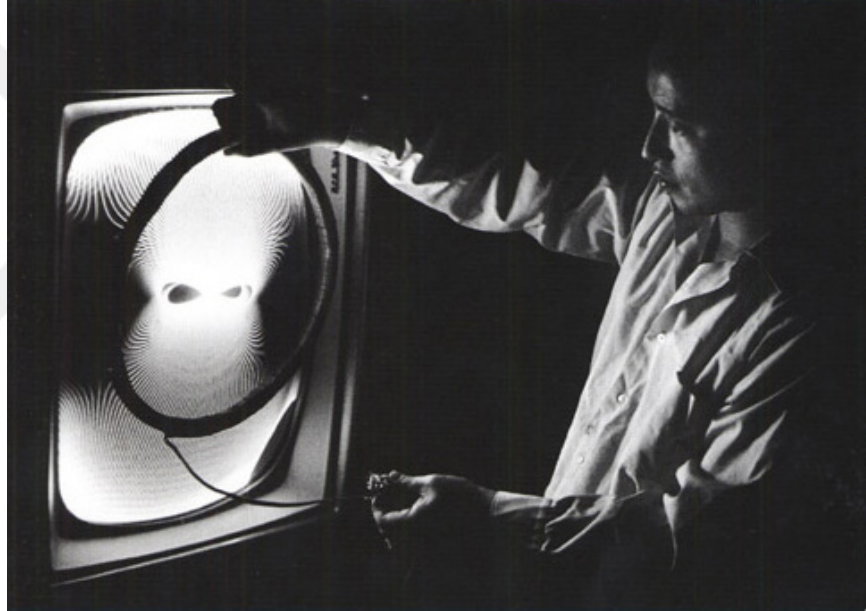
Şekil 1.1 : Sony Portapak Taşınabilir Video Kamera

### 1.3. Video Sanatının Öncü Temsilcileri: Nam June Paik ve Joseph Beuys

*“Nam June Paik elektronik görüntüyü sanatın ortamına sokan öncü sanatçıdır. Elektronik görüntü üzerine 1960'lı yıllarda yapılan ilk denemeler, Nam June Paik'in ekrandaki elektronik görüntüyü bir miknatisin yardımıyla bozmasından, kayıt edilmiş bir video bandını oynatırken görüntünün zaman hızına elle yapılan müdahalelerden oluşmuştur. Elektronik görüntünün oluşum süreci ya da çıktısı üzerindeki çalışmalar sonucunda ortaya çıkan bu sürrealist görüntülerin ve ses kuşağındaki kayıtların ne özü ne de sonucu açısından televizyonla bir ilişkisi vardır. İlk video sanatçıları taşınabilir video kamera ve kayıt aygıtları kullanarak ve elektronik görüntü oluşturma sisteminin yapısal özelliklerinden kaynaklanan deneysel çalışmalarla işe başlamışlardır.”*  
(Kılıç, 1995: 10-11)

Video sanatını ele aldığımızda akla ilk gelen isim Koreli sanatçı Nam June Paik'tir. Videoyu sanat ortamına dahil etme konusundaki devrimci çıkışı yüzünden ilk başlarda “Kültürel Terörist” olarak nitelendirilen sanatçı, daha sonraları “Video Sanatın Mikelanjelo'su”, “Video Sanatının Babası” gibi unvanlar kazanmıştır. Sanat hayatının

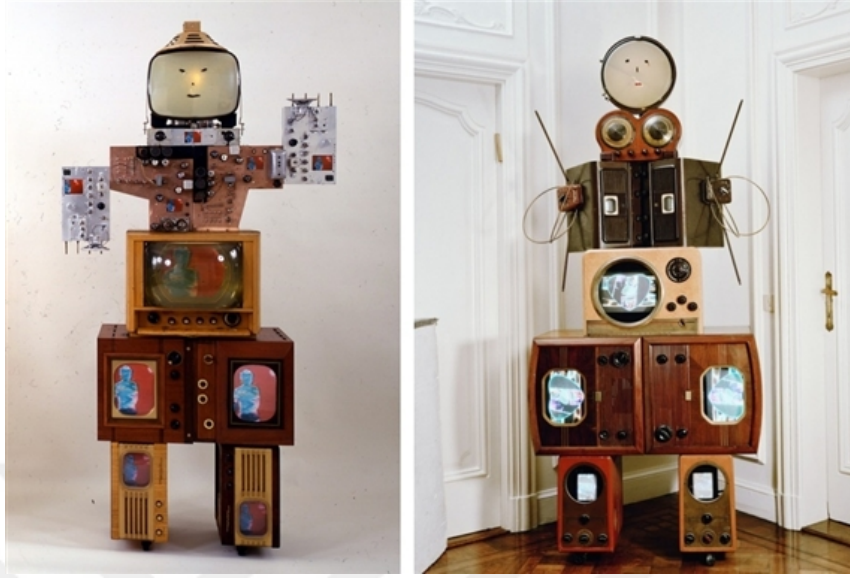
ilk yıllarında şaşırtıcı ve şok edici müzik performansları sergileyen Paik, avangart sanat çevrelerinin dikkatini performanslarından çok ilginç tavırlarıyla çekmiştir. 1960 yılında kendisini izlemeye gelen seyirciler arasında bulunan John Cage'in kravatını makasla kesen sanatçı, daha sonra Cage'in de içinde bulunduğu "Fluxus" sanat akımına dahil olmuştur. 1963 yılında Almanya'nın Wuppertal şehrinde 13 televizyon ekranını bir araya getirerek karmaşık görüntüler sergileyen Paik, ürettiği bu elektronik resimle sanat tarihinin ilk video-sanat gösterimini gerçekleştirmiştir. 1970 yılında ise Japon mühendis Shuya Abe ile tasarladığı "Video-Synthesizer" ile herkesin Mondrian ya da Monet benzeri görüntüler ortaya koyabileceğini kanıtlamak istemiştir. Görüntüleri değiştirme, bozma ve yeniden üretme imkanı sağlayan bu araç, video sanatı için de bir dönüm noktası olmuştur (Baraz, 2007: 38).



**Şekil 1.2 :** Nam June Paik

1976 yılına gelindiğinde ilk retrospektif sergisini Köln'de gerçekleştiren Paik, birkaç yıl sonra Düsseldorf Sanat Akademisi'nde eğitmen olarak göreve başlamıştır. Nam June Paik'in dikkat çeken başlıca çalışmaları arasında video heykel olarak değerlendirebileceğimiz 1986 tarihli "Robot Aile: Anne" ve "Robot Aile: Baba" sayılabilmektedir. Monitör ve radyo kasalarıyla insan formunu yakalayan bu çalışma, geleneksel heykelin 3 boyutlu fiziksel yapısını edinmekte başarılı olmuştur. 1995 yılında Uluslararası 4. İstanbul Bienali'ne katılan sanatçı bir başka video heykel

örneği olarak “Kore Savaşı’nda Ölen Türk Askerleri İçin Ağıt” isimli çalışmasını sergilemiştir (Arapoğlu, 2008: 251).



**Şekil 1.3 :** Nam June Paik’in Robot Ailesi

Sorgulayan bir yapıya sahip Paik, Marksist düşüncüyü benimsese de “Marksizim neden entelektüel çevrelerce modadır da Keynesçiliğin kötüdür?” diye sormaktan çekinmemiş, inançlarına uygun yaşaması halinde Kore savaşından ölmesi ya da Kuzey Kore’de öğretmenlik yapması gerektiğini belirtmiştir. Paik sanat ortamına video ve televizyon ekranını eklemenin yanı sıra bu kitle iletişim araçlarını eleştirerek, medyanın seks, şiddet, aç gözlülük, kibir ve aldatma dışınca hiçbir şey sunmadığını dile getirmiştir. Televizyonu geleneksel işlevinden ayırıştırarak farklı bir anlam yükleyen Paik, onu bazen elektronik bir tuval bazen de bir heykelin üç boyutlu nesnesi olarak değerlendirmiştir. Paik’in bu eylemi sanatçıların gündelik hayatımız içinde bulunan nesne ve araçlara farklı gözle bakabilmemizi sağlamıştır. Paik kendisini şu şekilde tanımlamıştır; “*Kendimi Joseph Beuys gibi ressamlardan, John Cage gibi bestecilerden daha aşağıda görüyordum. Farklı bir alan bulmam gerekiyordu. Almanya’da savaş sırasında radar operatörlüğü yapmış birisi, bana radar ekranındaki dalgalardan çok ilginç resimler çıkacağını anlattığında, elektronik ressam olabileceğim aklıma geldi*” (Baraz, 2007: 40).

Video sanatının üzerinde durulması gereken bir diğer önemli temsilcisi ise Kavramsal ve Fluxus gibi sanat akımları içinde yer alan Alman sanatçı Joseph Beuys’tur. Resim, heykel, enstalasyon, video-performans gibi sanatın birçok alanında üretim gösteren



Beuys, sanatın bireysel işlevi haricinde onun toplumsallaştırıcı yönüne de vurgu yapmaktadır. II. Dünya Savaşı'nda Alman ordusunda pilot olarak görev alan Beuys'un savaş sırasındaki deneyimleri, sanatının düşünsel temellerini oluşturmada önemli bir role sahiptir. Sanatçı, savaşı ve tüm savaş deneyimlerini bir insanlık suçu olarak değerlendirmektedir.

Resimlerinde, performanslarında ya da çağdaş heykellerinde sıklıkla ölü ya diri hayvanlar, kürkler, tüyler gibi doğaya ait organik materyaller kullanan Beuys için özellikle yabani tavşanın önemi, onu hayvanlar alemin bir temsilcisi olarak görmesi sebebiyle oldukça fazladır. 1965 yılında gerçekleştirdiği “Ölü Bir Tavşana Resimler Nasıl Açıklanmalı” performansı sanatçının bu düşüncesini yansıtır niteliktedir. Ayrıca gündelik nesnelere de sıkça sanat malzemesi olarak değerlendiren Beuys bunların arasından “keçe” ile farklı bir etkileşime sahiptir. Orduda görev aldığı sırada Kırım'da uçak kazası geçirmiş ve Tatarlar tarafından bulunarak iyileştirilmek amacıyla yağla kaplanarak, keçeye sarılmıştır. Keçenin onun vücudundaki bu iyileştirici işlevi sanat yapıtlarında da görülmektedir. Donald Kuspit'e göre; (Kuspit, 1993: 63) Beuys'un tüm eserleri kişiyi ölüme yakınlaştıran acı duygusundan uzaklaştırma çabası içindedir. Bu eserlerin toplumsal işlevi tüm acı çekenlere, bu yaraları sıcaklıkla iyileştirmenin tecrübelerini aktarmaya yöneliktir. Beuys tüm acı çekenleri bir keçe giysisi içinde sararak, onları iç ve dış acılara karşı koymak amacıyla ısıtmayı ve yara almış bebekler gibi korumayı hedeflemektedir.



**Şekil 1.4 :** Joseph Beuys, “Ölü Bir Tavşana Resimler Nasıl Açıklanmalı”

Kendini sosyal bir heykel olarak tanımlayan sanatçı, bu kavramı ile heykel sanatını geleneksel anlayışının ötesinde değerlendirmektedir. Beuys, düşünme ve bu eyleme

bağlı olarak gelişen üretimi kendi heykel etkinliği olarak tanımlamıştır. Beuys'a göre sanat kavramı ve tüm bu nesnelere ifade çabası yer yüzündeki tüm yaratıcı etkinlikleri kapsamaktadır. Bu durum sanatsal yaratıcılıkla sınırlı kalmayıp, toplumsal yaratıcılığı da içinde barındırmaktadır. Herkes temelinde yaratıcılık yeteneğine sahiptir ve bu yeteneğe bağlı her ifadenin altında genelde toplumsal sorunlara ait göndermeler bulunmaktadır (Yüksel, 2001: 147).



**Şekil 1.5 :** Joseph Beuys, “Keçe Televizyon”

Joseph Beuys'un gerçekleştirdiği sanatsal aktiviteler geniş bir yelpaze oluşturmaktadır. Bu aktiviteler arasında da video-performans ve video çalışmaları önemli bir yer tutmaktadır. İzleyicisine televizyon ekranından ulaşan Beuys'un en dikkat çeken çalışmalarından biri 1970 yılında gerçekleştirdiği “Keçe Televizyon”dur. Sanatçı bu video-performansında ekranı tamamıyla keçe ile kaplanmış bir televizyonun karşısında oturmaktadır. Önce boks eldivenleri giyip kendini yumruklayan Beuys daha sonra işlenmiş et ürünlerini keserek ekrana yapıştırmak gibi çeşitli eylemler gerçekleştirmektedir. Beuys'un sanatsal tavrını yansıtan en önemli çalışmalarından biri olarak değerlendirebileceğimiz 1974 tarihli “I like America and America Likes Me” isimli video-performansı ise, sanatçının New York Rene Block Galerisi'ndeki bir çakalla birlikte bir hafta kadar yaşayışını konu almaktadır. Bu etkili eser Beuys ile çakalın sessiz diyaloglarını izleyiciye sunmaktadır (Triesch, 1990: 7-11).

## 2. VİDEO SANATIN TEMELLERİNİ OLUŞTURAN SANAT HAREKETLERİ

### 2.1. Fütürizm

Video sanatının temellerini oluşturan sanat hareketlerine, köklerinde yatan sanayi devrimi, endüstriyel üretim, teknoloji gelişimi ve bununla birlikte değişen toplumsal düzenin yarattığı sorunlar nedeniyle 20. yüzyılın başlarına dönerek “fütürizm” ile başlamak doğru olacaktır.

*“Modern başkentlerde devrimin çok renkli ve çok sesli dalgalarının; cephanelerin ve tersanelerin şiddetli elektrik ışığıyla mehtaplanarak parlamış gece öfkesinin; dumanlar saçan yılanları yutan açgözlü tren istasyonlarının; bulutlar üzerinde dumanlarıyla asılı duran fabrikaların; dev jimnastikçiler gibi nehirleri bir ucundan bir ucuna birleştiren, güneşte bıçaklar gibi parıldayan köprülerin; ufku koklayan serüvenci vapurların; tekerlekleri rayları tüplere gemlenmiş dev çelik atlar gibi döven iri lokomotiflerin; pervaneleri rüzgarda bayraklar gibi, tezahürat yapan kalabalıklar gibi ses çıkaran uçakların zarif uçuşlarının şarkısını söyleyeceğiz.” (Antmen, 2013: 72)*

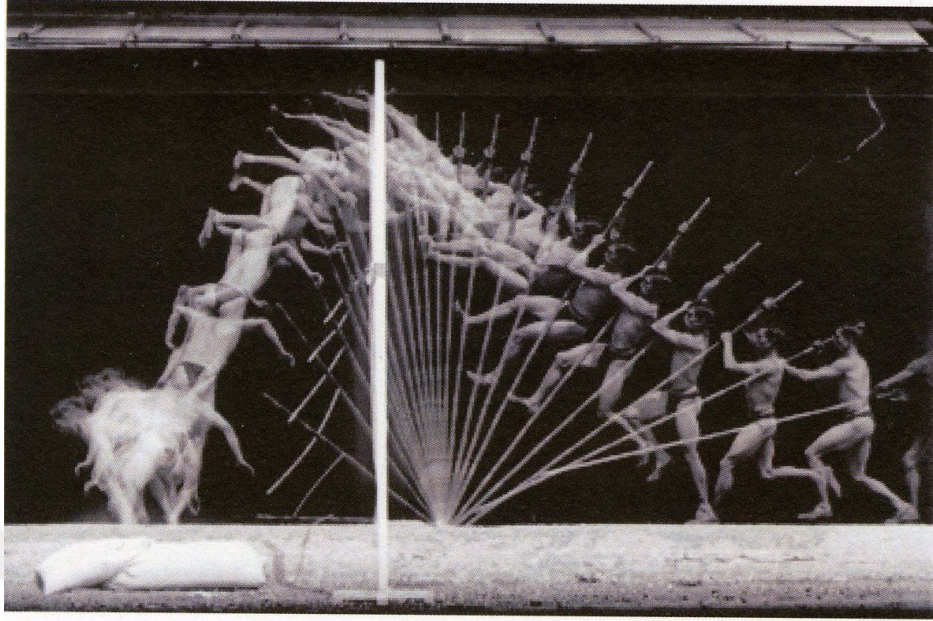
İtalya, 19. yüzyılın ortalarında demiryoluna yapılan yatırımlar ve 20. yüzyılda ülkenin kuzey şehirleri olan Milano ve Torino’da başlayan endüstrileşme ile birlikte önemli bir değişim sürecine girmiştir. Endüstriyelleşme açısından Almanya, İngiltere ve Fransa gibi diğer Avrupa ülkeleri ile kıyaslandığında, oldukça geride bulunmakta ve bu ülkelere yetişmek için hızlanma ihtiyacı duymaktadır. Bu hızlanma sürecinin bir bağlamı olarak eski değerlerin tamamen yok edilip yerine yeni olanın sunulması, fütürizm akımının ortaya çıkması için uygun ortamı yaratmıştır (Adam, 1997: 664).

Milano, Paris, Londra gibi kentlerde düzenledikleri konferanslarda müzelerin mezarlıklardan farksız olduğunu, kütüphaneler ve akademilerin ise yakılması gerektiğini savunan genç bir şair, fütürizm yani gelecekçilik adıyla bir kavramdan bahsetmektedir. Hukuk eğitimi gören ancak daha sonra sanata ve şiire yönelen bu ateşli İtalyan genç, Filippo Tomasso Marinetti, 20 Şubat 1909 tarihinde Fransa’nın en

çok satış yapan gazetelerinden Le Figaro'nun ilk sayfasında bir manifesto yayınlamıştır. Vatanseverlik ve milliyetçilik üzerinden bir söylem ile, İtalya'yı kangren hücrelerinden kurtulmak için bütün sanatçıları ayağa kalkıp, harekete geçmeye çağırın bu manifesto fütürizm akımını resmen başlatmıştır. Manifestonun içeriğini yeni bir dünya için, yeni bir sanat önermesi oluşturmaktadır. Ancak şair geçmiş ile tüm bağları koparmayı önerirken yerine ne konacağını belirtmeyerek, bu yeni sanatın tanımını tarifsiz bırakmıştır. Marinetti'nin agresif ve ateşli söylemlerinin altında İtalya'nın 19. yüzyıl boyunca diğer Avrupa ülkelerindeki gelişmeleri yakalayamamış olması yatmaktadır. Saf bir sanat hareketi olarak ele alamayacağımız, dönemin en radikal akımlarından biri olan fütürizm, Umberto Boccioni, Carlo Carrà, Giacomo Balla, Luigi Russolo ve Gino Severini gibi sanatçıların katılımıyla sanatsal zeminini oluşturmuştur. Manifesto yazımı sanat akımı içinde oldukça önem taşımaktadır ve şairlerin, ressamların, heykeltıraşların yazdığı bu fütürist manifestolar, sanatçı manifestosu geleneğine katkı sağlamıştır. Ancak Marinetti'nin fikri liderlik yaptığı bu genç fütürist sanatçılar, çoğunlukla manifestolarında vurguladıkları söylemler kadar farklı ve yeni olamamışlardır. Sanatçılar Fütürist manifestonun vurguladığı hızın estetiğini yansıtmak için renkleri ve biçimleri keskin çizgisel hatlarla, bazen de yumuşak noktacı bir teknikle ayırtıran yeni bir üslup olan divizyonizm'e başvurmuş, dinamizm ve harekete görsel bir ifade kazandırmışlardır. Ayrıca sinemanın ortaya çıkışında önemli rol oynayan Eadweard Muybridge ve Etienne-Jules Marey'in deneysel fotoğraflar çalışmalarından oldukça esinlenmişlerdir. Her şey hareket halinde, bir kovalamaca içindedir. Figürler bir görünüp, bir yok olmaktadır. Devinim titreşimler halinde algılanır. Koşan bir atın yirmi ayağı var gibi görünür ve bu görüntüler üçgen bir şekil alır (Antmen, 2013: 65-67).

Geçmişten ve geleneklerden kopup, makineleşmek isteyen fütürist sanatçıların üretkenlikleri sadece plastik sanatlar ile sınırlı kalmamıştır. Marinetti İtalya'ya döndükten sonra düzenlediği "Fütürist Akşamları" isimli sahne etkinlikleri ile izleyicilerin de etkileşimde bulunduğu tiyatro performansları gerçekleştirmiştir. İzleyiciyi provoke etmenin amaçlandığı bu performanslarda zaman zaman aynı koltuk için birden fazla bilet satılarak kargaşa çıkarılmış, izleyici bilinçli olarak oyuna dahil edilmiştir. Bu etkinlikler video sanatını da içinde barındıran happening ve performans sanatının temellerini oluşturmuştur. Ayrıca fütürizm, endüstriyel ürün olarak fotoğraf,

film ve videonun sanatsal malzeme olarak değerlendirilmesi ve sanat ortamına dahil olmasında yol gösterici olmuştur (Altunay, 2013: 39).



**Şekil 2.1 :** Etienne-Jules Marey'in Deneysel Fotoğraf Çalışması

Fütürizm en parlak dönemini 1910-1912 arasında yaşamış, 1914'e gelindiğinde ise resim ve heykel alanında üretkenliğini yitirmeye başlamıştır. Mussolini'nin 1922'de iktidara gelmesi ile faşizm İtalya'ya yayılmış, Marinetti, Mussolini tarafından yeniden kurulan İtalyan Akademisi'nin üyeliğini kabul ederek akımı faşizmin sanatı haline getirmiştir. Bu dönem fütürizmin ikinci evresi olarak değerlendirilmiştir (Adam, 1997: 666).

## **2.2. Konstrüktivizm**

20. yüzyıl Avrupa'sında toplumsal ve kültürel ideoloji arayışı hakim olmuş, endüstriyel devrim sonucunda toplumlar geleceğe yönelik bir yaşam biçimi geliştirmeyi hedeflemişlerdir. Bu gelişmelere paralel olarak sanat akımları ortaya çıkmış, gelişen teknoloji ve makineleşme ile yeni malzemeler ve uygulama alanları benimsenmiştir. Makineleşmenin temin ettiği bu sınırsız olanak ve alanlar, yaratım ihtiyacı ve isteği doğurmuştur. Bu yaratım ihtiyacı ve isteği Rusya'da komünist düşünce ile birlikte harmanlanarak, eski yaşam biçimini reddeden, antikapitalist, kendi kültür ve temellerini yaratan Konstrüktivizm akımını meydana getirmiştir (Aydoğan, 2003: 54). 1917'de gerçekleşen Ekim Devrimi, Rusya'da yeni bir toplum yaratmış. Bu

toplumda da sanatçıların görevi devrimin ilkelerini sanat vasıtası ile kitlelere ulaştırmak ve benimsenmesini sağlamak olmuştur. 1920'lerde Moskova'da gelişen, yapımcılık olarak da bilinen konstrüktivizm, laboratuvar sanatı anlayışına karşı üretim sanatını savunan soyut bir sanat anlayışı içinde bulunmuştur. (Rona, 1997: 1924).

Konstrüktivist sanatçılar yaratmış oldukları sanatsal üslup ile yeni bir dünyanın inşasını mutlak gereklilik olarak görmüş, sanatı o güne kadarki alışlagelmiş işlevi dışında toplumsal bakış açısı ile ele almış, eserin bu zeminde bir anlam ifade etmesi gerektiğini savunmuştur. Sanatçılar bu ifadeyi giderek tasarıma yöneldikleri bir süreç içinde gerçekleştirmişlerdir. Bu süreç akımın sanatçıları için sanatsal dışavurum yerine, zihinsel tasarımı ifade eden konstrüksiyon olarak tanımlanmaktadır. I. Dünya Savaşı sonrası ve II. Dünya Savaşı öncesi dönemde sıkça karşılaştığımız sanatsal terimlerden biri olan “konstrüksiyon” bir yöntem, aynı zamanda sanatçıların modernlik ve ilerleme olgusunu nasıl algılarını yansıtan bir kavram olarak da değerlendirilebilir. Biçimsel öğelere indirgenmiş geometrik bir sadeleştirme ve teknolojinin el verdiği ölçüde endüstriyel malzemeler akımın üç boyutlu heykelimsi nesnelerinde sıkça rastlanmaktadır. Konstrüktivist sanatçılar, sanatı; modernleşme, endüstri ve gelişen teknoloji ile birbirine bağlı bir bütün olarak ele almış, geleneksel yöntem ve malzemelerle gerçekleştirilen sanat eserlerini anlamını yitirmiş, eski ve geçkin olarak değerlendirmiştir. Konstrüksiyon, modernizmin düzen ve denetim, disiplin ve sistem, seri ve standart gerektiren özelliklerini sanatsal üslubu ile ifade etmiş, modern olanın ideali olarak değerlendirilmiştir. Konstrüktivizmi, 20. yüzyılın başlarında ortaya çıkan diğer öncü sanat akımlarından ayıran en önemli özelliği sadece soyut estetik hareketi olarak doğmaması, temellinde sade bir görsel üslup kullanarak toplumun fiziksel ve entelektüel ihtiyaçlarını sanat yolu ile giderme çabasıdır. Sanatçılar devrim sonrası oluşan yeni topluma ve kolektif anlayışa farklı yaşam alanları ve görünüm kazandırma görevini üstlenmiş, mimarlık ve mühendislik gibi alanlara ilgili olmaları ve fotoğraf ve grafik gibi kitle iletişim aracı olarak kullanılan disiplinlere etkileşimi nedeniyle yaratıcı tasarımcı ya da toplum mühendisi olarak anılmışlardır. Sanatta bireyselliğin ütopya olarak tanımlandığı bu dönemde güzel sanatlar yerini uygulamalı sanatlara bırakmıştır (Antmen, 2013: 103-105).

“Sokaklar fırçamız, meydanlar paletimizdir” söylemi ile sanatı sokağa ve kitlelere indiren fütürist şair Vladimir Mayakovski'nin şemsiyesi altında ortaya çıkan konstrüktivizm, burjuvazinin sunduğu süslü perspektifi tümüyle ret ederek yerine

organize bir bakış açısı geliştirmiş, topluma yönelik sade bir sanat sergilemiştir. Üretim olarak sanat sloganını benimseyen konstrüktivistler, nesne ve yapının pragmatik oluşunu her şeyin üstünde tutmuş, değişen üretim biçimi ile de ekonominin güçleneceğini düşünmüştür. Akımın görsel ideolojisini geliştiren sanatçı Vladimir Tatlin, 1914'te Paris ziyareti sırasında Picasso'nun bir konstrüksiyon gibi parçadan bütüne giden, kolaj heykelleri ile karşılaşmış ve oldukça etkilenmiştir. Rusya'ya döndüğünde ise atölyesinde yüzeyi cam ve plaster kaplı, metal ve ahşap rölyefler üretmiş, çalışmaları ile açtığı sergi bağlamında ilk konstrüktivist manifestoyu yayınlamıştır. Soyut heykelin ilk örnekleri olan bu çalışmalar, Kazimir Maleviç'in süprematist tabloları kadar büyük bir sükse yaparak Rusya'da konstrüktivizm akımını başlatmıştır. Tatlin' göre konstrüksiyon dört boyutlu olmalı, sanayileşme ve değişen üretim süreci ile günlük yaşamımıza giren zaman ve devinimi içinde barındırmalıdır. Zaman modern dünyada takvim ve kol saatlerimize bağlı, harcamaktan korkulan ve değerini kişinin kendi belirlediği bir kavramdır (Aydoğan, 2003: 54-55).

Tatlin'in artık malzemeler kullanarak oluşturduğu konstrüktivist yapıtlar heykel sanatını kütesellikten uzaklaştırmış, izleyicinin mekan ve malzeme ile olan ilişkisinde gerçekliği etkin kılmıştır. 20. yüzyılın ortalarında minimalist yapıtların yansımalarında karşımıza çıkan bu yaklaşım, resimsel mekanın sınırlarını aşmak isteyen sanatçılar için yol gösterici olmuştur. Tatlin kullandığı malzemenin, kendine özgü özelliklerini, endüstriyel kimliğini, imal edilmişliğini gizleme ihtiyacı duymamış, bu yöntem konstrüktivizmin terminolojide "faktura" olarak adlandırılmıştır. Tatlin'in en önemli çalışması Sovyet avangardının simgesi olarak bilinen 3. Enternasyonal Anıtı'dır. Resim, heykel ve mimarinin birleşim ile dev bir propaganda merkezi olarak tasarlanan bu anıt, dönemin birçok projesi gibi gerçekleşmemiş, maket olarak kalmıştır. Vladamir Tatlin ile birlikte önde gelen isimleri arasında El Lissitzky ve Aleksandr Rodçenko sayabileceğimiz Rus konstrüktivistler, devrimin ideolojisini kitlelere iletmek amacıyla çeşitli propaganda yöntemleri kullanmış ve bunu sanatın gayesi ve gerekliliği olarak görmüştür. Afiş, resim, dergi gibi medyalar bu düşünce doğrultusunda en çok tercih edilen alanlar olmuştur. Lissitzky 1920'lerde ürettiği tüm afişlerde kıзыllar ve beyazlar ayrımı örnek gösterilebileceği gibi renkleri ve geometrik şekilleri toplum içindeki belirli sınıfları yansıtabilecek şekilde kullanmış, o dönemin izleyicisinin çözümleyebileceği anlamlar yaratarak, örtülü bir propaganda gerçekleştirmiştir. Rodchenko ise geleneksel yöntemlerin dışında, cetvel ve pergel gibi aletler kullanarak

çok sayıda propaganda afişi üretmiş, bu süreç içinde resim yapmaktan tamamen uzaklaşarak sadece devrimin ideolojisinin yayılmasına yönelik çalışmalarda bulunmuştur. Aynı zamanda fotoğrafları ile devrim sonrası gerçekleşen toplumsal değişimi belgelemiştir (Antmen, 2013: 106).



Şekil 2.2 : 3. Enternasyonal Anıtı

Akımın bir diğer öncü figürlerinden Naum Gabo, Antoine Pevsner ile yazdığı “Realist Manifesto” ile Konstrüktivizmin temel ilkelerini belirlemiş, diğer konstrüktivistlerden farklı olarak sanatın hedefinin; hayatı, zaman ve mekan olarak algılayabilmek olduğunu savunmuşlardır. Resimsel ve plastik bir öge olarak rengi, betimleyici çizgiyi, mekanın hacimsel ölçümünü ve heykelsi kütleyi reddederek, sanatta en temel öge olarak kinetik ritmi ele alan sanatçılar, sanatsal üretim ve etkinliklerin tamamen toplumsal işleve yönelik değişiminden dolayı Rusya’dan ayrılmışlardır (Antmen, 2013: 114-116).



Sinema, tiyatro, mimari, edebiyat, şiir gibi muhtelif sanat disiplinleri arasında da kendisi gösteren konstrüktivizm, bu alanda önemli sanat eserlerin üretilmesinde belirleyici olmuştur. Sinema tarihinin en önemli yönetmenlerinden olan Sergei Eisenstein bu dönemi; coşkulu uğraşların dört bir yanı çevirdiği, yeni akımların türediği, cesaretli atılımların yapıldığı, heyecanlı, eski olanın yıkılıp yerine yeni anlatım biçimlerinin üretilmek istendiği, sanat eseri tabiri yerine iş kelimesinin yerleştiği gerçek bir sanatsal periyot olarak tanımlamıştır. Eisenstein bu yaptığı Konstrüktivist dönem tanımına uygun olarak, kendi alanı sinemada da eski olanı yıkıp yerine yeni anlatım biçimleri getirme çabasında bulunmuştur. Onun sinemaya getirdiği yeni anlatım biçimi ise kurgudur. Dinamizm içinde sıralanan karelerle diyalektik bir kurgu oluşturur, imgeyi yansıtılan değil yaratılan duruma getirir. Dönemin bir diğer önemli sinemacılarından Dziga Vertov, sinemada konstrüktivist prensipleri uygulayan ilk yönetmenlerden biri olmuş, tiyatrosu sinema anlayışına karşı aktörü olmayan ve halkın günlük yaşamın karelerini yansıtan kino-glaz akımını geliştirmiştir. Vertov yapay bir tiyatro dekoru içinde oyuncular tarafından sunulan sahte dünyanın, tek odaklı perspektiften yanıtılmasının sinema ile ilgisi olmadığını savunmuştur. konstrüktivist sanatçıların katkısıyla sinema ilk kez yunanca sözcük anlamı olan harekete kurgu ile kavuşmuştur (Beykal, 2004: 26-27).

### **2.3. Dada**

I. Dünya Savaşının yarattığı etkiler yüzünden ülkelerinden kaçan bir grup sanatçı tarafsız bir ülke olmasından dolayı İsviçre'ye yerleşmiş, 1916 yılında Zürih kentinde toplantılar düzenlemeye başlamışlardır. Bu toplantılar için merkez olarak kendileri gibi göçmen olan Alman şair ve müzisyen Hugo Ball'ın gece kulübü Cabaret Voltaire'i seçen sanatçılar, burada etkinlikler düzenlemiş, sergiler açmışlardır. Kulübün başlıca ziyaretçilerinden olan Tristan Tzara, Richard Huelsenbeck, Hans Richter, Marcel Janco, Jean Arp ve Sophie Taeuber-Arp daha çok edebiyata ağırlık vererek, garip kıyafetler ve maskeler içinde anlamsız söz oyunları oynamış, gazetelerden ve diğer yazılı mecmualardan seçilen gelişigüzel sözcüklerden şiirler üretmiş, parçalanmış resimleri yere atarak ve düştükleri biçimde yapıştırarak rastlantısal bir düzen oluşturmuşlardır. Bu etkinliklerle eş zamanlı olarak Francis Picabia, Marcel Duchamp ve Man Ray New York'ta benzer girişimlerde bulunmuş, Duchamp karşı sanat kavramı içinde hazır-nesneleri sanat ortamına dahil etmiştir. Savaş ortamının yarattığı umutsuzluk ve karamsarlık, sanatçıların geleceğe olan inançlarını

yitirmelerine sebep olmuş, her şeyin anlamsız, gereksiz olduğu düşüncesini yaratmıştır. Bu bezginlik, nefret ve hiçlik hissi “dada” hareketini ortaya çıkaran ve besleyen nedenler olarak değerlendirilmektedir. Savaşın yarattığı akıldışı olaylar sanatçıları gülünç ve anlamı olmayana takip etmeye teşvik etmiş, mantıklarını ortadan kaldırarak bilinçaltılarını özgür kılmıştır (Rona, 1997: 417).

Dada kelimesinin kökeni ve anlamı hakkında çeşitli rivayetler mevcuttur. Bazı kaynaklar Hugo Ball’ın, Huelsenbeck ile birlikte sözlükten rasgele seçtikleri bir kelime olduğunu belirtirken, bazıları bu seçim işleminin Dada manifestosunun da yazarı olan Tristan Tzara tarafından gerçekleştirildiğini belirtmiştir. Bu çelişkili bilgiler dahilinde, Fransızca “oyuncak at”, Rumence “evet” ya da “bir bebeğin çıkardığı ilk ses: “da, da, da” gibi farklı diller ve ifade biçimleri ile çeşitli anlamlara sahip bu sözcüğün asıl önemi, sanat alanında yarattığı “sıfır noktası ve sanattaki yeni” anlamına gelen ifadesidir. Tristan Tzara kaleme aldığı manifestosunda dada’yı: protesto, yıkıcı hareket, özgürlük, mantığın yok edilmesi, geleceğin, hafızanın, arkeolojinin, peygamberlerin yıkımı ve zıtlıkların, tutarsızlıkların ifadesi olarak tanımlamıştır. Dadacılar, I. Dünya Savaşı’nın burjuva değerlere hizmet ettiğini savunarak, bu savaşı bir burjuva yolsuzluğu olarak nitelemiş, dünyanın menfaatler ve pay edinme uğruna saflara bölünmesini anlamsız bulmuşlardır. Bu muhalif tavırlarını sanatlarında da yansıtan dadacılar; onur, ahlak, ülke, aile, sanat, din gibi tüm değerlerin artık insanların ihtiyaçlarını karşılamadığını ve hepsinin içi boşaltılmış birer kavram olduğunu dile getirmişlerdir. Dada sanatçıları, rastlantı ve doğaçlamanın esas alındığı yöntemlerle, sosyal ve kültürel düzeni yıkmaya, sorgulanmaksızın kabul gören tüm değerleri inkar etme gayretinde bulunmuşlardır. Dünyayı anlamsız bir savaşa sokan insan aklının aslında ne kadar yetersiz ve tükenmiş olduğunu göstermek için akılcılığın yerine absürt ve irrasyonel olanı tercih etmişlerdir. Geleneksel yöntemlerin tümünü ret eden sanatçılar kendi absürt ve mantıksız yöntemleri ile şiirler üretmiş, resim ve heykel yapmış, tiyatro oyunları sahnelemiştir. Tzara’ya göre dadacı bir şiir yazmak için tek gereken gazete ve bir makastır. Gazeteden kelimelere seçilerek kesilir, ardından bir torbanın içine koyularak iyice karıştırılır. Rastlantısal olarak torbanın içinden seçilen bu kelimeler sırasıyla kağıtta dizilir ve şiir üretilmiş olur (Antmen, 2013: 121-124).

Dadacılar dünyanın anlamsızlığını belirtmek ve varolan insan ideal ve ahlakının yarattığı toplumsal problemlere ayna tutmak amacıyla absürt ve saçma olanı bir araç olarak kullanmışlardır. Tedirgin ve mutsuz bir kuşağın kendi çağı ile hesaplaşması

olarak görebileceğimiz bu sanat hareketi, sanatın nasıl olması gerektiğine dair öneride bulunmayarak, keskin ve belirleyici kurallar sunmamıştır. Yine de sanatın özünde olduğu gibi yaşamsal bir olguya sahip olması gerektiği inancını taşımışlardır. “Kahrolsun sanat! Kahrolsun burjuvanın entelektüel yandaşlığı” sloganı ile egemen sınıfın elinde ideolojik bir silahına dönüşen sanat ve dogmaya bağlı sanat akımlarına savaş açarak onları yıkmak, burjuva kurumlarının propagandasını yapamayacak duruma getirmek istemişlerdir. Dadacılara göre; bireyi gerçekleştiren tüm gelişmeler aklın müdahalesi olmadan bağımsız bir şekilde gerçekleşmektedir ve yaşam en az sanat kadar ilgi çekicidir. Sanat, yaşamın en önemli göstergesi olamaz ve mantık ile birlikte ona hiçbir evrensel ve kutsal değer ilave edilemez. Sanat ile yaşam arasında bir sınır bulunmamalıdır. Ayrıca sanat etkinliklerinde içerik tek başına değil, sanatçının kişiliği ile birleştiğinde ortaya çıkmaktadır. Dadacılar sanata yeni estetik kaygılar ve biçimler getirmek yerine o dönemki sanat hareketleri ile hesaplaşmayı görev üstlenmiş, sanatta doğru ve güzel kavramını reddetmişlerdir. Sanatın içeriği, konusu, yönteminden çok üreten sanatçının ona inancı ve “sanat” olarak nitelendirmesini önemli kılmıştır. (Genç, 1987: 37-39).

1920'lere gelindiğinde Zürih'ten Avrupa'nın birçok şehrine sıçrayan Dada hareketi, genç sanatçıların burjuvanın tüm değerlerine karşı yürüttüğü bir muhalefet yöntemine dönüşmüş, gelişen sanayi ve teknoloji ile birlikte sanatın da değişmesi gerektiğini savunan fütüristlerden farklı olarak dadacılar, sanatı doğrudan yok etme çabasında bulunmuştur. Karşı-sanat kavramını ilk kez dile getiren Marcel Duchamp, “hazır-nesne” yapıtları ile sanatı yok etme çabasının dada hareketi içerisindeki en ateşli temsilcisi olmuştur. Duchamp, hazır-nesne kullanımına ilk olarak 1913 yılında bir bisiklet tekerliğini masaya çakarak başlamış, ardından 1914 yılında şişe rafı ve 1917 yılına gelindiğinde ise çok tartışılan “Çeşme” adlı eserinde pisuar kullanarak devam ettirmiştir. Duchamp'ın hazır-nesne kullanımı kübist kolaj tekniğinin devamı olarak nitelendirilebilir ancak Duchamp bir malzemeyi yapıtının içine dahil etmemiş, sıradan nesneyi bir sanat eseri olarak sunmuştur. Yaşam ile sanat arasındaki sınırları ortadan kaldırmaya yönelik bu hareket, nesneyi temsili bir çevreden uzaklaştırarak, bir kaygı nesnesine dönüştürmüştür. Sanatın tüm sıradanlaşmış üretim, sunum ve değerlendirme ölçütlerini ve beklentilerini reddeden Duchamp, estetik beğeni kriterlerinin nasıl şekillendiğini sorgulamış, sanattın sadece göze hitap eden hazzına karşı çıkmıştır.

Bununla birlikte sanatın beceri eylemine ihtiyaç duyulmadan, düşünsel eylemle de icra edilebileceğini savunmuştur (Antmen, 2013: 124-125).



**Şekil 2.3 :** Marcel Duchamp, “Çeşme”

Cabaret Voltaire isimli gece kulübünde ortaya çıkan bu hareketin etkisi 1916-1919 yılları arasında güçlü bir şekilde devam etmiş, bağımsız ve eşzamanlı olarak New York’a ve Paris, Berlin ve Köln gibi Avrupa’nın çeşitli kentlerine sıçramıştır. Ancak bu şehirlerdeki dada oluşumları birbirleri ile karşılaştırıldığında Köln ve Berlin’deki anlayışın Almanya’nın bu tarihlerde yaşadığı karmaşadan dolayı daha fazla politik olduğu göze çarpmaktadır. Berlin’de dada etkinliklerine katılan Huelsenbeck, Zürih’teki dadacıların eğlence peşinde koştuğunu, Berlin’de ise bu durumun yerini karın doyurma kaygısının aldığını belirtmiştir. Berlin’deki dada hareketi içinde dikkat çeken sanatçılar olarak Hannah Höch, Raoul Hausmann ve ülkesine tepkisinden dolayı Almanca ismini değiştiren John Heartfield’i sayabileceğimiz gibi, daha sonraki yıllarda Almanya’da ortaya çıkacak “Yeni Nesnellik” akımının öncülerinden Otto Dix ve George Grosz’dan da bahsedilebilir. Dadacılar tıpkı “Fütürist Akşamları” etkinliklerinde olduğu gibi izleyicilerin beklentileri ile oynayan performanslar gerçekleştirmiş, Köln’de Max Ernst ve Hans Arp’ın yer aldığı bir sergide izleyicilerin baltalarla sanat yapıtlarını parçalamasına izin verdiği rivayet edilmiştir. Dada hareketinin temel çıkış noktası olan mantığın ve aklın ortadan kaldırılması, toplumun

makineleşmesi ve uygarlık kisvesi altına sakladığı tüm saldırganlığı Hausmann'ın buluntu nesnelere ürettiği “Mekanik Kafa” eseri ile hacim edinmiş, akımın simgesi haline dönüşmüştür. Heartfield ve Höch ise politik fotomontaj ve kolaj yöntemleri ile kendi söylemleri olan propagandalarını gerçekleştirmişlerdir (Antmen, 2013: 125-126).



**Şekil 2.4 :** Raoul Hausmann, “Mekanik Kafa”

Alman dadacıların etkinliklerini politikleştirip, siyasal propaganda faaliyetlerine dönüştürmesi Rus konstrüktivistlerin dikkatini çekmiş, Dada'nın fotomontaj tekniğinden oldukça etkilenen konstrüktivistler, çizginin, ışığın, rengin ve endüstriyel malzemenin özgür kullanımı karşısında sinema ve plastik sanatlarda “devinim” kavramını gündemlerine getirmiştir. Bu yaklaşım Dziga Vertov ve diğer konstrüktivistler tarafından “Oyunsuz Sinema” uygulamalarına temel oluşturarak, sinemanın kurgu ve çekim tekniği ile dinamik bir sanat üslubuna dönüşmesinde katkıda bulunmuştur. (Genç, 1987: 40). Ayrıca videonun sanatsal bir malzeme olarak keşfinde, dadanın geleneksel sanata karşı anarşist tavrı etkiletilmiş, tüm dogma ve köklü gelenekleri yıkarak, modern sanatın kendi tavrını oluşturması için uygun şartları yaratmıştır. Rönesans'la birlikte sanatta addedilen değerler bütünü ortadan kaldırarak sanatı ve sanatçıyı özgür kılmış, sadece video sanatı için değil kendilerinden sonra gelmiş ve gelecek sanatçı ve sanatseverleri başka bir sanat üretebilme konusunda cesaretlendirmiştir (Altunay, 2013: 50).

## 2.4. Pop Art

II. Dünya savařının sonuna gelindiğinde ise tüketim toplumu sanat ortamında temsil çabası içine girmiş, buna girişime paralel olarak Anglo-Amerikan kökene sahip Pop-Art akımı ortaya çıkmıştır. Richard Hamilton'ın önderliđi ve birkaç sanatçının uğrařlarıyla 1956 yılında Londra'da gerçekleşen "İşte Yarın" isimli küçük bir etkinlikle ilk kez izleyici ile tanışan akım, daha sonra New York ve Los Angeles'a sıçrayarak uluslararası bir boyut kazanarak yaygınlaşmıştır. "Pop" terimi ilk defa 1950'lerde, Lawrence Alloway, John McHale, Nigel Henderson, Eduardo Paolozzi ve William Turnbull gibi mimarların, sanatçıların ve sanat eleştirmenlerinin bulunduğu "Bağımsızlar Grubu" tarafından popüler kültürü tanımlamak amacıyla kullanılmıştır. Akımın bu öncüleri popüler kültürün toplum üzerindeki etkilerini yansıtarak yeni üsluplar geliştirmeyi ve II. Dünya Savařı sonrası soyut dışavurumcu sanatın etkisindeki çağdaş sanata karşı bir reaksiyon oluşturmayı hedeflemişlerdir. (Benzer, 2013: 38).

Londra'daki gerçekleşen bu sergide, Hamilton'ın "Bugünün Evlerini Bu Denli Farklı, Bu Denli Cazip Kılan Tam Olarak Nedir?" isimli kolajı Pop-Art akımının ilk örneklerinden biri olarak gösterilmektedir. Sanatçı Pop-Art'ı deđişen toplum değerlerinin bir göstergesi ve sanatsal bir inancın yansıması olarak tanımlamış, içinde bulunduğu yüzyılda kent yaşamı sürdüren sanatçıların kitle kültürü tüketicisi olmasını kaçınılmaz olarak görmüş, bu ortam içindeki sanatçının her sanatsal eyleminin kitle kültürüne fayda ve katkı sağlayacağı çıkarımında bulunmuştur. Hamilton bu düşüncelerini görsel bir dil vasıtasıyla kolajında ifade etmiştir. Herkesin kolaylıkla gerçekleştirebileceđi "kes-yapıştır" tekniđini kullanan sanatçı, pentür geleneđini saf dışı ederek bilinçli şekilde okura bir mesajda bulunmuştur. Kolajın barındıđı, bir ev içerisindeki televizyon, kaset çalar, elektrikli süpürge, penceresinden görünen sinema salonu ve duvarda asılı çizgi roman afiři 1950'li yıllara ait modern yaşamın tüm göstergeleri olarak değerlendirilmekte ve batı dünyasının gündelik yaşamına dair bir portre çizmektedir. Gelenekselleşmiş toplum içindeki cinsiyet rollerini de yeniden ele alan eser, erkeđi de kadın gibi seyirlik bir objeye dönüştürmüş, topluma sunulan standartlaştırılmış estetik normlara uygun olma çabasındaki erkeklerin vücut geliştirme heveslerine de referans olmuştur. Hamilton'ın sunduđu bu kesip yapıştırma işleminin bu dünya tamimiyle doğallıktan uzaktır. Televizyonun üzerindeki

meyve tabağı ve odanın bir köşesinde bulunan bitki bile yapay bir ortamın ögesi haline gelmiştir (Antmen, 2013: 159-160).



**Şekil 2.4 :** Richard Hamilton, “Bugünün Evlerini Bu Denli Farklı, Bu Denli Cazip Kılan Tam Olarak Nedir?”

Dönemin baskın sanatsal üslubu Soyut Dışavurumculuktan uzaklaşma çabası içindeki, popüler kültür olgusu ile ilgili genç sanatçılar, İngiltere ve Amerika Birleşik Devletleri’nde eşzamanlı olarak faaliyet göstermeye başlamıştır. 1950’li yıllarda Robert Rauschenberg “Yatak” isimli eserinde günlük bir obje ile geleneksel sanat malzemesi olan boyayı birlikte kullanmış, Jasper Johns ise bayrak ve atış sahası gibi imgeleri barındıran resimler gerçekleştirmiştir. Sanatçıların bu çalışmaları Soyut Dışavurumcu eğilimden uzaklaşarak alternatif arayışlar içindeki genç kuşak sanatçılara yol gösterici olmuştur. Gündelik hayatın verilerini konu ve malzeme olarak kullanan bu sanatçılar “Neo-Dadacı” olarak adlandırılmış ve Pop-Art akımı Dada’nın devamı olarak nitelendirilmiştir. Ancak nitelendirme Marcel Duchamp ve eski dada sanatçılarının oldukça tepkisini çekmiştir. Marcel Duchamp kendisinin hazır-nesne’yi estetik kavramını yerle bir etmek için ürettiğini ancak köklerinde Dada’yı barındıran Pop-Art’ın ise suratlarına fırlatılmış Pisuar ve Şişelikte estetik arayışı içinde

bulduğunu belirtmiştir. Duchamp'ın bu tanımı Neo-Dada olarak adlandırılan Pop sanatı ile Dada'nın arasındaki farkı, estetik kaygısı olarak tanımlar niteliktedir. Pop-Art sadece Dada'nın değil, aynı zamanda kökleri 1920'li yıllara dayanan Amerikan sanatındaki yenilikçi arayışının da mirası olarak görülmüştür. Pop Art'nın 60'lardaki öncü sanatçılarından da eskiye dayanan varlığını; Stuart Davis'in deterjan şişeleri ve sigara paketlerini betimlediği tablolarında, Charles Sheeler'ın Amerikan sanayisini konu alan fotografik–geometrik gerçekçi resimlerinde ya da Edward Hopper'ın kent yaşamını sokaklar ve otel, bar gibi mekanlar üzerinden yabancılaştıran eserlerinde görmek mümkündür. Bu bağlamda değerlendirildiğinde Andy Warhol, Roy Lichtenstein, James Rosenquist, Claes Oldenburg, Tom Wesselmann ve Robert Rauschenberg gibi pop sanatı akımının öncü sanatçıları, yenilikçi ve gerçekçi bir arayış içerisindeki 1920'lerin Amerikan sanatının takipçisi olarak da değerlendirilebilir (Antmen, 2013: 160-161).

Pop-Art akımının başlıca etkinlik gösterdiği ülkeler Amerika Birleşik Devletleri ve İngiltere benzer kültürel normlara sahip olmalarına karşın akımı farklı biçimlerde ele almış ve farklı içerikler üretmiştir. İngiliz sanatçılar, 1950'lerde ülkelerinde yaşanan ekonomik problemler nedeniyle Amerikan toplumunun tüketim faaliyetlerine ilgi duymuş ve eğilim göstermişlerdir. Tüketim ve kapitalizmi günlük hayatının önemli bir parçası haline getiren Amerikan toplumu ve sanatçısı, bu alanda İngiliz sanatçıları doğrudan etkileyerek, yeni bir sanatsal başlangıç yapmalarına yol gösterici olmuştur. Her ne kadar soyut dışavurumcu ressamlar tarafından garipsenerek karşılanırsa da Andy Warhol ve James Rosenquist gibi grafik tasarım ve reklamcılık kökenli sanatçılar Amerika'da Pop-Art'ın yaygınlaşım, kabul görmesinde önemli rol oynamıştır. Ancak bu durum yeni ve eski arasında sıkışıp kalan İngiliz sanatçılar için oldukça meşakkatli hal ve uğraşlar almıştır (Benzer, 2013: 38).

Amerikan Pop-Art sanatçılarının en önemli ortak yönlerinden birisi de grafik tasarıma önem vererek, bunları eserlerinden gündelik yaşamın nesnelere haline getirmeleridir. Çağdaş Sanatlar Enstitüsü'nde bir araya gelen ve kendilerini Bağımsız Grup olarak adlandıran İngiliz Pop-Art sanatçıları ise sanatın toplum içindeki yerini sorgulayan bir tavır içinde birleşmişlerdir. Amerika'da Pop-Art, figüratif olduğu kadar, günlük nesnelere ve sıradan konulara ele alması ile soyut dışavurumcu bir hareket olarak da değerlendirilmiş, akımın en önemli temsilcisi Andy Warhol yeniden üretimi bir imge olarak kullanarak, mekanik üretim sürecini bir anlatıma dönüştürmüştür. Bu eylem



Warhol'un Marilyn Monroe ve Elizabeth Taylor gibi portreleri üzerinden incelendiğinde, bu portelerin bir makine ürünü ve ticari obje olarak kullandığını fark edilmektedir. Ölümün göstergelerini barındıran resimleri, yazılı basında çıkan intihar ve trafik kazası fotoğraflarını çoğaltarak yan yana sıralayan Warhol, bu korkunç, şok edici imgeleri tekrar tekrar göstererek anlamını ve etkisini kaybetmesini sağlamıştır. Pop-Art hareketinde imgelerin gerçek konularla ilişki içinde olup, var olanı yansıtması Amerikan toplumunun yaşam biçiminin anlatısı durumdadır. Tüketimim kültürünü teşhir eden Pop-Art kimine göre sisteme ve kapitalizme eleştiride bulunurken kimine göre tüketimi teşvik ederek onu yüceltmektedir. Kimine göre ise de bir belge olarak Andy Warhol'un yaptığı gibi güncel hayatı ve gerçekleri, tüketim ürünlerini, pop yıldızlarını, elektrikli sandalyeleri, intihar ve trafik kazalarını sadece tarafsızca sergilemekle yetinmiştir (Öztütüncü, 2015: 486-489).



**Şekil 2.5 :** Andy Warhol, “Ölüm ve Felaketler Serisi”

Bir baskı tekniği olan serigrafiyi ilk defa tuval üzerine uygulayan sanatçılardan biri olan Warhol, çoğu zaman aynı işlemi uyguladığı küçük boyutlu tuvaleri bir araya getirerek tek bir tuval oluşturmuş, imgelerini gazete ve dergi fotoğraflarından seçerek, gazeteciliği ve röportajcılığı tuvallerine aktarmıştır. Güne ait bir anın şipşak

fotoğrafını çekmeye benzetebileceğimiz bu işlemde, eser ile izleyici arasında plastik bir soğukluk mesafesi konularak izleyicinin olaydan uzaklaşması hedeflenmiştir. Nasıl ki televizyonda, reklam panolarında, gazetelerde karşımıza çıkan tekdüze olarak tekrarlanan olayları bir uzaklaşma duygusuyla seyrediyorsak, Warhol'un eserlerinde de fotoğraf imgesinin tuvalin boyutlarının egemenliği altında tekrarlanması ile aynı duygusu izleyicide hakim olmaktadır. Televizyonun reklam ve haber programlarında karşımıza çıkan sıkıntılı estetiğine yabancı olmayan bizler, Warhol'un eserlerini de televizyonun şiddetli ve tekdüze olayları gibi büyük bir uzaklaşma duygusu ile karşılarız. Warhol reklam ve televizyon dünyasına benzer bir şekilde azizlerin yerine ünlü kişilerin hayatlarını efsaneleştirmekte, kola şişeleri, otomobiller, konserve kutuları reklam panolarında sunuluyormuşçasına tekdüze bir şekilde tekrarlayarak klişeleştirilmektedir. Böylelikle Warhol'un çağımızın sanayi ve reklamcılık anlayışının getirmiş olduğu nesnelere ortaya koyma yönteminden uzaklaşmamış olduğu görüşüne varmak mümkün olacaktır (Erdok, 1975: 19).

Popüler kültür ürünleri ile sanat eseri arasındaki etkileşimi yeniden değerlendirmesi ile Video sanatının gelişimine katkıda bulunan Pop-Art, Duchamp'ın hazır nesnesini geliştirerek, popüler kültür ürünlerine taşımış, Video sanatının ortaya çıkışındaki en önemli etkenlerden biri olan televizyona karşı oluşan tepkide, sanatçıların sıklıkla başvurdukları akımlardan biri olmuştur. Videonun manipüle edilebilirliği, Pop-Art'ın ortaya koyduğu yeni yorumlama yöntemleri ile birleşerek Kültür endüstrisinin ürünlerine dönüşmüş içeriklerin sanat ortamında yeniden değerlendirilmesine olanak sağlamıştır (Altunay, 2013: 53).

## **2.5. Kavramsal Sanat**

1960'lı yılların sonlarına doğru gelindiğinde sanat ortamlarında tartışılan en önemli konulardan biri ise sanatın nesneye olan gereksinimi olmuştur. Sanat eserinin barındırdığı düşünsel aktivite sanatın özü haline gelerek, eserin maddi varlığının önüne geçmiş ve bir sanatsal malzemeye dönüşmeye başlamıştır. Minimalist sanatçı Sol Lewitt'in eserlerinin kavramsallığını ifade etmek için kaleme aldığı "Kavramsal Sanat Üzerine Paragraflar" makalesi ile ilk başlarda "Düşünce Sanatı" ya da "Enformasyon Sanatı" gibi isimlerle alınan bu yeni eğilimleri "Kavramsal Sanat" çatısı altında bir araya getirmiştir. Sanatçının bedenini sanatsal bir malzeme olarak değerlendirdiği performans ya da Türkçe "oluşum" olarak adlandırabileceğimiz

“happening” türündeki etkinlikler, resim ve heykel gibi geleneksel plastik sanat anlayışını aşan enstalasyon ya da çevre düzenlemeleri, galeri ve müzelerin fiziksel ve ideolojik duvarlarını yıkma çabasındaki toprak, arazi, çevre sanatı ve tüm benzer sanatsal ifade yöntemleri estetiğin ötesine geçerek, izleyicide yarattığı zihinsel algılama çabası ile “kavramsalılık” dahilinde değerlendirilebilir. Geleneksel yapı içindeki tekil sanat nesnesinin kalıcı ve maddi değer yaratan “metasal” yönüne oluşan tepki bu akımın benliğini oluşturmaktadır. Kavramsal Sanat’ın ideolojik altyapısını hazırlayan ve “hazır-nesne” olgusunu sanata dahil eden Marcel Duchamp bu akımın öncüsü olarak sayılabilir. Herhangi bir nesneyi ya da eylemi sanata dönüştüren Duchamp, yaratıcılık fenomenini sarsan çalışmalarıyla sanatın beceri ve yeteneğe ihtiyacı olmadığı görüşünü kabul ettirmeye çalışmıştır. Sanatsal beğeniye oluşturan estetik olgusunu sorgulayarak, düşünce ve anlam gibi olguların plastik biçimin önüne geçmesi gerektiğini savunmuştur. (Antmen, 2013: 193-194).

Duchamp’ın öngöründe bulunduğu “sanatın özü olarak düşünce” anlayışını felsefe, dil ve matematiksel formüller ile bağdaştırarak, kavramsal düzeyde algıya yönelik sanatsal bakış açısını benimseyen başlıca sanatçılar Amerika Birleşik Devletleri’nden Mel Bochner, Joseph Kosuth, Robert Barry ve Lawrence Weiner, İngiltere’den ise “Sanat ve Dil Grubu” kurucularından Terry Atkinson, David Bainbridge, Michel Baldwin ve Harold Hurreld olarak sayılabilir. Bu avangart sanatçılar arasında Bochner, kavramsal sanat yapıtının iki temel gereksiniminden bahseder: Birincisi yapıt dile getirildiğinde yeniden deneyimlenerek tekrar edilebilmeli yani bir dilsel karşılığı barındırmalı; ikicisi ise asla bir aura ve tekilliğe sahip olmamalıdır. Dilbilimsel kavramsalılığın önemli temsilcilerinden Lawrence Weiner ise kendi sanat yapıtından haberdar olmanın ona sahip olmakla eşdeğer olduğunu belirterek, zihne ulaşan kavramsal sanatın ardındaki düşünceye hükmetmenin imkansızlığını dile getirmiştir. Bu bağlamda sanat yapıtının ticari bir metaya dönüşmesi sorununa kavramsal sanatın bir çözüm üretmeyi hedeflediği savunulabilir. Estetik haz ve görsel tecrübeyi sanat yapıttan arındırmayı hedefleyen bir diğer kavramsalıcılardan Joseph Kosuth’a göre ise; sanatın, sanat olma durumu onun kavramla olan ilişkisi ile mümkündür ve dil yoksa, sanat da yoktur. Kosuth 1969 tarihli “Felsefeden sonra sanat” adlı makalesinde Duchamp’ı sanatta bir milat olarak belirlemiş, öncesi ve sonrası olmak üzere sanatı iki bölümde değerlendirmiştir. Siyah zemin üzerine beyaz yazı ile gerçekleştirdiği “tanım resimleri” ile sanat terimlerinin sözcük anlamlarını

sorgulamış; “Bir ve Üç Sandalye” yapıtında bir sandalye, fotoğrafı ve tanımının yazılı olduđu bir metin ile de görsel algı, dil ve ardından kavrama uzanan zihinsel süreci ele almıştır (Antmen, 2013: 195).



**Şekil 2.6 :** Joseph Kosuth “ Bir ve Üç Sandalye”

Fikir ya da kavramın sanat çalışmasının en önemli dinamiğini oluşturduğu bu akımda sanatçı, sanatın kavramsal herhangi bir formunu kullanma aşamasında planlama ve karar verme eylemleri ile sanatını zihinsel olarak gerçekleştirir, geriye kalan sanatın icra aşaması ise bir yükümlülükten fazlası değildir. Fikir, sanat üreten bir makineye dönüşmüştür. Zihinsel eylemin bir boyutu olan bu sanata varsayımların ya da kuramların resmedilmesini kabul edilemez. Sanatsal çalışmalar düşünsel bir sürecin bütün aşamaları ile ilişkili olarak kasıtlı ve sezgisel olmuştur. Kavramsal sanat ile birlikte sanatçının sahip olması gereken yeterlilikler de tartışılmış, sanatçının üretimindeki zihinsel eylem önemi göz önüne alınarak bir zanaatçı gibi el becerilerine ihtiyacı olmadığı düşüncesine varılmıştır. Çalışması ile izleyicinin “düşünsel ilgisini” kazanma amacındaki sanatçı; izleyicisinin sıkılıyor olmasını önemsemeyerek, onları sanatı algılama kaygısından uzaklaştırmayı hedefler (İmamoğlu, 2007: 41).

Estetiğin esas alındığı bir görsellik anlayışına uzak duran kavramsal sanat, sanatı bir zevk alma aracı değil, tanıma ve bilme nesnesi olarak değerlendirir. Ortaya çıkışı bakımından kuramsal bir temele dayalı olup, düşünsel olan bir sanat üzerine çözümleme eylemidir. Plastik sanatların tümünün boşluk, betimleme, algı gibi benzer

sorunları barındığından yola çıkarsak, sanat formlarının keskin ve değiştirilemez olduğunun varsayıldığı bir düşünce ile kavramsal sanatı algılamak imkansızdır. Kavramsal sanatın plastik betimlemedeki yetersizliği ise onun betimleme ile ilgilenmediğinin göstergesi değildir. Boşlukta duran bir ögenin betimlenmesi üzerindeki zihinsel çözümler bu sanatın ilgi alanıdır ve kavramsal bir yapıt, fotoğraf ve metinleri yan yana koyarak sanat üzerine atılan tezleri bir problem olarak bizlere sunmaktadır. Yapıt aracılığı ile sanat olgusu çözümlenmekte ve bu çözümlene sanatsal bir faaliyete dönüşmektedir. Sanatın gerçekleştiği böyle bir ortamda izleyicinin de zihinsel çaba ve dikkat göstermesi gerekmekte olduğu söylenebilir (Özgür, 2004: 25-26).

60'lı yıllar dünyada olduğu kadar sanat ortamında da devrimci düşüncelerin hakim olduğu bir zaman dilimi olarak değerlendirilebilmektedir. Bu döneme denk gelen akım içindeki sanatçılar; düşüncelerini eskiden olmadığı kadar cesaretle vurgulamaya başlamış, tuval ve heykel gibi tek bir sanat objesiyle yetinmeyerek metin, fotoğraf, harita, film, video hatta sanatçıların kendi bedenleri ve dilin kendisini sanatsal bir malzeme olarak değerlendirilmiştir. Sanatçı, atölyesinde tek başına üreten bir pozisyondan çıkarak, sanatını televizyonda, sinemada, kamera önünde, kalabalıklar içinde icra etmiş, bir cambaz, şovmen ya da striptizci gibi kimliklere bürünmüştür. Bu harekete örnek olarak gösterebileceğimiz şekilde Joseph Beuys kendisini ve yaşamını sanatsal bir malzeme olarak değerlendirdiğini belirtmiştir. Beuys böylelikle el üretimini sanattın dışına çıkararak, yapıtın satılabilirliğini ortadan kaldırmış ve ticaretin sanattaki hakimiyetini hedef almıştır. Kavramsal sanat, dünyadaki sanat piyasalarının baskısından kurtulmak için ortaya çıkan bir alternatif eğilim olarak da adlandırılabilir. Statü sahibi edinmek için sürekli yeni ürünlere ihtiyaç duyan tüketim toplumu baskısı sanatı “yeni” adında bir parodi haline getirmiştir. Sanat eserinin kavramsal boyutu ile birlikte artık sokak, çöl, dünyanın en ıssız ve uzak köşesi, bir çukur, apartman çatısı sanat yapıtının yeni mekânı ve kendisi olabilir. Bu galerilerin ahır ve çöplük gibi kullanıldığı görüşündeki kavramsal sanatçılar tarafından galeri imajına yapılan bir saldırı olarak görülebilmektedir (Giderer, 1995: 52-53).

Nesne'den kavrama doğru yönelen sanat nadiren de olsa teknolojik bir zemine oturmaya yavaş yavaş başlamıştır. Videonun sanatın geleceğindeki yeri irdelenerek, önemli bir yere sahip olacağı öngörüsünde bulunulduğu gibi sanatın elektronikleşmesi ile de kendi sonunu getireceği savı ortaya atılmıştır. Bu alandaki deneysel çalışmalar

üç ayrı yönde gelişmiştir. İlk olarak Andy Warhol'un "Yatak odası videosu" diye isimlendirebileceğimiz filmlerinin devamı niteliğindeki deneysel çalışmalarıdır. Gilbert and George'un "Gordon's Makes Us Drunk" isimli çalışması bu gelişime örnek gösterilebilir. İkincisi ise kinetik-sanat'ın ileri bir aşaması olarak sayabileceğimiz imgelerin distorsiyon ve transformasyonları ile oluşturulan bantlardır. Son olarak ise tamamen estetikten uzak radikal konuşmacılara ve azınlıklara için üretilen televizyon programlarına alternatif video çalışmalarıdır. Ancak asıl hedefi bilgi ve polemik olan bu üçüncü aşamanın sanat olarak kabul görmesi değerlendirilmeye açıktır (Genç, 1992: 17-18).

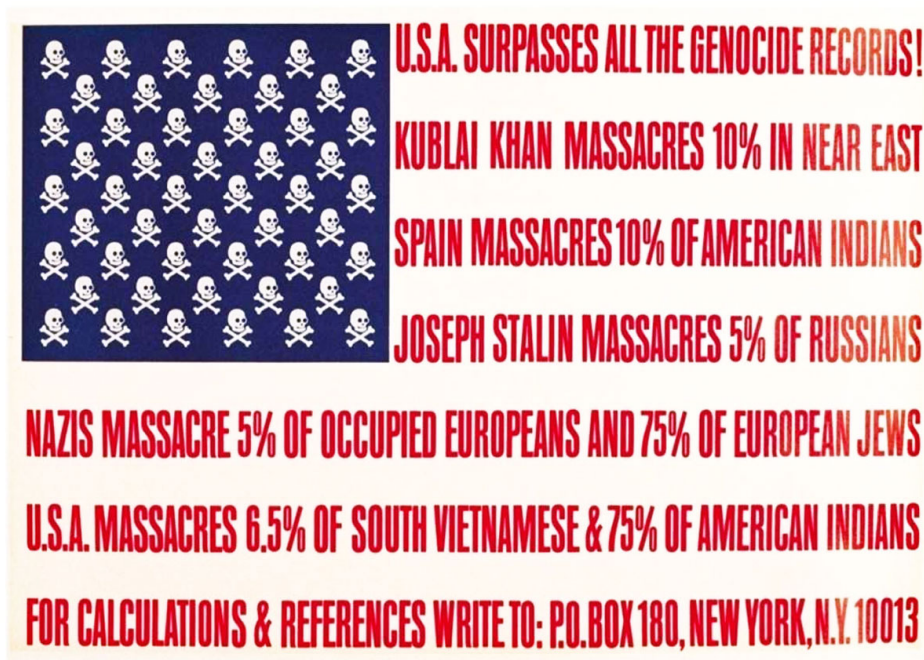
## 2.6. Fluxus

*"Burjuva hastalığının entelektüel, profesyonel ve ticarete dökülmüş kültürün dünyasını temizleyin; ölü sanatın, taklidin, yapay sanatın, soyut sanatın, ilüzyonik sanatın, matematiksel sanatın dünyasını temizleyin, Avrupacılığın dünyasını temizleyin!" (Erdoğan, 2011: 197)*

Litvanya kökenli Amerikan sanatçı George Maciunas kaleme aldığı Fluxus Manifesto ile 1960'lı yılların en köktenci sanat eylemlerinden biri olan Fluxus'un hedeflerini bu şekilde belirlemiştir. 60'lı yılların her toplumsal, siyasal ve sanatsal hareketi gibi Fluxus da Maciunas'ın öfkeli söylemlerinden anlaşıldığı üzere o yılların muhalif ruhundan oldukça etkilenmiştir. Almanya'dan, Avrupa'ya oradan da New York'a ulaşan Fluxus geleneksel anlamda bir akım olarak nitelendirilmekten çok, "sürekli devam eden veya geçen akma eylemi" olarak açıklayabileceğimiz sözlük anlamı gibi bir akış, sanatçıları ortak payda da birleştiren bir avangart tavır olarak değerlendirilmiştir (Antmen, 2013: 203).

1950'lerde sanatçılar kendilerinden önceki gelişimi de referans alarak yetenek, sanat eserinin değeri, malzemesi ve varlığı üzerine sorular sormaya başlamışlardır. Bu sorular birçok sanat anlayışının geçmişini oluşturduğu gibi modern sanatın yeniden yapılanmasını sağlamış ve Fluxus akışının da ortaya çıkmasına önayak olmuştur. 1960'ların muhalif tavrını barındıran bu akış bize sanat anlayışları arasındaki organik bağın da açık bir göstergesi niteliğindedir. İlk başlarda plastik sanatlar ve sinema alanları dışında değerlendirebileceğimiz Fluxus anlayışının, John Cage'in avangart müzik alanındaki fikirlerinden doğduğunu söyleyebiliriz. John Cage sanat üzerine geliştirdiği düşünceler ve yaratımlar bakımından Marcel Duchamp'la oldukça

benzerlik göstermektedir. George Maciunas, Fluxus'un beslendiği kaynakları; "Somutluk ve gürültüyü Fütürizm'den, hazır-nesne'yi Duchamp'dan, kolajı Dadacıardan aldık ve bunları hepsi John Cage ile sonuçladı" söylemi ile kısaca özetlemiştir. Cage hazır-nesne fikrini hazır-ses olarak geliştirmiş, Fluxus sanatçıları ise hazır-nesne'yi hazır-eylem'e dönüştürmüşlerdir. Cage'in 1957'de Avrupa'da David Tudor'la gerçekleştirdiği performansı ise Fluxus'un açılımında bir temel oluşturmuş, ortaya konan bu yeni düşünceler öncü müzik çevreleri tarafından saygıyla karşılanmıştır. 1950'lerin bitimine doğru Fluxus'un erken gelişimi içindeki bazı sanatçılarla iletişime geçen Gage, sanatın doğruyu savunmak zorunda olmadığı ve kişiselliğin dışında da bir yaratımın imkanı fikri ile bu sanatçıları derinden etkilemiştir (Yüksel, 2003: 38).



**Şekil 2.7 :** George Maciunas, "ABD, Bütün Soykırım Kayıtlarını Aştı"

Fluxus'un ilk temsilcileri olarak George Brecht, Dick Higgins, Joseph Beuys, Nam June Paik, Wolf Votsell, Le Monte Young, Yoko Ono, Yvonne Rainer, Robert Morris ve Pop-Art'ın öncülerinden Ray Johnson gibi sanatçıları sayabiliriz. Maciunas'ın New York'taki galerisini ziyaret eden öncü sanatçılar, burada çeşitli performanslar ve deneysel müzik çalışmaları gerçekleştirmişlerdir. Fluxus temsilcileri eylemlerini hiçbir zaman sosyo-politik mücadeleden ayrı tutmamış, olası bir uzaklaşma durumunda ise bütün anlamını kaybedeceğini savunmuştur. Fluxus insan ve maddi

kaynakların tüketimine karşı muhalif bir tavır barındırarak, sanat nesnesinin işlevsiz ve ticari gelir sağlamak amacı ile satılabilir bir meta olmasını engellemeye çalışmıştır. Fluxus profesyonelliği ret ederek, sanatın sanatçının egosundan beslenmesine karşı çıkmış ve güzel sanatların yok olup, sanatçıları başka işler bulana dek gelip geçici gösterilerini sürdürme kararı almıştır. Estetik kaygıları kavramsalcılar gibi sanatın dışına itme çabasındaki Fluxus, bu söylemleri doğrultusunda sanatı yıkamasa da malzeme ve yöntem açısından sınırlarını oldukça genişletmiş; sokak gösterileri, konserler, enstalasyon ve performanslar gerçekleştirerek sanat ile hayat arasındaki sınırı oradan kaldırmıştır. Sanat eserinin daimiliğe karşı gelip geçiciliği savunan ve bunu düşünsel bir temele yerleştirerek geleneksel sanat nesnesinden uzaklaşan Fluxus, bitmiş yapıt yerine anı önemsemesi kaynaklı günümüzde sadece fotoğraf, film ve video kayıtlarından izlenebilmektedir. Günümüze kalmış bu örneklerden sanatçıların gündelik hayattan ve çoğunlukla atık malzemeleri değerlendirdikleri gözlemlenebilir. Fluxus'un amacı sanattan çok hayatı değiştirmektir ve sanatçı bu amaç doğrultusundaki sanatçıları gündelik yaşamın barındırdığı malzemelere odaklanmıştır. Televizyon ekranları, sandalyeler, konserve kutuları, plaklar, kasetler ve bunun gibi birçok hazır-nesne asamblaj yöntemi ile değerlendirilmiştir (Antmen, 2013: 204-206). Fluxus'un video sanatı ile ilişkisini ise bizzat kendisini oluşturmaktadır. Video bandı da tıpkı hareketin anlamı gibi akıp gitmektedir. Videonun tüm olanakları deneysel bir şekilde Fluxus sanatçıları tarafından sınınanmış ve tekrar tekrar keşfedilmiştir. Sanatçıları sıklıkla monitör deformasyonu uygulamış ve videonun sinyallerini bozmuş, video sanatçıları elinde kimi zaman manipülatif, kim zaman ise provokatif bir araca dönüşmüştür. Video bir sanat malzemesi olarak tam anlamıyla Fluxus sanatçıları tarafından değerlendirilmiş, videonun tüm tekniksel özellikleri bu hareketle büyük uygunluk göstermiştir (Altunay, 2013: 58).

Futurizm'den Fluxus'a kadar incelediğimiz bu süreçte görsel anlatımın duygusal ve kavramsal özellikleri önem kazanmıştır. Sanatta radikal bir değişim çabasındaki Kübizm ve Dadaizm gibi hareketler kütesellik ve üç boyuta yönelmekten çok, düşünsel bir algılama biçimi ve kavramsal veriler barından bir yaklaşım geliştirmişlerdir. Nesne sanatı olarak açıklayabileceğimiz bu yaklaşım üç boyutluluk etkisini görsel bir yanılsama olarak değil, kavramsal ve nesnel gerçeklik olarak sunmuş, bu süreçte sanatçının tanımı ve işlevi de yeni anlamlar kazanmaya başlamıştır. Bu bağlamda Duchamp hazır-nesne kavramını ortaya koyarak, sanatçının artık öldüğü



önermesinde bulunmuştur. Dada ve Neo-Dada arasındaki geçişler sanata görsel anlatımda özgünlüğü ve gündelik yaşamı dahil etmiş, Pop-Art ile birlikte görsel ve estetik alan toplumsal tepkilerle iyice yok edilmiştir. Bu gelişmeler sanatın anlamı, biçimi ve sınırları açısından sorgulanmasını kaçınılmaz hale getirmiştir. Hayatı sorgulayan ve bütünleyen, izleyiciyi yapıta dahil ederek etkin bir konuma getiren kavramsal çabalar, günümüz sanatçısının davranış ve yaratış isteğine de uygunluk göstermektedir. Günümüzde plastik sanatların malzeme, alan ve ilgi bakımında herhangi bir sınırlayıcı düşünceye ihtiyacı yoktur. Aynı zamanda düşüncenin ve görsel olguların iletişimin öğelerini kullanarak bir sanatsal ifade biçimine dönüşmesi de kaçınılmazdır. Bununla birlikte fotoğraf, film ve videonun çağdaş görsel dilin araçları olarak sanat ortamına dahil olması mümkün olmuştur (Sağlam, 1996: 10-12).



### 3. VİDEO SANATININ GÖRSEL DİSİPLİNLERLE ETKİLEŞİMİ

#### 3.1. Resim

Beyaz ekranda oluşan elektronik görüntü birçok yönüyle aşina olduğumuz, ancak bir o kadar da yabancı olduğumuz bir kavramdır. Elektronik görüntüyü yansıtan, bize binlerce farklı program sunan, bir öykü anlatıcı konumundaki kitle iletişim aracı televizyonun karşısında saatlerimizi geçirmekte, bu süre zarfında televizyonu elektronik görüntü ile özdeşleştirmekteyiz. Bu özdeşleştirme eylemi aynı zamanda ekranı bir resmin tuvali gibi görmemize de engel olmaktadır. Rus ressam ve sanat kuramcısı Wassily Kandinsky, farklı bir estetik yaklaşım olarak geliştirdiği ve çalışmalarında uyguladığı detaydan genele varan tümevarımcı bir anlayışla, resmin bütünü oluşturan; nokta, çizgi, düzlem, doku, renk ve benzeri öğeler üzerinden eseri değerlendirme çabası içine girmiştir. Kandinsky'nin bu yaklaşımına paralel olarak Herbert Zettl beyaz perde ve ekran estetiğinin temel öğelerini ise ışık, uzay, ses ve zaman-hareket olarak belirlemiştir. Film ve elektronik görüntünün bu temel öğeleri, plastik sanatlar ile her zaman uyum ve etkileşim içinde olmuştur. Film ve elektronik görüntünün plastik sanatlarla özellikle de resim sanatı ile uyum ve etkileşimine ışık ile başlamak doğru olacaktır.

Işık, hava su ve toprak gibi yaşamın en temel gereksinimlerinden biridir. Doğadaki çoğu canlının var olması ve yaşamını sürdürebilmesi için ışığa ihtiyacı vardır. Işık aynı zamanda görsel algılamayı da ortaya çıkaran bir öğedir. Nesnelerin üzerine düşen ve nesnelere yansıyan ışık sinyallerini beynimiz göz aracılığı ile algılayarak çözümlemektedir. Çevremizdeki her nesne farklı değerlerde ışık yansıtmaktadır. Yansımanın yoğunluğu aydınlık ve karanlık, içeriği ise renkleri ortaya çıkarmaktadır. İnsan gözünün algılayabildiği beyaz güneş ışığı içerisinde çeşitli renkleri barındırır. Parlak bir enerji formu olan beyaz ışığın barındırdığı bu renkler bir prizma yardımı ile kolayca gözlemlenebilir. Bu renkler aslında birbirlerinden farklı değerlerdeki elektromanyetik dalga boylarıdır.

Nesnelerin hacminin algılanması doğrudan ışık ile ilintilidir ve ışık nesnenin plastik özelliklerini ortaya çıkararak ve yöneten bir olgudur. Nesnenin bulunduğu mekanın ışık değeri, insan gözü ile algılanan nesnenin hacminde belirleyici bir role sahiptir. Işık yansımalarıyla, köşeli bir nesne yuvarlak algılanabilir ya da derinlik kazanabilir. Işığın yoğunluk derecesiyle oluşturulan aydınlık ve karanlık gibi değerlerle nesnelerin yüzeylerini ve detaylarını ortaya çıkarılabilir ya da gizlenebilir. Bulduğu mekan içinde nesnelerin, ışıklı ve ışısız bölgeleri bir oran içinde yansıtıldığında birbiri ile ilişkilendirmek mümkündür. Işığın tüm maharetleri ve insan gözünün yansımaları bir araya geldiğinde, sanatçı tarafından bir estetik öge olarak kullanılması kaçınılmaz olmuştur. Işığın estetik bir öge olarak değerlendirilmesinde, kullanılan aracın teknik özellikleri ve eseri yüzey üzerinde yansıtma biçimi açısından bazı farklılıklar bulunmaktadır. Elektronik görüntünün, ışığı değerlendirme yönteminin temelinde resim, heykel, fotoğraf ve sinema gibi diğer görsel disiplinlerin birikimlerini barındırmaktadır. Ancak bu disiplinlerden farklı olarak elektronik görüntünün özü ışıktır ve elektronik görüntü bir ışık yansımasıdır. Resim sanatında estetik bir öge olarak karşılaştığımız ışık, elektronik görüntünün icra edildiği yüzeyi oluşturur. Onun bu yapısal farklılığı dış ve iç olmak üzere iki tür ışık düzenlemesini de beraberinde getirmektedir. Kamera tarafından algılanan ve önünde bulunan ışık dış ışık, beyaz ekranda görüntüyü oluşturan elektronik noktacılar ise iç ışık olarak adlandırılır.

Film ve videoda görüntünün oluşabilmesi için kamera önündeki nesnenin belirli oranda ışığa sahip olması gerekmektedir ve bu durum ışığı teknik bir gereklilik kılmaktadır. Işığın teknik bir gereklilik olarak kullanımı sırasında, nesnenin estetik bir kaygı ile yansıtılma çabası ise bizi aydınlatma kavramı ile karşılaştırmıştır. Aydınlatma ışık ve gölge ilişkisinin düzenlenmesi ile nesneye hacim katmakta, iki ya da üçboyutlu algılanmasını sağlamaktadır. Gölgeyi tanımak aydınlanma konusuna hakimiyeti beraberinde getirmektedir. Nesnelerin görüntü içerisindeki hacmi ve çevresindeki nesnelerle olan ilişkisini ışık değil, ışığın yarattığı gölgeler oluşturmaktadır. Gölgenin önemini anlamak için resim sanatındaki gelişimini incelemek doğru olacaktır. Resim sanatı çizgisellik ve gölgesellik olmak üzere iki farklı üslubu barındırmaktadır. 16. yüzyılda çizgisel olan Batı Resmi, 17. yüzyılda çizgilerin sınırlarının ortadan kalkmasıyla gölgeselliğe doğru bir gelişim göstermiştir. Bunun sonucunda ışık ve gölge bağımsız birer öge olarak karşımıza çıkmış, yükseklik ve derinlik olgusunu birbirine bağlamıştır. Dönemin eserleri incelendiğinde Albrecht

Dürer'i çizgisel, Rembrandt'ı ise gölgesel üslubun ustası olarak tanımlamak yanlış olmayacaktır. Dürer, figür ve fonu birbirinden sert çizgilerle ayırmakta ve bağımsız düşünmektedir. Figür koyu bir zemin üzerinde beyaz bir silüettir, bu da betimlemeyi güçlendirmektedir. Rembrandt ise figürü gölgeleme ile mekanın bir parçası haline getirerek bütünü ile birleştirmektedir. Konturları yumuşatarak nesneyi yüzey üzerine yaymakta ve birbirine bağlı lekeler oluşturmaktadır.



**Şekil 3.1** : Chiaroscuro Aydınlatma Örneği Olarak: Rembrandt, “Dr. Tulp’un Anatomi Dersi”

Aydınlatma elektronik görüntü açısından da aydınlık ve karanlık bölgeleri düzenleme meselesidir ve kamera önünde gerçekleştirilen tüm aydınlatma eylemleri ışıklı ve gölgeli lekeler oluşturmaya yöneliktir. Görüntü boyutu içinde ışıklı ve gölgeli alanların oluşturulduğu ve videonun en yatkın olduğu aydınlatma biçimi Chiaroscuro Aydınlatma’dır. Kontrastlığın öneminin azaldığı ve estetik kaygının bulunmadığı aydınlatma biçimi ise Notan Aydınlatma olarak anılmaktadır. Chiaroscuro Aydınlatma nesne ve mekana uygun olarak ekranda üçüncü boyutu yaratmaya yardımcı olmakta ve görüntüye gerçeklik kazandırmaktadır. Konunun belli yerleri aydınlatılarak diğer bölgeler bilinçli şekilde karanlıkta bırakılmaktadır. Aydınlık ve karanlık alanların birbirleri ile geçişi ise oldukça yumuşak tutularak duygusal bir ortam yaratılması hedeflenmektedir. Görüntünün içindeki ışıklı alanlar temanın önemini vurgulamaktadır. Seçici bir aydınlatma biçimi olan Chiaroscuro Aydınlatması

kontrast derecesine göre Rembrandt, Cameo ve Siluet olarak üçe ayrılmaktadır (Kılıç, 2003: 12-18).

Videonun yapısal özelliği ona başka bir aydınlatma düzenlemesi imkanı vermekte, diğer bütün görsel sanatlardan farklılaştırmaktadır. Kamera ile kaydedilen ya da ekranda beliren görüntünün, onu meydana getiren ışık noktacıklarına yani iç ışığına müdahale ile sanatçı yepyeni bir estetik alana sahip olmaktadır. Günümüzün teknolojik imkanları açısından iç ışık iki biçimde müdahaleye açıktır. İlk olarak nesnenin kaydı yani pozlama sırasında kameranın özellikleri vasıtasıyla bir müdahale uygulanabilmekte, aracın renk kanalları kapatılarak istenilen renklere karşı duyarsız olması sağlanabilmektedir. İkinci yöntem ise kayıt edilen görüntünün ışık gücünün, parlaklığının, zıtlığının ve renginin düzenlenerek yeniden değerlendirilerek üretilmesidir. Bu yöntem 1980'lerden sonra bilgisayar teknolojisinin gelişmesi ile daha kolay uygulanabilir olmuştur. İç ışığın düzenlenmesi hangi yöntemle yapılırsa yapılsın kaydedilen nesnenin fiziksel yapısını değiştirmekte, yeni bir nesne yaratmaktadır. Kaydedilmiş her görüntü video için yeniden üretilecek bir sanatsal malzemeye dönüşebilmekte ve video sanatının metaforik anlatımı bu şekilde gerçekleşmektedir.

Videonun resim sanatı ile etkileşim içinde bulunduğu bir diğer öge olarak değerlendirebileceğimiz renk, kendini ifade etme çabası içindeki insanoğlunun ilk günden beri kullandığı en önemli malzemelerden biri olmuştur. Renk bütün görsel sanatlarda olduğu gibi elektronik görüntüye de estetik bir değer kazandırmış ve bu sanatı gerçekleştiren sanatçının görüntü boyutu içindeki ifadelerini zenginleştirme olanağı sağlamıştır.

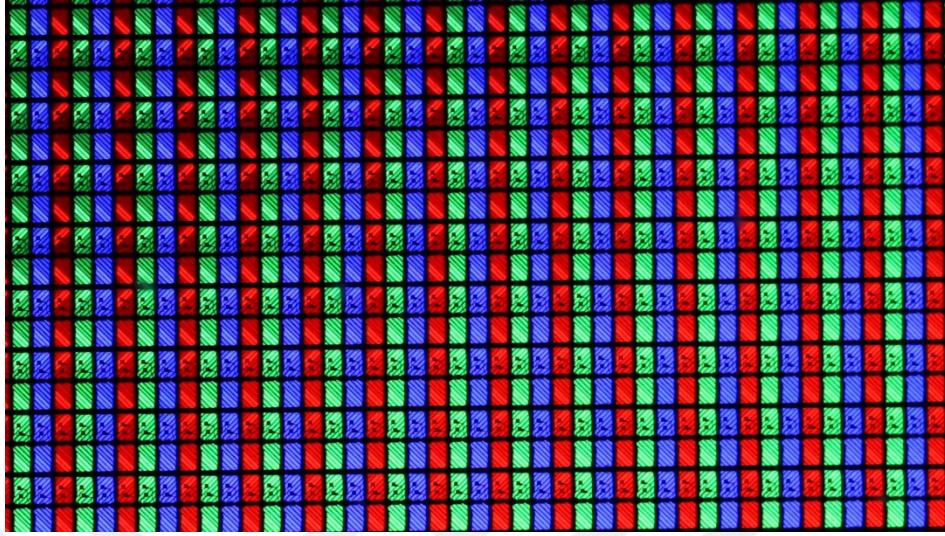
Çevremizdeki bütün nesnelere belli bir renkle ortaya çıkmakta ve özü ile rengi arasında yapısal bir ilişki barındırmaktadır. Nesnenin rengi, görsel algı içinde bulunduğu mekanın ışık değerine göre değişime uğrasa bile barındırdığı yapısal özellikleri hiçbir zaman kaybetmemektedir. Buna bağlı olarak nesnelere renksiz düşünmek imkansızdır. Ancak kimi zaman sanatçılar nesnelere renklendirme aşamasında belli değişimler uygulamış, nesnelere kendi rengi yerine onları çağrıştıran bir renk kullanılmış ya da bir duyguyu ifade etmek için farklı renklere başvurmuşlardır. Resim sanatı içerisinde her akim renklere farklı anlamlar yüklemiş, sanatçılar bu eylemleri ile renkleri özgür kılmıştır. Renk resim sanatında renk plastik bir olgu olan boya ile özdeşleşmiştir. Ancak bu durum fotoğraf, film ve video için oldukça farklıdır. Bu disiplinlerde renk

ıřıkla anılmakta, nesnelere yeni bir boyut kazandıran renk ıřıktan oluřmaktadır. Nesnelere zerine dřen ıřıđın belli bir frekansı nesne tarafından emilmekte, yansıyan deđerdeki ıřık ise gzmz ve beynimiz tarafından czmlenerek renk olarak algılanmaktadır.

Renk c temel niteliđe sahiptir: Bunlar temel renk (hue), doyma (Saturasyon) ve parlaklıktır. Temel renk, renk cemberindeki mavi, sarı, kırmızı, yeřil gibi saf renkleri kapsamaktadır. Algılandığımız cđu renk, cřitli dalga boyundaki temel renkler ile karıřarak meydana gelmektedir. Doyma renklerin saflık derecesi ile ilgilidir. Bazı renkler iinde barındırdığı beyaz ıřık oranına gre daha doymu ya da solgundur. Yzde yz doyumlu bir renk sadece temel renkten oluřmakta ve iinde hi beyaz ıřık bulundurmamaktadır. Parlaklık ise rengin ıřık yansıtma oranıdır. Renklerin parlaklığı, rengin gri tonuyla deđerlendirilmektedir. Elektronik grntnn parlaklığını czmlenmek iin grnty siyah-beyaza dnřtrmek en pratik yntemdir. Renk, grinin tonu olarak ekranda belirlemede ve renklerin arasındaki parlaklık farkı ortaya cıkmaktadır. Elektronik grnt yapısal zellikleri, rengin barındırdığı bu c temel niteliđe kolayca mdahale etme imkanı sađlamaktadır. Elektronik grntnn retim aygıtları belirli renklere karřı kolayca kreltilebilmekte, renklerle gerekleřtirilen tm bu maniplatif eylemler video sanatısına farklı anlatım yntemleri kazandırmaktadır.

Elektronik grnt ekranda kırmızı, yeřil ve mavi temel renklerinden oluřan ıřıklı noktacıklar vasıtasıyla belirlemede. Bir ressamın tuvali zerinde temel renkler, doyma ve parlaklıkla gerekleřtirebileceđi her eylemi elektronik grntnn ıřıklı noktacıkları video sanatısına mmkn kılmaktadır. Videonun yan yana sıralanmış milyonlarca ıřıklı noktacıklarla grnt oluřturma durumu, renk kullanım yntemi aısından zlenimcilik ve Noktacılık resim sanat akımları ile olduka benzerlik gstermektedir. zlenimciler rengi nesnel bir olgu olarak grmemiř, znel olduđu dřncesinden hareketle onu bir hissediş olarak deđerlendirmiřtir. Renk karıřımlarını tuval zerinde deđil izleyicisinin grsel algısında gerekleřtirmiřlerdir. Noktacıklar ise Seurat ve Signac'ın eserlerinden rnekle kck renk noktacıklarından oluřan lekeleri bir araya getirerek bir btnlk oluřturmuřlardır. Her renk lekesini bir duyum olduđu ne srerek, resmi izleyicinin retinasında oluřan bir duyumlar btn olarak tanımlamıřlardır. Videonun kırmızı, yeřil ve mavi ıřıklı noktacıkları bu aıdan Seurat ve Signac'ın notkaları ile aynı iřlevi grmektedir. Video sanatısının bu ıřıklı

notkacıklara yüklediği temel renklerle gözün retina tabakasında renk karışımını gerçekleştirmekte ve bir bütünlük oluşturmaktadır (Kılıç, 2003: 32).



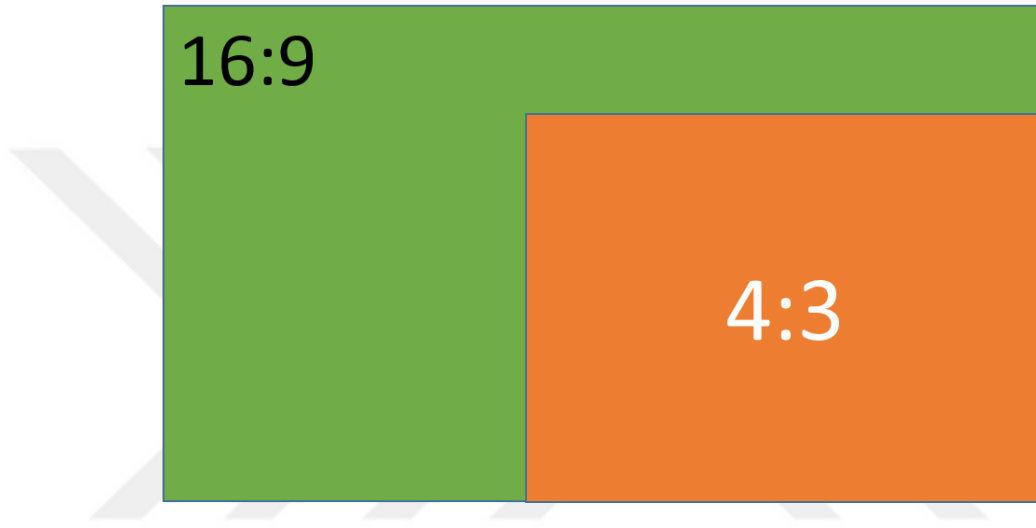
**Şekil 3.2 :** Ekranda Görüntüyü Oluşturan Kırmızı, Yeşil ve Mavi Noktacıklar

Resim sanatının, fotoğraf, film ve video sanatı gibi görsel disiplinlerle etkileşimde bulunduğu ve bu disiplinleri uygulayan sanatçılara yol gösterici olduğu bir başka ögesi ise yüzeyi sınırlandırma yöntemidir. Boş bir tuval ya da yüzey, sanatçı üzerinde düşüncelerini uygulamadığı sürece bir anlam barındırmamaktır. Video sanatçısı için ise bu durum ekran kullanımında geçerli olmaktadır. Ekran, video sanatçısının görüntü boyutunu oluşturarak, düşüncelerini icra edebildiği bir yüzey, onun elektronik tuvalidir.

Sanatçılar belirli mekansal kaynaklı istisnalar haricinde, çalışacakları yüzeyi ve yüzeyin sınırlarını kendi iradeleri ile belirlemişlerdir. Resim ve fotoğraf, sanatçının bu özgür iradesinin en belirgin olarak gözlemlendiği sanat disiplinleri olarak değerlendirilmektedir. Sanatçının yatay ya da dikey olarak kullanacağı yüzeyin boyutu bir başka ifadeyle fiziksel sınırlandırması, insanın görsel algılama sistemi ile ilişkilidir. İnsan, gözünün fiziksel yapısı gereği içinde bulunduğu alanı yatay ve dikey olarak sınırlandırmaktadır. Bulduğu mekan içinde insan, farklı bakış açılarıyla, farklı fiziksel sınırlandırmaları gerçekleştirebilmektedir.

Resim sanatçısı iki boyutlu tuval ya da herhangi bir yüzeyin üzerinde gerçekleştireceği sınırlamayı önce zihninde gerçekleştirerek daha sonra ise yüzeye istediği ölçüde uygulamaktadır. Resim ve fotoğraf sanatı bu eylem bakımında video ve filmde bazı farkları barındırmaktadır. Bir resmin ya da fotoğrafın boyutu sanatçının isteğine göre

farklı oranlara sahip olabilirken, bu oran video ve filmde sabit ve deęiřtirilemezdir. Bir bařka deyiřle video sanatçısının yüzeyi sınırlama olanakları, videonun teknolojik olanakları ile doęru orantıdadır. Video sanatçısının yüzeyi ekran, insan gözüne benzer bir şekilde kendine özgü yatay ve dikey sınırlamalar gerçekleřtirmektedir. Bu sınırlama yatay aęırlıklı olup, çerçevelemenin ilk oranları dört birim yatay, üç birim dikey 4:3 şeklindedir. Geliřen teknoloji ile birlikte High Definition (Yüksek Çözünürlüklü) yayıncılık ortaya çıkmıř ve bu oran on altı birim yatay, dokuz birim dikey 16:9 şeklini almıřtır.



**řekil 3.3 : 4:3 ve 16:9 Çerçeveleme Farkı**

Videonun yüzey konusunda, resim ve fotoğraf sanatından farkını sadece sınırlandırma yöntemleri açısından deęil aynı zamanda videonun yüzeyini oluřturan fiziksel özellikler açısından da ele almak doęru olacaktır. Video resim ve fotoęraftan farklı olarak hareketli bir yüzeye sahiptir. Bu hareket onun fiziksel yapısında, elektronik noktacıklarında gizlidir. Film ve video üç temel hareketi içinde barındırmaktadır. Bunlar; kamera ya da aracın görüntüyü üretim ařamasındaki hareketi; görüntü içindeki nesnelerin hareketi ve görüntülerin sırasıyla art arda gelmesi ile oluřan kurgu hareketidir. Resim ve fotoęrafta görsel düzenlemeyi yaratan öğeler sabit olarak durmakta, video ve filmde ise bu öğeler sürekli hareket ve deęiřim halindedirler. Duraęan öğelerin oluřturduęu çekimler bile art arda sıralanması ile bir devinim meydana getirmektedir.



Resim sanatının ışık, renk ve yüzeyi sınırlama gibi yöntemlerini videolarında açık bir biçimde gözlemleyebildiğimiz en önemli sanatçılardan biri de Bill Viola'dır. Elektronik ve yeni medya alanında eserler üreten Viola, çalışmalarında sıklıkla Rönesans tablolarına başvurarak, onların çağdaş yorumlamalarını gerçekleştirmektedir. Bu çalışmaları arasında en çok dikkat çeken İtalyan ressam Jacopo da Pontormo'nun "Ziyaret" adlı tablosunun çağdaş bir yorumlaması olarak gösterebileceğimiz "Kutlama" adlı video eseridir. Ayrıca Rönesans resim geleneklerini ağır çekim tekniği ile harmanladığı "Tutkular" adlı çalışması, Viola'nın plastik estetiği, elektronik ortamda yeniden üreterek elektronik bir olguya dönüştürme konusundaki yeteneğinin bir göstergesi niteliğindedir. Çalışmalarında sıklıkla doğum, ölüm gibi manevi değerleri ele alan sanatçının Budizm, Hristiyanlık ve İslam gibi dinlerden beslendiğini söylemek belki de Rönesans resmine duyduğu ilgiyi açıklamada yardımcı olacaktır.



Şekil 3.4 : Bill Viola, "Kutlama"

### 3.2. Heykel ve Enstalasyon

Video sanatının heykel ve enstalasyonla etkileşimini içinde barındırdığı "video heykel" ve "video enstalasyon" yorumlama biçimlerini ele alarak değerlendirmek doğru olacaktır. Video sanatı bu iki disiplini kendi ortamına dahil etmekten kaçınmamıştır. Heykel sanatı ile bir sanatsal malzeme olarak değerlendirilen videonun bir araya gelmesinin temelinde bazı teknolojik gelişmeler yatmaktadır. 1960'ların

ortalarında keşfi gerçekleşen monitör, video sanatının önemli bir nesnesi haline gelmiş ve videoyu heykelin bir parçası olarak kullanabilme imkanı yaratarak video heykelin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bir ya da birden fazla monitör ve görüntülerinin sıralanarak oluşturduğu biçim “video heykel” olarak tanımlanmaktadır. Video heykel kavramı, adından da anlaşılabilceği gibi heykel ve video sanatının yöntemlerini bir arada barındıran bir sanatsal ifade yöntemidir. Sanatçılar monitör ve monitörlerin konum, biçim, yayın biçimi, ekran ve ekran açılarını farklı şekillerde ele alarak bu disiplini gerçekleştirmişlerdir. Monitörler amacına göre bir insan, bir keman ya da herhangi bir nesne oluşturulacak biçimde düzenlenerek sergilenmiş, kimi zaman ise düzensiz biçimde sergi mekanın bütününe dağılmışlardır. Ekran yönleri izleyiciye, tavana, duvara dönük bir şekilde göz hizasında, bel altında, yerde ya da tavandan sarkıtılmış bir biçimde uygun televizyon konumlandırma biçiminden farklı açılarda düzenlenmiştir. Monitörlere müdahale sadece konumlandırma ve yayın biçimiyle sınırlı kalmamış, nesnenin fiziki yapısını da ulaştırmıştır. Monitör işlevsiz olarak sadece çerçevesi ya da ekranı ile de video heykelin malzemesi olmuştur.

Video heykel izleyicisiyle interaktif bir ilişki kurmaktadır. İzleyiciler monitörlerden oluşan heykellerin arasında dolaşarak, ekranlardaki görüntüyü izleyebilmektedir. Video heykel içinde bulunduğu mekandan bağımsız bir nesnedir ve bu durum başka bir mekan ya da alanda sergilenmesi durumunda anlam bütünlüğünü koruma imkanı kazandırmaktadır. Elektronik görüntüyü oluşturan monitörlerin birçok alanda olduğu gibi bir heykel formu olarak sanat ortamına dahil olması ve kendi tradisyonunu yaratması çok geç olmamıştır. İzleyiciler için monitör kavramı 70’li yıllarda evlerine giren televizyon ile bağdaşmaktadır. Televizyon görüntüsüne alışık olan izleyici video heykel ile farklı ve şok edici bir tecrübe yaşamaktadır. Heykelin geleneksel malzemesinden farklı olarak monitör, izleyicisine içinde bulunmadığı farklı zaman ve mekanları sunmaktadır. Bu bağlamda video heykel, izleyici-monitör ilişkisi yeniden düzenleyerek, başka bir malzemenin gerçekleştiremeyeceği yeni bir mekan-zaman deneyimleme imkanı sağlamaktadır.

Video heykeli tanımlarken video sanatçılarının televizyon yayıncılığına karşı muhalif tavrı da ele almak doğru olacaktır. Sanatçılar televizyona ve yarattığı kitle kültürüne karşı yürüttükleri mücadelede sadece elektronik görüntüyü kullanmakla kalmamış, elektronik görüntünün alıcısı olan monitörü de bir sanat malzemesine dönüştürerek heykelin bir parçası olarak değerlendirmişlerdir. Bu açıdan video heykel sadece

yansıttığı ekran görüntüsü ile değil, bir ifade biçimi olarak düzenlenen üç boyutlu yapısıyla bütün bir anlam taşımaktadır. Evlerin salonunda bir kitle iletişim aracı görevine sahip monitörler, muhalif sanatçıların yöntemleriyle bir sanatsal malzemeye dönüşmüştür. Nam June Paik'in "Piyano Parçası", "Bekçi Köpeği" ve "Robot Aile Serisi" video heykel formuna örnek olarak değerlendirilmektedir. (Altunay, 2013: 75).



**Şekil 3.5 :** Nam June Paik, "Piyano Parçası"

Enstalasyon, yerleştirme ya da alan kurgulama görsel sanat disiplinlerinde, birbiriyle ve buldukları mekanla etkileşim içerisindeki nesnelerin bir arada sergilenmesi olarak tanımlanmaktadır. "Video Enstalasyon" kavramı ise sanatçının eseri ortaya koyma aşamasında, video teknolojisinden yararlanılmasıyla ortaya çıkmaktadır. Enstalasyonun tanımındaki en önemli nokta, esere dahil olan tüm nesnelerin buldukları mekanla birlikte bir anlamsal bütünlük barındırmasıdır. Monitör ve projeksiyon gibi video teknolojileri onları var eden temel özelliklerinden kaynaklı izleyicisine sunulmak amacıyla bir mekan ve konumlandırmaya ihtiyaç duymaktadırlar. Elektronik görüntü bu alıcılar aracılığı ile bir mekana konumlandırıldığında ise heykelin alçaklık, yükseklik ve genişlik ilişkisine karşılık olmasa da görünen ancak dokunulamayan bir boyut eklemektedir. Bu tür

enstalasyonlar anlamını güçlendirmek için farklı nesnelere ihtiyaç duymaktadır. Aksi halde sadece monitör ve elektronik görüntünün etkileşimden ortaya çıkan sonuç enstalasyondan çok heykele benzerlik gösterecektir. Bu nesne, monitör ve görüntünün birebiriyle ve mekanla ilişkisini düzenleyerek video enstalasyonu meydana getirmektedir (Bozkurt, 2005: 99).

Sanatçı tarafından kullanılan üçboyutlu nesnelere formları kadar, o formların nasıl konumlandırıldığı da video enstalasyonun anlamsal bütünlüğünü oluşturma açısından oldukça önemlidir. Enstalasyonlarda kullanılan video görüntüleri ve bu görüntülerin ürettiği yeni formlar kimi zaman özgün ve biricik olmamakta birlikte, sanatçılar başka bir uzam, işlev ve anlam için üretilmiş nesnelere tekrar başvurabilmektedir. Bu bağlamda Marcel Duchamp'ın hazır nesne kavramı tekrar akıllara gelmektedir. Farklı işlev ve anlama sahip nesnelere, yeni işlev ve anlamlar kazandırmak amacıyla sanat ortamına dahil edilmesi olarak tanımlayabileceğimiz hazır nesne kavramı video enstalasyonda da kendine yer bulmaktadır. Video enstalasyonlar için hazır nesne, elektronik görüntünün alıcısı olan monitöre karşılık gelmektedir. Ancak bu noktada monitörler geleneksel hazır nesneden bazı farklılıkları barındırmaktadır. Monitörler eş zamanlı olarak hareketli ve sesli görüntüler üretebilmekte ve bu üretimleri ile buldukları zaman ve mekandan bağımsız farklı mekan ve zaman yaratabilme kabiliyetine sahiptir. Video görüntüleri bir araç olarak değerlendiren video heykel ve enstalasyonlar; farklı anlam, ifade yöntemleri mekan ve zaman yaratmada sanatçılara daha önce karşılaşmadıkları yenilik ve fırsatlar sunmuşlardır (Altunay, 2013: 78).

Birçok araç ve nesnenin enstalasyon üretimine dahil olmasından kaynaklı videonun da bu disiplinde değerlendirilmesi, videonun sanat nesnesi olarak kullanım süreci açısından olağan bir gelişme olarak tanımlanabilmektedir. Video enstalasyonlarda elektronik görüntü, sergilenen nesne ve mekanın birbiriyle kurduğu ilişki kadar eserin izleyicisi ile kurduğu ilişki de önemlidir. İzleyici video enstalasyonlarda mekan, monitör, kablolar, projeksiyonlar, elektronik materyaller ve eseri oluşturan diğer tüm malzemelerle bir başına kalmaktadır. Kimi zaman enstalasyonun anlamsal bütünlüğünün dışında kalan ve ona bir heykelmişçesine dokunan, uzaklaşan, etrafında dolaşan izleyici, kimi zaman ise kameranın ona yönelmesi ya da projeksiyonda yansıyan varlığı ile enstalasyonun bir parçası haline gelmekte ve eseri tamamlamaktadır.

Mekana yerleřtirilen video enstalasyonlarda genellikle devinim grnt zerinde gerekleřmektedir. Onun dıřındaki tm yzey ve nesnelere ise monitr ve projeksiyon yapısı geređi sabit durumdadır. Monitr ve projeksiyonlara bazı mekanik sistemler vasıtasıyla hareket kabiliyeti sađlanarak, devinimin elektronik grntnn dıřında mekana tařtıđı da gzlemlenmektedir. Sergilemenin gerekleřtiđi mekanın zelikleri, sergilenen nesnelere ve video enstalasyonun yapısını oluřturmada nemli bir grev stlenmektedir. Her nesnenin kendi sonsuz mekanını yarattıđı ifadesinden yola ıkarsak sanat eserinin iki farklı mekanından bahsetmek gerekmektedir. Bunlar eserin kendi rettiđi mekan ve sergilendiđi mekan olarak tanımlanabilir. Eserin sergilendiđi mekan enstalasyonun oluřumunda belirleyici bir rol stlenerek onu biimlendirmekte, fikrini retmekte, bir parası ya da kendisi olabilmektedir. Mekanın aık-kapalı, zel-kamusal, eski-yeni, askeri-sivil, kent ii-kent dıřı oluřu, konumu ya da barındırdıđı tarihsel ve toplumsal olaylar enstalasyonun belirleyici dinamiklerini oluřurmaktadır (Bozkurt, 2005: 103).

Video heykel ve enstalasyon kullandıkları ortak medyumlar dolayısıyla izleyici tarafından sıklıkla ayrıřtırılmakta problem yaşamaktadırlar. Bu iki disiplin aralarında bazı farkları barındırmaktadırlar. Video enstalasyon video, kamera, monitr, projeksiyon ve bilimum elektronik materyal ve nesnenin bir araya gelmesi ile oluřturulan bir video sanatı dalıdır. Video heykel ve enstalasyon seyircinin etkileřimi aısından benzerlik gsterse de video heykel, heykel ve videonun harmanlanması ile oraya ıkan melez bir disiplin olarak deđerlendirilmektedir. Video enstalasyon ise video sanatının bir alt bařlıđı olarak bu sanata ait bir kavramdır. Bir bařka farklılık ise iki disiplinin mekan ile kurduđu iliřkide saklıdır. Video heykeller farklı mekanlar kendi btnlklerini koruyabilmektedirler. Video enstalasyonlar ise buldukları mekandan ayrılmaları taktirde anlam btnlđn kaybedebilmektedirler. Bu nedenle buldukları mekan ile tasarlanmaya ihtiyaları vardır.

Video enstalasyonun en bařarı rneklerinden biri ise Nam June Paik'in "T.V. Buda" alıřmasıdır. Bilgeleđin ynlendiricisi olan Buda bu enstalasyonda hazır nesne olarak karřımıza ıkmaktadır. Grdđ şey ise bir toprak yıđını iine gml ufak bir monitrdr ve bu monitrn zerindeki kamera sayesinde eřzamanlı olarak kendi grntsn izlemektedir. Bu eylem Buda'nın kendi bilgeleđini mekanik bir gz vasıtasıyla sorgulaması olarak deđerlendirilebilir.



**Şekil 3.6 :** Nam June Paik ve “T.V. Buddha”

### **3.3. Fotoğraf ve Film**

Fotoğraf ve filmin video sanatı ile etkileşimi diğer plastik disiplinlerden farklı olarak iki boyutta gerçekleşmektedir. İlk olarak bu etkileşim video ve film materyalinin çoğaltılabilirlik, erişebilirlik, devinim gibi bazı teknik benzerliklerini barındıran fiziksel boyutunda gizlidir. Ardından ise iki materyalin sanat ortamına dahil olduktan sonra edindiği bakış açısı, görselleştirme, mizansen ve kurgu gibi kazanımlar da estetik boyutunda karşımıza çıkmaktadır.

Videoyu kavramak için iki zıt yönünü de ele almak gerekmektedir. Yakın, açıklayıcı ve doğal aynı zamanda anlık, uzak, sentetik ve çözümseldir. Bu zıtlık videonun kayıt olarak düşük, görüntü oluşturma ve birleştirmede ise yüksek parasal yapısıyla da ilgilidir. Kolay kullanım ve eş zamanlı çekim yapabilme imkanı, çekilen görüntülerin bir monitör yardımıyla anlık izlenebilmesi video kamerayı, fotoğraf kamerasının durağanlığına karşı daha çok tercih edilir kılmıştır. John Berger durağan fotoğrafın kullanımını konusunda “özel deneyimlere ait” ve “kamu için kullanılanlar” olarak bir ayırma bulunmuştur. Bu ayırım fotoğrafı kendine has yapısıyla güncelleyen video için de geçerli sayılmaktadır. Berger’e göre; bir anne portresi, bir kız çocuğuna ya da gruba ait özel bir fotoğraf, kameranın onu kesip alarak sürekliliğini sağladığı ilişkiler çerçevesinde algılanabilmektedir ve böyle bir fotoğraf ayrıştırıldığı anın anlamı ile sarılmış olarak varlığını sürdürmektedir. Mekanik bir aygıt olan kamera yaşanan hatıra bir kaydedici olarak katkıda bulunur. Fotoğraf yaşanmakta olan bir hayatın anısıdır (Berger, 1980: 2-51).

Marshall McLuhan ise televizyon görüntüsünün yani elektronik görüntünün, fotoğraf ve film ile nesnelere pozlanması haricinde hiçbir ortak yönünün bulunmadığı iddiasında bulunmuştur. McLuhan'a göre; (McLuhan, 1967: 334) televizyonda izleyici ekrandır ve televizyon görüntüsü bilgi açısından oldukça alt seviyededir. Elektronik görüntü durağan olmamakla birlikte fotoğraf olarak da tanımlanamaz. Televizyon bize parmakla taranarak dış hatları tasvir edilen cisimlerden başka bir şey sunmaz ve ortaya çıkan plastik hat üzerine ışık düşerek değil ışıktan geçerek oluşmaktadır. Bu haliyle elektronik görüntü resimden çok bir heykelin kalitesine sahiptir. McLuhan'ın bu ifadeleri film ve video arasındaki farkı belirlemekten çok akıl karıştırmaktadır. İzleyici sinemada büyük bir perdenin önünde, kamuya açık karanlık bir alanda oturmakta iken, elektronik görüntüde oturma odasında ve küçük televizyon ünitesinin karşısındadır. Bu bağlamda aradaki farkı betimlemede "izleyici ekrandır" ifadesi hatalı olmaktadır. Ayrıca bilgi aktarma konusunda elektronik görüntünün kalitesi, film materyalinden daha kalitesiz olmamakla birlikte, film ve elektronik görüntünün göze ulaşma yöntemleri açısından bir fark barındırmaması "ışıktan geçmek" ve "ışık düşmek" tanımlarını da etkisiz kılmaktadır.

Elektronik görüntünün planlandırıan ana tekniklerin çoğu filmin referansları ile gerçekleşmiştir. Fotoğraf ve filmde olduğu gibi videoda da görüntünün planlanmasını sağlayan temel kavram perspektiftir. Kitle iletişim araçları izleyiciye saf ve el değmemiş gerçekler yerine gerçeğin düzenlenmiş, dezenformasyona uğramış kötü bir yansımasını sunmaktadır. Perspektif kavramı da fiziksel yapısı gereği iki boyutlu yüzeyde üç boyutlu gerçekliğe kusursuz olarak erişmemizi sağlamaktadır. Bu eylemi gerçeklikle aramızda bulunan bir cama çizilmiş görüntü olarak da anlamlandırmak mümkündür. Perspektif, resimde düzeltme imkanı barındıran bir olgudur. Nesnelere yakından uzağa doğru küçülmesi perspektifin en belirgin örnekleme yöntemidir. Kamera ve mercekler nesnel ve tarafsız bir araç olarak değerlendirilmemeli, tam tersi gerçeği perspektif yardımıyla yeniden düzenleyen bir medyum olarak ele alınmalıdır. Perspektif dahil tüm geleneksel gösteri biçimleri, avangart sanat akımlarının tehdidi altına girmesiyle film bütün bu eski kuralları yeniden düzenlemiştir ve videonun kullanabileceği kalıplar yaratmıştır. Ancak video ve film aralarında bazı farkları da barındırmaktadır. Bu farklılıklardan biri de görüntünün boyutudur. Video görüntüsü ev tipi monitörler için uygun bir yapıya sahipken, film gösterimi için geleneksel bir yöntem olan büyük bir perdeye ihtiyaç vardır. Film gerçek yaşamdan daha büyük bir

boyutta sergileme yaparken, videonun oranları aşağı indirgeyerek bu eylemi gerçekleştirmektedir. Videonun estetiği onun bu işlevinde gizlidir (Armes, 1995: 48).

Video ile film arasındaki görüntü boyutu farklılığını Levend Kılıç şu şekilde özetlemiştir: Nesnelerin görüntü alanı içinde sahip oldukları büyüklük estetik bir enerjidir. Bu açıdan nesnelerin ekrana büyüklük olarak yansması, videonun ürettiği kendine ait bir estetik öğedir. Büyüklük olarak ekranı dolduran nesnelerin daha estetik olduğu düşünülmekte, geniş mekanları barındıran genel çekimler ise zayıf olarak kabul edilmektedir. Bu durum film sanatının kendine has anlatım tekniğinin video için de geçerli olabileceği düşüncesinin yanığıdır. Bu bağlamda videonun, filmin eşi benzeri olmayan büyük perdeye yansıtılma özelliğinden doğan güçlü etkisiyle baş etmesi beklenmemektedir. Videoyu her yönüyle olduğu gibi bu yönüyle de büyük abisi olan film ile yarıştırmamak, onu kendine anlatım biçimleri ile değerlendirmek gerekmektedir (Kılıç, 2003: 42).

Videonun yapısal farklılıkları sadece film ile sınırlı olmamakla birlikte fotoğrafla da bazı temel farklılıklara sahiptir. Bunlardan belki de en önemlisi ve en kolay göze çarpanı videonun sürekli devinim içinde bulunmasına karşın fotoğrafın durağan bir yapıya sahip olmasıdır. Susan Sontag dünyaya ait fotoğrafik bilgilerin kısıtlamasını tartışarak fotoğrafçılığın bize ne önerdiğini şu şekilde tanımlamıştır: *“Fotoğrafçılık, eğer dünyayı fotoğraf makinasının kaydettiği biçimi ile kabullenirsek, onun hakkında bilgi sahibi olacağımızı ima etmektedir. Oysa, dünyayı görüldüğü gibi kabul etmeyerek başlayan bu olgu, anlamanın karşıtıdır.”* (Sontag 1978: 23) Video da fotoğrafa benzer şekilde dünyanın nasıl görüldüğü ile ilgilenmektedir ancak bahsettiğimiz devinimden dolayı anlatımsallık barındırmaktadır ve bu da anlamanın potansiyel kaynağıdır. Anlaşılabilirlik potansiyeline sahip görüntüleri kendine özgü yöntemiyle kaynaştırarak, harmanlamaktadır. (Armes, 1995: 51).

*“Birşeyin nasıl görüldüğüne bağlı olan aşk ilişkisine karşılık, anlama eylemi o şeyin nasıl işlediğine bağlıdır. Herhangi bir işleyiş zaman içinde yer alır ve zaman içinde açıklanmalıdır. Yalnızca anlatabilenler bizim anlamamızı sağlar.”* (Sontag 1978: 23)

Profesyonel ya da amatör ayrımı içermeksizin, video ve film görüntüleri izleyiciler tarafından çoğu zaman gerçek olarak algılanmaktadır. Uçak ve trafik kazaları, savaş sahneleri, protestolar ve toplumsal eylemler gibi çarpıcı ve şiddet eylemi barındıran görüntüler izleyicilerinde derin ve dramatik etkiler yaratabilmektedir. Ancak video



gerçeği yansıtma konusunda tam olarak fotoğrafın etkisine sahip değildir. Fotoğraf sadece görüntüden ibaret değil aynı zamanda gerçeğin tefsiridir. Gerçeğin damgasını taşımakta bir ayak izinden ya da ölüm maskesinden farksızdır. Video ise gerçek olmayan parçaları bir araya getirerek bize gerçeğin bir yorumunu ya da tercümesini sunmaktadır. Video bu bağlamdan fotoğraftan çok bir ses kaydını anımsatmaktadır ve ne kadar kusursuz olursa olsun içinde mutlaka bir hile ve dezenformasyon bulunduğu hissedilmektedir. Bu durum video kameranın işlevi ele alındığında daha da göze çarpmaktadır. Video kamera hayatın bir bölümünü kaydederek onu süsler ve güzelleştirmekte, böylelikle kapitalist ona verilen rolünü yerine getirmektedir (Armes, 1995: 52).

Video kameranın süsleme ve güzelleştirme yetisi aynı zamanda onun sanatsal malzeme olarak kullanımını destekleyen bir işlevidir. Görüntü yoluyla anlatma isteği ve yöntemi tarih boyunca kişisel tercih ve üsluplara göre farklılık göstermiştir. Video kameranın ekranda sağladığı düz-dolaylı, soyut-somut, basit-karmaşık bir dünya yaratma imkanı, kullanıcısının sinema ve tiyatro sanatlarında olduğu gibi “yönetmen” olarak adlandırılmasını sağlamaktadır. Video sanatçısını görüntü boyutunu monitör ekranında kişisel tercih ve üslubuna göre görselleştirmektedir. Görselleştirme süreci ilk olarak sanatçının zihninde gerçekleşmektedir. Sanatçı ikiboyutlu ekranda, üç boyutlu bir yanılsama yaratmayı amaçlamakta ve yapımı bir bütünden çok, çekim ve sekanslardan oluşan küçük parçalar halinde zihninde üreterek, görselleşmeyi gerçekleştirmektedir. Bu eylem sanatçının üslubu ve sanatçının sosyal ve kültürel geçmişinin bir yansımasıdır. Bir nesne etrafında gerçekleşen senaryo ya da metinden her yönetmenin farklı yapımlar üretmesi bunun bir göstergesi sayılabilmektedir. Yönetmen nesneyi kendi sosyo-kültürel filtresinden geçirerek, farklı kamera açısı, ölçeği, konumlandırması ile ekrana getirmektedir (Kılıç, 2003: 51).

Video sanatının film sanatında olduğu gibi en küçük yapı taşı çekimdir. Bütün hareket çekimlerin belirli bir plana göre birleştirilmesi ile gerçekleşmektedir. Her çekim kendi görüş alanı ve kamera açısına sahiptir. Görüş alanı ya da kadraj, kameranın görüntüyü sınırladığı alan olarak tanımlanmaktadır. Görüş alanına bağlı olarak nesne, farklı çekim ölçekleri ile farklı boyutlarda ekrana yansiyabilmektedir. Kameranın nesneye bakış yönü, kamera açısı olarak adlandırılmaktadır. Kamera açısının en önemli belirleyicisi, kaydedicisinin nesneyi nasıl görme istediğidir. Bu istek aynı zamanda yönetmenin estetik anlayışı, kişisel üslubunu ve amacını içinde barındırmaktadır.

Kamera açısı izleyicinin konuya olan mesafesini belirlemekte ve nesnelerin yücelik-ezilmişlik, mutluluk-üzgünlük gibi kavramlar dahilinde algılanmasını sağlamaktadır (Kılıç, 2003: 53-54).

Görüntüleme ile birlikte ekranda fiziksel olarak var olan görüntü, hareketi yaratmaktadır. Bu sadece kaydedilen nesnenin hareketi değil aynı zamanda kameranın ve belirli bir düzene göre sıralanan çekimlerin hareketidir. Kamera hareketi, kamera açısının ya da konumunun çekim sırasında devinime uğrama hali olarak açılanabilmektedir. Kamera hareketleri dört grup halinde incelenebilir. Bu hareketler; kameranın konumu sabit olarak aşağı-yukarı ya da sağa-sola yapılan “çevrinme”, kameranın sehpa ile birlikte yüzey üzerinde yapılan “kaydırma”, yine kameranın sehpa ile birlikte kaldırılıp indirme işlemi olan “yükseltme-alçaltma” ve son olarak ise kameranın objektifi ile gerçekleştirilen “optik zoom”dur. Kamera yapısı gereği kesintisiz çekim yapamamakta bu nedenle zaman, olay ve mekan birliği esas alınarak çekimler parça parça gerçekleştirilmektedir. Çekimlerin belirli bir düzene göre sıralanarak devinim yaratma işlemi ise “kurgu” olarak adlandırılmaktadır. Kurgu, görüntülerin sıralanma işlemi açısından “süreklilik kurgusu”, düşünsel boyut açısından ise “bütüncül kurgu” olarak sınıflandırılabilir. Süreklilik kurgusu adından da anlaşılacağı gibi çekilen görüntülerin belirli devamlılık ve kurallar bütünü korunarak sıralanma işlemidir. Bu işlemi gerçekleştirirken dikkat edilmesi gereken çekimler arasındaki devamlılığı koruyabilmektir. Süreklilik kurgusunun birleştiriciliği sadece çekimler arasında sınırlı kalmakta, konuya bir müdahalesi bulunmamaktadır. Bütüncül kurgu ise yapımın temasını güçlendiren ve derinleştiren düşünsel bir eylemdir. Görüntülerin içerdiği düşünceleri birbirine bağlayarak, izleyicinin neden-sonuç ilişkisini kurmasını sağlamaktadır. Sovyet sinemacılar Eisenstein, Kuleshov ve Vertov bütüncül kurguyu filmin en önemli enstrümanlarından biri haline getirmişlerdir.

Video fiziksel yapısı gereği fotoğraf ve filminden bazı farklılıklar göstermesine karşın, bir sanat malzemesi olarak değerlendirildiğinde perspektif oluşturma, kamera açıları ve hareketleri, kurgu gibi teknik yöntemler açısından fotoğraf ve filmde yararlanılmaktadır. Fotoğraf ve filmin bir sanatsal malzeme olarak değerlendirilme sürecindeki tüm kazanımları video sanatçıları için bir yol gösterici olmuştur. Sanatçılar fotoğraf ve filmin teknik dilini benimseyerek üretimlerini gerçekleştirmişlerdir.

#### 4. SONUÇ

Videonun bir kitle iletişim aracı olarak keşfi, teknolojik ve toplumsal gelişmeler bağlamında değerlendirildi. Bu keşfin temellinde yatan endüstri devriminin topluma ve toplumun bir yansıması olan sanata karşı etkileri tartışıldı. Endüstri devrimin sağladığı seri üretim ve kopyalama imkanının yeni sanat disiplinleri ve akımlarının ortaya çıkmasında önemli bir rol oynadığı düşüncesi desteklendi.

Endüstri devrimin en önemli getirilerinden biri olan kitle iletişim araçlarının teknolojik keşif ve sanat ortamına dahil olma süreçleri incelendi. Videonun bu süreç içinde kendinden önceki kitle iletişim araçlarına benzer bir şekilde gelişim gösterdiği kanısına varıldı. Fotoğraf ve film üzerinden yapılan bu karşılaştırmalarda, videonun da teknolojik keşfinden bir süre sonra bir grup jenerasyon tarafından sanatsal malzeme olarak keşfinin gerçekleştirildiği gözlemlendi.

Videonun sanatsal malzeme değerlendirilme süreci; endüstri devrimiyle birlikte oluşan kitle toplumu, bu toplumun genel problemleri ve problemlerin doğurduğu sonuçlar bağlamında el alındı. Bu süreçte televizyonun rolü ve etkisi değerlendirildi. Kitle iletişim araçlarının toplum üzerindeki etkisi, toplumsal sınıfların yeniden belirlenmesi, işçi sınıfının oluşması, makineleşme, iki kutuplu yeni bir dünyanın kurulması gibi gelişmelerin, bir başkaldırı olarak toplumsal ayaklanmaları da beraberinde getirdiği izlenimine varıldı. Bu toplumsal ayaklanmaların arasından 1968 yılında Paris'te gerçekleşen öğrenci hareketi, televizyon ile yetişmiş ilk kuşağın gerçekleştirdiği bir tepki olması sebebiyle seçilerek analiz edildi. Bu kuşağın video sanatının dinamiklerini oluşturma açısından etkili olduğu çıkarımına varıldı.

Videonun bir sanatsal malzeme olarak değerlendirilmesindeki en önemli teknolojik gelişme ise video kameraların yapısındaki değişim olarak tanımlandı. Kameraların ufak ve taşınabilir olması, kullanıcıya her an yanında bulundurma ve pratiklik kazandırdı. Buna paralel olarak erişebilirliği ve cazibesi artan videonun, sanatsal keşfi için uygun koşullar yerine gelmiş oldu.

1965 yılında Sony firmasının ürettiği “Protapak” isimli video kamerayı satın alan Koreli sanatçı Nam June Paik, gerçekleştirdiği eserlerle videoyu sanat ortamına dahil etti. İlk başlarda bazı sanat çevreleri tarafından şiddetle ret edilse de bu malzemenin daha sonra sanatın içinde sıklıkla yer aldığı gözlemlendi. Video sanatının öncü isimleri olarak Nam June Paik ve Joseph Beuys eserleri ve sanatsal görüşleri bağlamında incelendi. Sanatçıların gerçekleştirdiği öncü eserlerde, videoyu sanatsal malzeme olarak ele alış biçimlerine yer verildi.

Video sanatını meydana getiren toplumsal ve teknolojik gelişmeler haricinde sanat akımlarının etkisi tartışıldı. Bu akımların kitle iletişim araçlarını özellikle de videoyu sanatsal bir malzeme değerlendirmede öncü ve cesaret verici girişimlerde bulunduğu tespit edildi. Fütürizmle birlikte mekanik araçların sanat ortamına dahil olması, Dada ile ortaya çıkan hazır-nesne kavramı ve kavramsal sanat ile birlikte sanat eserinin ardındaki düşüncenin önem kazanması, video kullanıcıları için de onun bir sanat malzemesi olarak değerlendirilmesinde yol gösterici olduğu çıkarımında bulunuldu.

Her bir sanat disiplini ve akımının birbirinden bağımsız düşünülmemeyeceğinden yola çıkılarak video sanatının resim, heykel, enstalasyon, fotoğraf ve film gibi disiplinlerle etkileşimi incelendi. Resim sanatının renk, ışık ve yüzeyi sınırlama gibi bir geleneksel yöntemlerinin, video sanatçıları tarafından elektronik görüntü üretiminde kullanılması tartışıldı. Videonun heykel ve enstalasyon sanatı ile etkileşimi “video heykel” ve “video enstalasyon” kavramları üzerinden açıklandı. Bu iki kavramı birbirinden ayıran olgu “mekan ile etkileşim” olarak saptandı. Fotoğraf ve film ile etkileşimi ise hem fiziksel boyutu hem de sanat ortamında dahil olduktan sonra edindikleri kazanımlar üzerinden incelendi. Bu üç disiplinin de yapılarında bazı farklılıkları barındırsa da kamera açısı ve hareketleri, devinim, görüntü boyutu, perspektif ve kurgu gibi teknik yöntemler üzerinde buluştuğu saptandı.

## KAYNAKLAR

- Adam, M.** (1997). *Gelecekçilik, Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi*, Cilt 1.
- Adorno, T.W.** (2007). *Kültür Endüstrisi Kültür Yönetimi*, çev. Nihat Ülner, Mustafa Tüzel, Elçin Gen, İletişim Yayınları.
- Altunay, A.** (2004). *Mekanik Sanattan Elektronik Sanata Geçiş ve Video Sanatı*, Eskişehir.
- Altunay, A.** (2013). *Sanatın Ortamında Video*, T.C. Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Antmen, A.** (2013). *Sanatçılardan Yazılar ve Açıklamalarla 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*, Sel Yayıncılık, 5. Baskı.
- Arapoğlu, F.** (2008). Heykel Formu Olarak Video: Nam June Paik ve Shigeo Kubota Özelinde Video-Heykel, 2. *Uluslararası Dokimeon Mermer Heykel Sempozyumu Bildiriler Kitabı*, Afyon Kocatepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi.
- Armes, R.** (1995). Video Görüntüsünün Estetiği, *Video Sanatı Eleştirel Bir Bakış*, çev. Gökhan Özaysın, Der: Levend Kılıç, Hil Yayın.
- Aydoğan, B.** (2003). Konstrüktivizm, *Sanat Dergisi*, Sayı:57.
- Baraz, Y.** (2007), Video Sanatının Babası Nam June Paik: 1932-2006, *Artist Actual Dergisi*, Sayı:05, Kasım 2007.
- Baudrillard, J.** (1997). *Tüketim Toplumu*, Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J.** (2014). *Sanat Komplosu*, İletişim Yayınları, 5. Baskı.
- Belgil, V.** (1983). Videonun Vaadleri, *Milliyet Sanat Dergisi*, Dizi:83, Sıra:443.
- Benjamin, W.** (2014). Teknik Olarak Kopyalanabildiği Çağda Sanat Yapıtı, *Sanat Siyaset Kültür Çağında Sanat Ve Kültürel Politika*, Editör: Ali Artun, İletişim Yayınlar, 4. Baskı.
- Berger, J.** (1980) About Looking, London: Writers and Readers Publishing Cooperative, s. 2-51 (Aktaran: Armes, s. 45).

- Beykal, C.** (2004). Konstrüktivizm, *Sanatsanat Dergisi*, Sayı:03.
- Bezer, F.** (2013). Pop-Art ve Biz, *Rh+ Art Magazine*, Sayı:98.
- Bloch, D.** (1983). Yeni bir sanat türü: Video Sanatı, çev. Bülent Berkman, *Milliyet Sanat Dergisi*, Dizi:83, Sıra:443.
- Bozkurt, M.** (2005). *Video Sanatı Enstalasyon/Film/Performans*, Bileşim Yayınevi.
- Erdoğan, Ş.** (2011). *Sinema Manifestoları Sinemadan Videoya Görüntünün Yazılı Tarihi*, Hazırlayan: Şenol Erdoğan, Altıkırkbeş Yayın.
- Erdok, N.** (1975). Pop Sanatının Son On Beş Yıldaki Gelişimi: Yeni Soyutlama, Op-Art, Yeni Gerçekçiler, Happening, *Milliyet Sanat Dergisi*, Sayı:44.
- Genç, A.** (1987). “Dada” ve “Yeni Dada” Hareketleri, *T.C. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Dergisi*, Sayı:7.
- Genç, A.** (1992). *Kavramsal Sanat “Çevre”ler ve “Happening”ler*, *Yayınlanmamış Doçent Başvuru Dosyası*, T.C. Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, Resim Anasanat Dalı, İzmir.
- Giderer, H. E.** (1995). Kavramsal Sanat, *Anadolu Sanat Dergisi*, Sayı:3, Nisan 1995.
- Ingmar, D.** (1983) *Video Electronics Technology*, PA: Tab Books Inc., 1983 s. 73, (Aktaran: Altunay, s. 112.).
- İmamoğlu, G.** (2007) Kavramsal Sanat Üzerine, *Artist Actual*, Sayı:6, Aralık 2007.
- Kılıç, L.** (1995). Çoğaltım Aracından Sanat Ortamına, *Video Sanatı Eleştirel Bir Bakış*, Der: Levend Kılıç, Hil Yayın.
- Kılıç, L.** (2003). Görüntü Estetiği, *İnkılap Yayınları*, 4. Baskı.
- Kongar, E.** (1983). Videonun Toplumsal Açından İşlevi, *Milliyet Sanat Dergisi*, Dizi:83, Sıra:443.
- Kuspit, D.** (1993). Joseph Beuys Sanatçının Gövdesi, *Sanat Dünyamız*, Sayı: 52.
- Marshall, S.** (1995). Video: Teknoloji ve Uygulama, *Video Sanatı Eleştirel Bir Bakış*, çev. Alper Altunay, Der: Levend Kılıç, Hil Yayın.
- McLuhan, M.** (1967). *Understating Media, London Sphere*, 1967, s. 334 (Aktaran: Armes, s. 45).

- Rigel, N.** (1991). *Elektronik Rönesans*, Der Yayınları, İstanbul, s. 21, (Aktaran: Altunay, s. 112.).
- Rona, Z.** (1997). Dadacılık, *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi*, Cilt 1.
- Rona, Z.** (1997). Yapımcılık, *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi*, Cilt 3.
- Ross, D.** (1995). Gerçeklik ya da Sonuçlar: Amerikan Televizyonu ve Video Sanatı, *Video Sanatı Eleştirel Bir Bakış*, çev: N. Aysun Yüksel, Der: Levend Kılıç, Hil Yayın.
- Sağlam, M.** (1996). *Resimde Anlam ve Yorum*, Çağdaş Sanat ve Düşünce Bağlamında Kavramsal Sanat.
- Sontag, S.** (1978). *On Photography*, London: Allen Lane, 1978, s. 23 (Aktaran: Armes, s. 51).
- Tansuğ, S.** (1997). *Çağdaş Türk Sanatında Temel Yaklaşımlar*, Bilgi Yayınları.
- Triesch, M.** (1990). *Joseph Beuys Video Programı*, Goethe-Institut, München.
- Oskay, Ü.** (1983). Nasıl Bir İnsan İçin Video, *Milliyet Sanat Dergisi*, Dizi:83, Sıra:443.
- Özgür, F.** (2004). Laf Lafı Açar Kavramsal Sanata Giriş 2, *rh+ Sanat*, Sayı:11, Temmuz/Ağustos 2004.
- Öztütüncü, S.** (2015). Pop Art – Tüketim Toplumu Paradoksunda Sanat Eserinin Yeri, *Uluslararası Sanat Sempozyumu – Sanat, Gerçeklik ve Paradoks – Bildiriler*, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Bodrum Güzel Sanatlar Fakültesi.
- Yüksel, N.** (2001). Çağdaş Bir Şaman: Beuys, *Art Decor*, Ağustos, Sayı: 101.
- Yüksel, N.** (2003). Müzikten Plastiğe Fluxus, *rh+ Sanat*, Sayı:6, Eylül/Ekim 2003.

## ÖZGEÇMİŞ

### KİŞİSEL BİLGİLER

ADI VE SOYADI: Mesut Batuhan ÇANKIR

DOĞUM YERİ VE TARİHİ: Üsküdar / 1990

E-POSTA: [mbcankir@gmail.com](mailto:mbcankir@gmail.com)



### EĞİTİM DURUMU

2014 - : İstanbul Aydın Üniversitesi, Görsel Sanatlar Yüksek Lisans Programı

2008 – 2012: İstanbul Aydın Üniversitesi, Radyo, Sinema ve Televizyon Bölümü