



Hacettepe Üniversitesi Gzel Sanatlar Enstits

Resim Anasanat Dalı

**GRNT VE GEREĐİN YENİDEN
BOYUTLANDIRILMASI**

Deniz Pire

Yksek Lisans Tezi

Ankara, 2018

GÖRÜNTÜ VE GERÇEĞİN YENİDEN BOYUTLANDIRILMASI

Deniz Pire

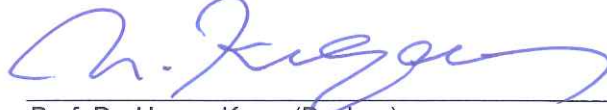
Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü
Resim Anasanat Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2018

KABUL VE ONAY

DENİZ PİRE tarafından hazırlanan "Görüntü ve Gerçeğin yeniden Boyutlandırılması" başlıklı bu çalışma, 18.07.2018 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.



Prof. Dr. Hasan Kıran (Başkan)



Prof. İsmail Ateş (Danışman)



Prof. Hüsnü Dokak



Prof. Dr. Atilla İlkyaz



Doç. Serap Emmungil Karamanoğlu

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylıyorum.

Enstitü Müdürü

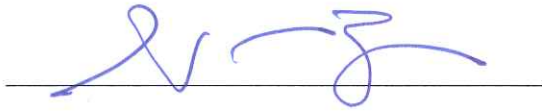
Prof. Pelin Yıldız

BİLDİRİM

Hazırladığım tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin/raporumun kağıt ve elektronik kopyalarının Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

- Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.
- Tezim/Raporum sadece Hacettepe Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- Tezimin/Raporumun yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

18.07.2018



Deniz Pire

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalarda (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde yer alan telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinlerin yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan “**Lisansüstü tezlerin Elektronik ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge**” kapsamında tezim aşağıda belirtilen koşullar haricinde YÖK Ulusal Tez Merkezi / H. Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- Enstitü Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 2 yıl ertelenmiştir. ¹
- Enstitü / fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren...ay ertelenmiştir. ²
- Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. ³

Deniz PIRE
18/07/2018



¹ Madde 6. 1. Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez **danışmanın**ın önerisi ve enstitü **anabilim dalının** uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süreyle tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.

² Madde 6. 2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internetten paylaşılması durumunda 3. Şahırlara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez **danışmanın**ın önerisi ve **enstitü anabilim dalının** uygun görüşü üzerine **enstitü** veya **fakülte yönetim kurulunun** gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.

³ Madde 7. 1. Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, **tezin yapıldığı kurum** tarafından verilir*. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, **ilgili kurum ve kuruluşun önerisi** ile **enstitü** veya **fakültenin** uygun görüşü üzerine **üniversite yönetim kurulu** tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

Madde 7. 2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

*Tez **danışmanın**ın önerisi ve **enstitü anabilim dalının** uygun görüşü üzerine **enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından verilir.**

ÖZET

PİRE, Deniz. *Görüntü ve Gerçeğin Yeniden Boyutlandırılması*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2018

İnsanlık tarihi boyunca, insanın “gerçeklik” ile ilişkisi, soruları, merakları, etkilenmeleri; bilim, felsefe ve sanat yapabilme kabiliyetini ve düşünce sistemini geliştirmiştir. Sanat ortamındaki araştırmaları, yeni bir gerçeklik algısı oluşturmasını sağlamıştır. Bu süreçte insan, düşüncesinin yeniden boyutlanması, soyutlanması ve somutlanması evrelerini geçirir.

19. yüzyılda optik görüntünün keşfiyle farklı bir boyut kazanan gerçeklik algısı, bilimsel, felsefi ve toplumsal gelişmeler ışığında çeşitlenmiş, sanatsal ifade ortamında da gerçeğin ve nesne görüntüsünün tamamen soyutlanmasına kadar varan bir süreç yaşanmıştır.

Çağımızda gerçeğin saptanmasında kullanılan görüntü kayıt araçları sanatsal çalışma ortamında incelendiğinde, videonun imajlar ve kavramlar üzerinde soyutlama ve araştırmaya elverişli yapısı dikkat çekmektedir. Videonun sonsuz şekillerle işlenebilen ve modellenen esnek bir ortam olması, videoyu plastik bir malzeme olarak, gerçekliğin başkalaştırılarak yeniden boyutlandırılmasına, dolayısıyla gerçeğin araştırılmasında son evre olan soyutlamaya ve yeniden somutlamaya olanak sağlamaktadır. Bunun yanında videonun sinemanın görüntü diliyle ilgili öğelerini kullanıyor oluşu; optik, kamera kullanımı, kurgu, ses, aydınlatma, görüntü düzenleme, zaman ve mekân ilişkilerini yeniden oluşturması gibi özellikleri yeni bir gerçekliğin yaratılması noktasında rol sahibidir. Dolayısıyla, resim, heykel, fotoğraf, sinema ile iç içe bir yapıda gelişim gösteren video sanatının gerçeğin yeniden yapılandırılması üzerindeki etkinliği geniş bir çerçevede hayat bulur.

Bu tez kapsamında gerçekleştirilen kişisel uygulama çalışmaları çerçevesinde, kaydedilmiş görüntü dijital ya da elektronik düzlemde modifiye edilmeden,

fotoğraf, sinema ve plastik sanatların en temel ögesi “bakış” ile, yani “göz”ün algısına en yakın araç mercek ile, gerçeklik karşısındaki öznel algılar ve çağrışımlar temel alınarak elde edilebilecek sonuçlar incelenmiş, görüntünün yüklendiği yeni gerçeklik durumları ortaya konulmuştur.

Anahtar Sözcükler: Video sanatı, fotoğraf, görüntü, gerçeklik, soyutlama



ABSTRACT

PİRE, Deniz. *Redimensioning of the Image and Reality*, Master Thesis, Ankara, 2018

Throughout the history of humanity, humankind's relation with "reality", its questions, curiosities, influences developed its ability to practice science, philosophy and art, and enhanced its thought system. Researchs in the field of art resulted in the development of a new perception of reality. In this process, the idea re-dimensioned, abstracted and concretized.

In the nineteenth century, there was a process of reaching a totally abstracted reality and object image in the artistic expression environment, which was diversified in the light of scientific, philosophical and social developments, which gained a different dimension with the discovery of optical vision.

In our age, when we investigate tools of capturing reality; photographs, films and videos in an artistic work environment; video stands out with its suitability for abstraction and experimentation. The fact that video is a flexible medium that can be processed and modeled with infinite form, allows it to be transformed and redimensioned like a plastic material, as the final stage of abstracting and re-concretizing reality.

Besides, video uses visual language related aspects of cinema; featuring properties such as optics, camera use, editing, sound, lighting, time and space re-creation have a role in creating a new reality. Therefore, with the act of restructuring reality, video art develops in a structure with painting, sculpture, photography, cinema and comes to life in a wide frame.

Within the scope of the personal practices in this thesis, recorded image without being modified in the digital or electronic plane, the results that can be obtained are inspected on the basis of the personal perceptions and associations against the reality with the "gaze", namely with the lens which is closest tool of the

perception of "eye", which is the most basic element of photograph, cinema, and plastic arts and the new reality situations which is loaded to the vision are revealed.

Keywords: video art, photography, image, reality, abstraction



İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY.....	i
BİLDİRİM.....	ii
TEŞEKKÜR.....	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT.....	vi
İÇİNDEKİLER DİZİNİ.....	viii
GÖRÜNTÜLER DİZİNİ.....	ix
GİRİŞ.....	1
1.BÖLÜM: VİDEO SANATI VE GERÇEKLİK.....	3
1.1. SANAT VE GERÇEKLİK.....	3
1.2. VİDEO SANATI VE GERÇEKLİK.....	7
2.BÖLÜM: VİDEO SANATINDA SOYUTLAMA.....	13
3.BÖLÜM: UYGULAMA ÇALIŞMALARI.....	22
SONUÇ.....	44
KAYNAKÇA.....	47

GÖRÜNTÜLER DİZİNİ

Resim 1: Man Ray, “Akla Dönüş”, 35 mm film, 5 min, 1923, filminden kareler.....	13
Resim 2: Hans Richter, “Ritm 21” (Ritim 21), 35mm film, 3 dk.,siyah-beyaz, 1921.....	15
Resim 3: Hans Richter, “Ritm 21” (Ritim 21), 35mm film, 3 dk.,siyah-beyaz, 1921.....	15
Resim 4: Hans Richter, “Ritm 21” (Ritim 21), 35mm film, 3 dk.,siyah-beyaz, 1921.....	15
Resim 5: FernandLéger, “Mekanik Bale”, 35mm film, 12 dk.,siyah-beyaz, 1924.....	16
Resim 6: GermaineDulac, “Etude Cinématographique Sur UneArabesque”, 35mm film, 8 dk.17sn., 1929.....	16
Resim 7: Nam JunePaik, “Magnet TV”, 1965, modifiye edilmiş siyah-beyaz televizyon seti ve mıknatıs.....	17
Resim 8: WolfVostel, “Sun in YourHead” (Kafandaki Güneş), 16mm film, 7 dk.10 sn., 1963.....	18
Resim 9: Woody,SteinaVasulka, Switch Monitor! Drift!, Video, 3 dk. 44 sn., 1976.....	19
Resim 10: Woody,SteinaVasulka, “Reminisence” (Anımsama), Video, 5 dk.,1974.....	19
Resim 11: GaryHill, “Mirror Road” (Ayna Yol), Video, 6 dk. 26 sn., 1976.....	20
Resim 12: GaryHill, “Eelements” (Elemanlar), Video, 1978.....	20
Resim 13: David ZinkYi, “The Strangers” (Yabancılar), 2 kanal HD video enstalasyon, 81 dk., 2014.....	21
Resim 14: Deniz Pire, “Fırtına” Serisinden, Dijital Fotoğraf, Değişken Boyutlu, 2014...22	22
Resim 15: Deniz Pire, “Plastik Dalga”, Dijital Fotoğraf, Renkli, Değişken Boyutlu, 2015.....	23
Resim 16: Deniz Pire, “Girdap”, HD Video, Renkli, 1dk 34sn, 2017.....	24
Resim 17: Deniz Pire, “Sonsuz”, HD Video, Renkli, 2 dk. 6sn., 2017.....	26
Resim 18: Deniz Pire, “Karanlık Topraklar”, HD Video, Renki, 2 dk. 22sn., 2015.....	27
Resim19: Deniz Pire, “Fırtına”, HD Video, Renkli, 2 dk., 2017.....	28

Resim 20: Deniz Pire, “Ahşap Deniz”, HD Video, Renkli, 2 dk., 2017.....	29
Resim 21: Deniz Pire, “Akışkan”, HD Video’dankare, Renkli ,1 dk. 34 sn., 2017.....	30
Resim 22: Deniz Pire, “Akışkan”, HD Video’dankare, Renkli ,1 dk. 34 sn., 2017.....	30
Resim 23: Deniz Pire, “Akışkan”, HD Video’dankare, Renkli ,1 dk. 34 sn., 2017.....	30
Resim 24: Deniz Pire, “Evinim”, HD Video, Renkli, 2 dk. 26 sn., 2017.....	31
Resim 25: Deniz Pire, “Katmanlar” / “Layers”, HD Video, Renkli, 2 dk. 41 sn., 2016....	32
Resim 26: Deniz Pire, “Direnç”, HD Video’dan kare, Renkli, 1 dk. 36 sn., 2017.....	33
Resim 27: Deniz Pire, “Direnç”, HD Video’dan kare, Renkli, 1 dk. 36 sn., 2017.....	33
Resim 28: Deniz Pire, “Direnç”, HD Video’dan kare, Renkli, 1 dk. 36 sn., 2017.....	33
Resim 29: Deniz Pire, “Fırtına” Serisinden, Dijital Fotoğraf, Değişken Boyutlu, 2014...34	
Resim 30: Deniz Pire, “Fırtına” Serisinden, Dijital Fotoğraf, Değişken Boyutlu, 2014..35	
Resim 31: Deniz Pire, “Melonya Adası” Serisinden, Dijital Fotoğraf, Değişken Boyutlu, 2017.....	36
Resim 32: Deniz Pire, “MelonyaAdası” Serisinden, Dijital Fotoğraf, Değişken Boyutlu, 2017.....	36
Resim 33: Deniz Pire, “Melonia Adası” Serisinden, Dijital Fotoğraf, Değişken Boyutlu, 2017.....	37
Resim 34: Deniz Pire, “Melonya Adası” Serisinden, Dijital Fotoğraf, Değişken Boyutlu, 2017.....	37
Resim 35: Deniz Pire, “MelonyaAdası” Serisinden, Dijital Fotoğraf, Değişken Boyutlu, 2017.....	38
Resim 36: Deniz Pire, “MelonyaAdası” Serisinden, Dijital Fotoğraf, Değişken Boyutlu, 2017.....	38
Resim 37: Deniz Pire, “Melonya Adası” Serisinden, , Dijital Fotoğraf, Değişken Boyutlu, 2017.....	39
Resim 38: Deniz Pire, “Melonya Adası” Serisinden, Dijital Fotoğraf, Değişken Boyutlu, 2017.....	39
Resim 39: “Melonya Adası” Serisinden, Dijital Fotoğraf, Değişken Boyutlu, 2017.....	40
Resim 40: Deniz Pire, “MelonyaAdası” Serisinden, Dijital Fotoğraf, Değişken Boyutlu, 2017.....	40
Resim 41: Deniz Pire, “İsimsiz”, Dijital Fotoğraf, Değişken Boyutlu, 2017.....	41
Resim 42: Deniz Pire, “İsimsiz”, Dijital Fotoğraf, Değişken Boyutlu, 2017.....	41
Resim 43: Deniz Pire, “İsimsiz”, Dijital Fotoğraf, Değişken Boyutlu, 2015.....	42

Resim 44: Deniz Pire, "İsimsiz", Dijital Fotoğraf, Değişken Boyutlu, 2015.....	42
Resim 45: Deniz Pire, "İsimsiz", Dijital Fotoğraf, Değişken Boyutlu, 2017.....	43
Resim 46: Deniz Pire, "İsimsiz", Dijital Fotoğraf, Değişken Boyutlu, 2017.....	43



GİRİŞ

“Gerçek” kavramı TDK sözlüğünde; “bir durum, bir nesne veya bir nitelik olarak var olan, varlığı inkâr edilemeyen, olgu durumunda olan” veya “aslına uygun nitelikler taşıyan, sahici”, “doğadaki gibi olan, doğayı olduğu gibi yansıtan” gibi tanımlarla açıklanmıştır.

İlkel çağlardan bu yana insan, gerçek ile karşılaştığı andan itibaren onu, kendi algı ve ihtiyacı doğrultusunda yorumlamış, tasarlamış ve boyutlandırmıştır. Bunu yaparken nesnel gerçekliğin yeniden kavranması ve çözümlenmesi gerekir ki yeni bir nesnel boyut kurabilsin. İnsan, nesne gerçekliğini yeniden yapılandırma yoluyla yeni bir nesnel sonuç geliştirir. Bu sırada karşılaştığı gerçekliği bilim, felsefe ve sanat yoluyla sürekli araştırır, yorumlar ve tasarlar. Dolayısıyla, ilk çağlardan bu yana insanın gerçeklikle ilişkisi, sanat tasarımının diyalektiğini de ortaya koyar.

Bilimsel, sanatsal, felsefi ve sosyolojik gelişmeler, sürekli birbirleriyle etkileşim içerisinde ilerlemiş, her çağın gerçeklik algısı da bu ortamda şekillenmiştir.

“Gerçek nedir?” ya da felsefede “Hakikat nedir?” sorusu, her zaman insanın temel sorusu olagelmıştır. Gerçeğin idealar dünyasının bir yansıma olduğunu savunan idealizmden, gerçeğe nesnel, bilimsel bir yaklaşımla ulaşabileceğimizi savunan materyalizme kadar farklı yaklaşımlarla yanıtlar bulunmaya çalışılmıştır. Yeniçağ felsefesiyle başlayan “gerçek nedir” sorusuna tutarlı bir cevap arayışı ise Descartes tarafından gündeme getirilmiş, devamında öznellik ve nesnellik arasındaki ilişkiye dair soruların felsefenin gündemine girmesiyle bu soru kapsamlı anlamlar kazanmaya başlamıştır. Kant’ın nesnel gerçekliğe kişinin kendi duyularının etkisini de yüklemesiyle, bilimde Einstein’ın kendi kendisiyle tanımlanan maddenin niteliklerinin belirlenmesine gözlemcinin kendisinin de katıldığını kanıtlanması, Rönesanstan Kübizme kadar sanatın, doğanın duyularla algılanan dış görünümünü yansıtırma tavrını değiştirmiş, nesne biçimlerinin parçalanmasıyla “gerçek” ve ilintili olarak sanat eseri de, yepyeni anlamlar yüklenmiştir. Kandinsky, nesne görüntüsünü sanatın ortamından çıkarıp, duyular ve analitik düşünce yapısıyla ulaştığı soyut bir gerçeklik yaratmış, Mondrian ve Maleviç nesnesiz bir sanat anlayışı

benimsemiş, Dadaistler ise görünüş bütünlüğünü terketmiş, bütünü parçalayarak yeni montajlar, kompozisyonlar kurmuş, “nesne”nin kendisini sanat ögesi olarak kullanmıştır. Dolayısıyla sanatta tarihsel ilerlemenin, sürecin yeniden boyutlanmasının, tamamiyle gerçeklik mücadelesi içerisinde, gerçeğin kendisinin görünen, bilinen, elle tutulandan öte, bilinçte yeni bir yöneliş açısının yorumlanması ile gerçekleştiği söylenebilir.

İnsanın gerçekle ilişkisi bağlamında “soyutlama” olgusuna baktığımızda, insanın varıldığı andan itibaren, düşünce yapısının gelişimi içinde her tasarımının bir “soyutlama” sonucu gerçekleştiği söylenebilir. Her sanat eylemi de analiz ve sentezler yoluyla gerçeğin yeniden ifadesiyle ulaşılan bir soyutlama eylemidir. Sanatçının da kullanacağı her malzeme, gerçekliği yeniden boyutlandırma sürecinde etkin rol üstlenir. Bu açıdan baktığımızda, gelişen teknolojinin sanatçının soyutlama eylemine yeni etkiler kazandırması kaçınılmazdır.

19. yüzyılda fotoğraf makinesinin icadıyla başlayan, sinema ile devam eden “optik görüntünün” sanata etkisi, insanın nesne gerçekliği karşısındaki konumunu da değiştirmiştir. İlerleyen yıllarda elektronik görüntü teknolojisinin gelişimi, televizyonun icadı, ev tipi video kameranın satışa sunulmasıyla “elektronik görüntü” yani “video” sanatın ortamına girmiştir.

Günümüzde ise elektronik görüntüden dijital görüntüye geçmiş olan video görüntüsü ve teknikleri, sanatçıya “gerçek”i araştırma, yeniden boyutlandırma ve tekrar somutlama imkanı yaratıyor. Görsel sanatların bütün teknik ve estetik öğeleriyle beslenen video sanatı, sinemanın da optik, görüntü düzenleme, aydınlatma, kamera kullanımı, kurgu, ses, hareket, zaman gibi görüntü diliyle ilgili öğelerini kullanır (Kılıç, 1989, s.70).

Bu tez, video sanatının soyutlama işlevini üç bölümde inceler. Birinci bölümde video sanatının gerçeklikle ilişkisi, sanat ve gerçeklik ilişkisi bağlamında incelenir. İkinci bölümde video sanatında soyutlama, video sanatının öncülerinden örneklerle incelenir. Üçüncü bölümde ise videonun görüntü ve gerçeği yeniden boyutlandırma, yani soyutlama özelliği kişisel uygulama çalışmalarım çerçevesinde ortaya koyulacaktır.

1.BÖLÜM: VİDEO SANATI VE GERÇEKLİK

1.1.SANAT VE GERÇEKLİK

“Gerçeklik nedir?” sorusu insanın neredeyse varolduğu andan itibaren cevabını aradığı bir soru olagelmıştır. Bilim tarihi, felsefe tarihi bu soru ekseninde başlamış, hala da devam etmektedir. “Gerçeklik nedir?” diyen insan, tarih boyu bu soruya felsefe, bilim ve sanat yoluyla verdiği cevaplarla ilerleme sağlamıştır. İlk insanlar henüz cevabını bulamadıkları sorulara doğa üstü güç ve varlıklarla yanıt veriyordu. Anlamadıkları tüm doğa olaylarını; fırtınaları, selleri, yangınları karşı konulamaz, çözülemez doğa güçleri olduklarına inanarak, “tanrılar” ile açıklıyorlardı. Doğa güçleri karşısındaki zayıflıkları, bu olayların arkasında sonsuz bir gücün varlığını düşünmeye itmişti (Politzer, 1999, s.38). Yine de nesnelere ve olaylar karşısında merakı hiç bitmeyen insan, onu sorguladı, araştırdı, dönüştürdü. Maddeyi, nesneyi, gerçekliği farklı şekillerde tanımlamaya çalıştı. İkel çağlarda Platon, idealar kuramıyla, nesnelere dünyası ve idealar dünyasını ayırmış, nesnelere dünyasının idealar dünyasının bir yansıması olduğunu savunmuştu. Modern felsefede ise “gerçek”in öznel nitelikler taşıdığı tartışıldı.

Christopher Caudwell, “Yanılsama ve Gerçeklik” adlı eserinde insan ile doğanın savaşımını, düşünce alanında felsefenin eski sorunu olan özne-nesne ilişkisi biçimini alan maddi bir hareket olarak tanımlar. Topumda insanla doğanın savaşımını bir bütün olarak düşünce alanında gerçeklik ya da “hakikat” olarak yansıtır. Caudwell’e göre “bu hakikat ya da gerçeklik, yukarıdan inme değil, yaşayan, büyüyen, gelişen bir karmaşadır”(Caudwell,1988, s.161).

Gerçeklik kavrayışı öznel gibi görünse de aslında bilimsel ve toplumsal gelişmelere dayalı bir süreçtir. Adnan Turani'nin ifadesiyle gerçek, çağların dünya görüşlerine göre doğruluk kazanmaktadır (Turani,2011,s.91). Başka bir deyişle, kişinin gerçeklik algısı, birikimiyle elde ettiği gerçeklik kavrayışı, yaşamın gelişimi içinde karşılaştığı yeni gerçeklik durumu ile gelişebilir, bu değişiklik bilimsel ve sanatsal çalışmaların tümünü yeniden boyutlandırabilir. Her dönemki gerçeklik tartışmalarında, gelişen zaman içindeki gerçeklik

değişiminden dolayı (üretim araçları, yaşam biçimi vb) gerçeklik algısı da değişir. Caudwell'e göre "insanların kafalarındaki kısmi yansılılarıyla biçimlenmiş hakikat, üstüste yığılarak değil, deneysel teknik, bilimsel literatür, haberleşme ve tartışma araçları ve laboratuvar olanakları düzeyinde, belli bir toplumda bu görüşlerin vücut bulmasıdır"(Caudwell,1988,s.162).

Hakikati, her insandaki algı, yani duyuları yoluyla gerçeklikten aldığı şey ve bellek, yani daha önceki algının herhangi bir anında etkin olan ve yeni algısını etkileyen şey olarak tanımlayan Caudwell, gerçekliğin algı farklılıklarına göre şekillendiğini anlatır.

Algı benzerliklerine dayanan algı birikimleri ise, bilimsel çalışmaların yarattığı gerçeklik durumu içerisinde görece değişkenlik kazanır. Marksizme göre görecelikler vardır. Duruma göre, zamana göre ve sürece göre. Bu duruma örnek olarak Caudwell, d'Holbach'ın mekanik maddeciliğinden Einstein'ın görecelik teorisine, oradan da kuantum teorisine uzanan süreci şöyle özetlemiştir:

Mekanik maddeciliğe göre maddenin; kendi kendisiyle tanımlanabileceği, insan da maddeden yapıldığına göre, bu tanımlamanın onu da içine alacağı sanılıyordu. Bu felsefe, maddeyi öznel ve akli ögelere sahip niteliklerden—renk,katılık,tat—soymakla işe başladı. Kütle, büyüklük, zaman ve yere nesnel, maddi nitelikler olarak bakılıyordu—kendi kendisiyle tanımlanıyordu madde; Einstein'ın, bu niteliklerin belirlenmesine gözlemcinin kendisinin de katıldığını kanıtlamasına kadar sürdü bu.Ama yine Einstein, bir mutlak terim ortaya atmakla aynı girişimi gösterdi: tensor .Daha sonra da Quantum fizikçilerinin "Belirsizliğin İlkesi" ile bu terimin de gözleyiciye bağlı olduğu gösterildi. Modern fizikle birlikte denklemler dışında mutlak diye bir şey kalmamıştır; bu denklemlerse, düşüncelerdir (Caudwell,1988,s.13).

Sonuç olarak görecelik teorisiyle sarsılan mutlak gerçeklik, çağımızda kuantum teorisiyle birlikte daha da çeşitli anlamlar edinmiştir.

Sanatın gerçeklikle ilişkisinin felsefe ve bilimle paralel bir şekil aldığını ifade edebiliriz. "Sanat eseri de, koskoca bir birikimin yeniden kendisini gündeme getiren gerçeklikle, varılmak istenen gerçeklik arasında, ardışıkları olan büyük ve çok sayıda adımlarla gelişen süreçte yeni varlık bildirimleri ile zenginleşen ve ilk etkenden başlayarak gelişen süreçte içeriğine başka gerçeklik ilintileri ve ilişkilerinin de katılımıyla sonuçlanan, birden fazla anlam iletisi yüklenen objektif nesnedir" (M. Pire, kişisel iletişim, 10 Ocak 2013).

Bir sanat eserinin içeriğinde birden fazla içerik ve gerçeklik ilintisi vardır. Dolayısıyla bir sanat eseri, değişik izleyiciler üzerinde değişik çağrışımlar yoluyla, onların birikim ve duyarlılıklarında uyandırdığı etkileşimlerle, başka gerçeklik kavrayışlarını boyutlandırır.

Sanat yapıtının dünyası “gerçek dışı”dır, gerçeğin kendisini temsil etmez. Bir çok “doğal” olarak varolan gerçeklik ilintisinden yola çıkmış olmasına rağmen, kendisi gerçeklikle ilişkisi olmayan yeni bir gerçekliğin boyutlandığı bir olgudur. Bu anlamda bir sanat eseri kendisinin tasarlanmasını dürttüleyen bütün nesnel gerçeklik ilişkilerinden farklı olarak, kendi gerçekliğinin boyutlarını yüklenir (M. Pire, kişisel iletişim, 10 Ocak 2013).

Sanat eserinin varoluş (yapılış) teknikleri ve yöntemleri de sanatçının tasarım hedeflerinin dışında etki ve olgular yüklenir. Aynı gerçeklik tasarımından yola çıkılarak değişik sanat alanlarında bu tasarımı gerçekleştirilmesiyle, farklı dillerde, farklı anlamlarda gerçeklik yüklenir. Wilhelm Worringer der ki: “Bir objenin biçimi, daima benim aracılığım, benim iç etkinliğimle bir biçim olmuş olur” (Worringer, 1985, s.15).

Hegel felsefesine göre analiz ve sentez yoluyla gerçekliğin yeniden ifadesi soyutlamadır. Yani bütün sanat ve zanaat eserlerinde (tüm sanatsal, bilimsel ve teknik çalışmalarda alet üretimi ve fonksiyonel eşya tasarımı süreçlerinde ve realizasyon süreçlerinde) gerçekliğin yeniden ifadesi şarttır. Yeniden algılanması, yorumlanması, boyutlandırılması kaçınılmazdır. Buna bağlı olarak bilim, sanat ve teknoloji çalışmaları doğrudan doğruya kaçınılmaz olarak analiz ve sentezlerden sonra elde edilmiş soyutlamalara dayanır. Artık o, görülenin bilgisi değil, anlaşılmanın ve yeniden boyutlandırılanın bilgilerini içeren kavramdır. Frankfurt Okulunun da görüşlerinden etkilendiği Hegel, sanat yapıtının salt varoluşu kopya etmediğini söyler. Tülin Bumin Hegel’in bu görüşünü şöyle aktarır:

Ona göre en gerçekçi sanat yapıtında (örneğin Hollanda resim geleneğinde) bile figüre dönüşen ipek ve yünden dokunmuş kumaştan yapılan bir giysi aslında renk ve ışıktan başka bir şey olarak görünmez. Böyle olmakla da bu görünüş, gerçek yünün ve ipeğin hakikatini bildirmektedir; ipek ve yün dediğimiz, böyle algıladığımız şeylerin hakikati ışık ve renkten başka bir şey değildir. Resim kendi dışında bir hakikati

temsil etmiyor. Tersine resimde belirtke ve anlam birleşiyor. Resmin hakikati, onu görünüşe dönüştüren, onda bulunan ve anlamı gizleyen ayrıntıları ayıklayan, seçen, yeniden biçimlendiren resimdedir (Bümin, 2001, s. 115).

Resim sanatına kısaca baktığımızda da Kübizmle başlayan, nesnenin, gerçeğin farklı boyutlarının, ondan tamamen kopmadan analizi, sentezi ve soyutlanmasını görürüz. Kandinsky için nesne; "ruhsal titreşimleri duyabilmek ve en yüksek düzeyde hakikatlara ulaşmak için" bir dış etkidir ve biçimdir. Mondrain ve Maleviç, "evrenselliğe açılabilmek için doğaya bağlı olan dünya görüşlerinin temelden yıkılması gerektiğine" inanarak tamamen nesnesiz bir sanat anlayışı benimser. Yalnız nesnelere değil onların uyandıracığı duygulardan ve çağrışımlardan da arınmış bir biçimi benimserler. Klee'yi ise nesne ve biçim yerine onun işlevi (gelişme süreci, hareketi) ilgilendiriyordu (İpşiroğlu & İpşiroğlu, 1993, s. 48-65).

1.2. VİDEO SANATI VE GERÇEKLİK

Nesne görüntüsünün bir kopyasını üretmeyi sağlayan ilk buluş olan fotoğrafla insanın gerçeğe ilişkisi farklı bir boyut kazanmıştır. Louis Jacques Mandé Daguerre' in 1839' da gerçekleştirdiği buluşu dagerreyotip, görüntünün bir yüzey üzerine kaydedilmesi teknolojisinin ilk hareketlerindedir. Dagerreyotip, gümüş kaplı parlatılmış bir levha olarak aynaya benzer ve bu özelliğiyle doğayı, nesnelere, insanları gerçek gibi yansıtarak bir hafıza oluşturur (Kılıç, (2012, s. 90-91). Levend Kılıç, *Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi* adlı kitabında bu aygıtın önemini şöyle aktarır: "Dagerreyotipin bulunuşunun 150. Yılı nedeniyle yayımlanan bir çalışmada, Daguerre için, "Darwin'den daha köktenci biçimde insanın dünyaya bakışını, Marx'tan daha fazla da dünyayı değiştirdi" denilmektedir. Daguerre'in sağladığı bilgiler, insanlığın tarih içinde pozlama tekniğiyle değişik yüzeyleri kullanabilmesine olanak sağlamıştır. Film, elektronik görüntü (video), bilgisayar ekranı gibi" (2012, s. 90-91).

Fotoğrafın icadına kadar görüntüye en yakın mecra olan resim sanatı da bu

süreçten etkilenmiştir. İlk zamanlar ressamlar fotoğrafı yardımcı bir araç gibi kullanmışlar; düzenleme, ışık ve mekan etkileri elde etmek için ondan yararlanmışlardı. Aynı zamanda resim sanatı da fotoğrafın biçimsel dilini etkilemişti. Fotoğrafın durağan görsel yapısı resime yakındı (Bozkurt,2005,s.37). Fotoğrafın resim sanatına, yani görüntünün betimlenmesi noktasına etkisi ışığı kullanma şekliyle kendini gösterdi. Fotoğrafla birlikte ışığın resim sanatındaki yeri değişime uğradı. Muammer Bozkurt, bu durumu şöyle açıklıyor:

Enstantane ile birlikte ışığın hareketiyle oluşan anlık değişimler önemli bir süreci gösteriyordu....Sanatçılar bu değişkenliğin resim sanatı için yeni yüzeysel gerçekliğin üretiminde temel unsur olduğunu fark ettiler. Atmosfer, ışık ve renk artık yeniden ele alındı. Işık ve gölgenin sadece açık-koyu ilişkisine dayanmadığı, renk karışımlarından elde edilen ara tonların gereksizliği düşünüldü ki, bu izlenimciliğin de bir tür açıklaması oldu ve izlenimcilik akımının ortaya çıkış nedenlerinden biri sayıldı (Bozkurt,2005,s.35).

Walter Benjamin, fotoğrafa kadar görsel sanatlarda oldukça önemli bir işlevi olan el becerisinin yani, sanatın zanaat yönünün öneminin silikleştiğini söyler. Elin işlevinin öneminin yerini bakan gözün işlevi almıştır. Adnan Turani de fotoğrafın sanat akımlarına etkisini şöyle özetler:

19. yüzyıl sonunda, önce siyah-beyaz fotoğrafın tekeline aldığı nesne görüntüsünün, sanatçının kendi psikolojik iç dramıyla ilgili anlatımında işine yaramadığı gözlemlendi. Giderek monarşik dönemlerin optik görüntüye dayanan resminden gittikçe artan bir hızla uzaklaşıldığı anlaşıldı. Ekspresyonistler, yani Dışavurumcular, yani psikolojinin ağır bastığı bir sanat anlatımına gereksinim duyanlar, doğa gözlemine dayalı optik görüntü resmini değil, hayalden biçimlendirmeleri kendi dünyalarına uygun buldular. Onları izleyen Kübistler ise, optik görüntüye bağlı biçimi tamamen parçaladılar ve nesne biçimlerinin dış konturlarla sınırlı katı bütünlüğünü dağıttılar. Sonunda da fotoğraf makinesinin, nesnelerin optik görüntüsünü hem biçim, hem renk alanında sanatçının elinden itirazsız olarak çekip aldığı görüldü (Turani, 1974, s.145).

Norbert Lynton'a göre de fotoğrafçılık görme biçimimizi, gözün ağ tabakasından beyne giden uyarıları değerlendirmemizi değiştirmiştir. Görüntünün, "doğa üstü bir gücü barındıran değerli bir nesne" olduğuna dair inancı da fotoğraf, hayatımızdaki tüm alanlara girerek neredeyse ortadan kaldırmıştır. Görsel gerçekliği değerlendirme alanımıza, bilinçaltını da ekleyen fotoğraf, tek gözlü bir bakış açısına sahip olmasına rağmen bu özelliğini korumaktadır (Lynton, 1982,

s.56).

Bauhaus Okulu, Dadaistler ve K bistler fotoğrafın sanatın alanına girmesini sađladılar.Dadaistlerin nesneyi başkalaştırma amacıyla yaptıkları foto-kolajlar,  zellikle Man Ray'in ışık ve kimyasal deneylerle fotoğraf  zerine yaptığı deneyler, fotoğrafı herhangi bir kayıt aracı olmaktan  ıkarıp sanatın ortamına sokmuř oldu.

Videonun sanat ortamında var olmasına kadarki s re te g r nt  saptama ve kaydetme tekniklerinin ilki fotoğraftan sonra, video sanatıyla derin bađları olan sinemadan da bahsetmek gerekir. Sinemada g r nt , kameranın saptadıđı bir dizi resmin, g sterici aygıt aracılıđıyla perdeye yansıtılması sonucu ortaya  ıkar. Peř peře sıralanan tek tek resimlerin, hareketi sađlamak i in perdeye yansıtıldıđında ortaya  ıkan b t nd r. Hareketli ya da canlı resimler b t n d r. Yunanca "kinema" ile yazmak anlamındaki "graphein" s zc klerinden t retilmiř Fransızca cinematographie'nin kısaltılmıřı olan sinemanın ilk  rneklerini 1895 yılında g r r z. Fotoğraf makinesinin icadıyla bařlayıp, "hareketi" par alara b lerek yeniden pelik l  zerine kaydeden kameranın icadıyla devam eden s reci, fransız Lumiere kardeřlerin, "sinematograf" adını verdikleri aygıtla ilk film g sterimlerini yapmaya bařlaması izlemiř ve sinemanın dođuřu ger ekleřmiřtir.

Film, ortaya ilk  ıktıđı yıllarda, fotoğrafın yapamadıđını, yani hareketleri saptamayı ger ekleřtirebilen ilgin  bir buluřtan bařka bir Őey deđildi. Akla gelebilecek her  eřit hareketin g r n ř  film  zerine alınıp saptanabiliyordu. Pudovkin'e g re ilk filmler, bir yenilik olarak, sel loit  zerine bir trenin hareketlerini, sokaktan ge en kalabalıđı, bir vagonun penceresinden g r n m n ge iřini...saptamak i in giriřilen ilkel  abalardan ibaretti (Pudovkin, 1995, s.81).

Sinema tarihi boyunca "ger ek"e yaklařım farklı akımlarla kendini g sterdi. İlk yıllarda pop ler olan edebi, teatral anlatımlar yerini farklı sinema dillerine bıraktı. "Tarihsel bir s re  i inde bakıldıđında  nce teknolojinin, aracın buluřuna, ticari ve iřlevsel ama la kullanılıřına tanık oluyoruz. Daha sonra ise s z konusu ara  sanatsal kaygılarla yeniden keřfediliyor"(Kılı , 1995, s:9). Sinema ve fotoğraf

sanatı da dönemin sanatsal özelliklerini kaçınılmaz olarak kendi mecrasına taşıdı.

1921’de Sovyetler Birliği’nde sinema görüntüleri üzerinde deneysel uygulamaları ile gündeme gelen “prodüktivistler grubu” ve “Eksantrik Aktör Fabrikası” (FESK) kurulmasıyla sinemanın geleneksel dili de bilinçli olarak bozulmuş oldu. Dziga Vertov “Sinema-Göz” akımını başlatarak film kamerasını dramatik bir olay örgüsü yerine direkt karşılaştığı imajlara yöneltmişti. Kamerayı bir olay anlatma aracı değil, bir “göz” gibi kullanıyordu. Aynı dönemde Avrupa’da da ortaya çıkan avangard sinemada Dadaistlerin imzası vardı. Fotoğraf sanatı da yine aynı etkileşimler içinde gelişim gösteriyordu. Dadaistler, fotoğrafın gelenekselleşen belgesel yanıyla oynayarak üretilmiş görüntülerinden deformasyona uğratiyordu.

Dadaistlerde görülen genel yaklaşım, biçimin içeriğin ardında kalışıdır. Biçimsel olarak boşluk, denge, oran gibi geleneksel kuralların uygulanışı dadaist bir tavır için çelişki gibi görünse de fotoğrafı sınırları dışına taşıran, malzemeye dönüştüren yeni bir boyuttur (Bozkurt,2005, s. 47).

Video teknolojisine baktığımızda önce sinema perdesinden farklı olarak“elektronik görüntü”yü ve “ekran”ı tanımamız gerekir. Öyle ki videonun sinemadan en belirgin farkı kayıt aracı olarak elektronik kamera ve elektronik ekran teknolojisiydi.

1936’da bir Dadaist olan Laszlo Moholy-Nagy, “Renkli Piyano, Işıklı Resimler” (Paintings with light) adlı televizyon ve ışık projesiyle video sanatının ilk ışığını yakmış oldu.“Tasarladığı, kendi etrafında dönerken aynı zamanda yer değiştiren, yansımış ve yansıtılmış modelleri hedefleyerek ışığın yönünü saptıran bir metalden ibarettir.Sanatçının en önemli öngürüsü ise daha 1936 yılında, sadece filmi değil aynı anda soyut aydınlatma kompozisyonunun sunumu için televizyonu da araç olarak görmesidir” (Bozkurt, 2005, s.45).

1952 yılında iseErnie Kovacs televizyon sinyallerini bozarak çeşitli görsel denemeler yapar. Ancak video görüntüsünü asıl sanat ortamına sokan sanatçılar Nam June Paik, Wolf Vostell ve Dara Birnbaum olur.

1963'te Sony şirketinin ev için tasarlanan VTR'leri (Video Tape Recorder) satışa sunmasının ardından, 1965'te ilk video kameralar da satışa sunulur. Elektronik görüntü üretme sistemi, taşınabilir video kameraların herkesin ulaşabileceği şekilde satışa sunulması ve bir sanatçı olan Nam June Paik'in kullanmasıyla sanatın ortamına girmiş olur.

Paik 1960'lı yıllarda yaptığı ilk denemelerde ekrandaki elektronik görüntüyü bir mıknatıs yardımı ile bozar. Önceden kaydedilen bir video bandını oynatırken görüntünün akma hızına elle müdahaleler yapar. Levend Kılıç, Paik'in yanı sıra, ilk video sanatçılarının çalışmalarını şöyle anlatıyor:

İlk video sanatçıları taşınabilir video kamera ve kayıtçılar kullanarak elektronik görüntü oluşturma sisteminin yapısal özelliklerinden kaynaklanan deneysel çalışmalar ile işe başlarlar. Video, bu öncü video sanatçılarına, televizyon teknolojisinin çok ötesinde anlamlar ve imkânlar sunar. Sanatçılar videoyu sanat ortamına farklı biçimlerde sokarlar. Üretilen ilk işlerde; iki boyutlu ve üç boyutlu gerçeküstü tasarımların ses ve hareketle yönlendirilmesinden oluşan *elektronik betimlemeler*; videonun renk oluşturan sistemleri üzerinden elde edilen görüntüler ve sesle üretilen renkli ya da siyah-beyaz *çizimler ve boyamalar*; elektronik görüntüyü ışık olarak yansıtırak ses eşliğinde oluşturan *video heykel* gibi video biçimleri ortaya çıkar (Kılıç, 1995, s.10-11).

1970'lerden 1990'lara kadar olan süreci ise Muammer Bozkurt şöyle özetliyor:

İkinci dönem, videonun ticari, politik alanlar dışında "enstantalasyon", "performans" ve "film" gibi sanat alanları ile bulunduğu, video alanında sergilerin, yayınların yoğunlaştığı dönem olan 1970'li yıllardan 1980'li yılların sonlarına karşılık geliyor. Bu dönem 8 mm'lik film kameralarından video kasetlere geçildiği, video kameraların masaüstü bilgisayarların seri üretimi, VHS sisteminin yaygınlaşması gibi günlük hayatın hemen her alanında (tıpkı fotoğraf makinasında olduğu gibi) videonun etkilediği alanlardan söz ediliyor. Ticari televizyon yayıncılığının gücünü tartışmasız pekiştirdiği, dev medya şirketlerinin etkisini uluslararası boyutta gösterdiği 70'li yıllarda "Gerilla Televizyon", "Alternatif televizyon" gibi çıkışlarla birlikte videonun plastik sanatlar ile ilişkisi, video sanatının interaktif bir ortamda yeniden biçimlenişi, bilgisayar-video birlikteliğinin başlangıcı ile önemli video sanatı etkinlikleri öne çıkıyor (Bozkurt, 2005).

Videonun sanat ortamına girerek "gerçeklik" algısını farklı bir boyuta ulaştırdığı söylenebilir. Videonun gerçeklikle ilişkisi bağlamında pek çok fikir üretilmiştir. Gerçeği yansıtma ve onu başkalaştırma noktasında videonun teknolojik olanakları ve üzerine yapılan deneyler, diğer medyalardan beslense de, sanatçıya farklı olanaklar sunmuştur.

Video teknolojisinde de fotoğraf ve film teknolojisinde olduğu gibi asıl araç kameradır. Elektronik görüntü oluşturma sanatının ötesinde sanatçıya görüntünün oluşma aşamasında sayısız düzenleme ve yönlendirme olanağı sağlayan video kamera sadece gerçeği kayıt etmez, gerçeği yeniden yaratır (Kılıç, 1995, s. 11).Kameraya André Bazin de büyük anlamlar yükler. Pascal Bonitzer, Bazin'in düşüncelerini şöyle aktarır:

Göz zaten şeylerin içindedir, imgeye aittir, imgenin görünürlüğüdür. Bergson'un gösterdiği budur: Bizatihi imge ışıklı ya da görünürdür, ihtiyacı olan tek şey, diğer imgelerle birlikte her yöne devinmesini engelleyen, ışığı yansıtan ve kıran bir "siyah ekran"dır. "Sürekli yayılarak asla görünür kılınamamış ışık..." Göz kamera değil, ekrandır. Kameraya gelince, tüm önermesel işlevleriyle birlikte, daha çok bir üçüncü göz, zihnin gözüdür(Bonitzer, 2006, s,106).

Muammer Bozkurt'a göre de "ekran" bir sanat ortamına taşındığında artık yeni sanat ortamının temel malzemesidir. Bu noktadan itibaren video sanatı, tüm görüntü araçlarını içine çeker, yeniden tanımlar, üretir (Bozkurt, 2005, s.91).

Marshall McLuhan ise, video görüntüsünün, film ya da fotoğrafla sözsüz bir gestalt ya da biçimlerin pozlanmasını önermesi dışında hiçbir ortak yönü olmadığını söyler. Videoda izleyici ekrandır. Ona göre video görüntüsü enformatik olarak daha alt düzeydedir, durağan bir çekim değildir, hiçbir şekilde fotoğraf değildir ama parmakla taranarak dış hatları tasvir edilen cisimlerin görüntülerini durmaksızın gözler önüne serer. Ortaya çıkan plastik hattı McLuhan, resimden çok bir heykelin epistemisine benzetir (McLuhan, 1964, s. 345).

Pascal Bonitzer ise ekranı saydam, ışık geçiren bir yüzey olarak görür. Ona göre ekran bir duvar ya da tablo değildir; "gerçek"in içinden boşandığı, göze musallat olduğu berrak ve ışıklı bir zardır (Bonitzer, 2007, s:43).

Ulus Baker ise videonun, Kantçı bir sorunsalla "görüyorum o halde düşünüyorum" söylemini yarattığını ve her zaman bununla ilişkili olacağını söyler. Baker'e göre "Düşünmek Kant'tan beri düşünülen şeyin değil, benim bir belirlenimimdir, özelliğimdir." Düşünmenin de "görme" diye bir tarzı, varoluş hali vardır Baker'e göre. Videonun da bir "Görü-Yorum" işlevi vardır. Baker bu söylemini, videonun sinemadan farkını da ekleyerek şöyle açıklar: "...salt görülebilir' olan, anlatılmakla tüketilemeyecek pek çok şey ve durum var bu

dünyada. Sinema imajlarla (en gelişkin formülüyle Deleuze'ün "hareket-imaj", "zaman-imaj" adını verdiği şeylerle) işler. Video ise bizce "görüyorum" edimleriyle işler, imajlarla olmaktan çok. Sinemayı "seyrederiz" ama videoyu "görürüz" ..." (Baker, 2002, s.1).

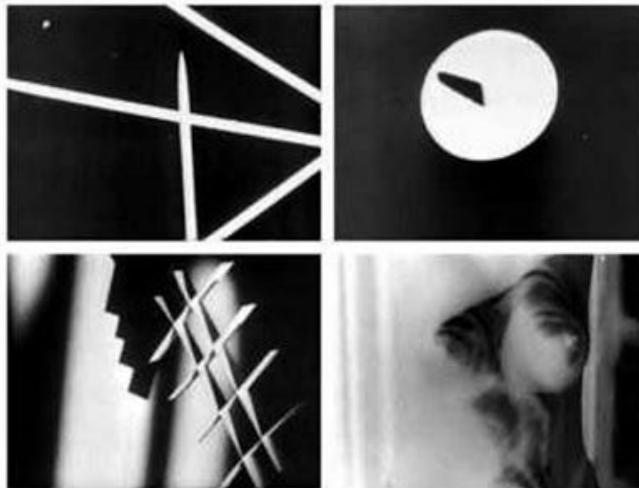
Videoyu tanımlarken çoğu yazar onun zamanla ilişkisine de odaklanmıştır. Diğer sanat dallarından farkı bu noktada belirlemektir. Barış Acar, öncelikle videonun bir nesne olarak sanatın "kendisi" olduğunu hatırlatır. Ardından video sanatının "hareketli görüntü sanatı" ya da "zaman-mekan sanatı"na evrileceğini söyler. Acar'a göre video sanatıyla gerçekte kastedilen, insanın bin yıllardır süregelen görünürün bilmecesini çözme girişimlerinde, "zaman"ı sanatın kullanımına daha fazla sokma çabasıdır (Acar, 2010, s.2).

Alexander Streitberger, *Çağdaş Video Sanatında Fotoğraf* adlı makalesinde, Fransız eleştirmen Raymond Bellour'un, videoyu bir "pasör" olarak, yani resim, sinema, fotoğraf gibi diğer sanat dallarından faydalanan bir araç olarak tanımladığını aktarır. İşleyişte ve imaj algısında, fotoğraf ve film arasında en fazla ilişki kuran medyanın video olduğunu söyleyen Bellour'a göre videonun geri sarma, ileri sarma, yavaşlatma, tekrar ettirme gibi olanakları, hareket ve hareketsizlik, fotoğrafik benzerlik ve onu başkalaştırma arasında geçişler sağlar.

2.BÖLÜM: VIDEO SANATINDAGÖRÜNTÜ SOYUTLAMALARI

Video, bir görüntü kayıt teknolojisi olarak sanatçılar tarafından farklı yöntemler ve tasarımlarla kullanıldı. Her sanatsal tasarım soyutlama sonucu olmakla birlikte, video sanatında soyutlama dediğimizde, nesnel görüntünün, video kamera ile kayıt altına alınırken, alınmadan önce ya da alındıktan sonra, yapılan tasarımla ya da müdahale ile o nesnenin algıda farklı bir gerçeklik kazanması durumunu anlayabiliriz. Teknolojisi ve hareket noktası fotoğraf ve sinemadan farklı olmakla beraber video sanatı, diğer sanat dallarından olduğu gibi, sinemadan da büyük oranda etkilenmiştir. Video teknolojisi, yani elektronik görüntü ile başlayan süreçten önce sinema teknolojisiyle yapılan “deneyler” kuşkusuz videonun geleceğini de etkilemiştir.

1920’li yıllarda henüz çok yeni olmasına rağmen gelenekselleşmiş sinemanın normlarını kırmayı amaçlayan Dadaistler (Hans Richter, Viking Eggeling, Marcel Duchamp, Man Ray, Walter Ruttmann, Fernand Léger, Dudley Murphy, René Clair gibi sanatçılar) bu dönemde yaptıkları filmlerle soyutlamaya yönelmişlerdir (Coşkun, 2011, s.112)



Resim 6: Man Ray, “Akla Dönüş”, 35 mm film, 5 min,
1923, filminden kareler.

Kaynak: <https://tinyurl.com/yc6sa86d>

Tzara'nın Dadaist manifestosu için Man ray tarafından hazırlanan "Akla Dönüş" (1923), birbiriyle alakasız, rastgele seçilmiş, sabit bir kamera önünde hareket kazandırılan nesne görüntülerinden oluşur (Coşkun, 2011, s.114-115).

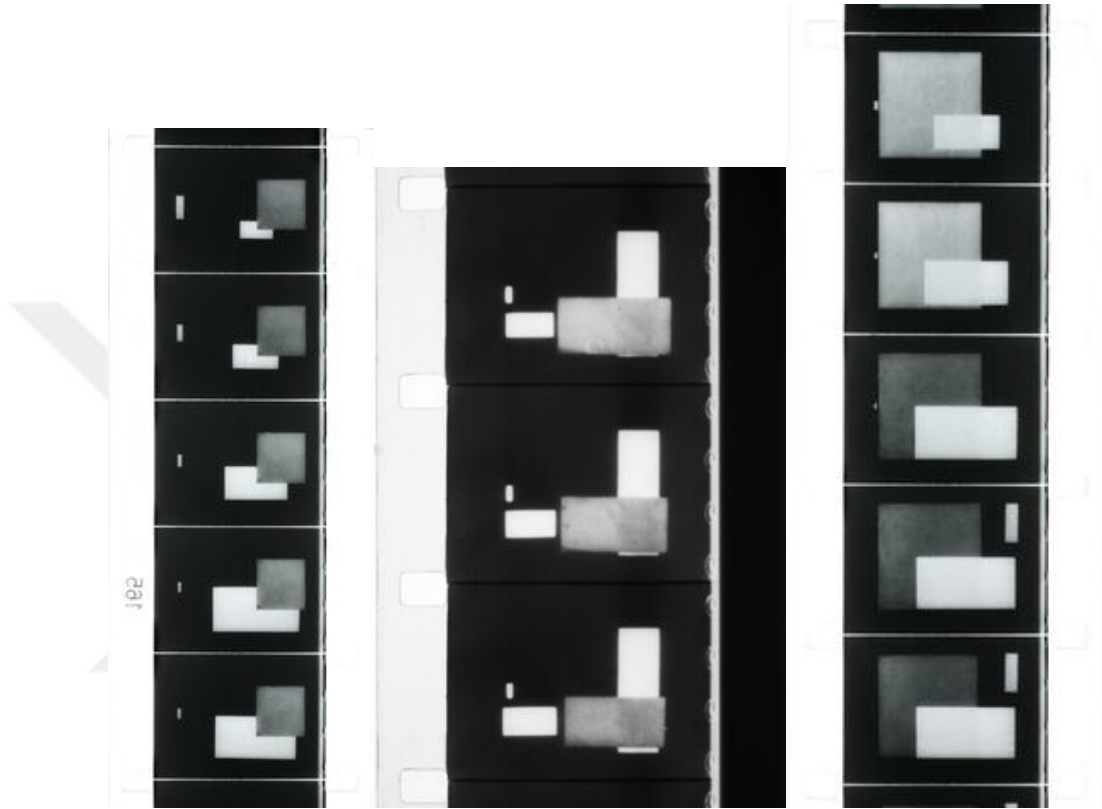
Bu dönemde, soyut sinema (abstract cinema), salt sinema (pure cinema), deneysel sinema (experimental cinema), avant-garde sinema gibi sinema türleri çoğu kez iç içe geçmiş, biri bir diğerini etkilemiş yapıda olmakla birlikte, Kübizm ve Fütürizm gibi soyut sanat akımları etkisi altında sinema alanında gerçekleştirilmek istenen yeniliklerdir. Soyut sinemanın tanımı, Nijat Özön tarafından şöyle yapılmıştır:

Soyut film, soyut biçimlerin belirli bir anlayışla birbiri ardından sıralanması; bu soyut biçimlerdeki çizgilerin ve renklerin gerek görüntüdeki devinimle, gerek görüntüler arasında kurgudan doğan devinimle belli bir uyum oluşturmasına dayanır. Genellikle bu görüntüler müzikle de desteklenir. Soyut film, yoğrumsal sanatların, en çok da resmin soyut akımlarının sinemadaki devinimden de yararlanarak izleyicinin duyularını etkilemeyi amaçlar. Bundan dolayı soyut film, ancak kendi de ressam olan bir sinemacının ya da ressamla sıkı bir işbirliği yapan sinemacının elinden çıkabilir. Soyut filmlerin belirli bir izleği yoktur, dramatik yapı söz konusu değildir. Çerçeveleme, kurgu, ses ve renk dışındaki sinema öğeleri önem taşımaz. Soyut filmcinin en büyük çabası, kurgunun bütün olanaklarından yararlanarak, yalnız görsel değerler taşıyan arı bir sinema yapıtı yaratmaktır. Salt filmde, sinemacı, dışımızdaki dünyanın gerçek varlıklarından, görünüşlerinden, görüntülerinden yola çıkar. Fakat bunları, öykülü filmlerdeki gibi, mantıklı bir sıra içinde, bir öykü anlatmak amacıyla değil, görüntüler arasındaki dizemli ilişkinin yol açacağı zengin çağrışımlar uyandırmak amacıyla kullanır. Soyut filmde önem kazanan bütün öğeler salt film için de önemlidir. Salt filmcinin çabası da, soyut filmci gibi, görsel değerler taşıyan arı bir sinema ürünü ortaya koymaktır (Özön, 1984, s: 149)

Rus asıllı ressam Léopold Survage'ın Le Rhythme Coloré adlı projesi, soyut filmlerin ilk örneği olarak kabul edilir. Resmi hareket ettirme isteğiyle yola çıktığı projede 100'e yakın suluboya resim çizen Survage, birinci dünya savaşının araya girmesiyle bu projesini tamamlayamamış olsa da daha sonra birleştirilen resimler, soyut bir animasyon ortaya çıkarmıştır.

Fernand Léger'nin "Ballet Mecanique" adlı filmi, nesneyi çerçeveleme ve farklı görüntüleri film üzerinde birleştirme tekniğiyle kendi kübist resimlerinden izler taşırken, ritmik ve "mekanik" bir görüntü algısı oluşturur.

İlk soyut filmlerin yapımına yol açan etkiler, sinemanın kendisinden değil, müzik ve resimden gelmiştir (Coşkun, 2011, s.113). Hans Richter'in *Rhythmus 21, 23, 25* ve Viking Eggeling'in *Diagonal Symphony* adlı filmlerinde de görsel ritme ve soyuta verilen önem görülmektedir.

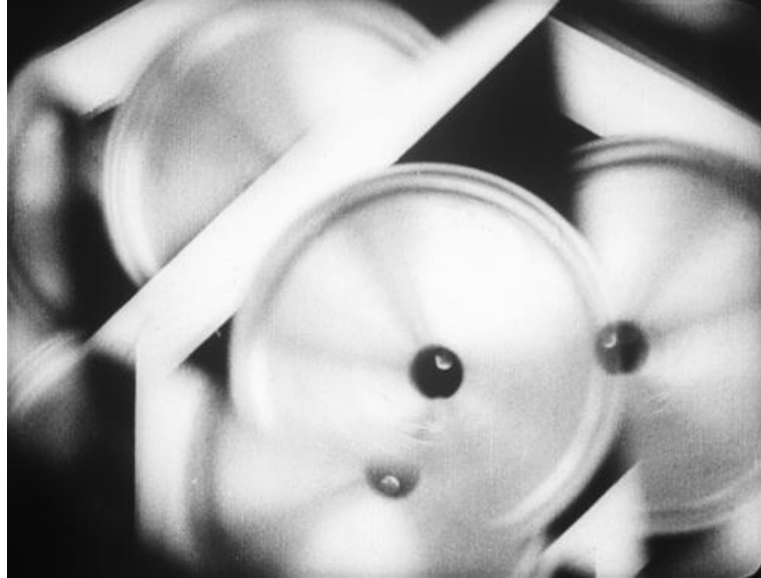


Resim 7: Hans Richter, "Ritm 21" (Ritim 21), 35mm film,
3 dk.,siyah-beyaz, 1921, filmden kareler

Resim 8: Hans Richter, "Ritm 21" (Ritim 21), 35mm film,
3 dk.,siyah-beyaz, 1921, filmden kareler

Resim 9: Hans Richter, "Ritm 21" (Ritim 21), 35mm film,
3 dk.,siyah-beyaz, 1921, filmden kareler

Kaynak: <https://tinyurl.com/yabupo3c>



Resim 10: Fernand Léger, "Mekanik Bale", 35mm film,
12 dk.,siyah-beyaz, 1924

Kaynak: tinyurl.com/ybwuhd2a

Fransız Empresyonizmi içinde yer alan Germaine Dulac da, müzik ve sinema arasında paralellik kurarak yaptığı "Tema ve Çeşitlemeler" (1928) ve "Disk 927" (1929) filmleri, tamamiyle deneysel ve soyut çalışmalardır (Coşkun, 2011, s.119).



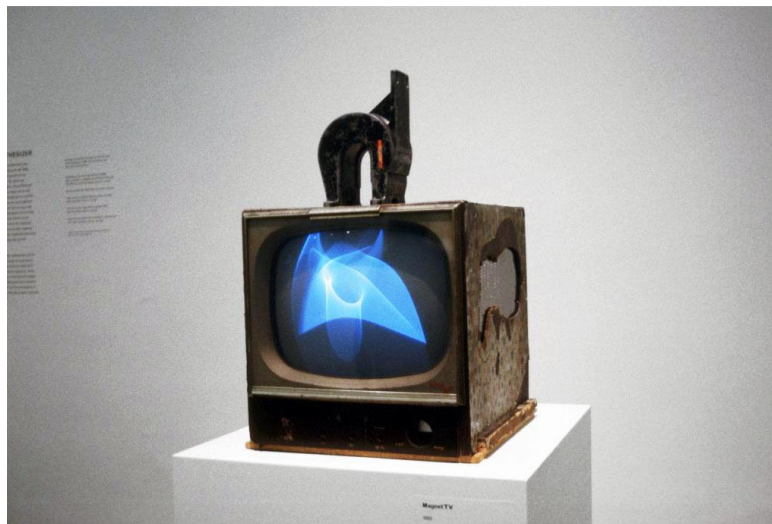
Resim 6: Germaine Dulac, "Étude Cinématographique Sur Une Arabesque",
35mm film, 8 dk.17sn., 1929

Kaynak: <https://tinyurl.com/yatg95nn>

Sinemada yapılan bu deneyler daha sonra elektronik görüntü teknolojisiyle birlikte varlık kazanan video sanatını da etkilemiştir. Videonun teknolojisini araştıran video sanatının öncüleri;

İki boyutlu ve üç boyutlu sürrealist betimlemelerin ses ve hareketle yönlendirilmesinden oluşan “elektronik betimlemeler”; videonun renk oluşturma sistemiyle üretilen ve sesle birlikte yönlendirilen renkli ya da siyah-beyaz çizimler ve boyamalar; elektronik görüntüyü ışık olarak yansıtarak ses eşliğinde oluşturulan “video heykel” gibi çalışmalar ortaya çıktı (Kılıç, 1995, s.11).

Elektronik görüntüye müdahaleler ederek videoyu sanatın ortamında kullanan ilk sanatçılardan Nam June Paik, “kitle manipülasyon” aracına dönüşmüş televizyona müdahale hareketiyle yaratmaya çalışılan gerçekliğe de müdahale etmiş oldu. Biçimsel olarak baktığımızda ise nesneye farklı bir anlam katma aracı, yani soyutlama aracı olarak elektronik görüntüyü kullandı. “Magnet TV” adlı eserinde, bir mıknatıs aracılığıyla elektronik görüntüyü bozarak ekranda soyut formlar yarattı.



Resim 7: Nam June Paik, “Magnet TV”, 1965,
modifiye edilmiş siyah-beyaz televizyon seti ve mıknatıs.

Kaynak: <https://tinyurl.com/y8yeb6gr>

Fluxus hareketi de Paik'le birlikte bir çok sanatçıyı içine alarak ilk etkinliğini “Şiir, Müzik-Antimüzik, Madde ve Gerçek” adı altında düzenledi. Artık “madde ve gerçek” diğer medyalarla beraber, video ile yeni anlamlar kazanmaya başlamıştı. O sanatçılardan Wolf Vostel'in video enstalasyon ve performans işleri de görüntü manipülasyonları içeriyordu. Televizyon görüntüsünü 8mm film kamerasıyla kaydederek yaptığı “Sun in Your Head” adlı çalışması buna örnek gösterilebilir.



Resim 8: Wolf Vostel, “Sun in Your Head”, 16mm film, 7 dk.10 sn., 1963

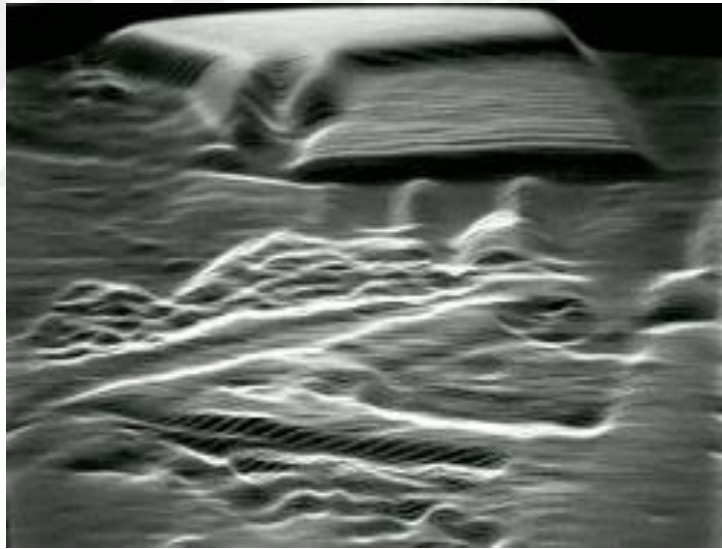
Kaynak: <https://tinyurl.com/ybcvv3cf>

1970’lerde Woody-Steina Vasulka ikilisinin gördüklerimize göre nerede konumlandığımızı sorgulayan, bu süreçte görüntüye farklı bakış açılarıyla bakarak ve montajlayarak algı farklılıkları ekleyen, pasif bir bakış açısından analitik bakmaya sevkeden işleri görüntüyü soyutlama çalışmalarından sayılabilir.



Resim 9: Woody, Steina Vasulka, Switch Monitor! Drift!, Video, 3 dk. 44 sn., 1976

Kaynak: <https://tinyurl.com/y8zancqz>



Resim 10: Woody, Steina Vasulka, "Reminisence", Video, 5 dk., 1974

Kaynak: <https://tinyurl.com/y8zancqz>

Woody ve Steina Vasulka, farklı görüntü kayıtlarının birleştirilmesi, görüntü ve ses manipülasyonları ile analog görüntüyü başkalaştırma, ses sinyallerini görselleştirme çalışmalarıyla soyut sonuçlar doğuran yapımlara imza atmışlardır.

Gary Hill ise görüntüyü “dil” ile, “dialog” ile bir düşündüğü, metin destekli işler üretir. Bir taraftan da elektronik görüntüyü başkalaştırarak bir estetik yakalamaya çalışır.



Resim 11: Gary Hill, “Mirror Road”, Video, 6 dk. 26 sn., 1976

Kaynak: http://www.ubu.com/film/hill_mirror.html

Hill'in erken dönem işlerinden “Mirror Road” ve “Elements” de, elektronik düzlemde başkalaştırılmış doğa şekilleri, manzaralar yaratır.



Resim 12: Gary Hill, “Elements” (Elemanlar), Video, 1978

Kaynak: <http://www.eai.org/titles/elements>

Video sanatı kendi tarihi içinde teknolojik gelişmelerin de etkisiyle farklı özelliklere sahip olmuş, farklı biçimlerde tanımlanmıştır. Yakın tarihte dijital kameraların, DSLR makinaların video çekme özelliğinin, hatta akıllı telefonların hayatımıza girmesiyle video da mecra değiştirmiştir. Bugün görüntü kayıt ve işleme teknolojileri sayısal düzlemde çok geniş olanaklar sunmakta. Dijital görüntü düzenleme programları, doğrudan kamera üzerinde görüntünün niteliğini değiştirebileceğimiz uygulamalar, hatta akıllı telefonlarımızla yapabileceğimiz müdahaleler ve sanal gerçeklik teknolojilerine kadar geniş bir yelpazede sanat alanındadır. Dolayısıyla, ister tarihsel olarak video sanatından önce farklı bir medya olan film ile yapılmış olsun, ister video sanatının ana kadranını oluşturan elektronik görüntü teknolojisi ile olsun, ister günümüzde kullandığımız sayısal kayıt yöntemleri ile olsun, kaydedilmiş nesne görüntüsünün başkalaştırılması, soyutlanması noktasında tüm teknolojilerin etkinliğinden bahsedebiliriz.



Resim 13: David Zink Yi, "The Strangers", 2 kanal HD video enstalasyon, 81 dk., 2014

Kaynak: <https://tinyurl.com/ya6ovpxj>

3.BÖLÜM: UYGULAMA ÇALIŞMALARI

Çalışmalarımnda sanatta gerçeğin yeniden boyutlandırılması süreci ve nesnel görüntüyü saptama aracı olarak videonun, imajlar ve kavramlar üzerinde soyutlama, yeniden somutlama ve sanatsal verilere boyutlandırma yapabilme olanağını inceledim.

Gerçeklik, nesnel durum olduğu halde, gerçeklik karşısındaki algılar öznelir. Aynı gerçeklikle karşı karşıya kalan farklı insanların algısal bellek birikimlerine dayalı olarak, algısal yorumları ve tespitleri öznel ve değişkendir. Dijital video ve dijital fotoğraf aracılığıyla, gerçeklik olgusunun görsel verilerinin değişik açılardan ve değişken göreceliklerinden yola çıkarak, gerçeklik algısının yeniden boyutlandırılması üzerine çalıştım. Video ve fotoğrafın kadrajlama ölçeğinde soyutlama özelliğini kullandığım işlerimde, mümkün olduğunca dijital düzenleme tekniklerine başvurmaksızın daha çok mercek kullanımıyla asıl nesneye ilişkin görsel verileri değiştirmeye çalıştım. Bu süreçte farklı doğa olaylarına referanslar kullanarak, “başka dünyalar” çağrışımını temel alarak nesneyi farklı bir zaman ve mekan ilişkisi içinde kurguladım.



Resim 14: Deniz Pire, “Fırtına” Serisinden, Dijital Fotoğraf, Değişken Boyutlu, 2014

Çalışmalarımnda, nesnel görüntüyü parçalara ayırarak farklı bir gerçeklik yaratmak, maddeye müdahale ederek veya farklı bir açıyla bakarak, algıda o maddenin farklı bir anlam kazanmasını sağlamayı hedefledim. Görüneni, görüntüyü daha mekanik, insan gözüne daha yakın biçimde başkalaştırmaya çalıştım. Yani, asıl nesneye ilişkin görsel verileri, bakış açısı (kadroaj), ışık, alan derinliği düzenlemeleriyle değiştirmeye çalıştım. Amacım, nesnel görüntüyü “doğal”a, kendi görüş ve algılama açığına yakın bir bakışla parçalara ayırarak farklı bir gerçeklik yaratmak, objektif gerçekliğe subjektif nitelikler kazandırmaktı. Videonun görüntüyü başkalaştırma noktasında başvurulabilecek teknik olanakları (dijital görüntü işleme programlarıyla eklenebilecek efektler, müdahaleler, düzenlemeler vb.) tercih etmeden evvel, kişisel olarak nesne ve gerçeklik karşısında kendi düşünce biçimimden hareketle, bu başkalaşımı ve yeniden yapılandırmayı, “bakış”a doğal olarak yakın olabilmesi açısından “kadraj”lamanın katabileceklerini araştırarak elde etmeye çalıştım.

Nesneleri temsil eden şekiller görüntüyü oluşturur. Kadraj ise şekillerin sınırlarını belirleyerek onların varlığını ortaya koyar. Sanatçı tarafından seçilen kadraj, nesnenin niteliğini değiştirebilir. Kadraj tasarımıyla nesne yeni bir anlam kazanır. “Çerçevelemenin sınırı, uzayın bir parçasının kesip çıkarılması gibi yeni bir soyutlama aracına dönüşürken sanatçının elinde film tekniği yeni bir anlatım ögesi haline gelir” (Bozkurt, 2017, s.261).



Resim 15: Deniz Pire, “Plastik Dalga”, Dijital Fotoğraf, Renkli, Değişken Boyutlu, 2016

Yakın ve makro çekimlerle yaklaştığım görüntüyü, nesneye ait bilgileri en aza indirerek algıdaki karşılığında uzaklaştırarak yeni bir düşünce platformuna sokmayı denedim. Nesnel gerçekliğin çoklu çağrışımlar yaratan etkilerinin soyutlama ve yeniden somutlama ile gelişen düşünce platformlarında yeniden boyutlanması üzerine çalışırken, gündelik hayatta karşılaştığım nesnelere ve olayları kaydederek bu sonuca ulaştım. Dolayısıyla çalışmalarım görsel, spontan gerçekliğin, spontan durumun hızlı değişkenliğine dayalı soyutlama çalışmaları oldu.

Düşsel imge, gerçek olmayan ya da gerçeküstü olan imgedir. Ancak düşsellik toplumun duyarlı olduğu kimi olguları ele alan kültürel koşullarda bir gerçeklik oluşturabiliyor. Örneğin dışavurumcu ressamlar, algılama olayını salt gözlere özgü olmadığını kanıtladılar. Artık bazı insanlar bakıştan kaynaklanan gerçekliğin, asıl gerçekliğin ancak çok küçük bir parçası olabileceğini kabulleniyorlar. Videodan yararlanan sanatçılar da bu anlayış içinde, mutlak gerçekliğin arayışına doğru yola çıkarlar. Böylece video, görme ve bilinç evrelerini değiştirmeye yöneliyor, tıpkı değişik özelliklerinin sıradan gerçekliği değiştirebileceği gibi. Nitekim bir çok kameranın kullanımıyla oluşturulan renkler ve görüntülerin gözlerimize bağımlı gerçekliğimizde hiç bir yeri ve anlamı yoktur. Video sanatı, gerçekten yararlanarak düşsel bir dünya yaratır (Bloch, 1983,



Resim 16: Deniz Pire, "Girdap", HD Video, Renkli, 1dk 34sn, 2017

Hiç bir yere bağılı olmayan, sürekli karanlığın içinden varolan renksiz formlar, hem savruk hem de devingen hareketleriyle bir hayatiyet oluşturur. Umut ve bilinmezliği aynı anda taşır.

“Girdap” adlı video çalışmasında öncelikle zaman ve devamlılık hissi yaratabileceğim hareketli bir nesneye odaklandım. Nesneye algıda farklı bir anlam yaratma amacıyla yakınlaştım. Elde edilen görüntüde herhangi bir efeeke başvurmadan, çamaşır makinasının camına yansıyan sabit görüntüyle, içeride hareket halinde olan görüntünün doğal birleşimini kullanarak, iki farklı zaman yaratmaya çalıştım; döngü, süreklilik ve akan zamanı temsil ederken, kitle halinde sabit duran aynı nesne sabit zamanı temsil edecekti.

Bütünden bir çok farklı zaman dilimi alınabilir (hareket her an farklıdır). Her an değişen bu olayda birbirinin aynı fotoğraflar oluşmaz. Rastlantısal değişkenlik sürecinde gelişen zamanla şimdiki zamanın çatışması, hareket algısını ya da algının değişkenliğini, dolayısıyla anlakta hayatiyeti çağrıştırır. Bu çağrışımlarla ilgili her izleyiciden farklı yorumlar almak mümkündür. Doğanın hayatiyeti ve devingenliğine referans verme amacıyla kurguladığım bu çalışmada, fırtına, yağmur, alev, yangın vb. gibi farklı geri bildirimler aldım.

Ses boyutuyla ilgili olarak, görüntünün doğal olmayan hareketine uygun bir ses aradım. Yeniden anlam kazanacak olan ses ilişkilerinin, bilinenlerin ötesinde bir algı değişimi yaratabilmesini esas aldım ve rastlantısal bir düzeni olan, düzensiz bir ritm öngördüm.

Hissedilen bir anı ve mekanı izleyiciye yeniden hissettirerek gerçeklik hakkında başka bir bilgi ve iktidar oluşturan video sanatı, duyumsanmayan olayların ve duyguların yalın bir şekilde açığa çıkarılma becerisini kullanmayı önerir. Böylelikle karanlık, yoğun ve akışkan bir maddeyi yeryüzüne çıkararak sondajlayan video, hammaddeyi bağılandığı ya da hegemonik bir şekilde tabi tutulduğu katranlaşmış ve plastikleşmiş işlevinden koparır (Yetişkin, 2017, s. 203).



Resim 17: Deniz Pire, “Sonsuz”, HD Video, Renkli, 2 dk. 6sn., 2017

“Sonsuz” adlı video çalışmasında, nesne-hareket-zaman bağlamında bir soyutlama hareketine yöneldim. Durağan zamana karşı akan zamanı, şimdiki zamanla, gelişen zaman arasındaki gerilimi esas aldığım bu çalışmada, nesneyi yakın bir kadrajla kaydederek farklı bir zaman ve mekan algısı yaratmaya çalıştım. Hareket, dönüşsel bir değişimi temsil ederken, sabit kütle durağanlığı temsil eder. Görüntü aynı zamanda algıda uzayı, boşluğu, gökyüzünü, yer çekiminden uzak bir ortamı çağrıştırır. Hareket halindeki nesne sürekli değişimden dolayı betimlenemez durumdadır.

Düşünmenin görme ve yorumlamayla b(ağ)larını kuran kurallar bütünü olarak şematize etme yetisi videografi, imgede olanları hakim bir gerçeklik olarak düşünülen zaman-mekandan kurtararak başka zamansal-mekansal gerçeklikleri kurgulamaya sevk eder. Bu dünyada salt görülebilir ve anlatılmakla tüketilemeyecek birçok şey olduğuna göre bir armağan sanatı olarak video, Deleuze’ün deyişiyle, ‘ayrıcılık her hangi zamanlar’ ve ‘ayrıcılık her hangi mekanlar’ kurarak izleyenin zamanı ve mekanı başka bir şekilde görme ve yorumlama olasılıklarını çoğaltır....Başka bir deyişle lineer düzlemde akan bir sürekli zaman ve mekan kavrayışı yerine imgeler ve sesler arasındaki b(ağ)ların oluşturduğu başka zaman ve mekan olasılıkları bir gerçeklik olarak yaratılır (Yetişkin, 2017, s:213).

Bir makineye ait parçaya odaklanarak parçayı bütünden ve ait olduğu mekandan koparma yöntemiyle yeni bir algı boyutlanmasını hedefledim.

Ses boyutunu ise ekrandaki nesnenin farklı bir anlam kazanmasına yardımcı

olacak şekilde, boşluk, bilinmezlik ve sürekli devinim hissini pekiştirecek şekilde kurguladım. Çekime ait o ortamın doğal sesinin hızında oynamalar yaparak, sesin zamana eşlik etmesini engelleyerek, aynı zamanda nesnenin ve mekanın bilgisini veren sesi başkalaştırarak soyut bir algı yakalamayı hedefledim.



Resim 18: Deniz Pire, "Karanlık Topraklar", HD Video, Renkli, 2 dk. 22sn., 2015

Bütün canlılar üzerinde tehditin yükseldiği, günümüzün çelişmelerinin geriliminin, bilinmeyen bir boyutta yeniden "gerçek"leşmesi söz konusudur. Soyut düşünce ve algı boyutlarını harekete geçiren, direnç ve varoluş mücadelesi kavramlarını akla getiren bir algı ortamı yaratmayı hedefledim. Görsel verilerle birleşen ve çatışan ses imajları vahşi bir saldırganlığı hissettirir. Başı-sonu olmayan, devamlılık ilişkisi içinde döngü olarak kurguladığım çalışmada, yaşamsal gerilim endişesini, "sonsuz gelişim" içinde vermeye odaklandım.

Kamerayı nesne yüzeyinde aktüel nitelikte kullanarak spontan bir hareketi hedefledim. Levend Kılıç'ın da Görüntü Estetiği kitabında anlattığı gibi, nesnelerin hacimlerinin insan gözünde algılanması, nesnenin içinde bulunduğu mekanın ışıklılığı ile ilgilidir. Fiziksel gerçeğin dışında görsel olarak

düşünüldüğünde nesne, üzerine düşen ve yansıyan ışık aracılığıyla böyle bir işlevi gerçekleştirir (Kılıç, 2000, s.12). Ben de bu çalışmada ışığı, nesnenin boyutunun ve mekanının farklı algılanmasına yönelik olarak tasarladım. Görüntüyü biçimsel olarak gerçeklikten koparmaya çalıştığım çalışmada aynı zamanda görüntüye ses tasarımıyla birlikte kavramsal yükler kazandırmayı hedefledim.



Resim19: Deniz Pire, “Fırtına”, HD Video, Renkli, 2 dk., 2017

Hegel’e göre varlık hareket halindedir. Çokluk akım halindedir. Onun, gelişimin harekette oluşu olarak kavranması gerekir (Göçmen, 2015, s. 166). Doğa devingendir. Yavaşladığı, durduğu nokta yeniden hareketin habercisidir. Fırtınayı, hayatıyeti, varolma mücadelesini, doğanın devinimini simgeleyen bir olay olarak ele aldığım “Fırtına” adlı serinin bir parçası olan videoda, bir sirke şişesine yakın bakarak farklı bir gerçeklik, farklı bir dünya yaratmayı amaçladım. Fırtına aynı zamanda Shakespeare’in oyunundan hareketle, hem yıkımı, parçalanmayı temsil eder, hem de yeni bir başlangıcın, ütopyik bir ortamın habercisidir.

Makro ölçekte kullandığım objektifin yardımıyla, nesneye çok yakından bakarak onu da kendimi de, izleyeni de zamandan uzaklaştırarak, “fırtına”yı tanınmayan bir mekanda yaşatmak istedim. Görüntüyü doğal rüzgar sesiyle destekleyerek

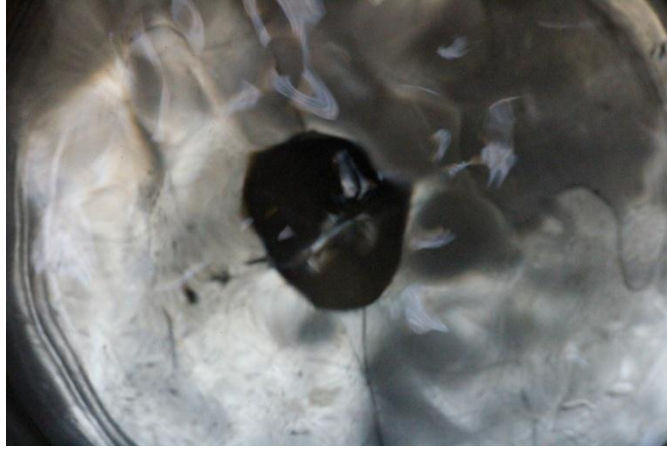
bu algının oluşmasına yardımcı olmaya çalıştım.



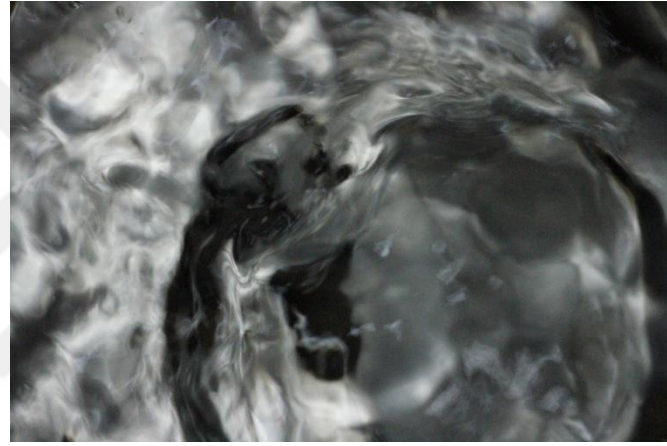
Resim 20: Deniz Pire, "Ahşap Deniz", HD Video, Renkli, 2 dk., 2017

Hegel'in değişim kuramına göre her şeyi zıtların birliği olarak düşünmemiz gerekir. Şeylerin kendinde gözlenen hareketin, nicel ve nitel değişimin de şeyler arasındaki ilişkilerde yaşanan hareketin ve değişimin de kaynağı olarak farklılığı ve özdeşliği aynı anda içeren bütünlüğü almak, hem ontolojik olarak hem de mantıksal zorunludur. Ona göre doğada, toplumda ve düşüncede her şeyi zıtların birliği olarak kavramaz isek, her tarafta gözlediğimiz sürekli hareketi, değişimi ve gelişimi içkin olarak açıklamamız ya mümkün değildir, ya da bu durumda değişimi ancak bir takım dışsal veya aşkınsal 'dış güçlere' gönderme yaparak açıklamaya çalışmak zorunda kalırız (Göçmen, 2017, s.168)

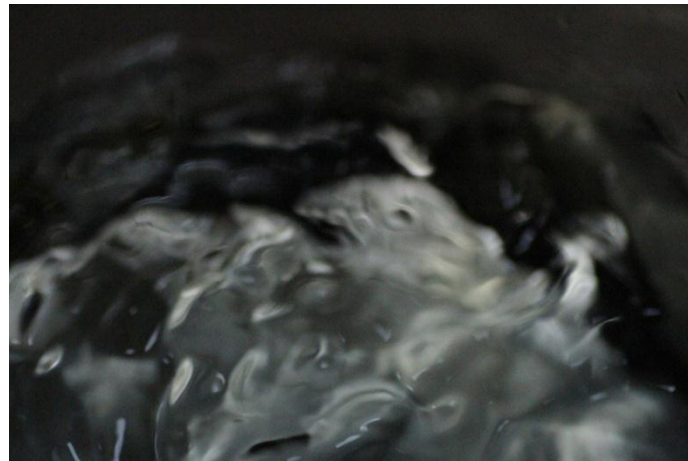
Görüntü sürekli devinim halindedir. Görüntüdeki maddeye (ağaç kaplama) zıt olarak deniz sesi yerleştirerek hem zıtlıkların birliğini vurgulamak, hem de zamanın, doğanın devingenliğini düşündürmek istedim. Bunu yaparken hareket halindeki nesneye yaklaşarak mekanından kopartıp algıda değişim yaşamasını amaçladım. Görüntüde madde olarak ağaç ve metal ise ayrı bir zıtlık ve soyut bir algı ortamı yaratarak hem mekanik hem de doğal bir birlik oluşturur.



Resim 21: Deniz Pire, "Akışkan", HD Video'dan kare, Renkli ,1 dk. 34 sn., 2017



Resim 22: Deniz Pire, "Akışkan", HD Video'dan kare, Renkli ,1 dk. 34 sn., 2017



Resim 23: Deniz Pire, "Akışkan", HD Video'dan kare, Renkli ,1 dk. 34 sn., 2017

Bergson'un hareket üzerine tezlerinden birine göre hareket, katedilen mekanla ilgili değildir. Katedilen mekan geçmiş, hareket ise şimdidir. Katedilen mekan bölünebilirken, hatta sonsuzca bölünebilirken, hareket bölünemez, ya da her bölünüşünde doğası değişmiş olacaktır (Deleuze, 2014, s.11).

Nesne olarak, madde olarak su sıvıdır, akışkandır. Formunu içinde bulunduğu koşullara göre alır. Bir kabın içinde, kap sabitken sabit bir varlık oluşturur, hatta görünmez. Fiziki şartlara göre hareket ve görüntü kazanır. Bu hareket de akışkandır. Başı ve sonu yoktur. Kendisinin akışkanlığı, hareket halinde sonsuz forma dönüşür.

"Akışkan" adlı videonun görüntüsünde 'göz'ü çağrıştıran bir imge vardır. Su ise bu 'göz'le birlikte sürekli form değiştirir. Suyun titreşimi bir tehtide karşı yol bulmaya çalışan, bu süreçte de farklı varoluşlara dönüşen bir algı yaratan yapıdadır.



Resim 24: Deniz Pire, "Evinim", HD Video, Renkli, 2 dk. 26 sn., 2017

Diyalektiğe göre herşeyin bir geçmişi vardır ve bir geleceği olacaktır. Ne dünyada, ne de dünya dışında hiçbir güç yoktur ki, şeyleri, kesin, son biçimini almış bir durumda saptayabilsin; şu halde, "hiçbir şey mutlak" değildir (Poltzer, 1999, s.145). Poltzer evrimleşme sürecini suyun kaynama noktasından

buharlaşma noktasına kadarki süreç olarak tanımlar. Buharlaşma ise devrim sürecidir.

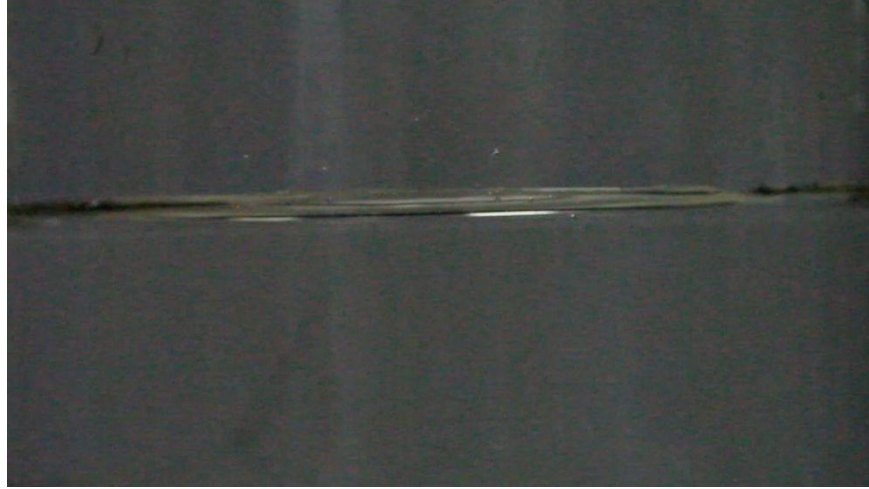
Bu video çalışmasında kamera bilinmeyen bir yüzeyde gezinir. Buzdan bir gezegeni çağrıştıran yüzeyden volkan gibi bir oluşum havaya su kabarcığı bırakır. Evrensel kültürel birikimin evrimleşmesi ve devrimleşmesi sürecinin hayatiyetini gördüğüm bu tasarımda yeniden doğacak bir hayat parçasını, bilinmeyen ama umutla beklenen bir gelişim olarak konumlandırımdım.



Resim 25: Deniz Pire, "Katmanlar" / "Layers", HD Video, Renkli, 2 dk. 41 sn., 2016

"Katmanlar" adlı video çalışması, ekranda "katmanlar" oluşturmak, görüntünün geometrik ilişkilerini incelemek üzere yaptığım deneysel bir çalışmadır. Dikdörtgen özellikleri olan mekan içerisinde küre formu camı yerleştirerek hem ekranı dikdörtgen ve yuvarlak ilişkilerle bölmüş oldum, hem de camın geçirgen özelliğini kullanarak daha fazla katman oluşturmaya açık bir görüntü elde ettim. Daha sonra küre (fanus) içerisine doldurmaya başladığım su ayrı bir iç katman ve form oluşturmaya başladı. Suyun taşması ve kürenin dışında tekrar dolmasıyla dördüncü bir katman oluşmaya, cam kürenin optik özelliğiyle, kürenin arkasındaki dolan su görüntüsü de beşinci bir katmanı oluşturmaya başladı. Yine transparan özellikli olduğu için görsel sonucunu merak ettiğim, kürenin içindeki plastik eldiven de suyun dolmasıyla bir form oluşturarak,

kompozisyon içerisinde yer almış oldu.



Resim 26: Deniz Pire, "Direnç", HD Video'dan kare, Renkli, 1 dk. 36 sn., 2017

Resim 27: Deniz Pire, "Direnç", HD Video'dan kare, Renkli, 1 dk. 36 sn., 2017

Resim 28: Deniz Pire, "Direnç", HD Video'dan kare, Renkli, 1 dk. 36 sn., 2017

“Direnç” adlı video çalışmasında, bir fizik laboratuvarı ortamında hava tabancası ile kap içerisindeki suya uyguladığım “hava baskısı” sonucu gerçekleşen hareketli form değişimleri, bir baskı karşısında yaşanabilecek gerilimi ve sonunda başkaldırıyı hissettirir.



Resim 29: Deniz Pire, “Fırtına” Serisinden, Dijital Fotoğraf, Değişken Boyutlu, 2014

Gerçekliğin yeniden boyutlandırılması hareketiyle yola çıktığım fotoğraf çalışmalarım da, biçimin, nesnenin farklı bir anlam kazanmasını sağlayacak girişimlerde bulundum. Gündelik olarak karşılaşılabileceğimiz, kimi zaman atık nesnelere yakından, parçalayarak ya da farklı açılardan bakarak ve bunu kayda alarak bir gerçeklik oluşturmaya çalıştım. Bu noktada kişisel yaklaşımında, o gerçekliğin yüklendiği etkiler ve kavramlar; edebiyattan, efsanelerden, felsefeden ve toplumsal olaylardan çağrışımlar kazandı. Dolayısıyla nesneye bakarken ve onu anlayışta başkalaştırırken, bilinç altını (bilinç birikimini) hareketlendiren, anlam boyutlanmasını yükselten ve bu anlamlarıyla coşku ve

hayatiyete yönelten etkilere sahip olmasını amaçladım.

Nesnenin parçasında, biçiminde gördüğüm farklı mekanlar, farklı “hayatiyetler” beni kavramsal olarak çeşitli doğa olayları, oluşumları ve “farklı dünyalar”ı düşünmeye itti.



Resim 30: Deniz Pire, “Fırtına” Serisinden, Dijital Fotoğraf, Değişken Boyutlu, 2014

Bir doğa olayı olarak fırtına, insanlık tarihi boyunca birbirine yakın anlamlar yüklenmiştir. İkel insanlar, anlamlandıramadıkları bu olayı, “tanrıların öfkesi” olarak tanımlamışlardır. Dolayısıyla fırtınanın çağrıştırdığı ilk his ‘öfke’dir diyebiliriz. Kimi zaman coşkuyu, kimi zaman enerjiyi, hareketi, mücadeleyi, yıkımı ve ardından ‘yeni’nin doğuşunu temsil eder. Pek çok esere, efsaneye konu olan ‘fırtına’ kavramı, Shakespeare’in *Fırtına* adlı eserinde yeni bir düzenin habercisidir. Varolan hiyerarşiyi bozan, yeni bir sistemi baştan yaratan özelliktedir.



Resim 31: Deniz Pire, "Melonya Adası" Serisinden, Dijital Fotoğraf,
Değişken Boyutlu, 2017

Melonya Adası, Shakespeare'in *Fırtına*'sında ilkel ama yeni yaşam belirtileri olan, yeni tohumlar üretilen, yaşam iksirlerinin keşfedildiği, deneylerin yapıldığı ve bütün sabotajlara rağmen bu yeni yaşam çabalarının bir mücadele içinde görüldüğü ütopyik bir adadır.



Resim 32: Deniz Pire, "Melonya Adası" Serisinden, Dijital Fotoğraf, Değişken Boyutlu, 2017



Resim 33: Deniz Pire, "Melonia Adası" Serisinden,
Dijital Fotoğraf, Değişken Boyutlu, 2017

Medeniyetten uzak ada, "hem her yere hem de hiçbir yere aittir; ancak düşlerde varolabilecek bir bütünlüğe sahiptir ve tam da bu nedenle, kelimenin tam manasıyla geçek bir ütopya, yani 'olmayan yer' haline gelir" (Karaboğa, 2009, s. 28).



Resim 34: Deniz Pire, "Melonya Adası" Serisinden,
Dijital Fotoğraf, Değişken Boyutlu, 2017



Resim 35: Deniz Pire, “Melonya Adası” Serisinden,
Dijital Fotoğraf, Değişken Boyutlu, 2017

Yeni bir varoluş alanı olarak Melonya Adası aynı zamanda baskının şiddetin, vahşi kapitalizmin en ağır koşullarının yaşandığı Plutonya Adası'nın dakarşıtı konumdadır.



Resim 36: Deniz Pire, “Melonya Adası” Serisinden,
Dijital Fotoğraf, Değişken Boyutlu, 2017



Resim 37: : Deniz Pire, “Melonya Adası” Serisinden, Dijital Fotoğraf,
Değişken Boyutlu, 2017

“Bilinmeyen bir yer” olarak kurguladığım imgeler, kendi asıl varlıklarından uzaklaşıp, algıda bambaşka bir mekan olarak ‘yeni’yi temsil ederler. Bu soyutlanmış mekanlar karşısında her insanın ayrı çağrışımları, ayrı etkilenmeleri olabilir.



Resim 38: “Melonya Adası” Serisinden, Dijital Fotoğraf,
Değişken Boyutlu, 2017



Resim 39: Deniz Pire, "Melonya Adası" Serisinden, Dijital Fotoğraf,
Değişken Boyutlu, 2017

Hegel'in söylemiyle de varlık sürekli eskinin yok olduğu, içinden yeninin doğduğu bir oluşumdur. Buz suya dönüşür, su ise havaya. Doğa da bu devingenlik içinde sürekli yeniyi oluşturur. Buna göre toplumsal yapılar da karşıtları ile var olarak yenilenecektir.



Resim 40: Deniz Pire, "Melonya Adası" Serisinden, Dijital Fotoğraf,
Değişken Boyutlu, 2017



Resim 41: Deniz Pire, "İsimsiz", Dijital Fotoğraf, Değişken Boyutlu, 2017

Video çalışmalarımı eş zamanlı olarak, atık malzemeler (fabrika atıkları) gibi nesnelere içinde bir hayatlılık ve hareket aradım.



Resim 42: Deniz Pire, "İsimsiz", Dijital Fotoğraf, Değişken Boyutlu, 2017

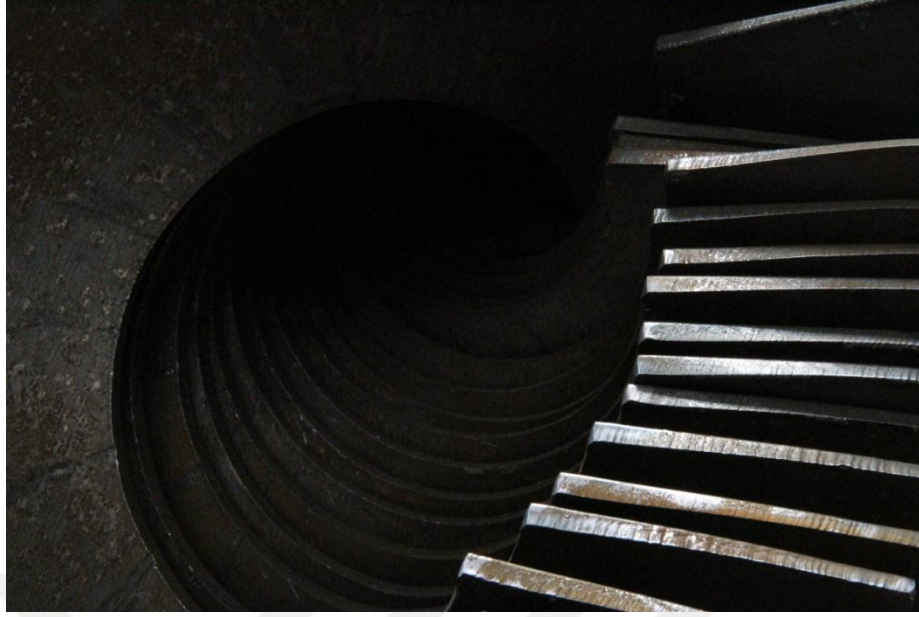


Resim 43: Deniz Pire, "İsimsiz", Dijital Fotoğraf, Değişken Boyutlu, 2015

Hareketli görüntü ile çalışma evresine de katkı niteliğinde olan görsel düzenleme, kompozisyon geliştirmeleri, aynı zamanda kişisel olarak nesne karşısındaki etkilenmelerimi yansıtan fotoğraf çalışmalarım da hareketsiz nesne üzerinde hareketi aradım.



Resim 44: Deniz Pire, "İsimsiz", Dijital Fotoğraf, Değişken Boyutlu, 2015



Resim 45: Deniz Pire, "İsimsiz", Dijital Fotoğraf, Değişken Boyutlu, 2017

Maddenin, nesnenin yüzeyinde gezerken, derinine inmeye, kendi algımda olduğu gibi, başkalarının algısında da farklı bir mekan ve uzam etkisi kazanmasını hedefledim.



Resim 46: Deniz Pire, "İsimsiz", Dijital Fotoğraf, Değişken Boyutlu, 2017

SONUÇ

Yüksek lisans tezi çalışmama başlamadan evvel, sinema ve televizyon alanında yaptığım lisans eğitimimde, özellikle Prof. Levend Kılıç'tan aldığım görüntü estetiği, video sanatı ve fotoğrafçılık gibi derslerin de katkısıyla, sanatsal ifade arayışım video ve fotoğraf ekseninde ilerledi. Bu tez kapsamında da, video sanatı alanıyla ilgili eksikliklerim, meraklarım, sorularım çerçevesinde sanatsal ifade yöntemlerini araştırdım. Bu süreçte edindiğim bilgiler, video sanatı üzerine yazılan teoriler ve teknik olanaklar ışığında, yaptığım denemelere katkı sağladı.

Nesne görüntüsüne yaklaşımadan evvel, kendime de sorduğum “gerçek nedir?” sorusuna, çağlara yön veren önemli filozofların düşüncelerini inceleyerek cevaplar aradım. Hegel felsefesine yakınlaşarak, “gerçek”in diyalektik bir süreçte varlık kazanması, insanın anlayışında yeniden boyutlanması, soyutlanması ve nihayetinde somutlanması evreleri üzerine düşündüm. Sanatta soyutlama eylemini de açıklayan bu düşünceden hareketle çalışmalarımın zeminini oluşturdum.

Tez kapsamında bu konuyu, insanın gerçekle ilişkisini araştırmaya başlayarak ele aldım. Nesnel gerçeklik karşısındaki soruları, yorumları, onu başkalaştırma hareketlerini araştırırken kendim de düşünce yapımı ve dünyaya bakışımı ifade etme arayışındaydım. Daha sonra sanatın gerçeklikle ilişkisi bağlamında yaşanan değişimleri inceledim. Anlatım dili olarak seçtiğim videonun ise sanat alanındaki etkinliğini tarihsel süreç içerisinde pek çok farklı temsilcisi üzerinden ve alanla ilgili yapılmış teorik çalışmalarla anlamaya çalıştım. Bu süreçte videoyu nasıl sanatsal ifade biçimime uygun bir soyutlama aracı olarak kullanabileceğimi irdeledim.

Kuşkusuz, günümüzde dijital teknolojinin geldiği nokta, video sanatının da ufuklarını genişletmektedir. Görüntü düzenleme ve işleme alanında sınırsız olanaklar önümüzdedir.

Video sanatını tarihsel süreçte gerçeğin yeniden boyutlandırılması çerçevesinde

incelediğimde, görüntünün (elektronik ya da dijital teknolojide) çeşitli deney ve müdahalelerle teknik yapısı bozularak elde edilen sonuçlar dikkat çekmekteydi. Günümüzde gelinen noktaya baktığımda da dijital olanaklar sanatçının “emrinde” idi. Kişisel algı ve etkilenimlerimi düşündüğümde ise objenin içine girerek, yani basit olarak yalnızca “bakarak” ona pek çok kavram yüklediğimi farkettim ve bu ekseninde çalışmayı tercih ettim. Örneğin, en basit yöntemle çocuk düşünüşü sürekli bir soyutlama yapma halidir. Oyun ancak gerçeklikten, nesnel durumdan çıkılarak kurulur. Çift kişilik bir ebeveyn yatağı, kardeşim ve benim için içinde maceradan maceraya yüzdüğümüz kocaman bir okyanustu. Isırdığım bir elmanın yüzeyi, başka bir dünyanın yer şekilleriydi. Bu noktada kendi görsel düşünme yapıma odaklanarak, hem ilkel, çocuksu bir bakışla, hem de nesnenin, görüntünün derinine inerek ve onu farklı çağrışımlara malzeme haline getirerek bir “soyutlama” çalışmasına yöneldim. Gördüğüm imajlar büyüdükçe edindiğim bilgiler, kavramlar, okuduğum hikayeler, kısaca bir insanın anlayışında biriktirebildikleriyle, daha fazla anlam yüklenmeye başladılar. Dolayısıyla öncelikle çalışmalarımın temeli olan “nesneye yakın bakarak onu başkalaştırmak, farklı bir anlam yüklemek” eylemiyle işe başladığımı söyleyebilirim. Çocukken oynadığım yabancılaşma ve yeni gerçeklikler üretme oyununu tekrar hayata geçirmeye çalışıyordum. Bu oyun aslında sanatın “soyutlama” özelliği ile çok yakındı. Karşılaştığım nesnel bir görüntüye yakından bakarak anlayışında ona farklı bir hayatiyet, görünüş ve nitelik kazandırmaya çalıştım. Gördüklerimi ve düşündüklerimi, görsel gerçekliği kaydedebilen, hem de onu başkalaştırmama yardımcı olabilecek, Ulus Baker’in deyişiyle “bir öznellik aracı” olan videoydu. Video ile hareketli görüntü ve etkilerinin peşinde koşarken, fotoğraf makinesi ile ise durağan nesne üzerinde bir hareket, hayatiyet aradım. Buruşturulmuş bir peçetede, oluşmakta olan bir elma sirkesi şişesinde, çalışan bir çamaşır makinesinde, teyzemin çalıştığı ağaç kaplama fabrikasında, kısacası günlük karşılaşabileceğimiz nesnelere “farklı bir gerçeklik” aradım. Görüntüye odaklanarak, yani ona yaklaşarak, başka bir deyişle “konsantre” olarak onu başkalaştırma oyunumu bir nevi kayda alarak paylaşmış oldum. Bu süreçte karşılaştığım imajlar; madde, varlık, hareket, zaman, geçmiş, gelecek, tehdit ve çelişmeler, direnç, hayatiyet gibi kavramlar

üzerine düşünmenin kapılarını açtılar.

Sonuç olarak bu tez kapsamında uzun zamandır basitten karmaşığa, karmaşıktan tekrar basite, somuttan soyuta, soyuttan somuta doğru gelişen bir düşünce yapılanması içerisinde “gerçeğin yeniden boyutlandırılması” ve “nesne soyutlama”ları çerçevesinde videonun soyutlama olanaklarını incelediğimde, fotoğraf, sinema ve plastik sanatların en temel ögesi “bakış” ile hareket edilebileceğini, uygulama çalışmalarım ekseninde görmüş oldum.



KAYNAKÇA

Acar, B. (29 Ağustos 2010) *Video...Video...Video*. Erişim Tarihi: 24.7.2018

Erişim Adresi: <https://tinyurl.com/y8k38hgb>

Baker, U. (2002) *Video Üzerine*. Erişim Tarihi: 19.7.2018

Erişim adresi: <https://tinyurl.com/y7q56svc>

Benjamin, W. (1990). *Deneyim ve Yoksulluk Parıltılar-Illuminationen*. (Y. Öner, Çev), İstanbul: Belge Yayınları

Bonitzer, P. (2007). *Bakış ve Ses*. (İ. Yasar, Çev) İstanbul: Metis Yayınları.

Bonitzer, P. (2006). *Kör Alan ve Dekadrajlar*. (İ. Yasar, Çev) İstanbul: Metis Yayınları

Bozkurt, M. (2005). *Video Sanatı: Enstalasyon/Film/Performans*. İstanbul: Bileşim Yayınları.

Bumin, T. (2001). *Hegel: Bilinç Problemi, Köle Efendi Diyalektiği, Praksis Felsefesi*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Coşkun, E. E. (2011). *Dünya Sinemasında Akımlar*. Ankara: Phoenix Yayınevi.

Caudwell, C. (1988). *Yanılsama ve Gerçeklik*. (M. H. Doğan, Çev) İstanbul: Payel Yayınları.

Deleuze, G. (2014) *Hareket-İmge*. (S. Özdemir, Çev) İstanbul: Norgunk Yayıncılık

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

Göçmen, D. (2015) *Modern Felsefe: Tarihsel Anlamı, Güncel Mirası, Adam Smith, Hegel, ve Marx*. İstanbul: Vivo Yayınevi.

İpşiroğlu, N., İpşiroğlu, M. (1993) *Sanatta Devrim*, İstanbul: Remzi Kitabevi

Kılıç, L. (1995). *Video Sanatı: Eleştirel Bir Bakış*. İstanbul: Hil Yayın.

Kılıç, L. (2003). *Görüntü Estetiği*. İnkılap Yayınları.

Kılıç, L. (2012). *Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Marshall, S. (1995). *Video: Teknoloji ve Uygulama*. L. Kılıç (Der.), *Video sanatı: eleştirel bir bakış*. İstanbul: Hil Yayın

McLuhan, M. (2001) *Understanding Media*, New York: Routledge

Özön, N. (1984) *100 Soruda Sinema Sanatı*, İstanbul: Gerçek Yayınevi

Pudovkin, V. I. (1995) *Sinemanın Temel İlkeleri*. (N. Özön, Çev) Ankara: Bilgi Yayınevi.

Politzer, G. (1999) *Felsefenin Temel İlkeleri*. (S. Belli, Çev) Ankara: Sol Yayınları

Streitberger, A. (2015) *La Photographie Dans L'Art Video Contemporain*. Erişim Tarihi: 24.7.2018

Erişim Adresi: <https://tinyurl.com/yaaxzcej>

Worringer, W. (1985) *Soyutlama ve Özdeşleyim*. (İ. Tunalı, Çev) İstanbul: Remzi Kitabevi

Karaboğa, K. (2009) Shakespeare'in Ütopyasında Siyaset ve Toplumsal Düzen-Fırtına'nın Düşündürdükleri. *Sosyoloji Dergisi*,18, 25-41.

Görüntü ve Gerçeğin Yeniden Boyutlandırılması

by Deniz Pire

Submission date: 24-Jul-2018 02:32PM (UTC+0300)

Submission ID: 984858174

File name: tez-24temmuz.pdf (2.56M)

Word count: 8052

Character count: 55219

Görüntü ve Gerçeğin Yeniden Boyutlandırılması

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	kameraarkasi.org Internet Source	3%
2	m.friendfeed-media.com Internet Source	2%
3	issuu.com Internet Source	1%
4	www.serefkocaman.com Internet Source	1%
5	www.ebruyetiskin.com Internet Source	1%
6	www.korotonomedia.net Internet Source	1%
7	dusundurensozler.blogspot.com Internet Source	1%
8	acikerisim.deu.edu.tr Internet Source	<1%
9	hbogm.meb.gov.tr Internet Source	<1%

10

www.alemim.de

Internet Source

<1%

11

www.solkitap.net

Internet Source

<1%

12

nedir.ileilgili.org

Internet Source

<1%

13

www.ozgurluk.org

Internet Source

<1%

14

norgunk.com

Internet Source

<1%

15

openaccess.dogus.edu.tr

Internet Source

<1%

16

www.openaccess.hacettepe.edu.tr:8080

Internet Source

<1%

17

EVRENSEL, Özcan. "METALAŞMA: META BİÇİMİNİN GELİŞİMİ", Eğitim Bilim Toplum, 2017.

Publication

<1%

18

ankara.academia.edu

Internet Source

<1%

19

Submitted to Middle East Technical University

Student Paper

<1%

20

acikarsiv.ankara.edu.tr

Internet Source

<1%

21	aves.istanbul.edu.tr Internet Source	<1%
22	Submitted to Fırat Üniversitesi Student Paper	<1%
23	Submitted to Kocaeli Üniversitesi Student Paper	<1%
24	Submitted to Galatasaray University Student Paper	<1%
25	Submitted to Trakya University Student Paper	<1%
26	Submitted to European University of Lefke Student Paper	<1%
27	SUNAL, Gözde. "Kemal Sunal güldürülerinde karakterlerin temsili", İstanbul Ticaret Üniversitesi, 2012. Publication	<1%
28	tto.mersin.edu.tr Internet Source	<1%
29	bologna.ipek.edu.tr Internet Source	<1%
30	brage.bibsys.no Internet Source	<1%
31	www2.scad.edu Internet Source	<1%

32

ALTUNAY, D. Alper. "Video Sanatında
Yapıçözümü: Araç ve Mesaj Olarak Video",
Selçuk Üniversitesi, 2006.

Publication

<1%

33

ÇELENK, Sevilay. "Görsel Gerçekçilik Rejiminin
Sonu mu? Yeni Medya Döneminde Sinema",
Mülkiyeliler Birliği, 2015.

Publication

<1%

Exclude quotes

Off

Exclude matches

Off

Exclude bibliography

Off

