

**BAŞKENT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO, TELEVİZYON VE SİNEMA ANABİLİM DALI
RADYO, TELEVİZYON VE SİNEMA DOKTORA PROGRAMI**

**GENİŞLETİLMİŞ SİNEMA SONRASI:
HAREKETLİ GÖRÜNTÜNÜN MEKÂNDA YENİDEN ÜRETİLMESİ**

HAZIRLAYAN

SEMRA AY

DOKTORA TEZİ

TEZ DANIŞMANI

DOÇ. DR. DENİZ TANSEL İLİC

ANKARA - 2025

BAŞKENT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
DOKTORA TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU

Tarih: 27/ 02 / 2025

Öğrencinin Adı, Soyadı: Semra Ay

Öğrencinin Numarası: 21810471

Anabilim Dalı: Radyo, Televizyon ve Sinema Doktora

Programı: Radyo, Televizyon ve Sinema Doktora

Danışmanın Unvanı/Adı, Soyadı: Doç. Dr. Deniz TANSEL İLİC

Tez Başlığı: Geniştirilmiş Sinema Sonrası: Hareketli Görüntünün Mekânda Yeniden Üretilmesi

Yukarıda başlığı belirtilen Yüksek Lisans/Doktora tez çalışmamın; Giriş, Ana Bölümler ve Sonuç Bölümünden oluşan, toplam 118 sayfalık kısmına ilişkin, 27/ 02 / 2025 tarihinde şahsım/tez danışmanım tarafından Turnitin adlı intihal tespit programından aşağıda belirtilen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezimin benzerlik oranı %1'dir. Uygulanan filtrelemeler:

1. Kaynakça hariç
2. Alıntılar hariç
3. Beş (5) kelimeden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

“Başkent Üniversitesi Enstitüleri Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Usul ve Esaslarını” inceledim ve bu uygulama esaslarında belirtilen azami benzerlik oranlarına tez çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Öğrenci İmzası:.....

ONAY

Tarih: 27/ 02 / 2025

Öğrenci Danışmanı Unvan, Ad, Soyad, İmza:

Doç. Dr. Deniz TANSEL İLİC

.....

TEŞEKKÜR

Tez benim için uzun, yorucu ve bir o kadar öğretici bir yolculuktu. Bu deneyimin bir parçası olan, yol boyunca rehberlik eden, cesaretlendiren ve ilham veren herkese, başta verdiği güçlü destek, iç görülü rehberlik ve yapıcı geri bildirimler için danışmanım Doç. Dr. Deniz TANSEL İLİC'e çok teşekkür ederim. Tez sürecimde deneyimlerini paylaşan, desteğini esirgemeyen ve araştırmama katkı sağlayan tez komitemin çok değerli üyeleri Prof. Dr. Nihan GİDER IŞIKMAN ve Dr. Öğr. Üyesi Ekin PINAR'a, tez jürimde verdiği destekler için Prof. Dr. Günseli BAYRAKTUTAN'a ve Doç. Ayşegül TÜRK'e, çok teşekkür ederim.

Ayrıca, araştırmama sundukları değerli katkılar için tüm sanatçılara içtenlikle çok teşekkür ederim.

Ve bana şanslı olduğumu hissettiren canım aileme ve arkadaşlarıma, sevgileri, sabırları ve anlayışları için çok teşekkür ederim.



ÖZET

AY, Semra. Genişletilmiş Sinema Sonrası: Hareketli Görüntünün Mekanda Yeniden Üretilmesi, Başkent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo, Televizyon ve Sinema Doktora Programı, 2025.

Sanat bağlamında film ve video sanatı ile projeksiyon sanatı genellikle mekânın boyutlarını ve sınırlarını keşfetme amacı gütmektedir. Sergi alanlarında genellikle büyük hareketli görüntüler duvarlara ya da zemine yansıtılıp birden fazla projeksiyonla çeşitli ekranlarda gösterilebilmekte ya da izleyicilerin etrafına yayılmış özel tasarımı yapılar ve enstalasyonlarla sunulabilmektedir. Mimari yapı olarak mekânın kendisi ve yüzeyler arası ilişkiler ile hikâyeyi aktaran sanatçılar izleyiciye anlama ve algılama alanı sunmaktadır. Umberto Eco'nun tanımladığı “açıklık” kavramları seyircinin algısını ve mekanla kurduğu ilişkiyi yeniden düzenleyerek anlama derinlik kazandırmaktadır. Sinema ve sonrasında projeksiyon ve video sanatı; sabit oturma düzenlerine meydan okuyarak izleyicilerin serbestçe dolaşmasını sağlamak ve belirli bir bakış açısına sıkışıp kalmalarını gerektirmeden bir deneyim yaşamasını mümkün kılmıştır. Bu sanat formları; doğrusal anlatının sınırlarını zorlamakla kalmazken sosyal olaylar, duygusal keşif ve kültürel koruma gibi evrensel konular üzerine odaklanırken klasik sinemanın unsurlarına ve oyuncularına atıfta bulunmaktadır. Çeşitli araçlar ile mekânın içinde anlatıyı ekrandan taşıran “Genişletilmiş Sinema”; geleneksel anlatıcı sinemalarının ötesine geçerek filmsel anlatının temellerini yeniden yorumlanmasını sağlamış ve “Video Sanatı”; mekân içindeki yapıyı sorgulayarak izleyicilerin algısını dönüştürme yollarını arayış içinde bağlamlar oluşturmasını mümkün kılmaktadır. Postmodernizm ve 1960’lı yıllar sonrası genişletilmiş sinema ve Fluxus hareketiyle birlikte hareketli görüntüler ile sanat eserleri arasındaki rolünün olanakları genişletilirken; eserlerdeki mekânlar ve anlatı boşluklarını doldurarak kendi hikayelerini oluşturmalarına sağlamıştır. Görsel ve işitsel unsurların mekân atmosferiyle birleşmesi; izleyicinin sanat eserine dair deneyimini zenginleştirmektedir. Bu bağlamda boş alanlar sadece mekanik değil ayrıca anlatı düzeyinde tamamlanır ve izleyici eserin bir parçası haline gelmektedir. Bu alanlarda sanatçılar tarafından anlatının nasıl oluştuğunu ve yaratım süreçlerine ilişki mekân ve izleyici konumlandırmasını anlamak için araştırma tasarımı, saha bağlamı göz önünde bulundurularak iki aşamalı olarak planlanmıştır. İlk aşamada, sanatçıların sinemadan video sanatına uzanan hareketli görüntü türlerinde mekânda nasıl üretimler yaptıklarını ve çoklu yüzeyleri nasıl kullandıklarını anlamak amacıyla saha ziyaretleri gerçekleştirilmiştir. Bu kapsamda, Ankara ve İstanbul başta olmak üzere galeri ve müzelerde hareketli görüntü formunda üretilmiş eserler sergi

mekânlarında incelenmiştir. İkinci aşamada ise, müze ve galerilerde sergilenen hareketli görüntü işlerini anlamlandırmak amacıyla bu yarı yapılandırılmış görüşme tekniği ile sanatçı, yönetmen, görsel sanatçı, küratör ve mimar ile görüşmeler yapılmış ve analiz edilmiştir. Araştırma, hareketli görüntünün sergi mekânlarında kullanımını incelemek için nitel bir yaklaşım benimsemiş; özellikle genişletilmiş sinema ve sinema sonrasında sergi mekanlarıyla olan bağlantılarını ele almıştır. Merkezi odak noktası, hareketli görüntü çalışmalarının müze ve galerilerde hangi yüzeylerde nasıl sunulduğunu ve bu mekânsal düzenlemelerin eseri yaratan kişilerin mekânı bir unsur olarak nasıl unsur olarak ele aldığını anlamaktır.

Anahtar Kelimeler: Sinema, Hareketli Görüntü, Genişletilmiş Sinema, Mekân, Deneyim



ABSTRACT

AY, Semra. After Extended Cinema: Reproduction of the Moving Image in Space, Başkent University, Institute of Social Sciences, Doctorate in Radio, Television and Cinema, 2025.

In the context of art, film, video art, and projection art generally explore the dimensions and boundaries of space. In exhibition areas, large moving images are usually projected onto walls or floors and displayed on various screens with multiple projections or through specially designed structures and installations spread throughout the audience. The space itself as an architectural structure and the artists who convey story with relationships between surfaces offer audience a field of understanding and perception. The concepts of “openness” defined by Umberto Eco add depth to meaning by rearranging the audience’s perception and their relationship with the space. Cinema, followed by projection and video art, challenged structure by allowing the audience to move freely and experience the work without being confined to a single perspective. These art forms not only push the boundaries of linear narratives but also address universal issues such as social events, emotional discovery, and cultural preservation while referencing the elements and actors of classical cinema. “Extended Cinema,” which moves the narrative off-screen into the space using various tools, has reinterpreted the fundamentals of filmic storytelling by going beyond classic narrative cinema. “Video Art” creates contexts that seek to transform audience perception by questioning spatial structures. The relationship between moving images and works of art expanded with postmodernism, the expanded cinema, and the Fluxus movement after the 1960s. This evolution allowed artists to fill narrative gaps and spaces in their works, enabling viewers to construct their own interpretations. Combination of visual and auditory elements with the spatial atmosphere enriches the audience's experience of the artwork. So, empty spaces are completed not just mechanically but also narratively, making the viewer an integral part of the work. To understand how artists shape narratives in these spaces and how they position both space and audience in their creative processes, the research design was structured in two stages. In the first stage, field visits were carried out in order to understand how the artists produce in the space in moving image genres ranging from cinema to video art and how they use multiple surfaces. Works produced as moving images in galleries and museums, particularly in Ankara and Istanbul, were analyzed in exhibition spaces. The second stage involved semi-structured interviews with artists, directors, visual artists, curators, and architects to interpret moving image works exhibited in different forms.

This research adopted a qualitative approach to analyze moving images in exhibition spaces, specifically in relation to expanded cinema and post-cinema exhibition practices, with a central focus on how moving images are presented and how spatial arrangements shape artistic considerations of space.

Keywords: Cinema, Moving Image, Extended Cinema, Space, Experience



İÇİNDEKİLER

TEŞEKKÜR.....	i
ÖZET	ii
ABSTRACT	iv
TABLolar LİSTESİ	viii
ŞEKİLLER LİSTESİ	ix
GİRİŞ.....	1
1. YARATMAK ÜZERİNE: SANAT VE İMGE	5
1.1. Sanat, Algılam, Duygulam ve Kavram	9
1.1. Sinema, Sanat ve Video İlişkisi.....	11
1.2. Modern ve Postmodern Sanat	16
1.3. Hareketli Görüntü ve Sanat İlişkisi	20
1.3.1. Hareket-imge ve zaman-imge	21
1.3.2. Filmsel anlatı.....	23
1. ZAMAN, MEKÂN VE SANAT İLİŞKİSİ	25
1.1. Zaman, Mekânın Tanımı ve Varlığı	25
1.2. Mekân, Henri Lefebvre ve Mekânın Üretimi	26
1.3. Mekân ve Sanatsal İfade	28
1.3.1. Sergileme mekânları.....	29
1.3.2. Sergileme mekânları, sanat ve video.....	30
2. HAREKETLİ GÖRÜNTÜ VE MEKÂNDA ANLAM ÜRETMEK.....	33
2.1.1. Görsel iletişim sisteminde hareketli görüntü ve yaratıcılık.....	36
2.1.2. Video ve sanat	37
2.1.3. Geleneksel ve eleştirel anlatı formu	38
3. BOŞLUKTA ANLAM ÜRETMEK VE ETKİLEŞİM.....	41
3.1. Umberto Eco, Boşluk ve Anlam	41
3.2. Etkileşim ve Deneyim	47
3.2.1. İzleyici, ziyaretçi ve katılımcı	50

3.2.2. Geniřletilmiş sinema: çoklu yüzey sergileme örnekleri.....	53
3.2.3. Video, ekran, yüzey, enstalasyon, performans: video sanatı.....	60
4. ARAřTIRMANIN TASARIMI.....	63
4.1. Arařtırmanın Problemi	63
4.2. Arařtırma Sınırlılıkları	64
4.3. Mekânın Anlatı Unsuru Olması	64
4.4. Arařtırma Metodolojisi	65
4.4.1. Mekânlarda deneyim ve ziyaret edilen sergi mekânları	68
4.5. Arařtırmada Örneklem.....	80
4.5.1. Mekânsal bağlam ile anlatı oluřturulması.....	89
4.5.2. Bořlukta anlam ve deneyim	92
4.5.3. Mekânı yaratmak	103
4.5.4. Mekan ve sürükleyicilik	110
4.6. Bulgular	112
5. SONUÇ	115
KAYNAKLAR.....	119
EKLER	
EK1: ETİK KURUL ONAYI	
EK2: GÖRÜřME ONAM FORMU	

TABLÖLAR LİSTESİ

Sayfa

Tablo 5. 1. Kutluğ Ataman Seçili Video Eserleri	81
Tablo 5.2. Lara Kamhi Eserleri	87
Tablo 5. 3. Ali M. Demirel Seçili Video Eserleri	88
Tablo 5. 4. İnci Eviner Seçili Hareketli Görüntü Eserleri	88



ŞEKİLLER LİSTESİ

Sayfa

Şekil 4.1. Uroskie, A. V. (2014). <i>Ekran Gelişimi</i>	55
Şekil 4.2. Hill, G. (1991). <i>Between Cinema and a Hard</i>	59
Şekil 4.3. Aitken, D. (2007). <i>Sleepwalkers</i>	58
Şekil 4.4. Ataman, K. (2005). <i>Küba</i>	59
Şekil 4.5. Paik, N. J. (1986). <i>Family of Robot: Father</i>	61
Şekil 5.1. Akbank Sanat. (2022) <i>Prizma Expanded: Algının Poetikası</i>	70
Şekil 5.2. Akbank Sanat. (2022). <i>Prizma Expanded: Algının Poetikası</i>	71
Şekil 5.3. İstanbul Modern. (2021). <i>Uluslararası Sanatçı Filmleri</i>	72
Şekil 5.4. National Museum of Contemporary Art. (2024).....	73
Şekil 5.5. National Museum of Contemporary Art. (2024).....	74
Şekil 5.6. National Museum of Contemporary Art. (2024).....	75
Şekil 5.7. National Museum of Contemporary Art. (2024).....	75
Şekil 5.8. National Museum of Contemporary Art. (2024).....	76
Şekil 5.9. TeamLab Planets. (2023). Tokyo, Japonya. Kişisel Arşiv.....	78
Şekil 5.10. TeamLab Planets. (2023). Tokyo, Japonya. Kişisel Arşiv.....	79
Şekil 5.11. TeamLab Planets. (2023). Tokyo, Japonya. Kişisel Arşiv.....	80
Şekil 5.12. Ataman, K. (2022). <i>The Stream</i>	90
Şekil 5.13. Ataman, K. (2004). <i>Küba</i>	95
Şekil 5.14. Ataman, K. (2011). <i>Mayhem</i>	96
Şekil 5.15. Ataman, K. (2010). <i>Beggars</i>	97
Şekil 5.16. Ataman, K. (2002). <i>It's a Vicious Circle</i>	97
Şekil 5.17. Ataman, K. (2004). <i>Stefan's Room</i>	98
Şekil 5.18. Demirel, A. M. (2017). <i>Kuyu</i>	104
Şekil 5.19. Demirel, A. M. (2018). <i>The Plan</i>	105
Şekil 5.20. Demirel, A. M. (2019). <i>Iwakura Beta Version</i>	106
Şekil 5.21. Demirel, A. M. (t.y.). <i>Iwakura</i>	106
Şekil 5.22. Eviner, İ. (2022) <i>Huriler ve Yolcular</i>	108
Şekil 5.23. Eviner, İ. (2016). <i>Retrospektifi</i>	109
Şekil 5.24. Eviner, İ. (2018). <i>Nursing Modern Fall</i>	110
Şekil 5.25. Cermmodern. (2024). <i>Mayaların Gizemli Dünyasına Yolculuk</i>	111

GİRİŞ

Kavramlar ve yaratıcılık arasındaki ilişki, temel sorular etrafında sanat, felsefe ve bilimin farklı yaklaşımlarıyla ele alınmıştır. Felsefe kavramlarla olayları anlamlandırırken, sanat duyumlarla estetik bir anlatı oluşturur ve bilim ise fonksiyonlarla gerçeklik ilişkisini tanımlar. Sanat, bazı görüşlere göre gerçekliği taklit ederken, diğer yaklaşımlar onu bireylere yeni dünyalar tanıtan ve olumlu etkiler yaratan bir süreç olarak görmektedir. Yaratma eylemi, bireyi özgürleştiren ve daha yüksek bir bilinç düzeyine ulaşmayı sağlayan önemli bir motivasyon kaynağıdır. Sanat, bireylerin duygularını ifade etme ve estetik bir deneyim yaratma aracı olarak özgün bir alan sunar. Duyguların aktarımı, sanatın önemli bir işlevi olarak görülmekte; bu süreç, bireylerin bastırılmış hislerini serbest bırakmalarına olanak tanımaktadır. Tarih boyunca sanat, çeşitli formlarda ve yöntemlerde varlık göstermiş, özgün yollarla gelişimini sürdürmüştür. Sanatın hem mekânda var olabildiği hem de sanatla mekânın kendisinin üretildiği bir sarmalın içinde yer almaktadır.

Mekânlar, bireyler için ev gibi kişiselleşmekte ve insan ruhunun derinliklerini keşfetmek için bir araç işlevi görmektedir (Bachelard, 1996). İnsanlar fiziksel mekânlarda yaşarken, bu mekânlar da bireylerin zihinsel ve duygusal dünyalarında yer bulmaktadır. Bellek ve hayal gücünün bir arada çalıştığı bu süreçte, fiziksel mekânlar varoluşsal ve psikolojik boyutlarla harmanlanarak düşsel bir çoğalma yaşamaktadır. Böylelikle, mekân ve insan arasındaki bağ giderek daha derinleşmekte ve iki boyut birbiriyle bütünleşmektedir (Merleau-Ponty, 1996). Mekân, beden ve ruh arasında bir bütünlük yaratarak görünen ve görünmeyen, sınırlı ve sınırsız arasında bir köprü oluşturmaktadır. Beden, mekânda hem doluluk hem de boşluk olarak var olmakta, bu karşıtlıklar arasında sürekli bir dönüşüm meydana gelmektedir. Mekân, bireyin içinde bulunduğu fiziksel çevreyle sınırlı kalmamakta, bireyin ruhsal ve varoluşsal yolculuğunun da bir parçası haline gelmektedir. Mekân, zamanla evrilmekte ve hem zamanı yaratmakta hem de üreterek yeni bir yapı inşa etmektedir. Mekân ve zaman, varoluşsal olarak birbirine sıkı sıkıya bağlıdır ve biri diğerinin varlığıyla anlam kazanmaktadır. Sanatçılar, kendi iç dünyalarını keşfederek bunu eserleriyle ifade eder ve izleyicilere kendi içsel yolculuklarına ilham verirler (Májozo, 1995). 19.Yüzyılın sonlarında başlayan sinema yaratımı, Lumière kardeşlerin halka açık sinema gösterimiyle önemli bir dönemeç oluşturmuş; sinema, zamanla sadece bir izleme pratiği olmaktan çıkarak kültürel, sanatsal ve teknolojik bir alan haline gelmiştir. Teknolojik imkanların gelişmesi ve televizyonun 1950'li yıllarda altın çağını

yaşadığı dönemde, bir araç olarak eğlence ve tüketim kültürünün önemli bir unsuruna dönüşmüştür, çünkü hikâye aktarım ve anlatı dilinin dönüştürücü öğelerinden biri haline gelmiştir. Televizyon başta olmak üzere kitle iletişim araçlarının gelişmesi sanatı toplumsal ve kültürel bir araç olarak yeniden konumlandırmış, eleştirel ve deneysel yaklaşımların önünü açmıştır. Video sanatı, sanatçıların teknolojiyle etkileşim içinde çalışmasını sağlarken, izleyiciyle daha doğrudan ve geçici bir ilişki kurmasına olanak tanımıştır. Video sanatı, sinema ve televizyonun estetik ve teknik özelliklerini birleştirerek 20. yüzyılın ikinci yarısında önem kazanmış, Portapak gibi taşınabilir kameraların gelişi, video sanatını daha erişilebilir ve deneysel bir araç haline getirmiştir. Fluxus hareketi, video sanatı ve performans sanatını birleştirerek bu dönemde etkili olmuş, video teknolojisini bir sanat formuna dönüştürmüştür. Sanat, geleneksel dallar olan resim, heykel ve edebiyatın yanı sıra, dijital sanat, performans sanatı ve multimedya enstalasyonları gibi mekânlarda çeşitli çağdaş formlarla geniş bir üretim alanı sunmaktadır.

Çağdaş sanatta hareketli görüntülerin yaygınlaşması, sinema kavramlarının yeniden tanımlandığı ve sinema ile video sanatının mekânda sergilenmesine odaklanan bir alan oluşturmaktadır. Sinema, dijitalleşme ve yeni medya egemenliğiyle birlikte bir kriz algısı yaşarken, çağdaş sanatın mekânsal anlatılarında önemli bir yer edinmektedir. Mekânın önemi, hem eski bir medya olarak sinemanın galerideki temsiliyle hem de hareketli görüntülerin çoklu yüzey kullanımı ve mekânda izleyiciyle kurduğu anlatı ilişkisiyle belirginleşmektedir. Sinema, bu bağlamda hem anılması gereken bir medya hem de yenilikçi bir sanat formu olarak görünür hale gelmektedir. Sanat kurumundaki bu konum, sinemanın kitle kültürüyle uyumlu teknolojik yapısını ve dijitalleşmeyle gelen değişkenliğini sergilemektedir. Yüzey ve ekran, yalnızca bir görüntü taşıyıcısı olmaktan öte, izleyicinin mekândaki varlığını ve anlatıyla kurduğu etkileşimi belirleyen bir arayüz işlevi görmektedir. Sinema ve video sanatının mekânsal sergilenmesi, kültürel geçmişin, mekânın ve anlatının postmodernizm bağlamında yeniden değerlendirildiği bir alan sunmaktadır. Bu süreç, izleyiciyi pasif bir gözlemciden aktif bir katılımcıya dönüştürerek, mekân ve yüzey ilişkisini postmodern boşluk anlayışı içinde yeniden tanımlamaktadır.

Bu çalışmada, sanatın yaratım süreci, zaman ve mekânla ilişkisi, video sanatının anlam üretimi ve boşluk kavramı üzerinden etkileşim süreçleri ele alınmaktadır. Sanat, tarih boyunca insan algısı, duygusu ve kavramlarıyla bağlantılı olarak sürekli bir dönüşüm içinde olmuştur. Bu bağlamda, araştırmanın ilk bölümü olan "Yaratmak Üzerine: Sanat ve İmge", sanatın

yaratım sürecini farklı perspektiflerden ele almakta ve postmodern dönemlerde sanat anlayışlarının dönüşümünü göz önünde bulundurarak sanatın sinema ve video ile olan ilişkisini derinlemesine tartışmaktadır. Özellikle, Gilles Deleuze'ün "hareket-imge" ve "zaman-imge" kavramları çerçevesinde, video sanatının sanatsal anlatıda oynadığı rol incelenmektedir.

Araştırmanın ikinci bölümü olan "Zaman, Mekân ve Sanat İlişkisi", mekânın sanatsal üretim ve deneyim süreçlerindeki rolüne odaklanarak Henri Lefebvre'in mekânın üretimi üzerine geliştirdiği teoriler, sanatsal ifadeler ve sergileme mekânlarının dinamikleriyle ilişkilendirilmiştir. Mekânın hem sanatçılar hem de izleyiciler / ziyaretçiler için yalnızca bir fiziksel ortam değil, aynı zamanda anlam üretiminin aktif bir unsuru olduğu vurgulanmıştır. Bu bölümde, zaman ve mekânın birbiriyle nasıl etkileşim içinde olduğu ve bu etkileşimin sanatsal yaratım üzerindeki etkileri detaylı bir şekilde ele alınmıştır.

Üçüncü bölüm olan "Video ve Mekânda Anlam Üretmek", hareketli görüntünün sinema ve video sanatı ile mekân içinde nasıl anlam ürettiği sorusuna odaklanmaktadır. Video, hem geleneksel hem de eleştirel anlatı formlarıyla etkileşim içinde, görsel iletişim sistemlerinde yeni bir yaratıcılık boyutu sunmaktadır. Bu bölümde, video sanatının sanatçılar ve izleyiciler arasındaki etkileşimi nasıl yeniden tanımladığı ve mekâna dayalı sanatsal anlatılarda nasıl bir araç haline geldiği irdelenmektedir.

Dördüncü bölüm olan "Boşlukta Anlam Üretmek ve Etkileşim", Umberto Eco'nun "açık yapıt" ve "boşluk" kavramları ekseninde, izleyici ile sanat eseri arasındaki etkileşimin dinamiklerini incelemekte; izleyici, ziyaretçi ve katılımcı kavramları üzerinde durulmakta ve video sanatının çoklu yüzeyler üzerinden nasıl yeni deneyim alanları sunduğu araştırılmaktadır. Ayrıca, video sanatının enstalasyon, performans ve ekran bağlamında çok yönlü bir ifade biçimi olarak kullanımı ele alınmıştır.

Beşinci bölüm olan "Araştırmanın Tasarımı", çalışmanın metodolojik çerçevesini sunmaktadır. Bu araştırma, sinemayla başlayan hareketli görüntünün izleyiciyle buluşmasından genişletilmiş sinemayla başkalaşmasına ve video sanatıyla dönüşen konumuna kadar izleyicinin bir mekân eksenindeki etkileşimini incelemeyi amaçlamaktadır. Bu bağlamda, hikâyenin bir mekân içinde anlatımı, hikâyeyi bütünleştirici bir özne olarak izleyicinin konumunun anlam ve mekân boşluklarında nasıl tamamlandığı üzerine bir tartışma yürütülmüştür. Bu araştırmanın amacı, çeşitli yüzeyler kullanılarak yaratılan imge ve anlatının izleyici deneyimi üzerindeki yorumlanmasını anlamak ve bu bağlamda bir çözümleme

yapmaktır. Araştırma kapsamında, ekran, duvar ve projeksiyon gibi sergileme pratikleri üzerinden videonun sergilendiği bir müze veya galeride ziyaret edilerek aha çalışması gerçekleştirilmiştir. Hikâye akışını bütünleştirmek adına anlam, mekân, boşluk ve sanatçılar üzerinden yapılan tartışma, tarihteki örnekler üzerinden irdelenmiştir. “Hareketli görüntülerin, özellikle sinema ve video sanatının farklı yüzeyler ve ekranlar üzerinden oluşturulan sergileme pratikleri, boşluk, mekân ve izleyici etkileşiminde nasıl bir anlam üretimi sağlamaktadır” sorunsalı üzerinden hareketle mekân ve izleyici etkileşimi boyutunda araştırmanın derinleştirilmesi amacıyla, nitel araştırma yöntemi kapsamında yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmıştır. Bu doğrultuda, sanat alanında üretim gerçekleştiren sanatçı, yönetmen, mimar ve küratörlerle yarı yapılandırılmış birebir görüşmeler gerçekleştirilmiş ve mekânın kullanımı ile etkileşim tasarımlarının oluşturulma süreçlerine ilişkin detaylı veriler elde edilerek araştırma tamamlanmıştır. Hareketli görüntülerin mekânda sergilenmesi, izleyiciyle kurulan etkileşim ve bu bağlamda kullanılan anlatı yöntemlerinin, sanat, mekân ve izleyici ilişkisindeki anlam üretimine olan ilişkileri incelenmemiştir. Sinema ve video sanatının sergileme olanaklarının gelişme süreciyle birlikte mekânsal bağlamda kazandığı yeni boyutlar, yüzey-ekran ilişkisi ve izleyicinin aktif bir katılımcıya dönüşme potansiyeli, çağdaş sanatta 360 mekân deneyimiyle sanatın mekânla bütünleşme süreçlerinde çözümleme gerektiren bir alan oluşturmaktadır. Sinema, sanat ve anlatının yeniden şekillendirilmesi, anlatı modellerindeki temel sorunlara yönelik farklı temaların ele alınmasını sağlamaktadır. Bu temalar, geleneksel anlatı modelleme ve anlama yöntemlerini sorgularken, yeni bir hikâye yapısı ve estetik anlayışının gelişimini ortaya koymaktadır. Anlatının zaman ve mekân düzleminde yeniden düzenlenmesi, uzaktan mevcudiyet ve etkileyici alanlar içinde bedeninin yeniden tanımlanması, dijital teknolojilerin anlatıyı yapılandırmada doğal bir çerçeve olarak kullanılması, üretken kurgunun “hikâyenin mekânsallaşması”, " yüzen sanat eseri " veya "şahitlik" gibi üretilen kavramlar bu dönüşümün temel unsurları arasında yer almaktadır. Bununla birlikte, izleyicinin pasif bir gözlemciden aktif ve hareketli bir katılımcıya dönüşmesi, deneyimleyen olması ve bu değişimin en dikkat çekici yönlerinden birini oluşturmaktadır. Bu bağlamda, sinema ve video sanat çalışmalarında anlatı merkezli yaklaşımlar, daha geniş bir perspektifte yeni estetik ve anlatı biçimlerinin keşfine olanak tanıyan önemli bir dönüşümü temsil etmektedir.

1. YARATMAK ÜZERİNE: SANAT VE İMGE

Yaratıcı süreç, yaşadığımız yer kürede tarif edilemez olanı daha iyi anlamlandırmak için önemli bir yer tutar. John Berger hayattaki pek çok yaygın şeyi genel olarak bilinen ama asla tam olarak anlaşılamayan şeyler olarak tanımlar. “Bir imge, yeniden yaratılmış ya da yeniden üretilmiş görünümdür. İmge ilk kez ortaya çıktığı yerden ve zamandan — birkaç dakika ya da birkaç yüzyıl için — kopmuş ve saklanmış bir görünüm ya da görünümler düzenidir. Her imgede bir görme biçimi yatar.” (Berger, 2014, s. 10). İnsanlar bir şeyleri görebileceğini ve gördüklerini anlayabileceğini inanır ancak var olan bilgi ve açıklamalar görmeyi tam anlamıyla bütünleştirmeye yeterli alan oluşturmaz. Görüneni mümkün kulan bağlantıların parçalar arasında eksiklikler vardır ve ayrıca kelimelerin yetersiz kaldığı alanlarda deneyimleri daha kesin bir şekilde tanımlamaya başlamasına olanak sağlamaktadır. Orada bulunmayan şeyleri gözle canlandırmak için yaratılan imgeler, geçen zaman içinde canlandığı şeyden daha kalıcı hale dönüşmüşlerdir. “İmge Y’nin X’i nasıl gördüğünü kaydeden bir şey oldu. Bu da bireysellik bilincinin gittikçe artan bir tarih bilinciyle birlikte gelişmesi sonucunda olmuştur.” (Berger, 2014, s. 12). Sanatçılar bireylerde estetik haz uyandırmak için ortaya koyduğu yaratıcı, kişisel ve özgün eseri duygu aktarımı için öznel bir yapıya dönüştürmektedir.

“Kavramsal düşünce, en azından Hegelci anlamda, özne ile nesne arasındaki dolaylamalara yalın duyarlılığı sürdürüyordu. Almanca bir kelime olan begriff (kavram), greifen (kavramak) fiiliyle ilişkiydi. Bu yüzden Begriffe, hem olumlu hem de olumsuz momentleri içeren, içeriklerini tam kavrayan kavramlar demektir. Aslında insanlar ile hayvanlar arasındaki asıl farklardan biri, insanların kavramsal düşünce güçleriydi; oysa hayvanlar dolaysız duyuların ötesine geçemiyordu.” (Jay, 2014, s. 401).

Kavramlar ve yaratıcılık arasında oluşan bağ ne, nasıl, neden sorularının cevaplarıyla birlikte filozoflar, kuramcılar, sanatçılar, eleştirmenler ve bireyler tarafından aranmıştır. “...Felsefe, kavramlarıyla olayları çıkartır, sanat, duyularıyla anıtlar diker, bilim de fonksiyonlarıyla şeylerin durumlarını kurar.” (Deleuze ve Guattari, 2001, s. 177). Sanat, filozofların, öncelikle Platon ve Aristoteles’in sorgulamaları sanat ve estetik alanında önemli bir başlangıç noktası olmuştur. Platon gerçek bilginin temelini idealar dünyasında olduğunu, sanatın ise bu gerçekliğin taklitleri olduğunu, yaratılan bu taklitlerin ise kişileri gerçeklikten uzaklaştıran sahte bilgiler dünyası yarattığı üzerine sorgulamalar ve vurgular yapmıştır. Sanat ve gerçeklik ilişkisinde, sanatı “taklit” ve “temsil” hatta gerçekliğin kötü bir taklidi olarak konumlandırmıştır. Diğer yandan Aristoteles, Platon’un sanatçı hakkındaki fikirlerine farklı yaklaşmıştır. Ona göre sanatın bireyi gerçeklikten uzaklaştıran ve bireylere taklitler sunması

olmadığını, aksine kişilere farklı dünyaları tanıttığını, toplum ve birey üzerindeki olumlu etkilerine yoğunlaşmıştır (Aristoteles, 2020). Yaratma ve yaratıcı olmayı Nietzsche “‘Üstinsan’ evrenin uçsuz bucaksız alanında, uzayın sonsuzluğunda sayısız yaratma eylemlerine katılan bir yüce gücün, kişi biçimine dönüşmüş simgesi niteliğindedir.” şeklinde açıklamıştır (2011, s. 12). Bu noktada bireysel olarak yaratma motivasyonunda Üstinsan’a ulaştıracak, onu özgürleştirecek eylemin yaratma olduğunu ve yaratmanın ise sanatın bir parçası vurgusu yapılmıştır. Üretim motivasyonu ve kişileri özgürleştiren bu alan ise farklı tanımlarla kendine alanlar yaratmıştır. Bu düşüncelere ek olarak, insanlar için vazgeçilmez bir öge olduğunu savunmuştur. Sanat ve estetik ekseninde varoluşsal sorgulamasının yanında, tanımı da birçok kişi tarafından yapılmış ve yorumlanmıştır. Bu bağlamda Tolstoy: “Sanat, yaşadığı bir duyguyu karşındakilere geçirmek isteyen birinin bu duyguyu kendinde yeniden üretmesi ve belirli dış işaretlerle onu ifade etmesiyle başlar” şeklinde bir tanımlama yaparken, sanatçının farklı araç ve biçimlerle duygu aktarımına vurgu yapmaktadır (2016, s. 71). Aynı zamanda “Sanat eseri bir bakıma kişiliğin kurtuluşudur. Normal olarak duygularımız baskı altında ve dizginlenmiştir” (Read, 2017, s. 19). Sanatçının bireylerde estetik haz uyandırmak için ortaya koyduğu yaratıcı, kişisel ve özgün eseri duygu aktarımı için öznel bir yapıya dönüşmektedir. Sanatın süregelen tarihinde farklı formlarla var olması ama sadece bilim ve teknolojiye ayak uydurmak istememesine rağmen sanatçıların çıkış yolları aradığını ve önyargılarını aşarak teknik verimlilik ve sanat dünyasında barış gerçekleştiğini vurgulamıştır (Gombrich, 1995). Tarihsel bağlamda sanat olgu olarak bireysel ve toplumsal olarak konumlandırılarak varoluşsal yapısı tartışılırken kullanılan teknikler değişerek yeni formlarda üretim alanlarında görülmektedir. Gombrich’in de vurguladığı eski formlara bağlılığın olmasına rağmen teknolojiyle olan ilişkisini güncelliğini korumaktadır. Sanatçıların kendi duygularını farklı formlarda ifade ederek kendini özgürleştirirken kültür ve toplumla ilişkisinin yansımaları yer almaktadır. Sanatın tanım olarak farklı şekilde konumlandırılırken, çeşitli tavır tutumların, fikirlerin, duyguların ve deneyimlerin görsel, işitsel veya performans eserleri ile yaratılan bir ifade biçimi olarak kendine alan bulmaktadır. İçinde farklı biçimler barındırarak estetik zevk, sosyal yorum, politik aktivizm, duygusal keşif ve kültürel koruma gibi yaratıcılık ve hayal gücünün yansımasının yanı sıra sanatın sosyal ve kültürel normlara karşı bir ifade biçimine dönüştüğü yorumlamalar mevcuttur. Temel anlamda sanat, bilim ve felsefe, kendi

¹ “‘Üstinsan’ evrenin yaşam akışı içinde doğanın tükenmeyen, boyuna güç kazanan, yenileşen, geleceğe doğru yaratma bir özlemle atılan, bütün varlık evrenine açılan, evren sorunlarını, oluşun gizemlerini bir çırpıda kavrayan en üstün yaratma erktir.” (Nietzsche, 2011, s. 8)

alanlarının oluşturduğu perspektiften varoluşsal olarak açıklama ve bulundukları disiplinlerde kaosa karşı mücadele ettikleri bir alan oluşturmaktadırlar. “Felsefe, sanat ve bilim nesnelleştirilmiş bir beynin zihinsel nesneleri değil, ama beynin özne haline geldiği, Beyin-düşünce haline geldiği üç görünüm, üç düzlemdir, üzerine binip meydan okumak üzere kaosu içine daldığı sallardır.” (Deleuze ve Guattari, 2001, s. 187). Deleuze ve Guattari, mevcut bilgi ve düzenin ötesine geçebilmek için felsefe, bilim ve sanatın taşıyıcı bir güç oluşturduğu, bunun bir sonuca varması için ise kaosu ve karmaşıklığın bu sürecin bir parçası olarak mücadele edilecek bir alan olarak görmektedir. “Felsefe, bilim ve sanat gökkubbeyi yırtmamızı ve de doğruca kaosu içine dalmamızı isterler. Kaosu ancak bu bedel karşılığında yenebileceğizdir. “(Deleuze ve Guattari, 2001, s. 180). Bu arayış ve tanımlamalar, insanın farklı ve küçük pencerelerden oluşan perspektiflerden dünyayı anlama ve anlamlandırma çabasıdır.

Sanatın tanım olarak farklı şekilde konumlanırken, çeşitli taviri tutumların, fikirlerin, duyguların ve deneyimlerin görsel, işitsel veya performans eserleri ile yaratılan bir ifade biçimi olarak kendine alan bulmaktadır. İçinde farklı biçimler barındırarak estetik zevk, sosyal yorum, politik aktivizm, duygusal keşif ve kültürel koruma gibi yaratıcılık ve hayal gücünün yansımasının yanı sıra sanatın sosyal ve kültürel normalara karşı bir ifade biçimine dönüştüğü yorumlamalar mevcuttur. “Sanatsal eserler izleyiciye ilham vermekle kalmaz, aynı zamanda sanatçının gerçekten insan olmanın ne anlama geldiğine dair daha yüksek bir tanınma elde etme mücadelesinin kanıtını sunar. Eserler, sanatçının belirli bir hakikat vizyonunu kendi ilihine dönüştürme çabasının kanıtıdır” (Májozo, 1995, s. 88).

Temel anlamda sanat, bilim ve felsefe, kendi alanlarının oluşturduğu perspektiften varoluşsal olarak açıklama ve bulundukları disiplinlerde kaosa karşı mücadele ettikleri bir alan oluşturmaktadırlar“Dünyada gördüğümüz şey ile olduğumuz kişi arasında, olduğumuz kişi ile yaptığımız şey arasında bir bağlantı vardır. Sanatçı, ruhun özel bahçesine bakar ve bu sürecin kanıtını, karşılığında başkalarına kendi bahçelerine bakmaları için ilham veren sanat aracılığıyla kamuya açık bir şekilde sunar.” (Májozo, 1995, s. 88-89) .

Sanatçılar, duygularını, düşüncelerini ve estetik deneyimlerini çeşitli biçimlerde ifade ederek sanat yaratımıyla ilgilenirler. Geleneksel sanat dalları olan resim, heykel ve edebiyatın yanı sıra, dijital sanat, performans sanatı ve multimedya enstalasyonları gibi çağdaş formlar sayesinde sanat, farklı alanlarda geniş bir yelpazede üretim imkânı sunar. “Dünyada gördüğümüz şey ile olduğumuz kişi arasında, olduğumuz kişi ile yaptığımız şey arasında bir bağlantı vardır. Sanatçı, ruhun özel bahçesine bakar ve bu sürecin kanıtını, karşılığında

başkalarına kendi bahçelerine bakmaları için ilham veren sanat aracılığıyla kamuya açık bir şekilde sunar.” (Májozo, 1995, s. 88).

“Her sanatçı, kendisinden önceki kuşağı aştığını ve kendisinden önce yapılmış her şeyi geçtiğini hisseder. Bir sanatçının kendi eserine baktığı zaman hissettiği o duyguyu- yani farklılığı yakaladığı ve başarılı olduğu duygusunu- onunla paylaşmadan, o sanat yapıtını anlamayı umamayız. Bilmeliyiz ki, her ileri gidiş ve gelişme, bir başka yönde kayıpları da içerir. Kişisel gelişme önemli dir ama, genel sanatsal değerde bir yükselme demek değildir bu. Bu tür şeylerin soyut bir şekilde anlatılması belki biraz kafa karıştırabilir.” (Gombrich, 1995, s. 9).

"Sanatçı" terimi, estetik, duygusal veya entelektüel kavramları çeşitli medya aracılığıyla ifade etmeyi amaçlayan yaratıcı uygulamalara katılan bireyleri kapsar. Tarihsel olarak, sanatçının rolü, orta çağ döneminin zanaatkarlarından modernitenin özerk yaratıcılarına kadar toplumsal ve teknolojik değişimlerle birlikte evrimleşmiştir. On sekizinci yüzyılın sonlarına doğru, "sanatçı" ve "zanaatkâr" kavramları birbirine zıt anlamlar kazanmıştır. "Sanatçı" artık güzel sanat eserlerinin yaratıcısı olarak tanımlanırken, "zanaatkâr" yalnızca işlevsel veya eğlenceli bir şeyin üreticisi olarak görülmeye başlanmıştır. Bu dönemde sanat anlayışında bir başka önemli ayrım daha ortaya çıkmıştır: zevk kavramı, güzel sanatlara özgü, özel ve rafine bir zevk ile yararlı veya eğlenceli olan şeylerden alınan sıradan zevk olarak ikiye bölünmüştür. Bu rafine ve tefekkürlü zevk, "estetik" adıyla anılmaya başlanmış: sanatın daha eski ve geniş kapsamlı anlayışı, işlevsel bir bağlamda keyif ve fayda ile uyumlu iken; sanatın yeni, yaratıcı anlayışı ise tefekkürlü bir tutum gerektirmiş ve işlevsel bağlamdan kopuşu beraberinde getirmiştir (Shiner, 2001, s. 6). Bu ayrım, Aydınlanma Çağı sırasında ortaya çıkmış ve sanatı salt işlevsel üretimden ziyade entelektüel ve hayal gücüne dayalı bir keşif alanı olarak Avangart hareketlerdeki sanatçılar gibi modern sanatçılar, toplumsal normlara meydan okur ve geleneksel medyaları yeniden tanımlayarak sanatın düşüncüyü kışkırtma ve duygusal tepkiler uyandırma yeteneğini vurgulamaktadır (Lippard, 1997). Dahası, çağdaş sanatçılar giderek artan bir şekilde disiplinler arası yaklaşımları bütünleştirerek küresel kültürel ve politik söylemlerle etkileşim kurmak için sanat, teknoloji ve aktivizm arasındaki sınırları bulanıklaştırmaktadır (Bourriaud, 2002). Böylece sanatçı hem tarihsel hem de güncel bağlamlarda yalnızca bir yaratıcı değil aynı zamanda bir yorumcu ve yenilikçi olarak da işlev görmektedir.

XIX. yüzyılın sonunda, büyük bir refah dönemi gibi görünse de sanatçı ve yazarlar, toplumun beğendiği sanat anlayışına karşı giderek hoşnutsuzluk duymaya başlamışlardı. Mimari, bu eleştirilerin en kolay hedefi oldu; işlevsiz ve süslemelerle dolu yapılar

eleştirilmiştir. Sanayi devrimiyle el sanatlarının gerilemesi, özellikle İngiltere'de eleştirmenler ve sanatçıları rahatsız etmiştir. John Ruskin ve William Morris gibi isimler, el işçiliğini yücelterek sanatta kapsamlı bir reform hayali kurdular. Seri üretimin yerine dürüst ve anlamlı el emeğini savunan bu hareket, seri üretimi durduramasa da sade ve gerçek olana yönelik bir farkındalık yaratmıştır (Gombrich, 1995). Sanatçılar, insan deneyiminin karmaşıklığını yansıtan ve dönüştüren kültürel yorumcular olarak öne çıkar. Ürettikleri eserler, toplumsal değerlerin, sorunların ve ideallerin incelenip yorumlandığı bir araç işlevi görür. Bu bağlamda sanatçı, kolektif bilincin oluşumuna katkıda bulunan sürekli diyalogun aktif bir parçası haline gelir. Sanatçının sanatsal yolculuğu ise, kesintisiz bir öz keşif sürecini ve çalıştıkları ortamın sınırlarını zorlayarak yenilik arayışını içermektedir (Csikszentmihalyi, 1996).

“Sanatçının yaşam tarzı, peşinden koşulan prestij ve buna bağlı iktidar mekanizmalarının geçiciliğini ve anlamsızlığını görünür kılarak, burjuva yaşam biçimine karşı bir eleştiri ve meydan okuma niteliği taşır. Estetik duyarlılığını kendi varoluşsal pratiği üzerinden tanımlayan sanatçı, dünyaya karşı geliştirdiği mesafeli ve nötr tavırla, burjuva değerler sisteminin ciddiyetini ve bu sisteme dayalı yatırımların hakikatini sorgular; böylelikle bu ciddiyetin temellerinin geçerliliğini kaybetmesine yol açar. “ (Bourdieu, 2015, s. 92).

Sanatçı, sanatsal alanı inşa etmekte ve dönüştürmekte, izleyici, kültürel çevre ve kendisiyle etkileşim içerisinde varlık göstermektedir. Değişken ve sürekli evrilmekte olan sanat dünyasına katkıda bulunmakta olan bireylerden meydana gelen geniş bir yapıyı temsil etmektedir. Sanatçının rolü, kültürel analiz, toplumsal yansımalar ve insanın ifade alanlarının keşfini içeren yaratıcı faaliyetlerin sınırlarını aşmaktadır. Sanatçının kimliği sabit olmamakta; yaratıcılığı ve insan ilişkilerini merkezine almakta olan, gelenekle yenilik, bireysellikle toplumsal olaylar arasında sürekli bir etkileşim içinde gelişmekte olan dinamik bir yapıya sahip bulunmaktadır.

1.1. Sanat, Algılam, Duygulam ve Kavram

Antik ve modern filozoflar, felsefenin algının yerine kavramı koyduğu konusunda hemfikirler ve hepsi duyularımızın ve bilincimizin yetersizliğinden hareketle artık algısal olmayan zihnin yeteneklerine, yani soyutlama, genelleme ve akıl yürütme işlevlerine başvurmuşlardır (Bergson, 1946). Sanatın amacı, algılamı nesnel algılardan, algılayan öznenin durumlarından ve duygulamı bir durumdan diğerine geçiş olarak yaşanan duygulanımlardan bağımsız bir biçimde çıkarıp alabilmektir. Bu bağlamda, bir duyular kitlesinden saf bir duyum varlığı yaratmak hedeflenmektedir (Deleuze ve Guattari, 2001). Duygulam kavramı alımlayıcı

öznenin öznelliğinden bağımsız ortaya çıkarılmak istenen üretilmiş duyguları ve bedenin etkilenişlerini anlatmaktadır. Sanat bağlamında duygulanım kavramı ise eserde üretilen boşluklar ve belirsizlikler ile karşılaşan alımlayıcı öznenin yaşayacağı öznel duygularını anlatmaktadır. Duygulanımın açığa çıkması için gerçekleştirilen tasarımların alımlayıcı özneleri katılımcıya dönüştürdüğü ve bu sebeple daha demokratik bulunduğu da bilinmektedir. Bu durumda duygulam ve duygulanım sanatsal gücün farklı kategorilerde var edilişini tanımlayan kavramlar olarak belirirler. Sanatçı, çevresindeki duygular, algılar ve yaşantılar varyasyonları içinde bulunan dağınık oluş kuvvetlerini bir araya getirerek, bu çoklukları ifade eden "duygulam" ve "algılam" anıtlarını yaratan kişidir: duygulam, sanatçının anlık dışavurumlarla işleyen duygunun kuvvetsel ağında kendi güçlerini kullanmaya başlamasıyla, kaotik bir süreklilikten bu sürekliliği aşan bir kitlenin çekip çıkarılarak bir anıta dönüştürülmesidir. Benzer şekilde, algılam, yaşantının biçimlenmesinde rastlantısal etkiler yaratan algılar üzerinde zamana bağlı bir hakimiyet kurarak, tepkiselliği sonlandırıp algıları etkin bir inşa sürecine dahil ederek bir çokluktan bir anıt yaratılması anlamını taşır (Deleuze ve Guattari, 2001).

“Estetik algılama modu, günümüzde kazandığı en "saf" haliyle, sanatsal üretim modunun belli bir aşamasına tekabül eder: "izlenimcilik sonrası" resim sanatının tümünde olduğu gibi, biçimin işlev üzerindeki mutlak önceliği, temsil biçiminin temsil nesnesine göre önediğini onaylayan bir sanatsal niyetin ürünü olan bu sanat, kendinden önceki sanatın sadece koşullara bağlı olarak aradığı, tümüyle estetik bir yatkinliği, kategorik olarak zorunlu kılar. Sanata dair bir araştırmanın amacı, kendinde olan saf niyetini herhangi bir nesneye uygulamaya muktedir olan sanatçının yaratıcı tutkusu, sanatsal bir niyetle üretilmiş olsun olmasın, herhangi bir nesneye tümüyle estetik bir niyeti uygulamaya muktedir olan esretin sonsuz kullanımına açıktır.” (Bourdieu, 2015, s. 52).

Sanatsal üretim sürecinin belirli bir aşamasını temsil etmektedir. Bu durum, özellikle izlenimcilik sonrası resimde olduğu gibi, biçimin işlev üzerindeki mutlak önceliğini vurgular. Sanat, temsil biçiminin temsil edilen nesneye kıyasla daha ön planda olduğu bir anlayıştan beslenir. Bu anlayış, geçmişte yalnızca belirli koşullarda ortaya çıkan estetik bir tutumu artık zorunlu bir gereklilik haline getirmiştir. Sanat araştırmaları, sanatçının estetik bir niyeti herhangi bir nesneye uygulama becerisiyle ilgilenir. Bu, yalnızca sanatsal üretimle sınırlı kalmaz; estetik yaklaşım, her türlü nesneye uygulanabilir, böylece estetik bir niyetin sınırlarını aşan geniş bir kullanım alanına olanak tanır.

Sanatın amacı, algılamı nesnel algılardan, algılayan öznenin durumlarından ve duygulamı bir durumdan diğetine geçiř olarak yařanan duygulanımlardan bağımsız bir biçimde çıkarıp alabilmektir. Duyum kitleleri, kaotik varyasyon çizgilerinden çekilip çıkarılır. Bu süreç, "kaos" olarak adlandırılan çokluğun görünür hale getirilmesini ve sanatçının özel bir "çekme hamlesi" gerçekleřtirmesini gerektirir. Bu nedenle sanatçı, kaosun karmařasından duyum kitlelerini çekip çıkaracak bir kuvvetsel ağı yaratmaya mecburdur. Deleuze ve Guattari'nin "kompozisyon" kavramıyla tanımladığı sanat, bu kuvvet uygulamaları olmadan gerçekleřemez. Eđer kaos, bir manzara haline gelemese, duygular, algılar ve yařantılar kaos içinde kaybolur ve bu çoklukların içindeki bireysel kuvvetler yok olur. "Sanatçının eylemi", kaosun bu karmařık ağından bir varlık çekip çıkararak bir kompozisyon inřa etmektir. Deleuze ve Guattari'ye göre bu eylem, "duyumu titreřtirmek, çiftleřtirmek, açmak, yarmak ya da boşaltmak" gibi kuvvet fiilleri aracılığıyla, sürekli bir gerilim ve basınç perspektifi içinde kavranır. Sanat, maddeyi kuřatan kuvvetler çokluğuna sanatçının özgün bir kuvvet uygulamasıyla ve bu kuvvetlerden bir duyum varlığı çıkararak, onu anıtleřtirmasıyla vücut bulur.

1.1. Sinema, Sanat ve Video İliřkisi

Mağaralarda bařlayıp yüzyıllarca varlığını ve sergileme alanına adapte olan görsel sanatlar, özellikle fotoğraf makinesinin ve kameranın geliřtirilmesi ile görüntü üretim aracının sahaya girmesi ile farklı boyuta tařınmıştır. Clarke'e göre:

"Biçimi, türü, konusu, felsefi eğilimleri, alımlanışı ya da orijinal kaynakları ne olursa olsun filmler ele aldıkları karakterlerin ve bunun doğıal bir sonucu olarak izleyici kitlelerinin kendilerini ve dünyayı yeniden anlamlandırdıkları dolaysız bir yolculuğa çıkmalarını sağırlarlar. " (2012, s. 13).

Filmler, biçim, tür veya felsefi eğilimlerinden bağımsız olarak, karakterler ve izleyiciler için kendilerini ve dünyayı yeniden anlamlandırmalarına olanak tanıyan doğrudan bir yolculuk sunmaktadır. Teknolojik olarak telefonun 1876'da ve fotoğrafın 1877'de keřfedilmesi ile teknik yeterlilikler anlamında ilerlemeler görülmüş, 19 yüzyılın son döneminde endüstri devrimiyle sinematografinin geliřtirilmesi ile teknolojik araçlarla kitlesel ve farklı üretim biçimi olarak sinemanın sanatsal alana girmiştir. 20 ve 21. Yüzyıldaki görüntü üretim süreçlerindeki hızlı gelişim, sanat üretim basamaklarını da etkilemiştir. Fotoğraf makinesinin icadı ile görüntünün oluřturulma aşamasına yeni bir açı getirilmiş ve sonrasında gelişen sanat ve sanat akımlarına önemli etkilerde bulunmuştur. İnsanların anı ve içinde bulunduğı anı kayıt altına alma, gerçekliğı kaydetmeye yönelik tutumu bir aşama sonrasında hareketli görüntülerin üretim aşamasına tařınmıştır. J. N. Niépce'nin 1826'da cam bir plaka üzerine sekiz saatte

pozlayarak çekerken, Muybridge'in 1/1000 saniye hızla pozlayarak çektiği kadrâjlarla üretim süreçlerinde gelişmeler takip etmiştir. Durağan fotoğrafların ardından pozlama süresi ve hareketin evrelerinin pozlanması ile hareketli görüntünün mantığı çözümlenerek Muybridge'in atı 24 pozunun bir araya getirilmesiyle anları kaydedilmiştir. 1880'ler boyunca hareketin fotoğrafla kaydedilmesi ve üretilmesine yönelik çalışmalar İngiltere, Amerika Birleşik Devletleri ve Almanya başta olmak üzere farklı ülkelerde sürdürülmüş ve özellikle fotoğrafın yüzeye kaydedilmesiyle ilgili olarak teknik sınırlılıklar oluşmuştur. Metal alaşımlı levhalar ve cam yüzeyler üzerinde denenen çalışmalarla yüzeye kaydetmek veya yansıtmakla ilgili tartışma konusunu takiben ışığa duyarlı ve saydam bir malzemenin araştırması yapılmıştır. 1885'te Georhe Eastman tarafından cam plakların yerine jelatin yapılı ve ışığa duyarlı "film" adını verdiği rulolar geliştirmiştir. 1888'de "Kodak" ismi ile ilk rula film kullanan fotoğraf kamerasını tanıtmasının ardından selüloit tabanlı filmlerin piyasada yerini almasıyla hareketli görüntünün kayıt altına alınmasının devrimi yaşanmıştır. Edison'un görüntüleri kaydetmek mekânizması üzerine kamera üzerine çalışmalar yürütmüştür. Sinema, başlangıçta kısa formatla ortaya çıkmakta ve süresinin uzaması Méliès'in montaj tekniğiyle mümkün hale gelmiş, kısa film, sinemada sıkça yeniden icat edilmekte ve bu genellikle montajın geleneksel biçimlerinden uzaklaşma çabalarıyla gerçekleşmiştir (Baker, 2011). Clarke'e göre:

"Filmler esasında bize dairdir. Size ve bana dair... Bizler kendimiz bizatihi birer filmiz. 'Film'sözcüğünü gerçek anlamıyla, hissederek kullanıyorum: Hareketli resimler algılayış biçimimiz olup duygu ve düşüncelerimizi yeni mecralara taşırlar. Hikâye anlatmak, insan olmaya dair temel niteliklerden biridir; hikâyeler dinlemenin keyfi bireysel, mahrem deneyimlerimizi daha bir geniş çerçevede paylaşabilmekte yatar. Anlatılar; kendimiz ve diğerleri ile olan ilişkimizi, bu ilişkisel bağlamdaki yerimizi, olduğumuz ve hep olmak istediğimiz kendiliği anlamak açısından etkili ve temel araçlardır." (2012, s. 14).

Filmler, bireysel ve kolektif kimliğimizi anlamlandırmamızı sağlayan anlatılar olarak, algımızı ve duygularımızı yeni mecralara taşıırken, hikâye anlatımı insan olmanın temel bir niteliği olarak kendimizi ve başkalarıyla olan ilişkilerimizi kavramamıza yardımcı olur. Dickson ile çalışmalarının sonunda 1890 yılında hareketli görüntü kamerası Kinetograf'ı ve 1891 yılında filmlerin gösterimini sağlayan Kinetoskop'u geliştirmişlerdir. 1890 sonrası Lumière kardeşler ile sinemanın öyküsü başlamış, Avrupa'da Fransa, Almanya, İngiltere ve Amerika'da bu alanda hareketin fotoğraflık olarak üretilmesine yoğunlaştılar. Sinema açısından önemli başarı ise, Fransa'daki Louis ve Auguste Lumière kardeşlerin 28 Aralık 1895'te Paris'teki Grand Café'de ödeme yapan bir kamuoyuna gösterimi oldu (Nowell-

Smith, 2017). Lumières'in çok yönlü kamera ve projektör paketi ile yapılan halka açık olarak gösterim, mekân, projeksiyon yansıma ve izleme pratiği olarak sinema basamağında önemli bir adımdır. Roy Arnes ise video görüntüsü estetiğinde "Videonun iki önceli olan film ve televizyona ait anlatım sistemlerini, üslup biçimlerini etkili olarak çoğaltabiliyor olması videoya kesin bir özgürlük vermektedir." şeklinde tanımlamaktadır (1995, s. 49). Baker' e göre "Sinema elbette duygusal bir ortam oluşturur ama bu duygusal ortamda düşünsel bir ortama bir sıçrama modelize etmesi gerekir. Bir film de budur, bir film bu bakımdan düşünen bir cihazdır, aygıttır, tıpkı insan gibi." (2011, s. 265). Sinema ve video arasındaki ilişki göz önünde alındığında ise Baker, sinema ve video arasındaki benzerlik ve farklılığı ses ve imaj ilişkisi üzerinden ifade etmektedir: Ulus Baker'e göre "Video sinemanın tersine ta başından beri ses ve imajı birlikte taşıyan tek araçtır. Yani ses imaja yapışmıştır." (2011, s. 37). Ayrıca videonun film ve fotoğrafla ortak yönü olarak Geltalt ve biçimlmesi olarak sınırlamaktadır ve video izleyici ilişkisinde Baker "Videoda izleyici ekrandır." şeklinde tanımlamaktadır (2011, s. 37).

Amerikalı film yapımcısı Stan Van Der Beek tarafından "Expanded Cinema" yani "Genişletilmiş Sinema" terimi ortaya atılmıştır. Bu yaklaşım 1960'ların ortalarında, sanatçılar ve film yapımcıları tarafından izleyici için daha katılımcı roller yaratarak seyirci geleneklerine meydan okuyan temel oluşturmuştur (Tate, tarih yok). Böylelikle sinema salonların dışına çıkıp sanat galeriler, müzeler, depolar, açık hava gibi farklı ortamlar içinde yani özel ve kamusal alanlarda gösterim imkânı bulup çoklu ekran veya projeksiyon gibi araçlarla farklı deneyim yaratması amaçlanmıştır.

"... video sinemanın bir üst boyutu olarak görünüyor: gösterimin zaman-mekândan kurtarılması, videografik bir zaman-mekânın kendi başına işlemeye bırakılması... " (Baker, 2011, s. 33). Televizyon ise nesneden yansıyan ışığın elektriksel sinyale dönüşmesiyle optik görüntüye dönüşmesi ve ekranda izlenebilir olmasıyla birlikte geniş kitlelere ulaşmasına yönelik geliştirilmiş önemli bir icattır. Hareketli resimlerin elektrik akımına dönüşmesi ile geliştirilen teknoloji 20.yüzyılın ilk çeyreğinde İngiltere, Almanya, Fransa ve Amerika Birleşik Devletleri'nde ilk yayınlarını yapmaya başlamıştır. Videonun bireysel üretim araçlarının gelişmesi hareketli görüntünün tarihine bakıldığında her ne kadar 1960'lı yıllar bir kırılma noktası olsa da ilk denemeler Sürrealist ve Dadaist sanatçılar tarafından yirminci yüzyılın başlarında verilmiştir. Geleneksel sanata, burjuva değerlerine ve yaşam tarzına tepkisel olarak ortaya çıkan bu akımlar, materyal ve medyalar üzerine deneysel çalışmalar yürüterek bir arayış içinde olmuşlardır. "Bir sanat yapıtında birkaç anlatım aracının birleşimi, tam ya da kapalı ve

alt (ya da ilk) düzeyde birbirinden kesinlikle ayrılmış örüntüler arasında, ikinci yapısal düzeyde bir ilişki kurulmasıyla değerlendirilen biçimsel bir aygıt sağlar.” (Arnheim, 2010, s. 165). Sürrealist eserler (film, sanat, yazılı eserler) sırasızlık, sürpriz unsuru ve beklenmedik yan yana gelişler içermiştir. Video, görsel-işitsel materyallerin artmasıyla birlikte özellikle televizyonun 1950’li yıllarda altın çağını yaşadığı dönemde, bir araç olarak eğlence ve tüketim kültürünün önemli bir unsuruna dönüşmüştür, çünkü hikâye aktarım ve anlatı dilinin dönüştürücü öğelerinden biri haline gelmiştir. Video sanatı, doğrusal anlatım yerine irrasyonel kesmelerle zamanın imajını sunmaktadır ve Baker’e göre

“Video sanatı doğaya öykünür. Bu öykünme doğanın görünümüne ya da malzemesine değil, iç zamanının yapısına yöneliktir. Video’da bir hareket diğerine bağlanmaz, imajlar irrasyonel kesmeler aracılığıyla birbiri bağlanır, bu da oradan buraya doğrusal olarak bağlanan bir imaj sunmaz bize, zamanın imajını sunar.” (2011, s. 38).

Yani, video sanatı, doğanın görünümüne değil, içsel zaman yapısına öykünmekte ve hareketleri doğrusal bir bağlam içinde sunmak yerine irrasyonel kesmelerle birbirine bağlamaktadır; böylece izleyiciye anlatsal bir yapıdan ziyade zamanın imajını sunmaktadır. II. Dünya Savaşı sonrası kuşakta, toplumsal olaylara karşı oluşan hareketlerin temelinde savaş karşıtlığı, tüketim kültürü eleştirisi, hak savunuculuğu ve kapitalizm eleştirileri üzerine kurulmuştur. Bu kuşakla birlikte, eleştirel ve deneysel yaklaşımlar özellikle sanat üretiminde yeni akımların oluşmasına zemin hazırlamıştır. Sosyal ve kültürel alanda bu denli gelişmeler yaşanırken iletişim alanında videonun izleyiciyle buluştuğu televizyonsa sanatçıların kitle iletişiminin eleştirisini getirdikleri en önemli sembollerinden biri olmuştur. Video yavaş yavaş deneyim alanı olan sinema salonundan evlere girerek günlük yaşamın bir parçası haline dönüşmüş, 1950’lerde ise kişilerin evlerinin bir parçasına dönüşen bir zevk olmuş, 1960’lı yıllarda insanların evlerine canlı yayınla astronotun yürüyüşü gelirken, 1970’li yıllarda ise Vietnam Savaşı görüntülerini oturma odalarında izlenir hale dönüşmüştür (Weise, 2007, s. 1). Sanat biçimleri teknolojik ve teknik gelişmelerden etkilenmiştir. Sanat, toplumsal olgu ve teknoloji arakesitinde kendine üretim alanları açmış, video sanatı özellikle yirminci yüzyılın ikinci yarısında önemli bir yer edinmiştir. Kitle iletişim aracı olarak televizyonun rolünün ön plana çıkması, fiziksel olarak kolaylık sağlayan taşınabilir kamera olanaklarının artmasıyla birlikte görüntü ve sesin erişilebilirliği sanat ekosisteminde yeni bir keşif alanı yaratmıştır. “Birilerinin alternatif video uygulaması tarihini sınıflandırması gerektiği gibi bazı düşüncelere de karşı olunmuştur. Bazı çalışmalar, toplumsal propaganda çalışmalarından, sanatçılar tarafından ‘alternatif’ bir psikoterapi olarak kullanılan videoya kadar, uygulamalar ve

etkinliklerin geniş bir alanını kapsar.” (Marshall, 1995, s. 37). Portapak adındaki taşınabilir kameranın Sony tarafından sektöre girmesiyle birlikte yayın teknolojisi tek bir mekân içinde büyük yapıların dışına çıkarak satın alınabilir ve taşınabilir bir formda dönemin sınırlarını yeniden çizmiştir. Video sanatı ise asıl ivmesini 1970'ler ve 1980'lerde kazanmış, 1960 yılında George Maciunas tarafından kurulan Fluxus, belirli bir stil yerine paylaşılan bir tutumla tanımlanan uluslararası bir sanatçı ve besteci ağı olarak oluşturulmuştur. Bu dinamik sosyal, ekonomik ve kültürel değişim döneminde, birçok yeni sanat biçimsel ve politik olarak radikal bir duruşu temsil etmiş, döneminde video ile çalışmaya başlayan sanatçılar, Fluxism, performans sanatı, pop art, minimalist heykel, kavramsal sanat, avangart müzik, deneysel film, çağdaş dans, tiyatro gibi çok çeşitli disiplinler arası kültürel etkinlikler ve teorik söylemler üretmiştir (Meigh-Andrews, 2014, s. 2). Deneysel müzikte kök salan ve John Cage'den ilham alan Fluxus, çeşitli medyaları kullanarak ve mevcut malzemelerle spontane performanslar sahneleyerek "kendin yap" yaklaşımını benimsemiştir (Tate, tarih yok). Fluxus sanatçısı Nam June Paik ise video sanatı üretimiyle görsel kültür anlayışını sorgulayan ve değiştiren medya tabanlı sanatıyla videoyu bir sanatçı aracına dönüştürmüştür. Nam June Paik ve Bill Viola gibi sanatçılar, video sanatının hareketli görüntülerin, sesin ve performansın senkronizasyonu yoluyla karmaşık anlatıları ve duygusal manzaraları aktarma potansiyelini keşfetmede önemli rol oynamışlardır. Nam June Paik ve Wolf Vostell gibi ilk video sanatı öncüleri, ekipmanın kendisini manipüle ederek ve teknolojiye odaklanarak eserlerini üretmişler ve Vostell bu yöntemle 'décollage' adını vermiştir. Materyal olarak televizyon setleri, ekranın önünde kayıtsızca oturan ve eğlendirilmeyi bekleyen pasif izleyiciyi kimliğini vurgulamak için bantla kapatılıp, dikenli tellerle sarılarak ya da betona gömülerek bir anlatı geliştirmişlerdir (Siewert, 2020, s. 119). Video sanatı performanslarının geçici doğası, sanat eseri ile izleyicisi arasındaki geçici ve sürekli gelişen ilişkinin altını çizerler. “Videoyu bir sanat nesnesi olarak fotoğraf, sinema ve televizyonun ‘melez çocuğu’ olarak tanımlamak mümkündür.” (Özgen, 2019, s. 47). Yaratılış pratikleri göz önünde bulundurulduğunda sinemadan başlayarak teknik imkanların, kitle iletişim araçlarının gelişmesi ve bu gelişimi takiben video sanatının üretilmesiyle birlikte tarihsel bağlamda yaratım süreçleri arasında güçlü bir akışkanlık olduğu görülmektedir. Bu akışkanlık, her performans bağlamdan, izleyici etkileşiminden ve teknolojik gelişmelerden doğrudan ve dolaylı bir şekilde etkilenebileceğinden, aracın sürekli olarak yeniden tanımlanmasına olanak tanımaktadır.

1.2. Modern ve Postmodern Sanat

Derrida'nın "sanat eseri"ne dair yapıbozumcu yaklaşımı, günümüzde sanatın ontolojisi ve işlevleri üzerine tartışmalarla birlikte, farklı tutumların "postmodern" olarak tanımlanan kavrayışa nasıl bir borç taşıdığını anlamaya yönelik postyapısalcılığın mirasını keşfetmeye bizleri teşvik etmektedir (Heikkilä, 2021). Estetiğin bir sanat teorisi olarak birincil nesnesi sanat eseridir, sanat ve eserin bir bileşimi olarak sanat eseri kavramının bütünlüğü, felsefi bir estetik için hala sıklıkla ön koşul olarak görülmektedir (Kwastek, 2013). “Sanat hegemonik bir rol oynamak için yaratılmamıştır, ancak güçleri diğer düzenleyicilerle (ekonomik, sosyal, politik) ve hem daha kötü (bir pazar yaratmak, turist, tüketici ve özelliğin iletişimcisi olmak ve böylece onun tekdüzeleşmesine katkıda bulunmak) hem de özelliğin çatallaşmalarını ve deneylerini mümkün kılmada daha iyi (diğer tekniklerle) birleştirilebilir.” (Hetrick, 2019). “Kültür endüstrisinde sanat yapıcı bir araca indirgenmiştir ve bu süreç bırakan bireyi özgürleştirmeyi, aksine bireysellik üzerine toplumsal ve düzen tarafından uygulanan baskıyı arttırmıştır. Pragmatizm, amaçlarla araçların yer değiştirmesi, verimlilik, kar güdüsü ve düzene uyum yüceltilmesi; tüm bunlar modern kitle kültürünün mevcut durumunu özetleyen niteliklerdir. (Özçetin, 2018, s. 176).

Postmodernizm, 1950'lerin sonlarından itibaren postmodernist ve postmoderniteyi de içeren temel edebi-eleştirel kökenlerden yükselen bir terimdir. Temel tanımı, geniş bir kavram yelpazesi olarak anti-modernist sanatsal tavrı ifade eder ve çeşitli kavramsal soyutlama biçimlerinde geliştirilmiş ve uygulanmıştır. “Postmodernizmin öncüleri dilbilimsel teori, göstergebilim, fenomenoloji ve modernizmi içerir ve Edmund Husserl ve Martin Heidegger gibi Alman filozoflarla yakından ilişkilendirilmiştir.” (Fischer, 2014, p. 29). Postmodernizmin teorik oluşumunu geliştiren filozof Jean François Lyotard, “postmoderni üst anlatılara karşı güvensizlik” olarak tanımlar ve “Üst anlatıların sonu teorisi aracılığıyla, Lyotard, postmodern teorisyenler arasında bir fikir birliği olma eğiliminde olanın kendi versiyonunu geliştirir. – parçalanma ve çoğulculuk çağı olarak postmodernite.” (1979, p. xxiv).

Jacques Derrida'nın görsel sanatlara yönelik önemli felsefi katkıları, 1970'lerde *The Truth in Painting* (1978) ile başlamış olup, resim, fotoğraf, video sanatı, mimari ve elektronik medya gibi çeşitli sanat formlarını kapsayan çalışmalarıyla duyular ve düşünce arasındaki ilişkiyi, görünür olanın metafizik gücünü ve sanat ile dil arasındaki etkileşimi ele alarak, sanatın her zaman dilsel üretime bağlı olup olmadığını ya da dilin ve söylemin ötesine geçip geçemeyeceğini sorgulamıştır (Heikkilä, 2021).

Sanat perspektifinde, sanatın ne olması gerektiğine dair otoriteyi veya katı bir tanımı kabul etmeyi reddeder. Yüksek ve popüler kültür, sanat ve gündelik yaşam arasındaki ayrım ve farklılık sınırları ortadan kalkmış, böylece postmodernizmin de etkisiyle yeni bir özgürlük çağı ve “her şey yolunda” algısı devreye girmektedir. Yerleşik kurallar ortadan kalktıktan sonra belirsizlik, parçalanma, normalliğin bozulması, ironi, melezleşme, katılım ve metinsellik ile yeni bir olgu anlayışı ortaya çıkmıştır. Ayrıca kültürün ve toplumun farklı kesimlerinde de etkileri görülmüştür. Postmodern yapının etkilerini anlamak için felsefe, sanat, mimari, edebiyat ve sinema sıralanabilir. “Postmodern romanların anlatı yapıları, postmodern sanat veya mimarinin politik etkileri ve hızla değişen bir dünyada çağdaş sosyal ve politik teori için postmodernizm ve postmodernite anlayışının önemi.” (Malpas, 2005, p. 4). Murphy, terimin çeşitli şekillerde tanımlandığını şöyle açıklıyor: “Postmodernizm giderek teolojiiyi, bilim felsefesini, psikanalizi ve en önemlisi edebiyat eleştirisini etkiliyor.” (1988, s. 600). Zaman ve mekân kavramı zamana göre ele alınırken, postmodern bakış açısı dönüşüm ve teknolojik bağlamlarla tanımlanan algılama biçimlerini tartışmaktadır. Postmodern zaman, birbiri ardına akan ve öznel terimler olarak tanımlanmaktadır. Özellikle iletişim ve dönüşümle ilgili teknolojik gelişmeler, kültürel ve ekonomik kuruluşların yeni yönünü besledi. Jean-Francois Lyotard'a göre:

“Yeni teknolojiler artık kamusal alanı ve ortak zamanı (bunları 'kültürel' üretim ve tüketim de dahil olmak üzere endüstriyel üretim ve tüketim nesneleri biçiminde istila ederek) gezegen ölçeğinde istila ederken, buna en çok diyebileceğimiz şey budur. En 'temel' sentezlerinde samimi' mekân-zaman, saldırıya uğrayan, takip edilen ve şüphesiz mevcut teknoloji durumu tarafından değiştirilenlerdir”. (1991, s. 47).

Değişim duygusu, uzamsal ve zamansal deneyimler postmodern görüşte yeni alanlar açmaktadır. Tanımla ilgili bu açıklamalar, onun çağdaş sanat ve kültürle ve onların gelecekteki biçimleriyle ne kadar ilgili olduğuna işaret edebilir. Bilgisayar temelli üretim ve tüketim paralellikleri, teknolojik gelişmeler sanatın fiziksel ve dijital alanlarda formlar oluşturması ve izleyicilere dağıtması için çok katmanlılar yaratmaktadır. Sanatsal yaklaşımlar, zaman ve mekân kavramıyla yeni biçimler bulmaktır. Murphy ayrıca zaman ve uzayın ardındaki terminolojiyi de vurgular: “Mekân ve zaman, basitçe söylemek gerekirse, deneyimsel yapılar olarak kabul edilir. Bu nedenle zamansallık Minkowski tarafından “yaşanan zaman” olarak adlandırılırken, Bergson ile ilişkilendirilen terim “durée”dir. (1989, p. 36). Her iki durumda da günlük yaşamın boyutlarının bilişsel yoğunluktaki değişikliklerden etkilendiği varsayılmaktadır. Zamanla sınırlandırılmak yerine, insan tutumları zamansal hareket olarak

ortaya çıkar. Gebster'in tanımladığı gibi “geçici özgürlük” postmodernizmin merkezindedir. “Zaman, konuşma tarzında en sıradan faaliyetlerden kaynaklanır. Olayların ortaya çıktığı zaman, gerçeklerin herhangi bir kronolojisini alt eder.” (1989, p. 36). Postmodernizm, içerik ve meşruiyet açısından da tartışmalıdır. Terimlerin boyutlarıyla ilgili tartışmalara bakıldığında, sanatsal ve eleştirel deneyler başrolü oynamıştır. Sanat açısından, özellikle yeni teknoloji, çoğullaşma ve parçalanma çağı olmak üzere daha fazla tartışma ortaya çıkarmıştır. Parçalanmış bir konuyu ironik ve oyuncu bir şekilde ele almak, özgünlük ve özgünlük kavramlarını baltalamak, eserlerin belirli özellikleri olarak sıralanıyor. Yeniden üretim fikirleri ve teknolojik pozitiflik, büyük bir hareket ilerlemesini açmaktadır. Tolstoy’a göre “Sanat, bir insanın yaşadığı duyguları belli dışsal işaretlerle başkalarına bilinçli olarak aktarması ve diğerlerinde bu duygulardan etkilenmesi ve bunları yaşamasından oluşan insan etkinliğidir.” (1995, p. 89).

Sanatın tekrarlanabilirliği ve sınırları çok çeşitli teorilerde tartışılmaktadır. Hem modernizm hem de postmodernizmle birlikte bu sanat akımlarının içinde yer alan sanatçılar da olmuştur. Resim, zanaat temelli çalışma, kavramsal sanat, enstalasyon sanatı, fotoğraf ve daha birçok sanat kavramı gibi sanat eserleri, farklı zaman ve biçimlerde üretilmiş ve yeniden üretilmiştir. Walter Benjamin'e göre: "İlke olarak bir sanat eseri her zaman yeniden üretilebilir olmuştur. İnsan yapımı eserler her zaman erkekler tarafından taklit edilebilir.” (2008, s. 2). Zaman içerisinde sanat çeşitli malzemelerle oluşturulmakta ve farklı üsluplarda sergilenmektedir. İlk kez, grafik sanatı mekânîk olarak yeniden üretilebilir hale geldi ve yazı da baskı yoluyla yeniden üretilebilir hale geldi. İlerleyen yıllarda litografi, eserlerin yeniden üretilmesini sağlamış ve sonrasında fotoğraf, sanatsal bir işlev olan önemli bir adım atılmasını sağlamıştır. Modern zamanlarda yaratma ve yeniden üretim süreçleri, geleneksel ve teknolojik beceriler kullanılarak farklı biçimlerde gelişmektedir. Günümüzde, özellikle video, bilgisayar, televizyon veya internet gibi görüntüye dayalı fırsatlar, sanatçıların yeni bir dizi üretim alanında becerilerini yaratmalarına ve geliştirmelerine olanak tanıyor. Video, görüntü veya grafik tabanlı sanat eserleri dijital ortamda üretilebilir ve yaratılışın fiziksel yönlerinde temsil edilebilir olma olanağına sahiptir. Gerek yaratım gerekse sergileme sürecinde teknolojik uygulama, sanatın kendisi ve sanatçı açısından önemli bir rol oynamaktadır. “Dijital sanat, bilginin elde edilmesi, saklanması, işlenmesi ve sunumu için matematiksel algoritmalar kullanan elektronik tabanlı teknolojiye odaklanır” (Crowther, 2008, s. 162). Bilgisayar ve multimedya sanatının biçimini tanımlamak için kullanılan dijital sanat, 1970'lerden itibaren gelişmeye başlayan sanatsal bir eser veya biçim olarak kabul edilmektedir. Dijital sanat eseri için teknoloji ve teknolojik uygulamaların kullanımı, sunum ve yaratıcı sürecin en temel yoludur (Paul, 2003). Teknolojik

gelişimin etkileri ve etkileri ile sanat formları, dijital yerleştirme sanatı, sanal gerçeklik gibi alanlarda sanatsal bir pratik olarak önem kazanmıştır. Dijital sanatçı, sanat üretimi biçiminde dijital teknolojiyi kullanarak bir sanat eseri yaratan kişi olarak tanımlanmaktadır. Dijital sanatın yaratılması, algoritmik sanat veya metin verileri gibi tamamen hesaplanarak oluşturulabilir veya taranmış fotoğraflar veya taranmış resimler veya metinler gibi farklı materyaller kullanılarak oluşturulabilir, bu nedenle dijital sanat yaratma yolları çeşitliliği içinde barındırmaktadır. Formun kendisi, kendi doğası ve yapısıyla bir sergi alanı inşa etmek için yeni bir bakış açısı açar. Dijital ve bilgi teknolojileri, sanat organizasyonlarının ve sergileme kurumlarının doğasına ve yapısına etki etmektedir. Galeriler ve müzeler gibi fiziksel mekânlar, izleyicilere yönelik çalışmaları temsil etmek için ekranlar veya projeksiyonlar gibi teknolojik unsurları içermeye başlar veya sanat eserleri, ziyaretçilere ulaşmak için hem fiziksel hem de çevrimiçi platformlarda yer alır. "...Elektronik çağın yeni, daha demokratik koşulları tarafından yaratılan, dünya çapındaki kamunun iletilen estetik deneyim ihtiyacına bir yanıt olarak, hızla genişleyen kültürel sergi, performans ve özel proje alışverişinin bir parçasıdır" (Lovejoy, 1990, s. 262). Alternatif stratejiler, sanat eserlerinin farklı tarz ve yapılarla sergilenmesini amaçlar. Böylece, yeni mekân ve zaman fikirleri, yeni deneyim, teknoloji, bireysellik ve toplum perspektifleriyle birlikte içerir. Google Art Project, çeşitli müzelerin, teknolojik cihazların internete bağlı olduğu her yerde ve her zaman çevrimiçi olarak ziyaret edilmesini sağlar. Diğer taraftan, binanın içinde birden fazla sanatçının eserlerini görmek mümkündür. Sanat ve teknoloji arasındaki bağ, sanatın hem yaratım sürecinde hem de sergileme pratiklerinde etkin bir rol oynamaktadır. Bu değişimler ışığında zaman ve mekân olgusu ortaya çıkmıştır. Son olarak, Benjamin sanat eserinin ve varoluşun yeniden üretimini vurgular. Ancak otantikliği ve aurayı tartışıyor ve şöyle diyor: "Bir sanat eserinin en mükemmel yeniden üretimi bile bir unsurda eksiktir: zaman ve mekândaki varlığı, olduğu yerde benzersiz varlığıdır" (Benjamin, 2008, s. 3).

Yirminci yüzyılın ortalarına doğru, Avrupa ve Amerika Birleşik Devletleri'nde karmaşık ve kafa karıştırıcı bir sanat formu ortaya çıkmaktadır. Bu sanat formu, video sanatı, sanatçı videoları, deneysel video, sanatçı televizyonu, "yeni televizyon" ve hatta "Gerilla TV" gibi farklı adlarla anılmaktadır. Tür, çeşitli sanat hareketlerinden, teorik yaklaşımlardan, teknolojik ilerlemelerden ve politik ile sosyal aktivizmden etkilenmektedir. Dinamik sosyal, ekonomik ve kültürel değişimlerin yaşandığı bu dönemde, birçok yeni sanat biçimi hem biçimsel hem de politik anlamda radikal nitelikler taşımaktadır. Video ile çalışmaya başlayan sanatçılar, Fluxus, performans sanatı, beden sanatı, Arte Povera, Pop Art, minimalist heykel, kavramsal sanat,

avangard mzik, deneysel film, çağdaş dans ve tiyatro gibi disiplinlerin yanı sıra çok çeşitli disiplinler arası kültrel etkinliklerden ve teorik söylemlerden yararlanmaktadır. Video sanatı da açıkça uluslararası bir fenomendir. Bir lkeden farklı uygulamalar diğere aşılanmıştır, bu nedenle sanatçıların videolarının karmaşık tarihini kavramak için tre katkıda bulunan yaklaşımlara ve tutumlara genel bir bakışa sahip olmak gerekir. (Meigh-Andrews, 2014). . Başlangıçtan itibaren video ile çalışan sanatçılar, yalnızca çeşitli kültrel etkilerden faydalanmakla kalmamış, aynı zamanda ulusal sınırları aşan fikir ve tutumları ithal ederek, daha geniş gzel sanatlar pratiğini zenginleştirip beslemiş ve diğere disiplinlerden ve medyadan gelen fikir ve yaklaşımları yeniden benimsemiştir.

1.3. Hareketli Grnt ve Sanat İlişkisi

Sanat ve hareketli grnt arasındaki simbiyotik ilişki yalnızca yaratıcı ortamı dnştrmekle kalmamış, aynı zamanda sanatçılara farklı boyutlar ve formlar kazanmasına imkân tanımıştır. Videonun onlarca yıldır sanat retim biçimleriyle anlatıya dahil olması, zellike çağdaş sanatın daha geniş bağlamı içinde karakterize olarak ifade araçlarına dnşmesini kolaylaştırmıştır. Sanatçılar açısından karmaşık anlatıların çeşitli temalarla etkileşime girmesine kolaylık sağlarken sanatsal retim erişilebilirliğini kolaylaştırmıştır. Video prodksiyon araçlarının ulaşılabilirliğinin artması, sanatçıların geleneksel sanat biçimlerinde ifade edilemeyen anlatıları keşfetmelerine olanak tanımaktadır ve bu durum, daha kapsamlı ve çeşitli bir sanat dilinin oluşumuna katkıda bulunmaktadır. Videonun bir sanat formu olarak kazandırdığı zamansal boyut, izleyicinin sanat eserine olan bakış açısını yeniden deęerlendirmesini zorunlu kılmaktadır. Nam June Paik’in videoyu zaman odaklı bir araç olarak ele alışı, bu bağlamda temel bir referans noktası olarak kabul edilmekte ve zamanın dnştrlmesine dayalı sanatsal çalışmaların gelişimine yn vermektedir.

Bu zamansal yn aynı zamanda izleyiciyi sanat eseriyle dinamik bir ilişkiye dahil ederek, aracın katılımcı doğasını vurgulamaktadır. Sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojilerinin ortaya çıkışı, sanat-video bağlantısını yeni etkileşim alanlarına itmekle birlikte yeni alanlar açmıştır. Galeriler ve mzeler video sanatı enstalasyonlarının gelişen doğasına uyum sağlayacak şekilde uyum sağladıkça, bu durum sergi alanının yeniden deęerlendirilmesine yol açmaktadır. Sanat ve video arasındaki bağlantı teorik temelleri, sosyo-kltrel çıkarımları ve sanat ile teknolojinin yakınsamasından doğan dnştrc potansiyeli kendi içinde barındırmaktadır. Sanatçılar yaratıcı ifadenin sınırlarını zorlamaya devam ettikçe,

çağdaş kültürel ortamda sanat ve video arasındaki karmaşık ilişkiye dair daha derin bir anlayış geliştirmede önemli bir rol oynamaktadır.

1.3.1. Hareket-imge ve zaman-imge

Sanat eserlerinin ve sanat üretiminin var olabilmesi hem görünür hem de görünmez olan iki boyuta dayanır. Sanatçı, kendi hafızasını yorumladığında bir düşünme süreci ortaya çıkar; aynı şekilde, sanat eserinin izleyicideki deneyimi de düşünmeyi tetikler. Bu nedenle, imgelerin bir parçası olan ve izleyicinin zihninde imgeler aracılığıyla oluşan her şey yalnızca görünür dünyadan kaynaklanmaz (Heikkilä, 2021).

“Fotoğraf makinasının bulunuşu bu makinanın bulunuşundan çok önce yapılan resimlere bakışı da değiştirdi. Başlangıçta resimler süslemek üzere yapıldıkları yapının bütünleyici birer parçasıydı. Erken Yeniden doğuş katedral ya da kiliselerinde insan, duvarlardaki imgelerin yapının iç yaşamının birer kaydı olduğu, imgelerin birleşerek yapının belleğini oluşturduğu duygusuna kapılır —imgeler yapının kendine özgü niteliğini böylesine tamamlar.” (Berger, 2014, s. 19). “Einstein metafiziğinde yalnızca deney ötesi bir inanç kavramı olan Spinoza Tanrısı sanat yapıtı içinde bir gerçekliğe dönüşür ve sanatçının yaratım süreciyle bir arada bulunur. Hareketli yapıtın poetikasına, yorumlama özgürlüğüne, sonuçların belirsizliğinin kabul edilmesine ve gereksinimlerden arınmış seçimlerin süresiz belirsizliğini bir çağrı olarak görüldüğünde, yapıtın açılma olasılığı bir ilişkiler alanı içinde gerçekleşir.

Einstein evreninde olduğu gibi hareketli yapıda tek bir ayrıcalıklı deneyimin reddi İlişkilerde bir kaos yaratmaz, aksine ilişkilerin düzenlenmesi için bir kural olur. Sonuç olarak hareketle yapıp, çok sayıda farklı kişisel gelişim olasılığıdır ama bu girişimler gelişigüzel ve biçimsiz değildir; gereksinimden ve belirli olma durumundan arındırılmış bu çağrı, sanatçının hep girmemize arzuladığı dünyaya bir çağrıdır. Böylece sanatçı karşıdakine tamamlanacak bir yapı sunar yapısını tam olarak nasıl tamamlanacağını dair bir fikri yoktur ama bir kez tamamlandığında yapıp da yine de başka bir yapıt değil kendi yapıt olacağını ve bir başkası tarafından onun öngöremeyeceği bir biçimde yapılandırılmış olsa bile yorum diyalogu sonunda somut olarak ortaya çıkan biçimin kendi biçimi olacağını bilir; çünkü gelişimin doğal gereklerini belirli bir mantık çerçevesinde yapılandıran yönlendiren ve ortaya koyan ve olasılıkları öngören aslında sanatçının kendisidir” (Eco, 2021, s. 91).

Umberto Eco, sanatta tek bir ayrıcalıklı deneyimin reddi, ilişkilerde kaos yaratmamakta, aksine bir düzen oluşturmakta ve sanatçının izleyiciyi katılıma davet ettiği açık bir yapı sunmaktadır; sanatçı, eserin tamamlanma sürecini tam olarak öngöremese de izleyici tarafından farklı biçimlerde yapılandırılrsa bile, ortaya çıkan sonucun hâlâ kendi eseri olacağını

bilmektedir, çünkü eserin mantığını ve olasılıklarını belirleyen, yönlendiren ve şekillendiren sanatçının kendisidir. Film estetiği, çeşitli benzetmelerle anlaşılmaktadır. (1) Yüzeysel karşılaştırmalar, Pudovkin'in çekimleri bir şiirdeki kelimeler olarak benzetmesi gibi, filmi bale, opera veya edebiyatla ilişkilendirmektedir. (2) Daha derin bir analiz, filmi müziğe benzetmekte, ritmi ve yapıyı vurgulamaktadır. (3) Başka bir bakış açısı, filmi resme benzetmekte, "söylemsel" içerikten ziyade "sunumsal" içeriğe odaklanmaktadır, ancak bu, sembolik anlamı ihmal etmektedir. (4) Benzer şekilde, mozaik sanat olarak film, kareleri, sahneleri ve dizileri vurgulamakta, ancak anlatı yönleriyle mücadele etmektedir. (5) Matematiksel bir yaklaşım, filmi analitik geometri olarak görmekte, kare hızını temel bir parametre olarak kullanmakta, ancak sanatsal özünü yakalamayı başaramamaktadır (Harrah D. , 1954). Eisenstein, sinemanın ikili bir soyağacını ana hatlarıyla belirtmektedir: Biri, ifade araçlarını (çerçeveleme, projeksiyon, montaj gibi) izlemekte, diğeri ise sinemayı, geçici olguları kaydeden ve koruyan daha önceki medyaya bağlamaktadır (Somaini, 2016). Böylece sinema, bireysel eserlerden oluşan bir koleksiyon olarak değil, çeşitli sanatsal, teknik ve ritüel öncüllerin mirasçısı olarak konumlandırılmaktadır. Film yapımcılarına odaklanmak yerine, sinema sanatlar, popüler eğlence, görsel gösterimler ve ritüeller de dahil olmak üzere çeşitli öncüllerin varisi olarak konumlandırılmaktadır. Ayrıca sinema, camera obscura gibi sinema öncesi aygıtlarla ve fonograf ile radyo gibi medya teknolojileriyle ilişkilendirilerek geniş bir temsil ve teknik yenilik tarihi içine yerleştirilmektedir (Somaini, 2016).

Sanat, Einstein evreninde olduğu gibi hareketli ve çoklu bir yapıya sahip olup, tek bir ayrıcalıklı deneyimi reddetmektedir. Bu durum, kaos yaratmak yerine ilişkilerin düzenlenmesi için bir kural haline gelmektedir. Sanatçı, kişisel gelişim ve farklı olasılıkların düzenlenmesini sağlayan bir çağrı sunmaktadır. Ancak bu süreç, rastgele ya da biçimsiz değildir; sanatçı, yapıtını tamamlanmamış bir yapı olarak sunmakta ve izleyicinin bu yapıyı kendi deneyimleriyle tamamlamasına olanak tanımaktadır. Sanatçı, ortaya çıkan eserin özgünlüğünü koruyacağını, başkası tarafından farklı bir şekilde yorumlansa dahi bu yorumun eserin bir parçası olacağını öngörmektedir. Çünkü sanatçının görevi, gelişim olasılıklarını doğal bir mantık çerçevesinde yapılandırmak ve yönlendirmektir. Bu süreç, izleyiciyle sanatçı arasında bir diyalog yaratmakta ve sonuçta ortaya çıkan biçim, sanatçının vizyonu ile izleyicinin katkısının birleşimi olarak şekillenmektedir. Böylece sanat hem sanatçının hem de izleyicinin katılımıyla dinamik ve tamamlanabilir bir yapı haline gelmektedir.

Deleuze'e göre "Hareket-imge ve zaman imge arasında çok sayıda mümkün dönüşüm ve neredeyse algılanamaz geçişler, hatta karışımlar vardır." (2004) Ulus Baker'e göre: "Video zamanın kendisidir. Zaman-imajdır. Zaman-imaj- da zaman mantıksal bağlantı ve ilerleme şeklinde kendini sunmaz. Aralıklar, farklar, kesilmeler, duraklamalar, tekrarlar olarak kendini sunar" (2011, s. 38). Geleneksel kurgu anlayışı, zaman-imgede hareket ve eylemlerin kesişimini geride bırakır. Sanat ve sanat üretimi hem görünür hem de görünmez boyutlara dayanmakta ve sanatçının hafızasını yorumlama süreci, izleyicide de düşünmeyi tetikleyen bir deneyim oluşturmaktadır. Sanat tarihi boyunca imgeler, yalnızca görünür dünyadan beslenmemekte, aynı zamanda yapının belleğini oluşturan bir bütünlük içinde değerlendirilmektedir. Sanat yapıtları, belirli bir metafizik anlayış çerçevesinde şekillenmekte, sanatçının yaratım süreciyle birleşerek izleyiciyle etkileşime giren bir gerçeklik kazanmaktadır. Umberto Eco'ya göre, sanatta tek bir ayrıcalıklı deneyimin reddi kaos yaratmamakta, aksine sanatçının izleyiciyi sürece dahil eden açık bir yapı sunmasını sağlamaktadır; sanatçı, eserin tamamlanma sürecini önceden belirleyemese de izleyicinin katılımıyla şekillenen yapının, farklı yorumlara açık olsa bile, kendi eseri olarak kalacağını bilmektedir. Eisenstein, sinemanın iki farklı soyağacına sahip olduğunu belirterek sinema tarihini şekillendiren unsurları, diğer yandan da sinemanın daha önceki medya ve ritüellerle olan bağlarını vurgulamaktadır. Bu bağlamda sinema, yalnızca bireysel eserlerin bir koleksiyonu olarak değil, teknik ve sanatsal mirasın bir devamı olarak değerlendirilmektedir.

1.3.2. Filmsel anlatı

Filmdeki anlatım, sinematik hikâye anlatımının temel bir yönü olmakta ve görsel ile işitsel öğelere olan bağlılığı sayesinde diğer anlatı biçimlerinden ayrılmaktadır. Özellikle Bordwell, Metz ve Chatman gibi teorisyenler tarafından özetlenmekte olan klasik anlatı teorisi, filmin zaman, mekân ve bakış açısının etkileşimi yoluyla anlamı nasıl oluşturmakta olduğunu anlamak için bir temel sağlamaktadır. Filmsel anlatı, izleyiciye bir hikâye aktarmanın temel mekanizması olarak görülmekte, geleneksel edebi anlatılardan farklı olarak, filmsel anlatı doğası gereği çok yönlü olmakta ve anlamı oluşturmak için görsel kompozisyon, ses tasarımı, kurgu ve performans unsurlarını bir araya getirmektedir. Sinematik anlatımın yapısal bileşenleri, onu şekillendiren teorik çerçeveler ve farklı anlatı stratejilerinin izleyici algısı üzerindeki etkileri, bu çalışmanın temel inceleme alanlarını oluşturmaktadır. Birinci şahıs, üçüncü şahıs, kısıtlı ve güvenilmez anlatım gibi çeşitli anlatı tekniklerinin analizi yoluyla bu çalışma, film yapımcılarının anlamı, izleyici etkileşimini ve tematik derinliği nasıl

yönlendirmekte olduğunu ve anlatı yapılarını nasıl bilinçli bir şekilde manipüle etmekte olduklarını ortaya koymaktadır.

Bordwell, anlatıyı dinamik bir süreç olarak görmekte ve biçimsel sistemlerin izleyicinin hikâye inşa etmesini hem yönlendirdiğini hem de sınırladığını savunmaktadır. Odak noktası, verilerin doğasından çok, izleyicinin görsel ve işitsel verileri nasıl yorumladığıdır. Ona göre, anlamın inşası büyük ölçüde izleyiciye bağlıdır. Bu doğrultuda, sinematik bir anlatıcı kavramını reddederek, anlatının film kurgusu ve stilinin izleyicinin hikâye oluşturma sürecini yönlendirdiği bir etkileşim süreci olduğunu öne sürmektedir (Chatman, 1990). Sinematik anlatımın temel bileşenlerini işitsel ve görsel kanallar üzerinden inceleyerek, filmin yapılandırılma sürecini detaylandırmaktadır; işitsel kanal, gürültü, müzik ve diyalog gibi unsurların anlatıya nasıl katkı sağladığını analiz ederken, görsel kanal ise mekân, oyuncu performansı, ışıklandırma, kamera hareketleri ve kurgu teknikleri gibi unsurların filmi nasıl şekillendirdiğini ele almaktadır. Sinematografi ve kurgu, sahnelerin düzenlenmesini sağlayarak izleyicinin anlatıyı algılamasını yönlendirirken, ses kullanımı atmosferi güçlendirmekte ve böylece tüm bu unsurlar bir araya gelerek film dilini oluşturan estetik ve anlatısal bütünlüğü inşa etmektedir (Chatman, 1990).

Filmsel anlatı, olayların salt aktarımının ötesine uzanan dinamik ve çok yönlü bir hikâye anlatma mekanizması olmaktadır. Film yapımcıları, görsel, işitsel ve zamansal teknikleri entegre ederek izleyici beklentilerini etkilemekte, manipüle etmekte ve zorlamakta olan anlatılar yaratmaktadırlar. Yapısalcılık, postmodernizm, bilişsel psikoloji ve psikanalizden gelen teorik yaklaşımlar, filmsel anlatının nasıl işlemekte olduğuna ve sinematik anlamı nasıl şekillendirmekte olduğuna dair değerli içgörüler sağlamaktadır.

1. ZAMAN, MEKÂN VE SANAT İLİŞKİSİ

Zaman, felsefi ve bilimsel bağlamda karmaşık bir kavram olarak ele alınmaktadır. Fizikte, mekân-zaman sürekliliğinin bir boyutu olarak tanımlanan zaman, Einstein'ın görelilik teorisiyle mutlak olmaktan çıkarak dinamik bir çerçeveye oturmuştur. Felsefede ise zaman, Augustine gibi filozoflarca insan bilincine bağlı öznel bir deneyim olarak değerlendirilmiştir. Bu bağlamda zaman, fiziksel evrenden insan algısına kadar geniş bir perspektifte incelenmektedir.

Mekân kavramı, Henri Lefebvre tarafından ekonomik, toplumsal ve zihinsel boyutları birleştiren bir üretim aracı olarak ele alınmaktadır. Lefebvre, mekânı, içinde bulunduğu toplumsal yapının koşullarını barındıran ve sürekli evrilerek yeni anlamlar üreten bir unsur olarak tanımlamaktadır. Mekân ve zamanın varoluşsal olarak birbiriyle sıkı bağlarla ilişkili olduğu vurgulanmaktadır. Heidegger, mekânın, sınırlarla tanımlanan ve bireyler tarafından içselleştirilerek kişisel bir anlam kazanan yerlerden oluştuğunu savunmaktadır. Bachelard ise mekânı, bireyin ruhsal çözümleme aracı olarak değerlendirmekte, belleğin ve imgelemin birleştiği bir alan olarak görmektedir. Mekân ve zaman, fiziksel boyutlarının ötesinde zihinsel ve varoluşsal bir dönüşüm süreci içinde değerlendirilmektedir. Mekân, beden ve ruhla bütünleşerek, bireyin algısal ve psikolojik deneyimleriyle harmanlanmakta ve sürekli yenilenen bir yapıya dönüşmektedir. Bu yaklaşım, mekân ve zamanın toplumsal, fiziksel ve zihinsel boyutlar arasındaki etkileşimle şekillendiğini ortaya koymaktadır.

1.1. Zaman, Mekânın Tanımı ve Varlığı

Felsefi ve bilimsel söylem bağlamında zaman, çeşitli disiplinlerde araştırılan karmaşık ve çok yönlü bir kavramdır. Temel bir tanım, zamanın genellikle uzayla birlikte uzay-zaman sürekliliğini oluşturan bir boyut olarak kabul edildiği fizik alanından kaynaklanmaktadır. Einstein'ın görelilik teorisinin ileri sürdüğü gibi, zaman mutlak bir varlık değildir ancak uzayla karmaşık bir şekilde bağlantılıdır ve yerçekimi ve hareketten etkilenen dinamik bir çerçeve oluşturur (Einstein, 1915). Ayrıca felsefi alanda zaman, derin bir tefekkür konusu da olmuştur.

“Belki de üç zaman olduğu doğru bir şekilde söylenebilir: geçmiş şeylerin şimdiki zamanı; şimdiki şeylerin şimdiki zamanı ve gelecek şeylerin şimdiki zamanı. Çünkü bu üçü bir şekilde ruhta bir arada var olur, aksi takdirde onları göremezdim. Geçmiş şeylerin şimdiki zamanı hafızadır; şimdiki şeylerin şimdiki zamanı doğrudan deneyimdir, gelecek şeylerin şimdiki zamanı beklentidir.” (Augustine, 1876 akt. Manning, Cassel, & Cassel, 2013)

Böylece zaman kavramı disiplin sınırlarını aşarak fiziksel evrenin karmaşıklıklarından insan algısı ve iç gözleminin nüanslarına kadar uzanan uzanmaktadır.

1.2. Mekân, Henri Lefebvre ve Mekânın Üretimi

1486'da Vitruvius yayınladığı *De Architectura* isimli eserinde mimarlığı “firmitas” (sağlamlık), “utilitas” (kullanışlılık) ve “venustas”tır (güzellik). Böylece mimarlık, sağlamlık (firmitas), fonksiyonellik (utilitas) ve güzellik (venustas) kurallarını bir araya getiren yapı yapma sanatıdır.” şeklinde tanımlamıştır.” (Kortan, t.y.). “Mimari, iç mekân, dış mekân düzenler ve etkinliklerine çeşitli zeminler yaratır.” (Taşçıoğlu, 2013, s. 33). “Ürün-üretici olan mekân, ekonomik ve toplumsal ilişkilerin dayanağıdır. Aynı zamanda, üretim aygıtının, genişletilmiş yeniden-üretimin, pratik anlamda "alanda" gerçekleştirdiği ilişkilerin yeniden-üretiminin içine de dahil değil midir?” (Lefebvre, 2014, s. 25). Özne ve nesneler içinde bulundukları yapının ve mekânın bağları içinde anlamları bulmaktadır. Bu noktada varoluşsal sürecin bir parçası olarak mekânlar oluşturdukları yapı ile üretim aracı olarak sistemde yer almaktadırlar. Lefebvre, mekânı bir üretim aracı ve dolayısıyla toplumun temelinin bir parçası olarak görür (2014). Bu anlamda mekânın canlı ve zamanla evirilen yapısından bahseden Lefebvre, mekânın beraberinde getirdiği zamanın kendisinde gerçekleşen, onu yaratan ve üreten olarak tanımlamaktadır. Descartes, mekân kavramının ve özgürleşmesinin oluşumunda belirleyici bir evre olarak görülmüştü. Batı düşüncesinin çoğu tarihçisine göre, mekânın ve zamanın kategorilerin parçası olduğunu ileri süren Aristotelesçi geleneğe son veren Descartes'tı. Aristotelesçi geleneğe göre, hissedilir olguları adlandırmayı ve sınıflandırmayı mekân ve zaman sağlıyordu, fakat statüleri belirsiz kalıyordu; bu anlamda, bunlar, ya bu hissedilir olguları sınıflandırmanın ampirik tarzları olarak ya da bedendeki organların verilerinden üstün, yüksek genellemeler olarak kabul ediliyordu (Lefebvre, 2014, s. 33). Mekân ve zamanın varoluşsal olarak birbirine sıkı bağlarla bağlı olduğunu, birinin oluşmasının ötekini varlığıyla ilişkilendirerek oluşturur. Bu noktada Lefebvre bir birliği oluşturan üçlü “zihinsel, fiziksel ve toplumsal” alandan söz eder “Öncelikle fiziksel alan, yani yeni doğa, kosmos; ardından, (mantığın ve biçimsel soyutlamanın da dahil olduğu) zihinsel alan; nihayet, toplumsal gelir”. Bu üç alan/mekân-zaman çoğu kez iç içe ilerler (Lefebvre, 2014, s. 42). Her bir mekânın varolduğu yapının içinde kendi bulunmuşluğu ile anlarını barındırır. “Her mekân, bireysel ve kolektif bir özne olan, zira her zaman bir grubun, bir sınıfın üyesi olan ve bu mekâna sahip olmaya çalışan failden önce gelir (Lefebvre, 2014, s. 85)”. Bu bağlamda kendi koşullarını barındırdığı ve yapının sonuçlarının görüldüğü bir üretim mekânizmasının bir parçası olarak görülür. Özne ve nesnelerin şekillendiği düzende, sanat da içinde bulunduğu toplumda

bireylerle ve sergilendiği fiziksel mekânlarda üretimin bir parçası olarak yeni anlamlar üretmektedir.

Yerler kişiler tarafından mekânın genelliği içinde karmaşık ve her zaman değişen şekillerde tikelleştirilir (Heidegger akt. Sharr, A. (2013). Martin Heidegger, etrafına sınırlar koyarak bir mekânı tanımlamaktadır çünkü ona göre “Bir yeri tanımlamak mekânda bir yerin çevresine bir tür sınır çekmeyi gerektirir.” (Sharr, 2013, s. 57). Adam Sharr, Heidegger için mekânın mevcut, hali hazırda hep orada olan sınırlar üzerinden– duvar, yol, nehir–deneyim yoluyla içselleşerek nasıl kişisel yerlere dönüştüğünü belirtmiş, Heidegger’in tasarısında bir mekânı düşünmek zihinlerimizde içinde bulunulan andan, yani buradan oraya fırlatılma hayali içerdiğini vurgulamıştır (Sharr, 2013). Heidegger'e göre, mekân insanlarca, günlük hayata içkin olan çok çeşitli yer tanımlamalarıyla, yerler halinde derlenip toplanmıştır. Ona göre, insanların mekân anlayışı, çevremizi kuşatan genel "mekân'ın geniş bağlamı içinde kendileri için tanımladıkları yerleri deneyimleyişlerine bağlıdır. Bir yeri tanımlamak mekânda bir yerin çevresine bir tür sınır çekmeyi gerektirir. Bu tanımlama, Heidegger için öncelikle algılayanın zihnine bağlıdır. Bu sayede yerler kişiler tarafından mekânın genelliği içinde -karmaşık ve her zaman değişen şekillerde tikelleştirilir. Heidegger'e göre mekânın kendisi ancak bu şekilde kavranır: yerlerin çevresindeki sınırları tanımlayabildiğimiz bağlam içindedir. Mekân ancak yerleri tanımlayabilirsek oluşur (Sharr, 2013). Zihne ait olan ve tıpkı içinde yaşanılan, evler gibi kişiselleşen mekânlar, Guston Bachelard tarafından ruhun çözümleme aracı olarak görülür. Bu araç, insanın kendi iç mekânına yolculuğun sağlar, bilinçdışı mekânda oturmaktadır. Nasıl ki insanlar bu mekânların içindeyse, mekânlar da bireylerin içindedir. Bellek ve imgelemin iç içe geçtiği mekân/lar derinleşerek düşleme yoluyla çoğalırlar (Bachelard, 1996). Bu şekilde kurulan bağlarla, fiziksel mekânla varoluşsal/psikolojik mekân durmadan birbirlerinin yerlerine geçer ve bütünleşirler. Beden ile dünya arasında kurulan içselleşen ilişki vardır, gören görünen, hisseden ve hissedilen arasından bir bütün olarak birleşir (Merleau-Ponty, 1996). Mekân, beden/ruhla bir araya gelerek bütünleşir ve bu bütünleşmeyle görünmeyene ve sonsuz olana uzanır. Görünen/görünmeyenden hareketle beden, mekânın boşluğunda doluluk olarak yerini alır. Bir kesişme anı olan bu an için girdiği bir mekânda kendi yerini tanımlayan bedenin dışında kalan alanın, kendi pozitif yerinin negatifi olduğunu da söyleyebiliriz. Beden bu mekânda (içinde, üzerinde ya da dışında) hareket ettikçe, pozitif ve negatif yeri sürekli olarak birbirine dönüşür (Koca & Hale, 2017).

Günümüze kadar farklılıkları ve benzerlikleri anlamlandırılmaya çalışılan mekân ve zaman sadece duyularla algılanmasının ötesinde, fiziksel yüksekliği, genişliği ve yüzeyi gibi alımlamaların ötesinde zihinde görünmeyen ve belleğe yerleşerek içinde yer alan özne ve neslelerle ait olduğu yapıda kendi içinde barındıklarıyla sürekli dönüşen ve eklemlenerek çoğalan bir yapıya dönüşmektedir.

1.3. Mekân ve Sanatsal İfade

“Sanatın eleştirel gücü, - sanatçının açık taahhüdünde değil-gerçeklikle kurduğu bu çetrefilli ilişkide bulunur.” (Heynen, 2011, s. 256). Mekân, sanatın hem üretiminde hem de sunumunda merkezi bir rol oynamaktadır ve sanatsal ifade bağlamında çok yönlü bir anlam taşımaktadır. Sanatçının yaratıcı sürecine yön veren bir ortam olarak mekân, eserlerin hem anlamını hem de algılanışını derinlemesine şekillendirmektedir. Mekânın bu bağlamdaki etkisi, yalnızca fiziksel özelliklerinden değil, aynı zamanda kültürel, tarihsel ve sosyopolitik bağamlarından kaynaklanmaktadır. Bu durum, mekânı sadece bir fiziksel arka plan olmaktan çıkararak sanatsal üretimin aktif bir bileşeni haline getirmektedir. Sanat eserleri, yaratıldıkları veya sergilendikleri mekânlarla sürekli bir etkileşim içinde bulunmaktadır. Özellikle çağdaş sanatta, mekânın fiziksel boyutları, ışıklandırması, malzeme özellikleri ve akustik yapısı gibi unsurlar, eserin izleyici üzerindeki etkisini doğrudan belirlemektedir. Ayrıca, mekânın kültürel ve tarihsel bağlamı, sanat eserine ek bir anlam katmanı sağlamaktadır. Bir galeri, müze ya da kamusal alanda sergilenen eserler, farklı mekânsal bağlamlara göre farklı şekillerde algılanmaktadır. Mekân, sanatsal ifade bağlamında özellikle mekâna özgü (site-specific) sanat eserlerinde daha belirgin bir şekilde öne çıkmaktadır. Mekâna özgü sanat, eserlerin, mekânın fiziksel ve kavramsal özellikleri temel alınarak üretilmesini gerektirmektedir. Bu eserler, bulundukları mekândan bağımsız olarak düşünülememekte ve mekân ile sanat eseri arasında güçlü bir ilişki kurulmaktadır. Sanatçılar, bazen mekâna uyum sağlayan, bazen de mekânın sınırlarını zorlayan yaklaşımlar benimsemektedir. Dijital teknolojilerin gelişimiyle birlikte mekân kavramı, fiziksel sınırların ötesine geçmektedir. Sanal mekânlar, fiziksel mekânlarla etkileşim içinde bulunarak veya onların yerine geçerek sanatçılara yeni ifade alanları sunmaktadır. Sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojileri, mekânın sanatsal bağlamını dönüştürmekte ve izleyici ile eser arasındaki etkileşimi yeniden şekillendirmektedir. Bu dönüşüm, mekânın artık yalnızca fiziksel değil, aynı zamanda dijital bir bağlam olarak da ele alınmasını önemli kılmaktadır. Video sanatında, fiziksel mekânın özellikleri, eserin izleyici üzerindeki etkisini doğrudan şekillendirmektedir. Video projeksiyonlarının yerleştirildiği duvarlar, odalar veya açık alanlar, eserin algılanışını etkileyen önemli unsurlar arasında yer

almaktadır. Mekânın boyutları, ıřıklandırması, akustik özellikleri ve mimari yapısı, videonun estetik deneyimini güçlendirmekte veya dönüřtürmektedir. Bir galeride sergilenen video, dikkatlice kontrol edilen bir çevrede izlenirken, kamusal bir mekânda sunulan video, izleyicinin gündelik hayatla doğrudan bir bağlantı kurmasını sağlamaktadır. Bu bağlamda, mekân, video sanatının anlamını ve algılanışını yeniden yapılandıran aktif bir bileşen olarak ortaya çıkmaktadır.

1.3.1. Sergileme mekânları

Sergi alanları insanlık tarihinde kültürel ifade, teknolojik yenilik ve sosyal deęişim için platformlar olarak hizmet ederek kritik bir rol oynamıştır. Antik pazar yerlerinden modern sanal galerilere kadar bu alanlar toplumun deęişen ihtiyaçlarını ve isteklerini yansıtmaktadır. Sergi alanları insanlık tarihinde kültürel ifade, teknolojik yenilik ve sosyal deęişim için platformlar olarak hizmet etmektedir. Sanat eserlerinin müzelerdeki tarihsel ve çağdaş bağlamı üzerine yapılan bu analiz, Batı müzelerindeki dini nitelikteki eserlerin geçmişteki koleksiyonculuk ve sergileme süreçleriyle şekillendiğini vurgulamaktadır: Antik, Ortaçağ ve Erken Modern dönemlerden itibaren, dini amaçlarla başlayan bu koleksiyonculuk faaliyetleri, uluslararası ticaret ve misyonerlik hareketleriyle evrilmiş ve zamanla nesnelerin orijinal anlamlarından uzaklaşmasını sağlamıştır (Gahtan, 2022). Yirminci yüzyılın son çeyreğinde müzeler, mimari çeşitlilik ve sosyal rollerle daha popüler hale gelmekte, şehir plancılarının ve mimarların ilgisini çekerek geniş bir literatür oluşturmaktadır. Bu bölüm, müzenin bağımsız bir bina türü olarak gelişimini, anıt ve araç olarak rollerini ve müze patlamasıyla ilgili konuları ele almaktadır. Müzenin bir araç olarak fikri, bir miktar esneklik ve uyarlanabilirlik anlamına geliyordu. Uluslararası sergiler geçici sergileme alanlarına olan talebi ortaya koyarken, Le Corbusier müze kavramını zamanın oku, insanlığın başarılarının ve doğanın dönüşümlerinin kümülatif ilerlemesini göstermek için tasarlanmış bir araç olarak genişletti (Giebelhausen, 2006). On dokuzuncu yüzyıl sergi alanları, kalabalıkların birbirlerini hem izleyici hem de gösteri olarak gördüğü, aynı zamanda müze sergisinin sunduğu disiplinli bilgi ve kısıtlanmış duygularla medeni bireyler olarak kendilerini algılamaya davet edildiği mekânlar olarak modern benliğin, bireylerin kendilerini ayrı ve karşıt özneler olarak deneyimlediği bir iç dünya geliştirme sürecinde önemli bir rol oynamış ve Bennett, Duncan ile diğer arařtırmacıların çalışmaları, müzenin bireyleri şekillendirmedeki etkisini derinlemesine açıklamıştır (Fyfe, 2006). Bennett'in çalışmaları, müzelerin hem disiplinci hem de hegemonyayı sürdüren yapılar olarak karmaşık bir rol oynadığını ve bu kurumlardaki kültürel güç dinamiklerini anlamak için çok katmanlı bir yaklaşım gerektiğini savunmaktadır. Kültürel teorinin “yazarın/küratörün ölümü”

ve “okuyucunun/ziyaretçinin doğuşu” kolu, tüm çevrelerde hoş karşılanmamıştır (Mason, 2006). Yirminci yüzyılın sonlarında, müzeler hem mimari çeşitliliği hem de toplumsal rollerindeki değişimleriyle dikkat çeken mekânlara dönüşerek şehir planlamasında önemli bir unsur hâline gelmiştir. Sergi alanları, sadece bireysel eserleri sergilemekten öte, insanlığın kültürel ve tarihsel gelişimini aktaran yapılar olarak görülmekte, bu süreçte ziyaretçilerin algısını yönlendiren mekânsal düzenlemeler önemli bir rol oynamaktadır. Müzelerin bireyler üzerindeki etkisi, onları yalnızca sanat ve tarih ile buluşturan yerler olmanın ötesine taşıyarak, disiplin ve kültürel normların şekillenmesinde etkili bir araç hâline

1.3.2. Sergileme mekânları, sanat ve video

Sanat tarihinde sanatsal eylemler incelendiğinde; toplumsal koşullar neticesinde sanatçının bireysel dönüşümünün, doğrudan sanat eserini dönüştürdüğü gibi izleyicinin de zincirleme bir etki ile değişimine neden olduğu görülür. Bu anlamda bulunan yerin ve hissedilenlerin, sanat eylemi gibi öznel bir oluşumdaki deneyime etki etmesi kaçınılmazdır. Değişen sergileme formları ile eser, izleyici tarafından yapılan eylemlerin, belli hareket ve düşünüş çerçevesinde değerlendirildiği bir kavram olarak da değerlendirilebilir. Sanatçının üretim süreci sonucunda ortaya çıkardığı eserle ilişkisine bakıldığında, eserin üretildiği zamana bağlı tarihsel değerlerinin yanında birçok etkenin bu sanat eserinin oluşumunda etkili olduğunu göstermektedir. Özellikle video eserlerinin izleyici ile bir araya geldiği pratiklerde hem teknik olarak sergilemenin kendisi hem de deneyim olarak mekânda sunulan olanaklar anlam bütünlüğünü etkilemektedir. Dolayısıyla sanat üretiminde; sanat nesnesi, sanatçı ve izleyici sanat olayını ortaya çıkaran üç etmen olarak bulunurlar. Heidegger'e göre sanat eyleminde eser ve sanatçı birbirini meydana getirir (2007).

“Heidegger, sanat eserini ideenin duyusal görünümü diye tanımlayan spekülâtif estetiği de basitçe yenilemez. Hegel’in bu güzel tanımı, Heidegger’in düşünce denemesiyle özne ve nesne, ben ve nesne arasındaki karşıtlığı aşmayı paylaşır. Ve sanat eserinin varlığını öznenin öznelliğinden hareketle betimlemez. Ama yine de ona dayanarak betimler. Bu, duyusal açıklaması sanat eserini oluşturulması gereken, kendinin bilin-cinde olan düşünceye düşünölmüş ideedir.” (Heidegger, 2007, s. 93).

Eserin ve sanatçının varoluşuna ek olarak, mekânın kendi varlığı ve sanatla kurduğu ilişki de zaman içinde değişip dönüşmüştür. Özellikle endüstrileşme ile başlayan gelişmeler, yirminci yüzyılla birlikte mekânsal ve teknolojik gelişmeleri farklı boyutlara taşımıştır. Video ekseninde hem üretim hem de izleme deneyimi 1830’lu yıllarda ilk hareketli görüntülerin elde edilmesi ve sonrasında İngiliz fotoğrafçı Muybridge tarafından ilk ardışık hareketli fotoğrafların 1870’li

yıllarda oluşturulmasıyla form bulmuştur. Üretimin ve izlemenin bireysel akslarla başladığı bu deneyim, halka açık olarak yaptıkları bu gösterim çok yönlü kamera ve projeksiyon yansımasıyla bir mekânda bir araya gelerek insanların izlemeye başlamasıyla deneyimin kendisi dönüşüm yaşamıştır. 19. yüzyılın sonunda başlayan bu anlatı formu ise zaman içerisinde değişimler göstermiş, 20. yüzyılda izleme pratikleri farklı zaman ve mekânlarda hem bireysel hem de kolektif olarak farklı mekân ve toplumlarda varoluşunu sürdürmektedir. Kinetoskop ile başlayan bireysel ve kısa gösterim, tek bir perdede başlayan video izleme serüveni, teknolojik gelişmeler ve bu alandaki aktif adımlarla daha da uzayan yayınlara, renk ve ses ile birleşimiyle de devam etmekte olan modern sinema salonlarının kurulmasını sağlamıştır. Mekân ve seyirci ilişkisinde 1950 sonrasında çok ekranlı projeksiyondaki radikal yenilikler oluşurken, temelde seyirci-ekran ilişkisi yapılandırılmıştır (Uroskie, 2014). Kurulan fiziksel ortam ve ekran formları, kişilerde izleme deneyimini yaratılması hedef alınarak oluşturulmuştur. Küp olarak adlandırılan mekânda kişi görüntü, ses ve atmosfer ile bütünleşerek filmi anlamlandırmıştır. Filmdeki gerilim ve gevşeme dalgalanmaları, seyircinin bedensel ritimleri ile filmin olay ritimleri arasında, "gezinmek" olarak tanımlanan ve seyircinin nabız, nefes, dikkat gibi bedensel ritimlerini etkileyen bir hareket aracılığıyla senkronize bir durum oluşturmaktadır (Pearlman, 2016) Bu sinema- ekran ilişkisi yıllar içerisinde kendi içinde farklı yapılarda işlenmiş ve kullanılmıştır. "Erken dönem sineması, hem daha önceki büyüğü fener ve stereopticon geleneklerinin sürekliliğini hem de film yapımcılarının yeni medyanın olanaklarından yararlanmasıyla dönüşümünü içeren bir geçiş temsil ve sunum biçimi olarak görülebilir." (Musser, 1979, s. 3). Tek ekran içinde yeni form arayışları ve tekniklerle 1900 yılların başında ilk örnekleri görünen bölünmüş ekran yapımcılığının kullanımı, Edwin S. Porter'ın 1903'teki " *Life of an American Fireman* " filminin açılış sahnesinde görüntülenmiştir (Musser, 2004). Ardından asıl popülerliğini 1950 sonrasında kazanmıştır. Alışılmışın dışında görsel bir dil oluşturan Francis Thompson, geleneksel kadraj dil formuna boyut kazandırmıştır. Thompson'ın çok ekranlı yapımlarında, hareketsiz veya hareketli nesnelerin statik çekimleri ya da mobil kamerayla kaydedilen görüntülerden oluşan ve ekranlara yayılan sahneler, özellikle buğday tarlaları, ormanlar ve dağ sıraları gibi manzaralı panoramalar ile scooter veya diğer cihazlarla çekimler kullanılmıştır, kısa filmi "N.Y., N.Y."yi oluşturmak için özel lenslerle bölünmüş teknikler kullanarak ödüller almasının ardından, filmlerde kullanılacak bir teknik olarak daha sık görülmeye başlanmıştır (Cocking, 1969). Ekran içindeki teknik anlamda denemelerini ise bölünmüş ekranın kullanılmasıyla anlatı oluşturulmuştur. Böylelikle çoklu olarak yansıtılan görüntülerin manipülasyonu, bu teknik açıkça görüntü çoğaltmak için kamera monteli optik cihazların kullanımından türetilmiştir. *The Thomas Crown* filmindeki polo

maçındaki çoklu ekran kullanımı ile süreyi kısaltmak amacıyla montaj yapması bu kullan örneklerinden biridir. Film çekimi ve montaj sürecindeki ekran kullanımı dönemsel olarak gelişip değişirken, sinema ekranı formu da farklılaşmıştır.

Dziga Vertov'un 1929 tarihli metafilm, bir kameramanın figürü ve maceraları aracılığıyla film yapımının ve izlenme süreçlerinin tüm yönlerini sentezlemeye çalışırken, kurgu masasındaki bir montajcının rolünü de göz ardı etmemektedir ve Farocki, filmlerde montajın nihai sonuçta görünür olmasına rağmen, montaj kararlarının nasıl alındığı ve görüntülerin bağlanmasının anlamını sorgular, montajın entelektüel bir bağ kurarken düzenlemenin akış ve ritim oluşturduğunu belirtir (Pantenburg, 2015). Teknik denemelerle başlayan arayış bölünmüş ekran, anlatı dili ve sergileme biçimlerini de etkilemiştir. Parça bütün ilişkisi mekân kullanımı ve teknolojik gelişmelerle yeniliklere yönelmiştir. Post-endüstriyel dönemle birlikte yaşanan gelişmeler, ekranların değişimi ve yeni form arayışları izleyici pratiklerini büyük oranda etkilemiştir. Son yüzyıldaki gelişmelerde Balsom'a göre:

“Son yirmi yılın galeri tabanlı hareketli görüntü üretimi hem aygıtın maddi bileşenlerini yansıtan hem de bunların ötesine uzanan sinematik özgüllüğe yönelik sorgulamaların gerçekleştiği önemli bir yerdir. Bu çalışmalar sinemayı yalnızca selüloit, projektör veya ikili kod olarak değil, aynı zamanda toplumsal ve tarihsel bir kurum olarak ‘sergiler’. Sinemanın ne olabileceği sorusuna çok sayıda cevap sunarlar ve bunu yaparken pratik yoluyla film teorisine katıldıkları anlaşılabilir.” (2013, s. 13).

Yani, son yüzyılda galerilerde üretilen hareketli görüntüler, sinemanın hem fiziksel bileşenlerini hem de kavramsal sınırlarını sorgulayan önemli bir alan oluşturmuştur. Bu çalışmalar, sinemayı yalnızca teknik bir araç olarak değil, aynı zamanda tarihsel ve toplumsal bir olgu olarak ele almakta ve film teorisine pratik üzerinden katkıda bulunmaktadır.

2. HAREKETLİ GÖRÜNTÜ VE MEKÂDA ANLAM ÜRETMEK

Filmden farklı olarak, video, görüntüleri bir birim olarak oluşturmamakta ve film şeridinin maddi yapısını barındırmamaktadır: Görsel ve işitsel öğeleri aynı anda işleyebilmekte ve aktarabilmektedir. Videoyu diğer ortamlardan ayıran en önemli özellik, elektronik sinyal işlemenin esneklik ve çeşitlilik sunmasıdır. Kaydetme, iletme ve yansıtma süreçlerinde sinyallerin ölçekleri, biçimleri ve boyutları sürekli değişkenlik gösterebilmektedir. Video, kökeni elektronik sinyal aktarımına dayanan bir ortamdır. Bu, video sinyallerinin sürekli hareket halinde olmasını ifade etmektedir. Video sinyalleri, bir kamerada üretilmekte ve ardından kapalı devre kayıt ve çoğaltma ekipmanları arasında dolaşmaktadır. Bu sinyaller, işlemciler aracılığıyla çeşitli şekillerde değiştirilebilmekte ve hem işitsel hem de görsel biçimlerde iletilebilmektedir. (Spielmann, 2008). Ayrıca, video, işitsel ve görsel sinyaller arasında dinamik bir ilişki kurmaktadır. Örneğin, ses sinyalleri görüntü sinyallerine dönüştürülebilmekte veya tam tersi bir şekilde video içeriği ses sinyallerini etkileyebilmektedir (Spielmann, 2008). Böylece hem görsel hem de işitsel unsurlar, aynı anda yayınlanabilmektedir. Video ortamının elektronik sinyal süreçlerinden doğrudan etkilenmesi, medyaya özgü teknik altyapıların şekillenmesine neden olur. Videonun kayıt ve çoğaltma işlemlerinin eşzamanlı gerçekleşebilmesi, onu film ve fotoğraf gibi fotokimyasal kayıtlardan ayırır. Ancak videonun optik kayıt teknolojisine sahip olması, bu farkı tamamen ortadan kaldırmaz; çünkü video sinyalleri yalnızca harici girişlerle değil, aynı zamanda cihazların içinde dahili olarak da üretilebilir. Örneğin, bir cihazın sinyal çıkışı başka bir cihazın sinyal girişi olarak kullanılabilir. Bunun yanı sıra, sentezleyiciler gibi cihazlar herhangi bir kayıt sürecine ihtiyaç duymadan sinyal üretebilir. Temel video formatları, görselliğin elektronik temsillerinin oluşturulması, iletilmesi ve görüntülenmesi için sabit bir mekân ya da belirli bir düzen zorunluluğunu ortadan kaldırır. Bunun yerine, video ortamı, işitsel ve görsel sinyallerin farklı biçimlerde dönüşümünü mümkün kılar. Videonun tarihsel gelişimine baktığımızda, ilk teknik tanıtımlar 1960'lı yılların ortalarında portatif video kameralar aracılığıyla gerçekleşmiştir. İlk aşamalarda video yalnızca görüntü kaydı için kullanılmış, ancak 1969'da video kaset teknolojisi ve 1971'de tekrar oynatma ile geri sarma özelliklerinin eklenmesiyle daha geniş bir kullanım alanı bulmuştur (Spielmann, 2008).

Video ortamının erken dönemlerinde, kapalı devre sistemler üzerinde yapılan deneyler büyük bir önem taşımıştır. Kameradan monitöre veya başka bir kameraya sinyal aktarımı, eşzamanlı veya zaman kaydırmalı bir şekilde gerçekleştirilebiliyordu ve bu süreçler bant kaydına ihtiyaç duymuyordu. Geri bildirim döngüleri, zaman gecikmesi ve özylenelemeli

döngüler ile yapılan bu deneyler canlı olarak gerçekleştiriliyordu. Deneylerin sonuçları, uygun şartlar sağlandığında, film kameraları aracılığıyla kaydediliyordu. Bu süreçler, video teknolojisinin gelişimine katkı sağlamış ve "canlı geribildirim" adı verilen tekniklerin ortaya çıkmasına yol açmıştır. Canlı geribildirim tekniklerinin daha da genişlemesi, işlemciler, sentezleyiciler ve anahtar ayıcıların geliştirilmesiyle mümkün olmuştur. Bu ilerlemeler, video teknolojisini yalnızca bir kayıt aracı olmaktan çıkarıp yaratıcı bir medya platformu haline dönüştürmüş ve deneysel kullanım olanaklarını artırmıştır. Video, böylece hem sanat hem de teknoloji açısından yenilikçi bir araç olarak yerini sağlamlaştırmıştır. Medya ilişkilerinin yapısında, video, televizyonla benzer iletim teknikleri ve varlık özellikleri paylaşarak elektronik bir teknoloji olarak ortaya çıkmaktadır. Video, medyanın teknik gelişim sürecinde merkezi bir rol üstlenmektedir. Video, sinyal iletim teknolojisi aracılığıyla televizyonla paylaşılabilen, akışkan sohbet estetiğiyle karakterize edilen temel özelliklere sahiptir. Basit bir teknik düzenek olan kamera ve monitör kombinasyonu, ışıkla taşınan bilgileri kaydederek bu bilgileri video sinyallerine dönüştürmekte ve ekrana iletmektedir. Bu süreçte, elektronik sinyaller tarama hatları boyunca sürekli olarak yazılmaktadır. Soldan sağa ve yukarıdan aşağıya yapılan bu yazma işlemi, satır kaydırmalar ve standart formatların (PAL, NTSC gibi) oluşturulmasıyla sonuçlanmaktadır. Video sinyalleri, standartlaştırılmış görsel-ışitsel formatlarla televizyon ve video ekranlarında görüntülenmektedir. Bu işlem, Batı kültürlerinde okuma ve yazma alışkanlıklarına uygun bir sinyal akışıyla desteklenmektedir. Video ortamı, yalnızca televizyonla yapısal paralellik taşımamakta, aynı zamanda analog kayıt ortamı olan filmle de tarihsel benzerlikler taşımaktadır. Filmde ışık ve gölgeler, fotokimyasal süreçlerle ışığa duyarlı yüzeylerde sabitlenirken, video ortamında bu bilgiler elektromanyetik olarak taranmakta ve kaydedilmektedir. Video kameraların iç mekanizması, bu sinyalleri çizgisel bir formda yazmakta ve iletmektedir. Ancak filmde farklı olarak, video sinyalleri ekranlara "yazılı" bir biçimde aktarılmaktadır ve bu süreç, gerçek zamanlı iletim ile eşzamanlı görüntü oluşturmayı birleştirmektedir. Marshall'a göre:

“1965 yılında Sony Şirketi, portapak adı verilen taşınabilir bir kamera kayıt ünitesini tüketici pazarına sundu. Koreli sanatçı Nam Jun Paik, bu ilk makinayı New York'ta satın aldı. Bu tarih, sanatçıların videodan yararlanma sürecinde öne çıkmıştır ve bunun öne çıkışının nedenleri oldukça açıktır. Yayın endüstrisindeki yıllarca süren ilerleme sonunda, televizyon yapım teknolojisi, birdenbire yayıncılık dışı kullanıcılar için de elde edilebilir oldu.” (1995, s. 33).

Video pratiğinin temel teknik gelişmeleri, medyaya özgü özelliklerin belirginleşmesini sağlamaktadır. Bu gelişmeler, özellikle video ile film ve televizyon arasındaki farkları ortaya

koymakta ve videonun performans sanatıyla olan ilişkisini vurgulamaktadır. Performans sanatında video, görsel-işitsel karakteristiklerin dinamik bir ortam olarak test edilmesine olanak tanımaktadır. Video ortamı, cihazların farklı kombinasyonlarıyla çoklu görüntüleme uygulamalarını desteklemekte ve elektronik bir sözlük aracılığıyla estetik bir dil oluşturmaktadır. Video, elektronik medyaya özgü bir araç olarak görsel-işitsel özellikleri vurgulamakta ve farklı medya biçimleri arasında bir köprü görevi görmektedir. Teknik altyapıdaki çeşitlilik ve dijitalleşmeyle birlikte, video ortamı hem geleneksel analog medyalardan hem de dijital seçeneklerden faydalanarak estetik ve teknik sınırları genişletmektedir. Bu bağlamda, video, işlemciler, sentezleyiciler ve diğer elektronik cihazlarla desteklenen teknik bir sözlüğün ve estetik yapıların gelişmesine öncülük etmektedir.

Video, görsel görüntülerin elektronik olarak yakalanması, kaydedilmesi, işlenmesi, depolanması ve oynatılmasına olanak sağlayan bir ortamı ifade etmektedir. Video formatı, hareketli görüntülerin ilk üretim biçimlerinden biri olan filmin kimyasal işlemlerle oluşturulmasının aksine, görüntüleri gerçek zamanlı olarak veya daha sonra izlenmek üzere dönüştürülebilen bir ürün haline getirmektedir. Özellikle 20. yüzyılın ikinci yarısında etkili bir şekilde yaygınlaşan bu format, 1940'lı yılların başlarında yayın kameralarının televizyon setlerinde kullanılmaya başlanmasıyla teknoloji dünyasında yerini almıştır ve o tarihten itibaren sürekli bir gelişim göstermektedir. Video pratiğinin temel yönleri açıkça göstermektedir ki, video biçimlerinin ortaya çıkması, iletilmesi ve sunulması süreçlerindeki teknolojik gelişmeler, "medyaya özgü" olarak adlandırılabilir belirlenen özelliklerle işaretlenmektedir. Bu özellikler, ilgili medya biçimleriyle yüzleşmede ve medya biçimlerinin sınırlandırılmasında belirginleşmektedir. Bu süreç, fonksiyonların teknik önkoşullarına atıfta bulunularak gelişmektedir. Özellikle film ve televizyon medyasına yapılan referansların yanı sıra, performans ve olay gibi sanat formları, medyanın karşılaştırılması yoluyla videonun belirli kapasitelere dönüştürülmesine olanak sağlamaktadır. Videografik deneyler, bu tür dönüşümlerde çeşitli biçimlerde kullanılmaktadır.

Görüntü teknolojisindeki eğilimlerden biri, görsel-işitsel formdan kaynaklanan ve önceki olanaklardan sapan teknolojik fırsatların incelenmesini derinleştirmektedir. Diğer bir eğilim ise, videonun temsili biçimlerinin farklı kurulumlar ve performans deneyleriyle test edilmesini, aynı zamanda sohbet ortamının canlı karakterini vurgulamayı ve göstermeyi hedeflemektedir. Video, cihazların farklı kombinasyonlarında çoklu görüntüleme uygulamaları gerçekleştirebilmektedir. Bu bağlamda, videografik pratiğin yeniden yapılandırılmasına

yönelik tartışmalar, video ile ilgili referans medyası arasındaki ortak faktörlerin ve farklılıkların oluşturulması amacıyla elektronik medyanın teorik söylemine duyulan ihtiyacı ortaya koymaktadır (Spielmann, 2008). Videonun teknik anlamda ilerlemesi büyük ölçüde teknolojik yeniliklere bağlı olarak şekillenmektedir. Medya endüstrisindeki video teknolojisinin benimsenmesinin ardından, bu araç sanatçılar tarafından da kullanılmaya başlanmış ve sanat alanında yaratıcı uygulamalara olanak tanımıştır. Buna paralel olarak, erişilebilirlik meselesi de gündeme gelmektedir. Video teknolojisinin ilerlemesiyle birlikte, üretim maliyetleri göreceli olarak yıllar içerisinde azalmış ve bu durum video üretimini daha geniş kitlelere yaygınlaştırmaktadır.

2.1.1. Görsel iletişim sisteminde hareketli görüntü ve yaratıcılık

Hareketli görüntülerin üretim, kullanım ve sergileme tarihine bakıldığında, her ne kadar 1960'lı yıllar önemli bir dönüm noktası teşkil etmekteyse de ilk girişimlerin 20. yüzyılın başlarında Sürrealist ve Dadaist sanatçılar tarafından gerçekleştirildiği görülmektedir. Bu akımlar, geleneksel sanat anlayışına, burjuva değerlerine ve yaşam tarzına karşı bir tepki olarak ortaya çıkmakta ve materyaller ile medyalar üzerinde deneysel çalışmalara yönelmektedir. Bir sanat eserinde birden fazla anlatım aracının birleşimi, tamamen kapalı ya da alt düzeyde birbirinden kesin sınırlarla ayrılmış görüntüler arasında, ikinci bir yapısal düzeyde ilişki kurularak değer kazanan biçimsel bir yapı sağlamaktadır." (Arnheim, 2010, s. 165) Sürrealist eserler gerek filmlerde gerekse yazılı metinlerde sırasızlık, sürpriz öğeleri ve beklenmedik birleşimlerle karakterize edilmektedir. Video, görsel-işitsel materyallerin yaygınlaşmasıyla birlikte, özellikle televizyonun 1950'li yıllarda altın çağını yaşadığı dönemde eğlence ve tüketim kültürünün temel araçlarından biri haline gelmektedir. Hikâye aktarımı ve anlatı dilinin dönüştürücü unsurlarından biri olması, videoyu bu dönemde önemli kılmaktadır. Marshall McLuhan'ın "medium is the message" (araç mesajdır) ifadesi, bir iletişim aracının yalnızca içerdiği mesajla değil, aynı zamanda bu aracın toplumsal etkileriyle değerlendirilmesi gerektiğini ifade etmektedir. Video, televizyon ile birlikte evlerin küçük bir odasından geniş kitlelere yayılan bir yapı haline gelmektedir. Yıllar içinde farklı ortamlarda gerçekleştirilen denemeler, bu alana yeni bakış açıları kazandırmaktadır. Amerikalı film yapımcısı Stan Van Der Beek'in ortaya attığı "Expanded Cinema" yani "Genişletilmiş Sinema" terimi, 1960'ların ortalarında, sanatçılar ve film yapımcıları tarafından izleyiciye daha katılımcı roller kazandırmayı hedefleyen bir yaklaşımı temsil etmektedir (Tate, tarih yok).

“Sinemanın galeri alanına taşınması, sinemanın sergilenmesinin yeni bir yolunu sunmakta ve “sergilemek” fiilinin etimolojik anlamını da taşımaktadır. Latince *exhibere* kelimesinden türeyen bu ifade, bir şeyin incelenmek üzere sunulmasını çağrıştırmaktadır. Bu eserler sinemayı sergileyerek onu incelemeye açmaktadır. 1990’dan bu yana galerilerde sinema kullanımı, sinemanın kültürel alandaki değişimlerini ve göçlerini anlamaya olanak sağlayan bir düşünce alanı oluşturmaktadır. (Balsom, 2013, s. 14)”.

Bu anlayış, geleneksel izleyici alışkanlıklarına meydan okuyarak sinema gösterimlerinin salonların dışına taşınmasına öncülük etmektedir. Sanat galerileri, müzeler, depolar ve açık hava gibi farklı ortamlarda yapılan gösterimler, çoklu ekran veya projeksiyon gibi araçlarla alternatif deneyimler yaratmayı amaçlamaktadır.

2.1.2. Video ve sanat

Kavramsal sanatın gelişimi, sanat kavramının kendisini sorgulayarak estetik, ahlaki ya da maddi kaygılardan ziyade bağlamı önceliklendirip sanatın zamansız ve tarih dışı olduğu fikrine meydan okumuş; topluluk sanatı, yabancı sanat, video sanatı, arazi sanatı, sokak sanatı ve vücut sanatı gibi diğer biçimler sanatın metalaştırılmasını eleştirerek kalıcı nesneler yerine geçici, bağlamsallaştırılmış olayları vurgulamış; bu değişim ise sanatın anlamının doğrudan bir varlık değil, izler olarak var olduğu fikri doğrultusunda sanatın doğası ve kavramsal çerçevesi hakkında ontolojik soruları gündeme getirirken, Derrida, Nancy ve Lacoue-Labarthe gibi düşünürler bir sanat eserinin anlamının dilden çekildiği ve belirsiz kaldığı kavramını incelemişlerdir (Heikkilä, 2021).

Farklı ülkelerde yansımaları görülmüş, medya ve disiplinler arası üretimde yeni biçimlerinin yaratılmasında video önemli bir rol üstlenmiştir. Sanatçılar işlerini deneysel çalışmalar ve malzemeye özgürleştirerek paradigma değişimini sağlayan uluslararası sanat hareketi Fluxus kapsamında videoyu etkin kullanmışlardır. Nam June Paik, Bill Viola ve Pipilotti Rist gibi sanatçılar, anlatı, soyutlama ve enstalasyonla deneyler yaparak geleneksel görsel sanat biçimlerine meydan okumak için videoyu bir üretim biçimine dönüştürmüşlerdir. Bu yaklaşıma ek olarak, 1970’li yılların siyasi ve felsefi güçlerinden biri olan feminizm, sanat dünyasının içinde ve dışında eşit haklar, kendini tanımlama, kişisel ve ev içi içeriğin kamusal meselelere dahil edilmesi ve etkili konuşma ve eyleme erişim peşinde olmuşlardır (Straayer, 1985, s. 8). Teknolojik imkanların gelişme ve siyasi-sosyal yaklaşımların yansımaları ülkelere göre farklılık göstermiştir. Feminist sanat akımının da etkisiyle, sanatçılar özellikle kadın

sanatçılar için açılan yeni bir nefes alanı olmuştur. Böylelikle, yeni araçlarla sanatçıların kendi ideolojilerini, fikirlerini veya eleştirilerini ifade ettikleri bir yapı imkânı ortaya çıkmıştır.

2.1.3. Geleneksel ve eleştirel anlatı formu

Sinema, toplumsal gerçekliğin algılanışı ve şekillenmesi üzerinde etkili bir yarışma alanı olarak öne çıkmaktadır. Kadınlara atfedilen geleneksel temsilleri güçlendirmek için kullanılmasının yanı sıra, kapitalist söylemleri ve hükümet yapısını sorgulama işlevi de üstlenmiştir.

“Sinema muhtelif temsil biçimlerinin toplumsal gerçekliğin nasıl kavranacağı ve aslında nasıl olacağını belirlemek için birbiriyle yarıştığı bir kapışma zeminidir. Filmler feminizmin etkisini önlemek için kadınlara atfedilen geleneksel temsilleri destekleyecek şekilde kullanılmıştır, fakat yaygın kapitalist söylemin ve kapitalist hükümetin sorgulanmasına da aracılık etmiştir. Amerikan toplumunda hükümet ve aile benzeri kurumları yaklaşımlarda önemli son yirmi yılda önemli değişiklikler meydana gelmiştir ve sinema gibi kültürel temsillerin bu süreçte payı vardır. Ayrıca, bu dönem içinde baş gösteren ekonomik ve politik krizleri harekete geçirmiştir.” (Ryan ve Kellner, 2010, s. 36) .

Adorno'nun görüşüne göre sanatın ikili bir karakteri vardır: bir tarafta *fait social*'dir (toplumsal gerçeklik) ve toplumsal olarak belirlenmiştir; öte yandan özerktir, sadece kendi üslup ilkelerine itaat eder. Sanat *fait social*'dir, çünkü bir toplumsal emek formunun ürünüdür. Sanat, üretim güçlerine ve üretim ilişkilerine ait toplumsal yapının doğrudan etkisinden dolayı ya da ele aldığı temalara yönelik toplumsal bir taahhüt nedeniyle sosyal olarak belirlenmez. (Heynen, 2011, s. 256).

Video makinesi, insan beynine benzer bir şekilde çalışmakta ve mekân ile zaman kategorileriyle doğrudan algılanamayan hareketleri algılanabilir başka bir harekete dönüştürmektedir; bu kapasite, videonun temel algısal yapısının elektromanyetik dalgalardan oluşan saf titreşimler ve madde-enerji bileşenlerine dayanmasıyla ilişkilendirilmektedir. Bu bağlamda, video makinesi, görüntülerin oluşumuna zemin hazırlayan bu elektromanyetik titreşimleri insan algısına uygun bir süreye indirgemekte ve renk gibi görsel unsurların algılanmasını mümkün kılan bir arayüz işlevi görmektedir (Lazzarato, 2019).

Sinemanın ardından, özellikle videonun izleyiciyle buluştuğu televizyonsa sanatçıların kitle iletişiminin eleştirisini getirdikleri en önemli sembollerinden biri olmuştur. Video yavaş yavaş deneyim alanı olan sinema salonundan evlere girerek günlük yaşamın bir parçası haline

dönüşmüş, 1950’lerde ise kişilerin evlerinin bir parçasına dönüşen bir zevk olmuş, 1960’lı yıllarda insanların evlerine canlı yayınla astronotun yürüyüşü gelirken, 1970’li yıllarda ise Vietnam Savaşı görüntülerini oturma odalarında izlenir hale dönüşmüştür (Weise, 2007, s. 1). Sanat biçimleri teknolojik ve teknik gelişmelerden etkilenmiştir. Sanat, toplumsal olgu ve teknoloji arakesitinde kendine üretim alanları açmış, video sanatı özellikle yirminci yüzyılın ikinci yarısında önemli bir yer edinmiştir. Kitle iletişim aracı olarak televizyonun rolünün ön plana çıkması, fiziksel olarak kolaylık sağlayan taşınabilir kamera olanaklarının artmasıyla birlikte görüntü ve sesin erişilebilirliği sanat ekosisteminde yeni bir keşif alanı yaratmıştır. “Birilerinin alternatif video uygulaması tarihini sınıflandırması gerektiği gibi bazı düşüncelere de karşı olunmuştur. Bazı çalışmalar, toplumsal propaganda çalışmalarından, sanatçılar tarafından ‘alternatif’ bir psikoterapi olarak kullanılan videoya kadar, uygulamalar ve etkinliklerin geniş bir alanını kapsar.” (Marshall, 1995, s. 37). Portapak adındaki taşınabilir kameranın Sony tarafından sektöre girmesiyle birlikte yayın teknolojisi tek bir mekân içinde büyük yapıların dışına çıkarak satın alınabilir ve taşınabilir bir formda dönemin sınırlarını yeniden çizmiştir. Video sanatı ise asıl ivmesini 1970’ler ve 1980’lerde kazanmış, 1960 yılında George Maciunas tarafından kurulan Fluxus, belirli bir stil yerine paylaşılan bir tutumla tanımlanan uluslararası bir sanatçı ve besteci ağı olarak oluşturulmuştur. Bu dinamik sosyal, ekonomik ve kültürel değişim döneminde, birçok yeni sanat biçimsel ve politik olarak radikal bir duruşu temsil etmiş, döneminde video ile çalışmaya başlayan sanatçılar, Fluxism, performans sanatı, pop art, minimalist heykel, kavramsal sanat, avangart müzik, deneysel film, çağdaş dans, tiyatro gibi çok çeşitli disiplinler arası kültürel etkinlikler ve teorik söylemler üretmiştir (Meigh-Andrews, 2014, s. 2). Deneysel müzikte kök salan ve John Cage’den ilham alan Fluxus, çeşitli medyaları kullanarak ve mevcut malzemelerle spontane performanslar sahneleyerek "kendin yap" yaklaşımını benimsemiştir (Tate, tarih yok). Fluxus sanatçısı Nam June Paik ise video sanatı üretimiyle görsel kültür anlayışını sorgulayan ve değiştiren medya tabanlı sanatıyla videoyu bir sanatçı aracına dönüştürmüştür. Nam June Paik ve Bill Viola gibi sanatçılar, video sanatının hareketli görüntülerin, sesin ve performansın senkronizasyonu yoluyla karmaşık anlatıları ve duygusal manzaraları aktarma potansiyelini keşfetmede önemli rol oynamışlardır. Nam June Paik ve Wolf Vostell gibi ilk video sanatı öncüleri, ekipmanın kendisini manipüle ederek ve teknolojiye odaklanarak eserlerini üretmişler ve Vostell bu yöntemle 'décoll/age' adını vermiştir. Materyal olarak televizyon setleri, ekranın önünde kayıtsızca oturan ve eğlendirilmeyi bekleyen pasif izleyiciyi kimliğini vurgulamak için bantla kapatılıp, dikenli tellerle sarılarak ya da betona gömülerek bir anlatı geliştirmişlerdir (Siewert, 2020, s. 119). Video sanatı performanslarının geçici doğası, sanat eseri ile izleyicisi arasındaki

geçici ve sürekli gelişen ilişkinin altını çizerler. Bu akışkanlık, her performans bağlamdan, izleyici etkileşiminden ve teknolojik gelişmelerden benzersiz bir şekilde etkilenebileceğinden, aracın sürekli olarak yeniden tanımlanmasına olanak tanımaktadır.



3. BOŞLUKTA ANLAM ÜRETMEK VE ETKİLEŞİM

Boşluk hem bir kavram hem de görsel bir estetik olarak farklı alanların anlatılarına nüfuz etmektedir. Toplumların kültürel kodlamalardan insan varoluşuna dair tartışmaların merkez noktasında yer alan boşluk, somut olanın yokluğunun, varlığı kadar anlam ve duygu uyandırdığı üzerine hem felsefi hem de sanatsal alanlarda kendine yer bulmuştur. Umberto Eco'nun açık eser kavramı, edebiyat teorisi, semiyotik ve estetik alanlarında derin ve kalıcı bir etkiye sahip olmuştur. İlk olarak 1962 tarihli çılgır açıcı eseri Opera Aperta'da (Açık Eser) tanıtılmaktadır. Umberto Eco, bu eserinde bir sanat yapıtının durağan, sabit bir varlık olmaktan ziyade, izleyicisinden aktif bir katılım talep eden, sürekli gelişmekte ve dönüşmekte olan dinamik bir fenomen olduğunu savunmaktadır. Bu kavram, sanatsal üretim ve alımlama süreçlerinin geleneksel anlayışlarına meydan okumakta ve yazar, metin ile okuyucu veya izleyici arasındaki ilişkiyi yeniden düşünmek için yeni yollar önermektedir. Opera Aperta, modernist estetik anlayışının kavramsal temelini sorgulamakta ve sanat eserinin doğasını yorumlayıcı bir süreçle ilişkilendirmektedir. Özünde, açık eser fikri, sanat eserinin sabit, kesin ve tek bir anlam içeren kapalı bir nesne olduğu yönündeki geleneksel estetik anlayışının reddine dayanmaktadır.

3.1. Umberto Eco, Boşluk ve Anlam

Her yüzyılda, sanatsal formların yapılandırılma biçimi, bilimin veya çağdaş kültürün gerçekliğe bakış biçimini yansıtmaktadır. Orta Çağ sanatçısının bir eserindeki kapalı, tek kavram, kozmosun sabit, önceden belirlenmiş düzenlerin bir hiyerarşisi olarak kavramını yansıtmaktadır. Pedagojik bir araç, tek merkezli ve gerekli bir aygıt (katı bir ölçü ve uyak iç örüntüsü içeren) olarak eser, basitçe kıyas sistemini, bir zorunluluk mantığını, gerçekliğin öngörüleemeyen kesintiler olmadan adım adım tezahür ettirilebileceği, tek bir yönde ilerleyebileceği, gerçekliğin ilk ilkeleriyle bir ve aynı olarak görülen bilimin ilk ilkelerinden hareket eden tümdengelimli bir bilinci yansıtmaktadır. Barok dönemin açıklığı ve dinamizmi, aslında yeni bir bilimsel farkındalığın ortaya çıkışını işaret etmektedir: dokunsal olan görsel olanla değiştirilmektedir (yani öznel öge baskın hale gelmektedir) ve dikkat, mimari ve resimsel ürünlerin özünden görünümüne kaydırılmaktadır. İzlenim ve duyum psikolojisine olan artan ilgiyi yansıtmaktadır; kısacası, Aristotelesçi gerçek madde kavramını izleyicinin bir dizi öznel algısına dönüştüren bir ampirizm ortaya koymaktadır. Öte yandan, kompozisyonun temel odağını ve izleyicisi için öngörülen bakış açısını terk ederek, estetik yenilikler aslında Kopernikçi evren vizyonunu yansıtmaktadır. Modern bilimsel evrende, mimaride ve Barok resim üretiminde olduğu gibi, çeşitli bileşen parçaların hepsi eşit değer ve onurla

donatılmaktadır ve tüm yapı, sonsuza yakın bir bütünlüğe doğru genişlemektedir. Dünya, herhangi bir ideal normatif kavram tarafından sınırlandırılmayı reddetmektedir. Keşfetmeye ve gerçeklikle sürekli yenilenen temasa yönelik genel bir dürtüyü paylaşmaktadır (Eco, 1989).

Eco, bazı sanat eserlerinin, özellikle modernist döneme ait olanların, çok sayıda yoruma olanak tanıyacak şekilde kasıtlı olarak inşa edilmekte olduğunu öne sürmektedir. Bu eserler, izleyicilere veya okuyuculara kesin bir anlam dayatmamakta; bunun yerine, sanat eserini sürekli değişmekte ve gelişmekte olan bir fenomen haline getiren aktif bir yorumlama sürecini davet etmektedir. Eco'ya göre, bu tür eserler, alımlayıcının aktif katılımını zorunlu kılmakta ve eseri, her bir alımlayıcı tarafından yeniden yaratılan, çok katmanlı bir süreç olarak tanımlamaktadır. Eco, özellikle Jean-Paul Sartre ve Maurice Merleau-Ponty gibi düşünürlerin eserlerinden etkilenmektedir. Varoluşçuluk ve fenomenoloji felsefelerinin bu düşünürler tarafından geliştirilmiş olan ilkeleri, Eco'nun açık eser teorisine önemli bir zemin oluşturmaktadır. Sartre'ın özgürlük kavramı ve bilincin aktif katılımına yaptığı vurgu, Eco'nun yorumcunun rolüne olan inancıyla doğrudan örtüşmektedir. Sartre'ın sanat ve özgürlük arasındaki ilişkiye dair görüşleri, Eco'nun açık eser fikrinde sanatın izleyiciyi düşünmeye, yaratmaya ve özgür bir biçimde yorumlamaya teşvik eden bir araç olarak görülmesi fikrini desteklemektedir. Benzer şekilde, Merleau-Ponty'nin algının somutlaştırılmış ve öznel deneyimine yaptığı vurgu, Eco'nun sanat eserine izleyicisiyle dinamik bir etkileşim içinde var olan bir süreç olarak yaklaşımını desteklemektedir. Merleau-Ponty'nin felsefesi, sanatın yalnızca bir görsel veya fiziksel temsil olmadığını, aynı zamanda algılayıcının bireysel tecrübeleriyle birleşerek yeniden inşa edilen bir olgu olduğunu öne sürmektedir. Bu yaklaşım, açık eser kavramının temellerini oluşturmaktadır. Açık eser kavramı, yalnızca felsefi kökenleriyle değil, aynı zamanda Eco'nun 20. yüzyılın ortalarında gelişmekte olan bilgi teorisine olan etkileşimiyle de şekillenmektedir. Eco, Claude Shannon ve Norbert Wiener gibi bilgi teorisyenlerinden etkilenmekte ve açık eseri yüksek düzeyde entropi veya öngörülemezlik içeren bir sistem olarak tanımlamaktadır. Bu tür bir eser, izleyicinin veya okuyucunun boşlukları doldurmasını, belirsizlikleri çözmesini ve sanatçının sunduğu bilgilerden anlam yaratmasını gerektirmektedir. Bu yaklaşım, sanat eserinin pasif bir biçimde tüketilmek yerine, alımlayıcının katılımıyla aktif bir şekilde yeniden yaratıldığı bir süreç olarak görülmesini sağlamaktadır. Açık eser, bu bağlamda, estetik deneyimin doğası gereği katılımcı bir nitelik taşıdığını vurgulamaktadır. Eco'nun teorisi, aynı zamanda, yüksek ve düşük kültür arasındaki geleneksel hiyerarşilere meydan okumaktadır. Açık eser kavramı, yorumlama sürecini açık uçlu

bir fenomen olarak tanımlayarak, kültürel üretim ve alımlama süreçlerine daha kapsayıcı bir yaklaşım sunmaktadır.

"Açık" eserlerin ve "hareket halindeki eserlerin" tüm bu örnekleri, her zaman "eserler" olarak kabul edileceklerini garanti etmektedir; bu, onların yalnızca bir kaos durumundan çıkan, herhangi bir biçime bürünebilen rastgele bileşenlerin bir araya gelmesi şeklinde değil, tam aksine, düzenlenmiş ve estetik bir bütünlük taşıyan yapılarına işaret etmektedir. Bu eserler, kaotik bir geçmişten doğmuş olsalar bile, sahip oldukları içsel ve yapısal özellikler sayesinde, izleyici tarafından her zaman bir sanat eseri olarak tanınmaktadır. Bu içsel düzen, onları herhangi bir rastgele bileşenler toplamı olmaktan uzaklaştırmakta ve onları estetik, kültürel ve sanatsal bir anlam taşıyan özgün yapılar haline getirmektedir (Eco, 1989). David Robey'e göre, Eco'nun semiyotik teoriye ilgisinin yalnızca kişisel bir merakın ötesinde, çok daha belirgin ve güçlü entelektüel nedenlere dayandığı anlaşılmaktadır. Semiyotik, onun önceki çalışmalarındaki fikirleri geliştirmekte ve genişletmektedir; bu kavram ve ilkeleri tek bir teorik çerçevede birleştirerek, entelektüelin görevi olarak gördüğü kültürel eleştiri çalışmalarına dikkat çekici bir açıklık, güven ve amaç duygusu kazandırmaktadır (1989).

Eco'nun açık eser fikrinde sanatın izleyiciyi düşünmeye, yaratmaya ve özgür bir biçimde yorumlamaya teşvik eden bir araç olarak görülmesi fikrini desteklemektedir. Benzer şekilde, Merleau-Ponty'nin algının somutlaştırılmış ve öznel deneyimine yaptığı vurgu, Eco'nun sanat eserine izleyicisiyle dinamik bir etkileşim içinde var olan bir süreç olarak yaklaşımını desteklemektedir. Merleau-Ponty'nin felsefesi, sanatın yalnızca bir görsel veya fiziksel temsil olmadığını, aynı zamanda algılayıcının bireysel tecrübeleriyle birleşerek yeniden inşa edilen bir olgu olduğunu öne sürmektedir. Bu yaklaşım, açık eser kavramının temellerini oluşturmaktadır. Açık eser kavramı, yalnızca felsefi kökenleriyle değil, aynı zamanda Eco'nun 20. yüzyılın ortalarında gelişmekte olan bilgi teorisiyle olan etkileşimiyle de şekillenmektedir. Eco, Claude Shannon ve Norbert Wiener gibi bilgi teorisyenlerinden etkilenmekte ve açık eseri yüksek düzeyde entropi veya öngörülemezlik içeren bir sistem olarak tanımlamaktadır. Bu tür bir eser, izleyicinin veya okuyucunun boşlukları doldurmasını, belirsizlikleri çözmesini ve sanatçının sunduğu bilgilerden anlam yaratmasını gerektirmektedir. Bu yaklaşım, sanat eserinin pasif bir biçimde tüketilmek yerine, alımlayıcının katılımıyla aktif bir şekilde yeniden yaratıldığı bir süreç olarak görülmesini sağlamaktadır. Bu entelektüel konum Merleau-Ponty'de daha da vurgulanmaktadır:

“Sentezi asla tamamlanmadığına göre, herhangi bir şey bize nasıl gerçekten sunulabilir? Bir bireyin kendi varoluşunu harekete geçirmesi gibi, dünyayı nasıl deneyimleyebilirim, çünkü sahip olduğum görüşlerin veya algıların hiçbirini onu tüketemez ve ufuklar sonsuza dek açık kalır? ... Şeylere ve dünyaya olan inanç, yalnızca eksiksiz bir sentez varsayımını ifade edebilir. Ancak, tamamlanması, birbirine bağlanacak perspektiflerin doğası tarafından imkânsız hale getirilir, çünkü her biri kendi ufukları aracılığıyla diğer perspektiflere geri gönderir... Dünyanın gerçekliği ile eksikliği arasında var olduğunu hissettiğimiz çelişki, bilincin her yerde bulunması ile bir mevcudiyet alanına bağlılığı arasında var olan çelişkiyle aynıdır. Bu belirsizlik, varoluşun doğasında veya bilincin doğasında bir kusuru temsil etmez; onun tam tanımıdır... Bilinç, genellikle son derece aydınlanmış bir bölge olarak kabul edilir, aksine, tam da belirsizlik bölgesidir.” (Eco, 1989, s. 17).

Sentezin hiçbir zaman tamamlanmaması, dünyayı nasıl deneyimleyebileceğimiz ve bir şeyin bize gerçekten nasıl sunulabileceği sorularını gündeme getirir. Algılarımız ve görüşlerimiz, dünyanın tüm boyutlarını asla tamamen tüketemez, çünkü ufuklar sonsuza kadar açık kalır. Şeylere ve dünyaya olan inanç, eksiksiz bir sentezin mümkün olduğu varsayımına dayanır; ancak bu sentez, perspektiflerin birbirine bağlanma doğası gereği imkânsızdır. Her bir perspektif, kendi ufukları aracılığıyla diğer perspektiflere geri döner. Çağdaş estetik, her sanat eserinin bu son özelliğine sıklıkla işaret etmiştir.

“Sanatçı ve ‘biçimlendirme biçimi’ arasındaki bu diyalektik, ilk bakışta eserin hipostatize edilmiş özerk bir varlık olma olasılığını ima ediyor gibi görünebilir. Ancak biçimlendirme biçimi kavramı, insan çalışması ile biçimlerin doğal yasaları arasındaki derin uyuma olan inanca dayanır. Biçimler, insan amaçlılığına karşıt olmayan doğal bir amaçlılığa göre gelişmeyi talep eder, çünkü ikincisi yalnızca ilkinin yorumlanmasında üretken olacaktır. Biçimsel insan yasaları icat etmek, doğanın biçimlendiriciliğine aykırı değildir; aksine, onu genişletir. Biçimlendirici eylemin bu maceracı, meraklı yönü, Pareyson’ı ‘madde’nin potansiyelini anlamının bir aracı olarak doğaçlama ve pratiğin değeri üzerine bir dizi yoğun, keskin sayfa yazmaya ve ilham sorusunu her zamanki romantik veya Dionysosçu şemaların dışında yeniden değerlendirmeye yönlendirir. Tüm bu teorik formülasyonları sonunda birleştiren şey, bir formun, tamamlanmaya ve özerkliğe ulaştığında, ancak dinamik olarak ele alındığında mükemmel olarak görülebileceği temel öncüdür.” (Eco, 1989, s. 162).

Açık yapıt kavramı, yapıt ile yorumcu arasında yeni bir diyalog kurma görevini üstlenirken, kavramsal karışıklığa yol açmamak için diğer yaygın anlamlardan ayrıştırılmalıdır. Sanat yapıtlarının 'bütünlük' ve 'açıklık' özellikleri, estetik teorilerde uzun süredir tartışma konusu olmuştur. Bu iki kavram, bir sanat eserinin izleyici ya da dinleyicinin zihninde (duygusal ve bilişsel tepkilerle) yeniden hayat bulmasına olanak sağlayan bir bütün olarak

tasarlanmasıyla ilgilidir. Sanatçı, yapıtını kendi üslubuyla anlamlı ve etkileyici kılmak için ortaya koyar; ancak, izleyicinin bireysel deneyimleri, kültürü, zevkleri ve önyargıları, o yapıtın algılanışını kişisel ve özgün bir bağlama oturtur.

“‘Açık’ yapıt tanımı, yapıt ile yorumcu arasında yeni bir diyalektik ilişki ortaya koyarken oynadığı önemli role karşın, terminolojik yanlış anlamalara neden olmamak için dipper olası ve alışlagelmiş anlamlardan ayrı tutulmalıdır. Aslında bir sanat yapıtının ‘bütünlük’ ve ‘açıklık’ özellikleri estetik kuramın tartışma konularından biridir. Bu iki terim, hepimizin deneyimlediği ve sıklıkla tanımlamaya yönlendirildiği bir durumu işaret eder: bir sanat yapıtı iletişimsel öğeleri herhangi bir muhatapın zihninde (duyguların ve aklın uyaranlara verdiği tepkilerle) yapıtı yeniden canlandırmasını sağlayacak biçimde bir araya getiren bir sanatçı tarafından üretilmiş, özgün bir nesnedir. Bu anlamda sanatçı, yarattığı tarzda anlaşılması ve beğenilmesi amacıyla tamamlanmış bir yapıt üretir, bununla birlikte etki-tepki ve uyaran örüntülerinin anlaşılması sürecinde her bir muhatap, özgün yapıtın belirli bir kişisel bakış açısıyla algılanmasına neden olan kültürü, zevkleri, eğilimleri, kişisel önyargılarıyla şartlanmış somut varoluşsal bir durumdadır. “ (Eco, 2021, s. 65-66).

Estetik değer, bir biçimin özünden ödün vermeden farklı yorumlar ve bakış açılarına olanak tanınmasıyla ilişkilidir. Sanatsal bir yapı, özünü koruyarak çoklu yorumlara olanak sağladığı ölçüde açık kabul edilir. Bu bağlamda, dengeli bir biçim ve organizasyon içerisinde tasarlanmış bir sanat yapıtı hem tamamlanmış bir bütünlüğe sahip hem de farklı bakış açılarıyla yeniden yorumlanabilir olduğu ölçüde açıklık kazanır. Bu nedenle, bir sanat yapıtıyla kurulan her etkileşim hem yorumlama hem de icra süreci olarak değerlendirilebilir; çünkü her birey, yapıtı kendi bakış açısıyla yeniden anlamlandırır ve ona özgün bir bağlam kazandırır.

Temel olarak biçim, özünü değiştirmeden çok sayıda izlenim ve yankılanmaya neden olarak farklı bakış açılarının görülebildiği ve anlamlandırılabilirdiği ölçüde estetik bir değer kazanır (oysa bir trafik levhası sadece tek bir anlam taşır, hayali olarak başka bir biçim olarak yorumlandığında ise artık o öznel anlamı ifade eden o trafik lambası olmaktan çıkar). Bu anlamda, mükemmel biçimde dengelenmiş bir organizma olarak tamamlanmış ve kapalı bir sanat yapıtı, taklit edilemeyen özü bozulmadan binlerce farklı biçimde yorumlanabildiği ölçüde açıktır da. Bu nedenle bir sanat yapıtıyla olan tüm etkileşimler hem yorum hem icradır çünkü her etkileşim farklı bir bakış açısı taşır.” (Eco, 2021, s. 65-66).

Eco, bazı sanat eserlerinin, özellikle modernist döneme ait olanların, çok sayıda yoruma olanak tanıyacak şekilde kasıtlı olarak inşa edilmekte olduğunu öne sürmektedir. Bu eserler, izleyicilere veya okuyuculara kesin bir anlam dayatmamakta; bunun yerine, sanat eserini sürekli değişmekte ve gelişmekte olan bir fenomen haline getiren aktif bir yorumlama sürecini davet etmektedir. Eco’ya göre, bu tür eserler, alımlayıcının aktif katılımını zorunlu kılmakta ve

eseri, her bir alımlayıcı tarafından yeniden yaratılan, çok katmanlı bir süreç olarak tanımlanmaktadır. Eco, özellikle Jean-Paul Sartre ve Maurice Merleau-Ponty gibi düşünürlerin eserlerinden etkilenmektedir. Varoluşçuluk ve fenomenoloji felsefelerinin bu düşünürler tarafından geliştirilmiş olan ilkeleri, Eco'nun açık eser teorisine önemli bir zemin oluşturmaktadır. Sartre'ın özgürlük kavramı ve bilincin aktif katılımına yaptığı vurgu, Eco'nun yorumcunun rolüne olan inancıyla doğrudan örtüşmektedir. Sartre'ın sanat ve özgürlük arasındaki ilişkiye dair görüşleri, Açık eser, bu bağlamda, estetik deneyimin doğası gereği katılımcı bir nitelik taşıdığını vurgulamaktadır.

“1) ‘Açık’ yapıtlar hareket ettikleri ölçüde, yapıtı sanatçıyla birlikte yaratmaya davet eder; 2) daha geniş çerçevede (türler içinde bir alt tür olarak ‘hareketli yapıt’ anlamında) fiziksel olarak tanımlanmış olmalarıyla birlikte yine de muhatapın keşfetmesi gereken ve tüm uyaranların algılanması sürecinde seçmesi gereken sürekli olarak yeni içsel ilişkilerin doğmasına ‘açık yapıtlar’ vardır; 3) her sanat yapıtı, gerekliliğin poetikasına açık veya örtük bir biçimde uygun olarak yaratılmış olsa bile temelde her bir başka bakış açısıyla, farklı bir zevkle, farklı bir kişisel icrayla yapıta yeniden yaşam veren, sonsuz farklı biçimde okumaya açıktır (Eco, 2021, s. 93).

Eco'nun teorisi, aynı zamanda, yüksek ve düşük kültür arasındaki geleneksel hiyerarşilere meydan okumaktadır. Açık eser kavramı, yorumlama sürecini açık uçlu bir fenomen olarak tanımlayarak, kültürel üretim ve alımlama süreçlerine daha kapsayıcı bir yaklaşım sunmaktadır. Geleneksel estetik çerçeveler altında eksik veya kaotik olarak değerlendirilebilecek eserler, bu yeni bakış açısıyla birlikte yorumlayıcı potansiyelleri açısından zengin alanlar olarak yeniden değerlendirilmektedir. Eco, açık eserlerin izleyicilerin bireysel yaratıcılıklarını ifade etmelerine olanak tanıyan, özgürleştirici bir estetik deneyim sunduğunu öne sürmektedir. Bu bağlamda, açık eser, sanatsal ifadeyi bir otoriter yapı olmaktan çıkararak, demokratik ve çok katmanlı bir anlam yaratma sürecine dönüştürmektedir.

“Ancak sanatın bu yeni algılamam biçimleri, aslında kültürde büyük bir çığır açmaktadır; bu da estetik sorunsalıyla sınırlı değildir. Hareketli yapıtın poetikası (bir yönüyle de ‘açık’ yapıtın politikası) sanatçı ile muhatap arasında yeni bir ilişki yeni bir estetik algı işleyişi ve sanat yönünü ürün ve sanat ürünü için farklı bir toplumsal konum yaratır; sanat tarihin yanı sıra sosyoloji ve eğitimde yeni bir sayfa açar. İletişimsel durumlar yaratarak yeni uygulama sorunları ortaya koyar, sanat yapıtını izleme ve kullanma Arasında yeni bir ilişki kurar” (Eco, 2021, s. 95).

Açık eser kavramının sanat dünyasındaki etkisi bununla sınırlı kalmamaktadır. Eco, bu fikirlerini daha sonra çığır açıcı çalışması *Semiotik Kuramı*'nda (1976) genişletmekte ve burada “model okuyucu” kavramını geliştirmektedir. Bu kavram, metinlerin belirli yorumlama yollarını teşvik etmekle birlikte, alımlayıcıya da geniş bir yorumlama özgürlüğü sunduğunu

göstermektedir. Açık eser, bu yönüyle, Eco'nun daha geniş semiotik teorisinin temel bir bileşeni haline gelmekte ve işaret, yorumcu ve bağlam arasındaki dinamik etkileşimi açıklamaktadır.

“Estetik, bir yandan günümüzde kimi gerekleri güçlü bir biçimde ortaya koyarken diğer yandan her bir sanat yapıtında, öne çıkan uygulama ölçütlerinden bağımsız olarak yeni deneyim olasılıklarını keşfeder; hareketli yapıların politikaları (ve uygulamaları) bu olasılığın özel bir anlamı olduğunu sezinler, açıkça ve bilinçli bir biçimde çağdaş bilimin inançları ve eğilimleri ile bağlantı kurarak onları estetiğin yorumunun genel koşulu olarak tanımladığı ve kanıt olarak kabul ettiği somut uygulamalara yönlendirir. Bu poeikalar bu nedenle “açıklığı” Çağdaş sanatçının ve muhatabının en temel aracı olarak görür. Diğer taraftan estetik bu deneyimlerde kendi sezgilerinin doğrulandığını farklı yoğunluk düzeylerinde ortaya çıkabilen bir algı durumunun yaşama geçtiğini fark edecektir” (Eco, 2021, s. 95).

Her ne kadar Eco'nun açık eser teorisi yaygın biçimde kutlanmakta olsa da bu teorisinin eleştirmenleri de bulunmaktadır. Bazı eleştirmenler, yorumlayıcı özgürlüğe yapılan bu denli vurgu nedeniyle sanat eserinin tutarlılığı ve sanatçının amacı konusunda belirsizlik yaratılabileceğini savunmaktadır. Eleştirmenlere göre, eğer tüm yorumlar eşit derecede geçerli kabul edilmekteyse, açık eser kavramı sanatçının vizyonunu önemsizleştirme riski taşımaktadır. Ayrıca, açık ve kapalı eserler arasındaki ayrımın, Eco'nun öne sürdüğü kadar net olmadığı da ifade edilmektedir. Eleştirmenler, tüm sanat eserlerinin belirli bir ölçüde yorumlayıcı açıklık içerdiğini ve bu nedenle açık ve kapalı eserlerin ayrımının daha dikkatli bir şekilde ele alınması gerektiğini ileri sürmektedir. Açık eser kavramı, ayrıca, yorumlayıcı özgürlüğün erişilebilirliği konusunda sorular ortaya çıkarmaktadır.

3.2. Etkileşim ve Deneyim

Etkileşim (İngilizce *interaction*) ve interaktivite (İngilizce *interactivity*), sosyoloji, iletişim ve bilgisayar teknolojisi gibi çeşitli disiplinlerde kullanılan yakın anlamlı kavramlardır. Türkçede 'etkileşimlilik' olarak da adlandırılan interaktivite, sosyolojik eylem teorisinde temel bir yer tutan etkileşim kavramıyla doğrudan bağlantılıdır (Quiring & Schweiger, 2008). Ancak bu iki kavramın yakınlığı, çeviri süreçlerinde bir karışıklık yaratabilmektedir. Etkileşim, iki veya daha fazla canlı arasında gerçekleşen karşılıklı etkiyi ifade ederken, interaktif terimi, insan ile makine arasındaki ilişkiyi tanımlamak için kullanılmaktadır. Bu farklılık, sosyoloji ve bilgisayar bilimlerinde terimin farklı şekillerde ele alınmasına yol açmıştır. Sosyolojik bağlamda etkileşim, yüz yüze ya da teknolojik araçlar aracılığıyla gerçekleşen kişilerarası iletişimi tanımlarken, bilgisayar bilimlerinde insan ve makine arasındaki iletişim süreçlerini ifade etmektedir (Quiring & Schweiger, 2008). Müze ortamı, genellikle çevresel zekanın ve

özel olarak kişiselleştirilmiş bilgi dağıtımının geliştirilip denendiği, modellenmesi gereken kullanıcı özellikleriyle ilgili olarak çoğu yaklaşım, etkileşim geçmişine ve kullanıcı ilgilerine odaklanarak düzenlenmiştir (Zancanaro, Kuflik, Boger, Goren-Bar ve Goldwasser, 2007). Veron and Levasseur ziyaret tarzının sınıflandırılmasına yönelik yapılmış, etnografik gözlemlerden yola çıkarak, çeşitli müzelerdeki ziyaretçinin davranışlarına ilişkin dört farklı "tipik" hayvanın davranışlarıyla karşılaştırılabileceğini savunup bunu sınıflandırmanın bir yolu olarak kullanmayı önermişlerdir: 1) Ant – karınca tarzı ziyaretçi: Ziyaretçinin belirli bir yolu takip etme eğiliminde olup zaman harcayarak tüm sergileri görme eğiliminde olan: 2) Fish – balık ziyaretçi: Çoğu zaman odanın ortasında hareket eden ve genellikle sergideki ayrıntılara bakmaktan kaçınan: 3) Butterfly - Kelebek ziyaretçi: belirli bir yolu izlemeyen, bunun yerine sergilerin fiziksel yönelimi tarafından yönlendirilen ve daha fazla bilgi aramak için sık sık duran 4) Grasshopper - Çekirge ziyaretçi: önceden seçilmiş bazı sergiler için özel bir tercihi var gibi görünüyor ve diğerlerini görmezden gelme eğilimindeyken onları gözlemlemek için çok zaman harcıyan kişiler için tanımlanmıştır (1983, akt. Zancanaro, Kuflik, Boger, Goren-Bar ve Goldwasser, 2007). Bir eserin gerçekleştirilme süreci üzerindeki etkisinin araştırılarak bu duygusal ve bilişsel deneyimler için bir başlangıç noktası olarak incelenir.

“Kişi değişkenleri, ziyaretçilerin müzeye getirdiği bilişsel ve duygusal süreçler, ilgi alanları, bilgi, ziyaret gündemi, fiziksel dayanıklılık, enerji düzeyi ve stres gibi bir dizi faktörü içerir. Ayar değişkenleri hem sosyal koşulları (ziyaret grubu içindeki insanların, diğer ziyaretçilerin, personelin etkisi) hem de fiziksel koşulları (sergi tasarımı, mimari, konfor faktörleri) içerir.” (Bitgood, 2013, s. 13).

Müzede sergilenen sanat eserlerinin ziyaretçilerine yönelik çeşitli tanımlamalar yapılmıştır. Müze ziyaretçileri için geçmişte genellikle uzman bilgisiyle karşılaşan pasif alıcılar olarak kavramsallaştırılmış ve sergiler, ziyaretçilere olgusal bilgi aktarma etkinlikleri temelinde değerlendirilmiş; ancak, daha yorumlayıcı bir yaklaşım benimsenmiş ve tasarım, ziyaretçinin deneyiminin bir parçası olarak tanınarak, içeriğin sunumunun ötesinde, bu deneyimin doğasını yapılandırma potansiyeline sahip bir unsur haline gelmiştir (Macdonald, 2007).

“Müze ziyaretçisi çalışmalarının ortaya çıkışı, birkaç, esnek birbirine geçen entelektüel yolculuk olarak kavramsallaştırılabilir. Ziyaretçilerin nasıl kavrandığı açısından, ziyaretçileri farklılaşmamış bir kitle halkı olarak düşünmekten, ziyaretçileri karmaşık kültürel alanlardaki anlam oluşturma pratiklerinin aktif yorumcuları ve icracıları olarak kabul etmeye doğru bir değişim vardır.” (Hooper-Greenhill, 2006, s. 362).

Müze ziyaretçisi çalışmalarında, ziyaretçilerin farklılaşmamış bir halk kitlesi olarak görülmesinden, onları karmaşık kültürel alanlarda anlam oluşturma süreçlerinin aktif yorumlayıcıları ve icracıları olarak kabul eden bir yaklaşıma doğru bir dönüşüm gerçekleşmiştir. Bu değişim, birbirine geçen esnek entelektüel yolculuklarla şekillenmiştir. Ziyaretçi analizleri, ziyaretçilerden talep edilen fiziksel etkileşim düzeyi ve onların tüketici olarak konumlanmaları göz önüne alındığında, tepkilerinin çoğunlukla eleştirel veya yansıtıcı olmama eğiliminde olduğunu ortaya koymaktadır. Etnografik yaklaşım ise, ziyaretçi analizinin, serginin gelişimini karakterize eden çekişmeler ve tutkular bağlamına yerleştirilmesini sağlamaktadır (Hooper-Greenhill, 2006).

“Etkileşim sadece görünür bir aktivite (düğmeye basma vb.) değil, farklı bilgi parçaları ve farklı duyuşal uyarılar arasında kurulan görünmez, bilişsel bağlantılardır.” (Henning, 2006, s. 311). Ayrıca Bitgood ziyaretçinin ilgisi bir grup psikolojik süreç olarak tanımlamıştır:

- “1. Üç aşamalı bir süreci (yakalama, odaklanma ve katılım) içeren;
2. Her aşamanın benzersiz bir değişken kombinasyonuna duyarlı olduğu;
3. Bu süreçlerdeki eylemlerin, kişi faktörlerinin (kişisel değer, ilgi, geçmiş deneyimler; algısal, bilişsel, duygusal, karar verme süreçleri) ve belirleyici faktörlerin (sosyal etki, mimari ve sergi tasarımı) etkileşimi ile motive edildiği;
4. Farklı sonuç yanıtlarına (göstergeler) sahip çoklu göstergeler veya bağımlı değişkenler (bir nesneye yaklaşma, durma, izleme süresi, okuma, başkalarıyla konuşma, hakkında düşünme, öğrenme ve hafıza testleri, derecelendirme ölçekleri vb.) ile ölçülenler her aşamada.” (2013, s. 17).

Ziyaretçi deneyimi, yakalama, odaklanma ve katılım olmak üzere üç aşamadan oluşmakta; her aşama, benzersiz değişken kombinasyonlarına duyarlı olup kişi faktörleri (kişisel değerler, ilgi, geçmiş deneyimler) ve belirleyici faktörlerin (sosyal etki, mimari, sergi tasarımı) etkileşimiyle motive edilmektedir. Bu süreçteki davranışlar, nesneye yaklaşma, izleme süresi, okuma, başkalarıyla konuşma, düşünme ve öğrenme gibi çoklu göstergelerle ölçülmektedir.

Ziyaretçi, toplumsal bir yatırım olarak sergi söyleminin merkezinde yer almakta ve değerlendirme süreçlerinin kritik bir unsuru olmaktadır. Bu süreçler, hazırlık aşamasında biçimlendirici değerlendirme ile serginin amaçlanan etkisini en üst düzeye çıkarmayı veya açıldıktan sonra toplumsal değerlendirme yoluyla gerçek etkisini artırmayı hedeflemektedir. Bu bağlamda ziyaretçi, sergi sunumuyla sürekli bir etkileşim içinde bulunmaktadır. Ziyaretçi ve

sergi zorunlu bir ilişki içinde olup, bu bağ ilişkisinin etkileri çağdaş müze alanını geniş ölçüde etkilemektedir. Özellikle 1960'lardan itibaren geliştirilen değerlendirme yöntemleri, ziyaretçilerin davranışları ve onlara yönelik beklentilere ilişkin anlayışımızda önemli bir rol oynamaktadır (Schiele, 1993). Ziyaretçi, toplumsal bir yatırımın temsilcisi olmasının yanı sıra, serginin söylemsel yapısının merkezinde yer almaktadır. Bu bağlamda, değerlendirme süreçleri sergi pratiklerini etkinleştiren temel bir araç olarak öne çıkmaktadır. 1990'lardan önceki dönem, kültürü demokratikleştirme ve dışlanmış ifade biçimlerine değer verme arzusu ile tanımlanmaktadır. Demokratikleşme, ziyaretçilerin katılımını teşvik etmeyi ve farklı sosyal kökenlere sahip insanlara ulaşmayı hedeflemektedir (Schiele, 2016). Bu süreçte, sergi temalarıyla özdeşleşmeyi sağlamak, ön değerlendirme yapmak veya ziyaretçilere çevrelerini anlamaları için araçlar sunmak gibi yöntemler kullanılmaktadır. Değerlendirme yöntemleri, sergi hazırlık sürecinde biçimlendirici bir işlev üstlenerek, serginin erişimini en üst düzeye çıkarmayı hedeflemekte; serginin halka açılmasının ardından ise, toplumsal değerlendirme yoluyla etkisini artırmayı amaçlamaktadır. Böylece, ziyaretçi değerlendirme süreçlerinin odak noktası haline gelmekte ve aynı zamanda serginin neyi, nasıl sunduğuna ilişkin karşılıklı bir sorgulama süreci başlatmaktadır. Ziyaretçi ile sergi arasındaki ilişki zorunlu ve çift yönlü bir bağ içermektedir. Ziyaretçi, sergi mekânında kendi bireysel deneyimlerini oluştururken, sergi de ziyaretçinin algısını ve tepkisini şekillendirmektedir. Değerlendirme uygulamaları yaygınlaştıkça, bu süreç sergi düzeyinden öteye geçerek tüm çağdaş müze pratiklerini etkileyen bir yapı haline gelmektedir.

3.2.1. İzleyici, ziyaretçi ve katılımcı

Sanatın tanımı ve işlevine dair öne sürülen teoriler, izleyiciye yönelik temel göndermeler içermektedir. Tolstoy'un sanat teorisine göre, sanat eseri sanatçının duygularını ifade etmekte ve izleyicide benzer duygular uyandırmayı amaçlamaktadır (1995). Nelson Goodman ise bir sanat eserinin izleyiciye bir tür anlayış sunduğunu öne sürmektedir (1968). Estetik deneyim teriminin ilk olarak kimin tarafından, doğanın bazı eserlerinden ve insanın bazı teknolojik eserlerinden elde edilebilen, ancak öncelikli olarak sanat eserleri tarafından sağlanan bir tür deneyimi ifade etmek amacıyla kullanıldığını bilmek ilginç bir konu olarak görülmektedir ve on sekizinci yüzyılda yarı bilimsel bir psikolojinin ortaya çıkışı, bu alandaki deneysel araştırmalara önemli bir ivme kazandırmıştır (Beardsley, 1969). Monroe Beardsley'e göre, bir sanat eseri, (bir izleyicide) estetik deneyimler üretme eğilimiyle kasıtlı olarak donatılmıştır (Beardsley, 1969). Sergi, eserler, yazılı-görsel metinler, görsel-işitsel araçlar gibi çeşitli unsurların organizasyon biçimi olarak tanımlanmaktadır. Sergi, yalnızca unsurlarının

toplamından ibaret değildir; bütün, parçalarının toplamından daha büyük bir anlam ifade etmektedir. Bunun yanı sıra, sergi alıcılığı, temelde mekânsal düzlemlerin ve hacimlerin dikkatlice bir araya getirilmesiyle harekete geçen "görme" ve "yapma" arasındaki ikili bir dinamik olarak algılanmaktadır: öğelerin düzenlenmesi, ziyaretçilere alıcı bir bağlam sağlayan bir karşıtlıklar sistemi üretmekte ve kısmen ziyaretçilere sunulan bilgileri yönlendirmektedir. Bu bağlamda, ziyaretçilerin sergiden çıkardıkları anlam, bu düzenleme ve sunum biçiminin bir sonucu olarak ortaya çıkmaktadır (Schiele, 1993).

Nelson Goodman'a göre estetik deneyimde yer alan duygular genellikle sadece biraz yumuşatılmış olmakla kalmamakta, aynı zamanda kutuplulukta tersine dönmektedir. Normalde kaçındığımız duyguları uyandırmakta olan bazı eserleri memnuniyetle karşılamaktayız. Korku, nefret, iğrenme gibi olumsuz duygular bir oyun veya resim vesilesiyle olumlu hale gelebilmektedir (1968). "Harika bir deneyimdi" ifadesi basitçe "(Oyun) heyecan vericiydi" veya "(Oyun) heyecan verici veya dokunaklıydı" vb. anlamına gelir. "Asla unutamayacağım bir deneyimdi" ifadesi basitçe "Oyunu (resim, oyun veya her neyse) her zaman hatırlayacağım" vb. anlamına gelir." (Dickie, 1965, s. 135). Estetik deneyim sırasında duygular genellikle yumuşatılmakta ve kutuplulukta tersine dönmektedir. Normalde kaçınılan bazı duygular sanat eserleri aracılığıyla olumlu bir şekilde karşılanmaktadır. Korku, nefret ve iğrenme gibi olumsuz duygular, sanatın etkisiyle olumlu bir hale gelebilmektedir. Estetik deneyim, birey üzerinde heyecan verici, dokunaklı veya kalıcı bir izlenim bırakmaktadır.

"Deneyim'in, anlaşılması yeterince kolay olan ve karışıklığa yol açmayan sıradan kullanımları vardır. "Harika bir deneyimdi" ifadesi basitçe "O (oyun) heyecan vericiydi" veya "O (oyun) heyecan vericiydi veya etkileyiciydi" vb. anlamına gelir. "Asla unutamayacağım bir deneyimdi" ifadesi basitçe "Oyunu (resim, oyun veya her neyse) her zaman hatırlayacağım" vb. anlamına gelir. Ancak idealist kelime dağarcığına kapılan Dewey, sıradan 'bir deneyim' ifadesinin 'an'ını italikleştirir ve ifadeye metafizik bir yön verir." (Dickie, 1965, s. 135).

Sinema, izleyicilerin filmleri ekrana yansıtılmış şekilde pasif bir şekilde izlemesiyle, geçtiğimiz yüzyıl boyunca büyük ölçüde değişmeden varlığını sürdürmüş, dijital teknoloji, dağıtım ve projeksiyon yöntemlerini dönüştürmektedir İzleyici deneyimi açısından klasik izleme deneyimi varlığını baskın şekilde sürdürürken, dijital araçların sunduğu potansiyele rağmen, izleyicilerin anlatıyı etkilemesine olanak tanıyan etkileşimli filmler, 1967'de "Kinoautomat"ın piyasaya sürülmesiyle bir perspektif oluşturmuştur (Hales, 2006). Katılımcıların fiziksel olarak bir arada bulunduğu sinema, tiyatro, performans veya spor etkinlikleri gibi durumlarda, kaçınılmaz olarak belirli bir sosyal etki oluşmaktadır. Bu etki

genellikle gündelik ve yapılandırılmamış bir biçimde gelişmektedir. *The Rocky Horror Picture Show* gibi filmlerde izleyiciler arasında aktif etkileşim sağlanarak bu sosyal deneyim daha katılımcı bir düzeye taşınmaktadır. (Hales, 2010). Geleneksel izleme deneyimi ise IMAX ve 3D gibi sürükleyici formatların popüleritesi, etkileşimli teknolojinin günlük yaşamda yaygın olarak kullanılması, sosyal medyanın uzaktan izleyici etkileşimini teşvik etmesi ve 1980'lerden itibaren geliştirilen etkileşimli yeni medya sanat enstalasyonları göz önüne alındığında varlığı sınırlı ölçüler içinde sürdürmektedir. (Hales, 2010) Grup durumlarında yeni teknolojilerin kullanımı, mevcut sosyal deneyimi artırmaktadır. Bu durum, sinemanın 1950'lerin sonları ve 1960'ların başında televizyonun oluşturduğu tehdidi savuşturmak için yeni yöntemler geliştirmesiyle belirginleşmiştir. William Castle'ın *The Tingler* filminde izleyicilerde kitlesel histeri yaratma girişimleri veya *Mr. Sardonicus* filminde sahte oylamalarla sunulan etkileşimli deneyimler bu tür yeniliklere örnek teşkil etmektedir (Hales, 2010). Montreal'deki Expo'67'de Çekoslovakya pavyonunda tanıtılan Kinoautomat, izleyicilerin çoğunluk oyu ile anlatının gidişatını belirlemesini sağlayarak gerçek bir etkileşim deneyimi sunmuştur. Raduz Cincera ve ekibi tarafından geliştirilen bu yenilikçi sistem, altı ay boyunca 67.000 izleyiciyi ağırlamıştır. Kinoautomat'ın yaratıcıları, projeyi tasarlariken izleyici tepkilerinin etkinliğin sosyal dinamiği üzerindeki etkisini başlangıçta öngörmemiştir. İzleyicilerin oy kullandığı dokuz etkileşimli an, sadece filmdeki anlatıyı yönlendirmekle kalmamış, aynı zamanda izleyiciler arasında yeni bir dramatik dinamiğin ortaya çıkmasına neden olmuştur. İlk gösterimlerin analiz edilmesiyle bu etkileşim anlarının önemi fark edilmiş ve performanslar, bu unsurların etkisini artıracak şekilde uyarlanmıştır. Daha sonra yapılan değerlendirmelerde Cincera, bu sürecin aslında bir grup davranışı incelemesine dönüştüğünü ifade etmiştir. İnsanların kararlarını ahlaki kodlardan ziyade görmek istedikleri şeylere göre verdiklerini gözlemleyen Cincera, bu projenin sadece bir sinema deneyimi değil, aynı zamanda sosyolojik ve psikolojik bir araştırma niteliği taşıdığını belirtmiştir.

Video oyunları ve filmlerin bir araya gelmesi, video oyunlarının sinemayla rekabet etme fikrinin olası görünmediği 1960'lardaki oyun sektörünün ilk günlerinden bu yana önemli ölçüde ilerlemiştir; başlangıçta video oyunları için geliştirilen teknolojiler hem izleyiciler hem de yapımcılar için iki ortam arasındaki çizgiyi bulanıklaştırarak sinematik deneyimleri geliştirmek için uyarlanmaktadır (Vosmeer ve Schouten, 2014). Sanatçılar ve sosyal aktivistler, 60'ların sonlarında, ABD'de videoyu kültürel bir pratik olarak ilan etmiştir; bu dönem, on yıllık sivil haklar çatışmalarının, ABD'nin Vietnam'a müdahalesi etrafında süregelen tartışmaların ve bilinç genişlemesine yönelik yeni bir gençlik kültürünün yükselişiyle körüklenen radikal

iddiaların olduğu bir dönem olarak şekillenmektedir (Hill, 1995). Film ve video ile çalışan sanatçılar illüzyonizmi ve anlatıyı reddetme eğiliminde olmuş ve bunun yerine heykel ve performans gibi diğer medya ile ittifaklar geliştirmişlerdir (Balsom, 2013). Ziyaretçilerin potansiyel bir kamu olarak yapılandırılması, sergi mekânında ilgi çekici unsurların artırılması ve ziyaretçilerin dikkatlerini alana girdikten sonra sürdürebilmelerini sağlamak için uygulanan stratejilerin sergi tasarım sürecine entegre edilmesini sağlamaktadır. Bu yaklaşım, geniş kapsamlı bir eğilim olarak karşımıza çıksa da temelinde, serginin ziyaretçiler tarafından benimsenme ve anlamlandırılma pratiklerine uygun olarak tasarlanması fikri yer almaktadır. Kültürel nesnelerin tüketimi bu pratiklerden yalnızca biridir. Bu bağlamda ziyaretçiler, gruplar ve alt gruplar halinde düşünülmekte ve sergiyi oluşturan çeşitli düzeneklerle çok sayıda potansiyel "etkileşimci" olarak ele alınmaktadır (Schiele, 1993). Böylelikle, ziyaretçiler ve sergi, aralarındaki ilişkilerin doğası ile tanımlanan karşılıklı bir bütünlük içerisinde birleşmektedir.

3.2.2. Genişletilmiş sinema: çoklu yüzey sergileme örnekleri

20. Yüzyılın başlarında film, öncelikli olarak eğlence, bilgilendirme ve haber aracı olarak kullanılan yeni bir medya türüydü. Ancak, sanatçılar tarafından sanatsal bir ifade biçimi olarak benimsenmesi, yalnızca popüler kültür ve güzel sanat arasındaki sınırları aşması nedeniyle değil, aynı zamanda resim ve heykel gibi geleneksel sanat formlarına kıyasla daha geniş ifade olanakları sunması açısından da önemli bir dönüşümü temsil etmiştir.

“Yirminci yüzyılın başlarında, film esasen bir eğlence, bilgilendirme ve haber aracı olarak kullanılan görece yeni bir ortamdı. Filmi sanat yapmak için kullanmak, yalnızca güzel sanatla popüler kültür arasındaki sınırları geride bıraktığı için değil, sanatçılara fikirlerini ifade etmek için ve aktarmak için resim ve heykel gibi daha geleneksel formlara oranla, daha geniş bir olasılıklar yelpazesi, sunduğu için radikaldi.” (Whitham ve Pooke, 2018, s. 131).

Sinemanın ilk gelişim evrelerindeki çalışmalara bakıldığında, bazı sanatçılar çalışmalarını film aracılığıyla geliştirirken, aynı zamanda film yapımcıları da biçimi kullanıp potansiyelini keşfetmek için örnekler yaratmışlardır:

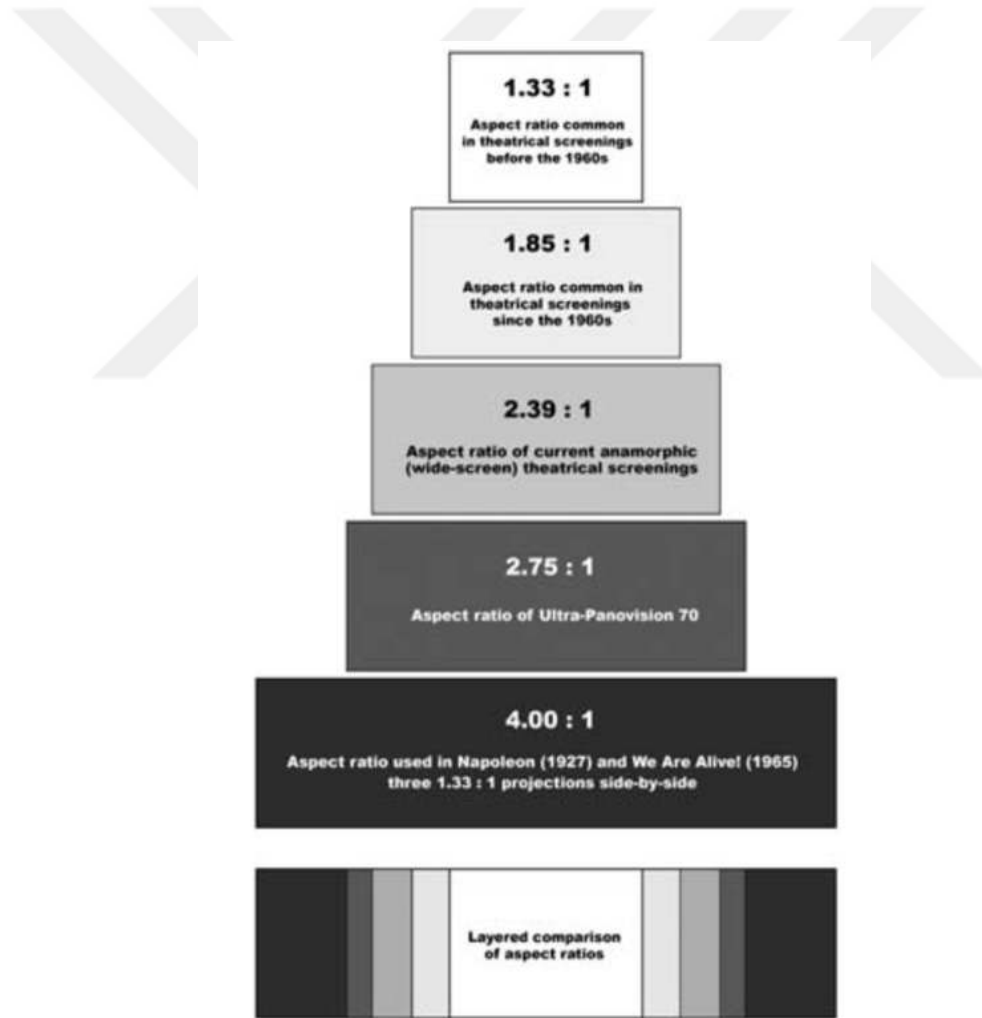
”20. yüzyılın ilk yarısında Len Lye, Norman McLaren ve Harry Smith selüloit filmleri elle çizip boyamış; Walter Ruttmann, Germaine Dulac ve Dziga Vertov gibi yönetmenler birbirşne karışan görüntüleri, görüntünün yavaşça kaybolarak ekran kararmasını, görüntüleri üst üste bindirmeyi ve ekrsn bölümlenmeyi kullanmış; Mary Ellen Bute müziğe eşlik eden elektronik görsel efektlerle denemeler yapmış; Douglas Crockwell cam

üzerinde boya ve balmumunu filme almıştır.” (Whitham ve Pooke, 2018, s. 132).

“Sinemanın değişken özgülüğünün iddia edilmesi, hem kitlesel bir gösteri olarak erişimini sürdürüp hatta genişletirken, hem de aynı anda müze ve galerinin kutsal mekânlarının korumasına layık bir nesneye dönüştüğü için, değişen kültürel statüsüyle başa çıkmayı gerektirir. (Balsom, 2013).” Film ve videonun kullanımı 1950'lerden bu yana sanatsal pratiğin merkezi bileşenleri olmuştur, hatta tarihsel avangardın sinematik deneylerine kadar uzanmaktadır: ancak, geçen yüzyılın büyük bölümünde birçok sanatçı, hareketli görüntü kullanımları ile sinema gibi kitle kültürü kurumu arasındaki herhangi bir ilişkiyi parçalamak için kararlı bir çaba sarf etmiştir (Balsom, 2013). Sinema salonunda izleme deneyimi için bir mekânda içinde kişi- eserin karşılaşması için oluşturulan yapı, projektör ve ekran arasında karanlık bir alanda sabit bir konum oluşturarak, izleyicinin film süresince bireysel olarak deneyim yaşamasını sağlamaktadır. (Nelmes, 2011). Genişletilmiş Sinema, büyük ölçüde projeksiyon koşullarına bağlı olmakta ve zaman içinde projeksiyonun konumlandırılması ile değişim göstermektedir. Sinemanın ilk dönemlerinde ve 1920'li yıllarda projektörün görünürlüğü salon düzeni tarafından belirlenirken, 1940'lı yıllardan itibaren projektörün arka odalara taşınmasıyla mekanik zaman, bedensel zaman ve estetik-hayali zaman gibi üç farklı zaman mantığı arasındaki farkın algısı azalmıştır. Anlatı sineması, izleyicinin istek, fantezi ve umutlarını kahramanlar ve yıldızlar aracılığıyla yansıtılan görüntü ve seslerle birleştiren bir aktarım süreci sunmuştur (Siewert, 2020). Buna karşın, 1950'lerden itibaren Genişletilmiş Sinema ile sinema, başlangıçta tek bir ekran üzerinde kısa süreli gösterimlerle başlamış, zamanla daha uzun süreli projeksiyonlarla gelişim göstermiştir. Genişletilmiş sinema, belirli bir kategoriye sığmayan, melez ve sürekli gelişen bir alan olarak, tartışmalı söylemler ve tarihsel değişimlerin etkisiyle şekillenmiştir. Çok ekranlı ve sürükleyici enstalasyonlara dair günümüz tartışmaları, bu pratikleri video sanatı ve avangard sinemayla tarihsel bir süreklilik içinde ele alırken, sinematik biçimlerin çoklu soyağaçlarını kabul eden tarihselcilik ile onları sabit kategoriler olarak değerlendirerek bağlamsal derinliğini göz ardı etme riski taşıyan medya özcülüğü arasında gidip gelen olası bir tanıımı ortaya çıkarmaktadır (Mey, 2015).

Renk ve ses teknolojilerindeki ilerlemeler ile birlikte, modern sinema salonlarının oluşumuna zemin hazırlanmıştır. 1950'li yıllardan sonra, projektör, sinema mekânının içine veya farklı bölümlerine yerleştirilmekte ve çoklu projeksiyonlar gibi yeni düzenlemelerle ortaya çıkan köklü yenilikler, izleyici ile mekân arasındaki ilişkiyi değiştirmiş ve seyirci-ekran etkileşiminin yeniden tanımlanmasını mümkün kılmıştır (Uroskie, 2014). Görüntünün genişliği

ve yüksekliği arasındaki orantılı ilişki olan en boy oranı, sinemanın estetiğini ve izleme deneyimlerini şekillendirmede önemli bir rol oynamıştır. Zamanla, film endüstrisi en boy oranlarında bir dönüşüme tanık olmuş, teknolojik gelişmelere ve izleyici tercihlerine uyum sağlamıştır. 1.33:1, 1960'lardan önce standart en boy oranı olmuş, erken sinemalarda yaygın olarak kullanılmıştır; ardından 1.85:1, geleneksel çerçevelemeyi korurken daha geniş bir görsel alan sağlayarak sinema gösterimlerinde yaygınlaşmıştır; 2.39:1, büyük ölçekli yapımlarda panoramik hikâye anlatımını geliştiren ultra geniş bir sinematik kapsam tanıtmış, bunu takiben olağanüstü netlik ve derinlik elde etmek için 2.75:1 formatı geliştirilmiştir; 4.00:1 (Polyvision/Çoklu Ekran Projeksiyonu) ise, *Abel Gance's Napoleon* (1927) filminde geniş bir görsel deneyim yaratmak için yan yana üç 1.33:1 projeksiyon kullanarak öncülük etmiş olduğu deneysel bir aşırı geniş ekran tekniğini temsil etmektedir (Görsel 1).



Şekil 4.1. Uroskie, A. V. (2014). *Ekran Gelişimi* [Görsel]. In *Between the Black Box and the White Cube* (p. [page number]). Chicago: The University of Chicago Press

Müze duvarı ile film ekranının kesişimi, film yapımcılarını hem hareketli görüntüyü hem de müze sergisini yeniden tanımlamakta olan enstalasyonlar yaratmaya yönelmektedir ve bu

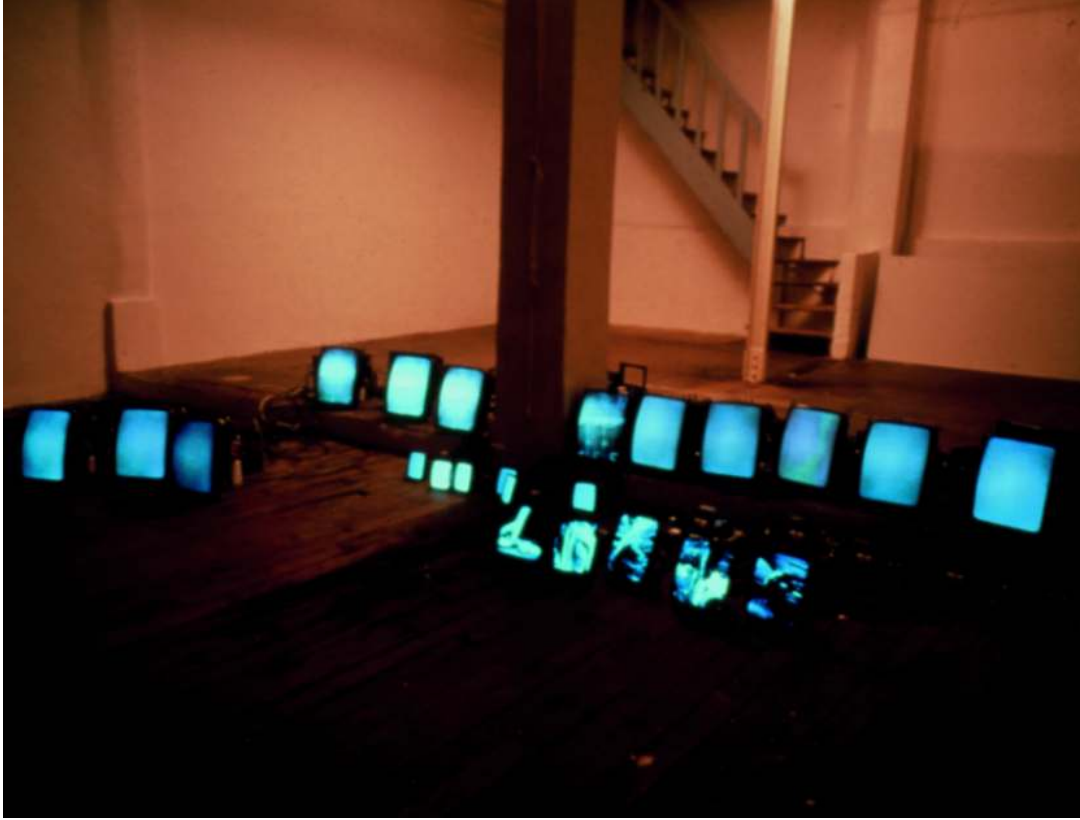
durum, sanatçılar tarafından yeni anlatım biçimlerinin keşfedilmesine olanak tanımaktadır. Bu füzyonu incelemekte olan önemli sanatçılar arasında Chantal Akerman, Atom Egoyan, Peter Greenaway, Werner Herzog, Isaac Julien, Abbas Kiarostami, Chris Marker, Yvonne Rainer, Raúl Ruiz, Trinh T. Minh-ha, Agnès Varda, Apichatpong Weerasethakul ve Wim Wenders yer almaktadır (Bruno, 2019). Hal Foster çağdaş sanat müzelerinin mimari ve işlevsel dönüşümünü ele almakta, minimalist sanatçıların büyük ölçekli çalışmaları ve endüstriyel loftların sanatçı stüdyolarına dönüştürülmesiyle, müzeler de genişleyerek büyük ölçekli çağdaş sanat eserlerine ev sahipliği yapmaya başladığını belirtmektedir (2015).

Film çalışmaları ile sanat tarihi arasındaki ayrım sürmektedir; sanat tarihi hareketli görüntülerin rolünü küçümserken, film çalışmaları da “film yapımcısı” yerine “sanatçı” olarak tanımlanan kişilerin eserlerine mesafeli yaklaşmıştır. Bu bölünmenin ardındaki nedenler karmaşık olmakla birlikte, kara kutu (sinema) ile beyaz küp (galeri) arasındaki uygulamaların genellikle akademik çalışmalarda marjinalleştirildiği belirtilmektedir (Balsom, 2013). *Moving Images*, *Video Cult/ures* ve *Videodreams* gibi sergiler doksanlardaki önemli eserlerin anlatı stratejilerini tanıtmıştır (Jäger, Knapstein ve Hüsich, 2006).

Hitchcock filmlerinin yapım sürecine odaklanılmış, bu kapsamda kostümler, aksesuarlar, hikâye tahtaları ve diğer yapım gereçleri sergilenmiştir. İkinci bölümde, sergi ziyaretçileri filmlerin içsel atmosferini fiziksel olarak yeniden deneyimlemeye davet edilmiş ve bu amaçla materyaller, “Arzu ve İkiz,” “Kadınlar,” “Biçimler, Ritim” ve “Dehşet” gibi çağrışımsal tematik kümelerle ayrılmıştır. Sergi boyunca filmlere ait müzikler çalınmış ve *Psycho* (1960, duş sahnesi) ile *The Birds* (1960, oyun alanı sahnesi) gibi ikonik filmlerden setler yeniden inşa edilmiştir. Son olarak, sergi, Hitchcock'un etki ve estetik mirasına dair belirli hipotezler ortaya koymuş; Ön-Rafaelciler, Weimar Ekspresyonizmi, Sürrealizm ve 19. ile 20. yüzyılın diğer sanatsal hareketleriyle bağlantılar kurmuştur. Örneğin, Tippi Hedren'in *The Birds* filmi için çekilen bir tanıtım fotoğrafı ile Magritte'in *Les eaux profondes* (1995) filmi arasında veya Kim Novak'ın *Vertigo* (1996) filmindeki sahneleriyle Willy Schlobach'ın *La morte* (1997) ve John Everett Millais'in *Ophelia* (1998-1999) eserleri arasında estetik benzerlikler keşfedilmiştir (Balsom, 2013).”.

Ötekileştirilmiş bir sinema kavramı, galeri tabanlı sinematik uygulamaların, sinemanın geleneksel kavramlardan farklılaşırken paylaşılan unsurları koruyarak kendi kendine öteki haline geldiği bir dönüşümü temsil ettiğini öne sürer. Bellour'un tanımladığı gibi sinemanın tarihsel ve biçimsel birliği, artık daha önce ilgisiz unsurlarla etkileşime giren bileşenlere

parçalanmıştır. Bu yeniden yapılandırma, Foucault'nun dispozitif kavramıyla uyumludur; tarihsel olarak belirli bir maddi ve söylemsel uygulamalar topluluğudur; sinemanın kimliğinin maddi alt yapısıyla sınırlı olmadığını, daha geniş bağlamsal ve yapısal dinamikler tarafından şekillendirildiğini vurgular (Balsom, 2013). Gary Hill, *Between Cinema and a Hard Place* (Görsel 4) bu yol açıcı örneklerden biridir.



Şekil 4. 2. Hill, G. (1991). *Between Cinema and a Hard Place* [Mixed media enstelasyonu]. Museum of Modern Art, New York, USA. https://garyhill.com/work/mixed_media_installation/between-cinema-and-a-hard-place.html

Eser çeşitli boyutlardaki yirmi üç video monitörün yuvalarından çıkarılıp alçak bir platformun üstüne ve önüne "rastgele" yerleştirilmesinden oluşur; bu, genellikle arazi parçalarını bölen gevşekçe yığılmış taşların bozulan bir sırasına benzer bir oluşumdur. Dokuz adet 13 inç renkli monitör, alçıpan ve ahşaptan yapılmış geçici yapının üzerine gevşek bir şekilde bir sıra halinde yerleştirilmiştir. Bu grubun önünde ve solunda, merkezi bir konumda bulunan izleyiciye bakacak şekilde hafifçe açılı üç adet 13 inç renkli monitör daha vardır. Zeminin ortasına yerleştirilmiş altı adet 5 inç siyah beyaz monitör ve bunların sağında da gevşek bir şekilde tanımlanmış bir sıra halinde beş adet 9 inç siyah beyaz monitör vardır. (Gary Hill, tarih yok)

Bu çalışma, sinemanın yapısal aygıtlarını, günlük yaşamın fiziksel ve felsefi unsurları üzerinden yeniden düşünmeye yöneliktir. Görüntülerin zamansal paylaşımı, mekânsal yerleştirme ve orantılı düzenleme gibi sinematik bağlamlar kullanılarak, Heidegger'in doğayı metaforik bir düşünce alanı olarak ele alışı derinlemesine incelenir. Pastoral ve doğal sahneler, çitler, tabelalar ve diğer mekânsal-zamansal sınırlarla kesintiye uğrayarak, insanın doğayla olan ilişkisini ve zaman-mekân algısını yeniden değerlendirme fırsatı sunmaktadır. Bu sanatsal ifade, felsefi meseleleri günlük yaşamın sade ve rahatsız edici unsurlarıyla harmanlayarak izleyiciye yenilikçi bir deneyim sunmaktadır (Gary Hill, tarih yok).



Şekil 4. 3. Aitken, D. (2007). *Sleepwalkers* [Video enstelasyon]. 303 Gallery.
<https://www.303gallery.com/public-exhibitions/doug-aitken7/video?view=slider>

Doug Aitken'in *Sleepwalkers* (2007) projesi, modern şehir yaşamının çok katmanlı ve ritmik doğasını sinematik bir anlatımla ele alan, yenilikçi bir multimedya sanat enstalasyonudur. New York'un kalbinde, Museum of Modern Art'ın (MoMA) dış cephesinde gerçekleşen bu çalışma, şehrin dinamikleri ve bireylerin günlük yaşamları arasındaki ilişkiyi büyük ölçekli bir görsel deneyim olarak yeniden yorumlamıştır. Beş farklı karakterin hikayelerini paralel bir kurguyla işleyen *Sleepwalkers*, izleyiciyi bu figürlerin rutinlerine ve onların modern şehirle olan etkileşimlerine tanık olmaya davet eder. Sinemanın galeri alanına taşınması, hem sinemanın sergilenmesine yeni bir yaklaşım sunar hem de "sergilemek" fiilinin etimolojik anlamını kullanarak sinemayı incelemeye açar. 1960'lardan itibaren galeri tabanlı sinema kullanımları, sinemanın kültürel dönüşümlerini ve çağdaş değişimlerini düşünmek için bir alan oluşturmuştur. Bu çalışmalar, sinemayı yalnızca maddi bir aygıt veya teknik bir süreç

olarak değil, aynı zamanda toplumsal ve tarihsel bir kurum olarak ele alır ve yanıtlar sunar. Böylelikle, galeri tabanlı hareketli görüntü üretimi hem sinemanın ontolojik sorgulamasını derinleştirir hem de film teorisine pratik bir katkı sağlar (Balsom, 2013).



Şekil 4. 4 Ataman, K. (2005). *Küba* [Video enstelasyon]. Kutluğ Ataman Official Website.
<https://kutlugataman.com/artist/kuba>

Kutluğ Ataman *Küba* eserinde 40 ekrandan oluşan ve her ekranda, izleyicinin karşısında tek bir sandalye bulunan bir Kübalı ile yapılmış bir röportaj gösterilmektedir. İzleyici, mekân içinde sandalyeden sandalyeye, röportajdan röportaja geçerken bir haritalama sürecine dahil olmaktadır. Bu hareketlilik, sanatçının bir bölgeyi yalnızca fiziksel bir alan olarak değil, daha çok "isyankâr, kurallara aykırı ve tutarlı" bir zihinsel durum olarak tanımladığı bir coğrafyayı haritalama arzusunu metaforik bir şekilde ifade etmektedir.

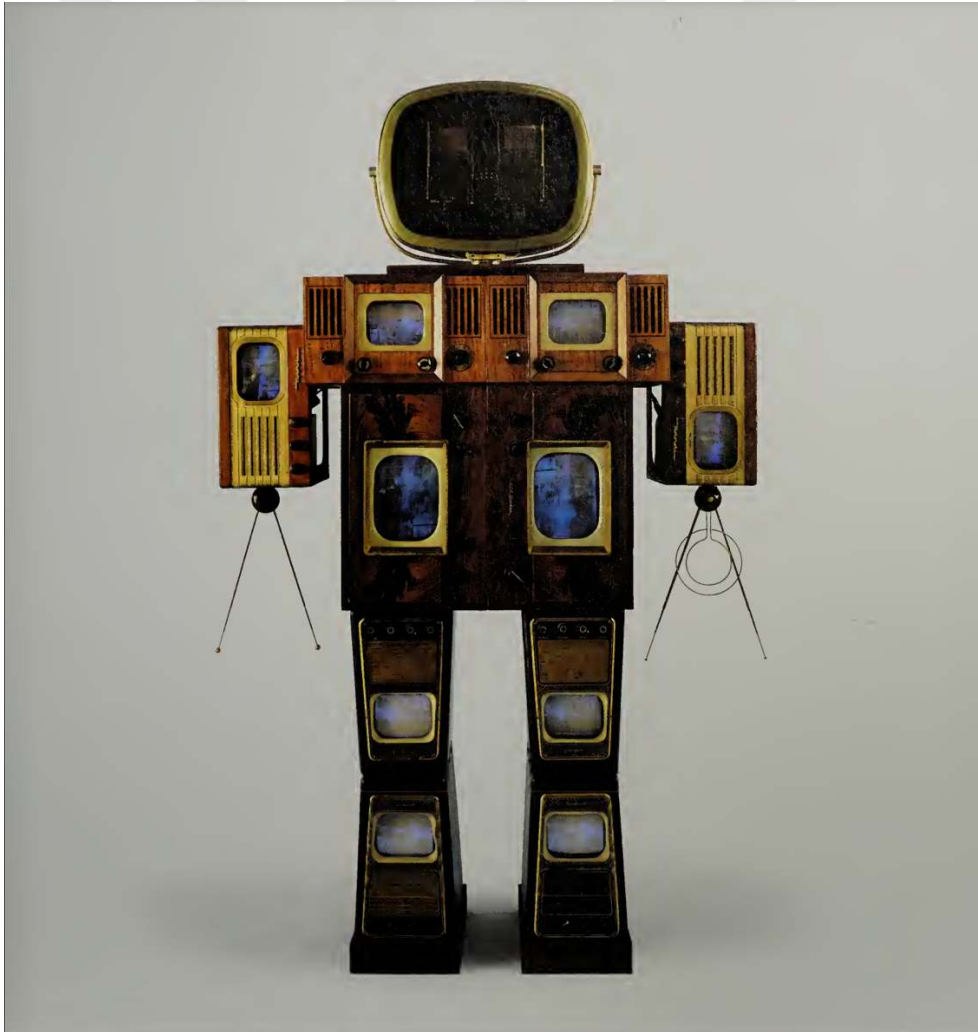
Sinema, sanat ve anlatının yeniden icat edilmesi sürecinde, geleneksel anlatı modelleme ve alım analizlerini sorgulayan ve yeni bir hikaye dilbilgisi ile estetiğe geçişin göstergesi olan temalar, zaman montajı ve hikayenin mekânsal haritalanması, tele-mevcudiyet ve sürükleyici alanlarda bedenin yeniden keşfi, dijital teknolojilerin indirgenemez anlatı birimlerini tanımlamak için doğal bir yapı olarak matris işlevi görmesi, üretken kurgunun "sıvı anlatı" veya "yüzen sanat eseri" gibi yeni biçimlerle ifade edilmesi ve izleyicinin pasif bir algılayıcıdan aktif ve göçebe bir katılımcıya dönüşmesi gibi unsurları içermekte ve bu temalar anlatı modellerine ilişkin yenilikçi bir bakış açısının temelini oluşturmaktadır (Rieser ve Zapp, 2008, s. xxix).

3.2.3. Video, ekran, yüzey, enstalasyon, performans: video sanatı

20. yüzyılın başında Hans Richter, Viking Eggeling, Man Ray, Laszlo Moholy-Nagy, Salvador Dali ve Marcel Duchamp, filmle deneyler yaparak sanatlarını genişletmiş, Avangard hareketin bir parçası olan bu sanatçılar, günlük yaşamın meselelerine eleştirel yaklaşımlar geliştirmişlerdir (Whitham ve Pooke, 2018). Stan Brakhage, John Cassavetes ve Andy Warhol gibi neo-avangardla² ilişkilendirilen sanatçılar ve film yapımcıları deney ve ifadenin olasılıkları üzerine çalışmalar yürütmüşlerdir ve sanat ve popüler kültür arasında bulanıklık üzerinde çalışmalar üretmişlerdir. Gerry Schum'un öncü *Fernsehgalerie* (Televizyon Galerisi) girişimi, 1969 yılında Almanya'da gerçekleştirilen ve televizyonun bir sanat mecrası olarak kullanılabileceğini gösteren önemli bir adım olarak, 15 Nisan 1969'da yayımlanan *Land Art* programında Richard Long, Jan Dibbets ve Robert Smithson gibi uluslararası kavramsal sanatçıların sekiz eserini içeren yenilikçi bir projeyle, sanatı yalnızca belgelemeyip televizyonu bir sanat deneyimi aracı olarak konumlandırmayı hedeflemiş, aynı yıl Keith Arnatt'ın *Kendini Gömmе* eserinin bir "televizyon müdahalesi" olarak yayımlanmasına da zemin hazırlamıştır (Meigh-Andrews, 2014). Film yapımcılığı eğitimi sırasında Fluxus ve kavramsal sanat gibi yenilikçi hareketlerden etkilenerek sanat ve televizyon arasındaki ilişkiyi sorgulayan Schum, sanatın geleneksel mekânlarını ve sınırlarını aşmayı hedefleyerek televizyon için özel olarak tasarladığı eserlerle, sanatın maddi bir nesne olmaktan çıkarılabileceğini savunmuş ve *Konsumkunst-Kunstkonsum* projesi kapsamında Heinz Mack'in yalnızca televizyonda sergilenip ardından imha edilmek üzere tasarlanan eserler üretme fikrini desteklemiştir. Schum ve Ursula Wevers'in ortaklığıyla geliştirilen *Land Art* projesi, doğrudan manzarada çalışan sekiz sanatçının eserlerini açıklamaksız bir şekilde yalnızca "sanat nesneleri" olarak sunmayı amaçlarken, televizyonun sanatın zamansal ve deneyimsel boyutlarını keşfetmek için ideal bir mecra olduğunu ortaya koyarak, sanatçıları bu yeni yaklaşımı benimsemeye teşvik etmiş ve televizyonun geleneksel sergi formatlarını aşarak izleyiciyi sanat eserleriyle doğrudan buluşturma potansiyelini Schum'un vizyonunun merkezine yerleştirmiştir (Meigh-Andrews, 2014). Video sanatının geçici ve kısa ömürlü doğası, erken dönem sanatçıları tarafından ticarileşmeden kaçınmanın bir yolu olarak görülmüş ve bu durum, eserlerin kayıt altına alınmasını gerektirirken aynı zamanda birçok önemli çalışmanın zamanla kaybolmasına veya marjinalleşmesine yol açmış, teknolojik gelişmelerin etkisiyle ekipmanların daha erişilebilir

² Geç Modernizm veya erken postmodern sanatla örtüşen bir dönemde, 1960'larda ortaya atılan bir sanat tarihi terimidir. Bu sanatçılar, kolaj ve montaj, hazır nesne ve ızgara, monokrom resim ve inşa edilmiş heykel gibi 1910'lar ve 20'lerin avangard araçlarını tekrarlamış ve revize etmişlerdir (Foster, 1994).

hale gelmesine rağmen, bu teknolojilerin tasarımındaki önyargılar sanatçıların tam olarak ihtiyaç duydukları araçlara ulaşmalarını engellemiş ve video sanatının tarihinin, resim veya heykelde olduğu gibi kanonik eserlerle yeniden yazılamayacak bir yapıya sahip olmasını beraberinde getirmiştir. John Hanhardt, ABD'deki video sanatının ticari televizyona karşı bir tepki ve 1950'lerin sonu ile 1960'ların başındaki metinlerarası sanat uygulamalarının etkisiyle şekillendiğini savunmakta, bu bağlamda Sony 'Portapak'ın 1967-68'de piyasaya sürülmesini medyanın araçlarını sanatçıların kontrolüne sunan önemli bir dönüm noktası olarak tanımlarken, Nam June Paik ve Wolf Vostell'in 1965 öncesinde televizyonu sanatsal bir araç olarak benimseme çabalarının video sanatının bir söylem olarak yerleşmesinde kritik bir rol oynadığını belirtmektedir. Paik tarafından *Family of Robot: Father*, eski televizyon ve radyo kasaları ve monitörleri, kristal ekran; renkli, sessiz ve tek kanallı video heykel olarak önemli temsillerinden biridir.



Şekil 4.5. Paik, N. J. (1986). *Family of Robot: Father* [Heykel]. Nagoya City Art Museum, Japan.
https://monoskop.org/images/4/42/Nam_June_Paik_Becoming_Robot_2014.pdf

Fluxus hareketiyle ilişkilendirilen Paik ve Vostell, televizyonu performans ve enstalasyonlarda kullanarak medya teknolojilerini sorgulayan bir yaklaşım geliştirirken, televizyonun kültürel klişeler yaratma ve kamuoyunu şekillendirme işlevini eleştirmiş; Vostell ise "dé-Kolaj" tekniğiyle TV görüntülerine müdahale ederek ve geleneksel kolajın tersini uygulayarak metin ve görüntüleri bozma yoluyla yeni anlamlar yaratmayı amaçlamıştır.



4. ARAŞTIRMANIN TASARIMI

Başlangıçta tez konusu, izleyici perspektifinden sergilenen filmin anlam bulma sürecine odaklanmayı amaçlamaktaydı. Ancak, küresel ölçekte birçok alanı etkileyen COVID-19 pandemisi sonrasında, sergi mekânlarının belirli sürelerde kapalı olması ve sosyal mesafe gibi kısıtlamalar nedeniyle araştırma konusu evrilmiştir. Bu doğrultuda, hareketli görüntülerin mekân ekseninde ürettikleri anlamları incelemek amacıyla sanatçılarla gerçekleştirilen görüşmeler temelinde tez yeniden şekillendirilmiştir. Öncelikle araştırma iki aşama şeklinde planlanmıştır birincisi sanatçıların sinemadan video sanatına uzanan türlerde hareketli görüntülerin mekânda nasıl üretimler yaptıklarını analiz etmek adına sahayı yerinde ziyaret ederek mekân içerisinde nasıl çoklu yüzeylerde kullanıldığını anlamak üzerine planlanmıştır. İkinci aşama olarak bu sergilerde hem müze hem de galerilerde sergilenen hareketli görüntü işlerinin anlamlandırılmasına yönelik sanatçılarla konuşmak üzerine oluşturulmuştur. Hareketli görüntünün sergi mekânlarında kullanımını araştırmak için nitel bir araştırma tasarımı kullanmıştır ve sinema, genişletilmiş sinema ve sinema sonrası videonun deneysel olarak yer aldığı uygulamalarla olan tarihsel bağlantılarını incelenmiştir. Merkezi odak noktası, video çalışmalarının müzeler ve galeriler gibi çeşitli fiziksel alanlarda hangi yüzeylerde nasıl sunulduğunu ve bu mekânsal düzenlemelerin izleyici etkileşimini nasıl etkilediğini anlamaktır. Teorik analiz, saha gözlemleri ve yarı yapılandırılmış görüşmelerin bir kombinasyonunu kullanılmıştır. Araştırma, çağdaş sergi ortamlarında bir ortam olarak videonun kapsamlı bir incelemesini sağlamayı amaçlamaktadır. Bu çok yönlü yaklaşım, video çalışmaları, sergi bağlamları ve izleyici deneyimleri arasındaki dinamik etkileşimi ortaya çıkarmak için tarihsel sorgulama, mekânsal analiz ve katılımcı perspektifleri arasında köprü kurmaktadır.

4.1. Araştırmanın Problemi

Araştırmanın temel problemi, hareketli görüntülerin farklı yüzeyler ve ekranlar üzerinden sergilenme pratiklerinin, mekân, boşluk ve izleyici etkileşimi bağlamında nasıl bir anlam üretimi sağladığını incelemektir. Hareketli görüntülerin mekânda sergilenmesi, izleyiciyle kurulan etkileşim ve bu bağlamda kullanılan anlatı yöntemlerinin, sanat, mekân ve izleyici ilişkisindeki anlam üretimine olan etkileri yeterince kapsamlı bir şekilde incelenmemiştir. Sinema ve video sanatının dijitalleşme süreciyle birlikte mekânsal bağlamda kazandığı yeni boyutlar, yüzey-ekran ilişkisi ve izleyicinin aktif bir katılımcıya dönüşme potansiyeli, sanatın mekânla bütünleşme süreçlerinde çözümleme gerektiren bir alan oluşturmaktadır.

4.2. Araştırma Sınırlılıkları

Araştırmada geniş bir katılımcı kitlesine ulaşmak amaçlanmamış; bunun yerine, ulusal ve uluslararası sergilere katılmış, alanda deneyim sahibi sanatçı, yönetmen, mimar ve küratörler arasından seçilmiş katılımcılarla araştırma tamamlanmıştır. Bu seçim, araştırmanın derinlemesine ve niteliksel bir bakış açısıyla yürütülmesini desteklemek amacıyla yapılmıştır. Bununla birlikte, araştırma, yarı yapılandırılmış görüşmelerle sınırlı bir örneklem grubuna dayandığından, daha geniş bir katılımcı kitlesinden elde edilebilecek veri çeşitliliğini kısıtlamaktadır. Ayrıca, çalışmada incelenen sergileme pratikleri belirli sanatçı örnekleri üzerinden incelenmiş, müze ve galerilerle sınırlı kalmış, alternatif sergileme alanlarındaki uygulamalar kapsam dışı bırakılmıştır. Araştırma, teorik çerçeve olarak mekândaki boşlukta anlam üretmek amacıyla postmodernizm, mekân ve izleyici etkileşimi gibi belirli yaklaşımlara odaklanmış olup, zaman sınırlılığı nedeniyle, hareketli görüntülerin sergilenmesi ve mekân-etkileşim tasarımlarındaki uzun vadeli dönüşümler incelenememiştir. Ayrıca, çalışmanın odak noktası sanat üreticileri ve küratörlerin bakış açıları olduğu için, izleyici deneyimleri ve geri bildirimleri sınırlı bir şekilde ele alınmıştır.

4.3. Mekânın Anlatı Unsuru Olması

Mekân, yalnızca fiziksel bir yapı ya da çevre değil, insan algısıyla anlam kazanan ve mekân adıyla tanımlanan bir oluşumdur. Kevin Lynch “Gözün görebildiğinin ve kulağın duyabildiğinin ötesinde bir çevre veya manzara, her an keşfedilmeyi bekler. Hiçbir şey kendi başına bir deneyim oluşturmaz; her şey etrafındakilere, o şeye neden olan olaylar serisine, gelmiş deneyimlerin anısına bağlıdır.” (Brooker ve Stone, 2012, s. 57). Mekân gözle görülenin ve kulakla duyulanın ötesinde bir bağlamda varlık kazanmakta ve çevresindeki olaylar serisi, geçmiş deneyimlerin anıları ve insan algısıyla şekillenmektedir. Mekânın ruhu olarak bilinen *genius loci*, belirli bir yerin kimliğini ve özünü ifade eder. Bu ruh, bir bina ya da yerin karakteristik özelliklerini, ölçeğini ve algılanış biçimini derinden etkileyebilmektedir.

Mekân, aynı zamanda parçalı bir yapı olarak ele alınır. İç mekân, farklı bölümlerden, referans noktalarından ve birbirine bağlı unsurlardan oluşan devasa bir kolajın yalnızca bir parçasıdır. “Duvar insanı çevreleyendir. İster dış mekânda olsun ister iç mekânda olsun duvar her yeredir. Bizi sarar. Kuşatır. Bir mekâna girildiğinde ya da bir başkasından çıkarken karşımıza heo bu yüzeyler belirir. Bu geniş, pürüzsüz ve genellikle betondan yapılmış ve belki sıradan boyayla boyanmış yüzeyler aslında boşluk duygusunu uyandırır.” (Taşcıoğlu, 2013, s. 20). Duvarlar, bu kolajın temel unsurlarından biri olarak, iç ve dış mekânları ayırır, insanı

çevreler ve kuşatır. Duvarlar, genellikle basit ve sıradan bir görünüme sahip olsa da, boşluk duygusunu uyandıran güçlü bir anlatı sunmaktadır. Mekân kendiliğinden var olan bir olgu değil, insan tarafından anlamlandırılan ve biçimlendirilen bir deneyimdir. “Mekân kendiliğinden var olmaz, insan tarafından ‘mekân’ haline getirilir ve ‘mekân’ adıyla tanımlanır. “(Taşçıoğlu, 2013, s. 29). Mekânın algılanışı, onun fiziksel varlığından çok, çevresiyle kurduğu ilişkilere ve insan algısındaki yankısına bağlıdır. Her mekân hem bireysel hem de kolektif bir hikâyeyi içinde barındırır ve sürekli ilişkiler kurulabilecek alanlar tanımaktadır.

4.4. Araştırma Metodolojisi

Kümbetoğlu’na göre araştırma sorusunu belirlerken dikkat edilmesi gereken konular: genel bir alan seçimi, başvuru kaynaklarını tarama, uygun ve kaçınılması gereken konu başlıklarını belirleme, konu ve alt başlıkları listeleme, kişisel birikim ve deneyimle konuyu daraltma, ölçütlere dikkat ederek konuyu yönetilebilir hale getirme ve yeterli bilgiye ulaşıldıktan sonra araştırmaya başlama şeklinde belirtilmiştir (2008). “Sosyal bilimciler araştırma kararı verdiklerinde, araştırmalarına uygun yöntemi nasıl seçmektedirler sorusuna cevap vere bilmek için yöntem kararı öncesine bakmak yararlı bir yoldur. “ (Kümbetoğlu, 2020, s. 16) Nitel yöntemler, görüşmeler, odak grupları, katılımcı gözlem ve içerik analizi gibi teknikleri kullanarak keşifsel ve tanımlayıcı araştırmalara öncelik verir. Bu yaklaşımlar, bağlamın önemini vurgulayarak bireylerin ve grupların öznel deneyimlerini, inançlarını ve uygulamalarını ortaya çıkarmayı amaçlar. Sayısal veriler aracılığıyla bulguları genelleştirmeyi amaçlayan nicel yöntemlerin aksine, nitel araştırma doğası gereği yorumlayıcıdır ve olguları karmaşıklıkları ve çeşitlilikleri içinde anlamaya çalışır. Nitel yaklaşımda araştırmacı, katılımcıların görüşlerinden bir olgunun anlamını belirlemeye çalışır: kültür paylaşan bir grup belirlemek ve zaman içinde paylaşılan davranış kalıplarını nasıl geliştirdiğini incelemek anlamına gelir (Creswell ve Poth., 2018) “Niteliksel araştırmaların ortaya koyduğu verilerin çözümlenmesi ve bu çözümlemeye dayanan yorumların okuyucuya ulaşmasında izlenen yolların şeffaf bir biçimde aktarılması bulgulara güven duyulabilirliği artıracak önemli bir husustur” (Kümbetoğlu, 2020, s. 7) “Araştırma sorusu/soruları ortaya konmak amacıyla önce araştırmaya alanı-kapsam tanımlanır, sonra araştırma soruları belirlenir” (Sığı, 2018, s. 107). Araştırma konusu belirlendikten sonra veri kaynakları, veri toplama araçları ve veri analizi ilişkin kararı verilmiştir. Bu kapsamda, Öncelikle sinema ve video tarihine yönelik bir ön araştırma gerçekleştirilmiş, özellikle genişletilmiş sinema örnekleri incelenmiştir. Bu örnekler, sergilendikleri mekânlarda yerinde gözlemlenerek analiz edilmiştir. Yapılan araştırmanın sonucunda, videonun mekân, yüzey ve izleyici ekseninde bir bağlam oluşturduğu yönünde bir

çerçeve çizilmiştir. Mekânların, sergi alanı bağlamında bir bütünselliğe dönüşme potansiyeli dikkate alınmış ve videonun mekân ile kurduğu ilişkinin araştırılması üzerine odaklanılmıştır. “Nitel araştırmalarda örneklem seçimi olasılıksız örnekleme seçimiyle örnekleme yöntemiyle ve genellikle ‘amaçlı örneklem’ denilen seçilen araştırma sorusuna, verilerin kalitesine ve araştırmanın içinde bulunulan safhaya en uygun örneklemin seçilmesiyle sağlanır” (Sıgı, 2018, s. 64) Bu kapsamda, söz konusu alanda eser üretmiş sanatçılar, yönetmenler ve mimarlarla görüşmeler gerçekleştirilmiş; videonun mekânlarda anlam üretimi üzerine derinlemesine bir araştırma yapılmıştır. Veri toplama adımları; örnekleme ve katılımcı alımı yoluyla çalışmanın sınırlarının belirlenmesi; yapılandırılmamış veya yarı yapılandırılmış gözlemler ve görüşmeler, dokümanlar ve görsel materyaller yoluyla bilgi toplanması; ayrıca bilgilerin kaydedilmesine ilişkin protokolün oluşturulmasını içerir. “Nitel görüşmelerde araştırmacı katılımcılarla yüz yüze görüşmeler, telefon görüşmeleri yapar veya her grupta altı ila sekiz görüşülen kişiyle odak grup görüşmelerine katılır. Bu görüşmeler, az sayıda olan ve katılımcılardan görüş ve fikir edinmeyi amaçlayan yapılandırılmamış ve genellikle açık uçlu sorular içerir.” (Creswell ve Poth., 2018, s. 263)

“Görüşme, bireylerin deneyimlerini, algılarını, duygularını ve bakış açılarını tespit etmekte kullanılan en güçlü yöntemdir” (Şentürk Kara, 2021, s. 23) Yarı yapılandırılmış görüşmeler, katılımcıların yanıtlarına göre daha fazla araştırma yapma esnekliğiyle önceden tasarlanmış soruları birleştiren yaygın olarak kullanılan bir tekniktir ve bu yaklaşım, katılımcıların deneyimlerini kendi sözcükleriyle ifade etmelerine olanak tanırken temel temaların ele alınmasını sağlar ve böylece toplanan verilerin derinliğini zenginleştirir. “Araştırma soruları çalışmanın olgusunu vurgulayan ve araştırmacının bu konuda ne bilmek istediğini belirten bütüncül cümlelerdir” (Sıgı, 2018, s. 107). Perdenin ve duvarın ötesinde izleyicinin tek bir noktadan deneyimlediği sinemadan süregelen izleme deneyimi, belirli bir zaman ve mekâna bağımlı bir etkinlik olmaktan çıkarak çoklu ekran teknolojileri sayesinde daha geniş bir mekânsal deneyim olanağına dönüşmüştür. Ancak bu dönüşüm, anlam bütünlüğü açısından yeni açıklıklar ve tartışma alanları yaratmıştır. Sanatçılar, bu bağlamda çeşitli deneysel çalışmalara imza atmış ve bu projeler çeşitli platformlarda sergilenmiştir. Bu araştırmanın amacı, çeşitli yüzeyler kullanarak yaratılan imge ve anlatı ile izleyici deneyimi üzerindeki yorumlamasını anlamak ve bu bağlamda bir çözümleme yapmaktır. “Birçok araştırma sorusu, örneğin, ‘etnografik sorular, araştırmacı araştırma alanına girdikten sonra oluşur’” (Holliday, 2002, akt Kümbetoğlu, 2008). Araştırma kapsamında, ekran, duvarı projeksiyon gibi sergileme pratikleri üzerinden videonun sergilendiği bir müze veya galeride

saha çalışması gerçekleştirilmiştir. Hem teorik araştırma hem de ziyaret video eserler üzerine yarı yapılandırılmış görüşme tekniğinden yararlanılarak mekândaki hem deneyim sürecinin hem de ortaya konulan eserin üretim süreçlerine yönelik kişilerle görüşülmüştür. Ellen ve Firth görüşme yapılırken: sorular sorulmalı ve cevaplar doğru ve tutarlı bir şekilde kaydedilmeli ve görüşmeciler kendilerine verilen tüm talimatları takip etmeye teşvik edilmesi gerektiğini, verilerin güvenilirliğini sarsılmaması ise görüşme programından, özellikle soruların ifade edişinden sapma olmaması gerektiğini, görüşmecilerin projenin hedefleri ve belirli soruları sorma nedenleri hakkında bir miktar anlayışa sahip olması yardımcı olacağını savunmuştur. (1984)

Çalışmada araştırma sorularına betimsel, ilişki ve yordama soruları üzerinden bir patika oluşturulmuştur:

1. Videonun enstalasyonlarınız için sergi alanı seçimine nasıl yaklaşıyorsunuz? (Mekânsallık, teknoloji ve izleyici katılımı açısından hangi hususları dikkate alıyorsunuz?)
2. Videoyu bir form olarak sanat pratiğinize performans, yerleştirme veya ses gibi diğer sanat formlarını nasıl dahil ediyor veya onlarla nasıl işbirliği yapıyorsunuz?
3. Çalışmalarınızı oluştururken ve sunarken mekânsal bağlamı ve izleyiciyi göz önünde bulunduruyor musunuz? (Çalışmalarınızın anlamını ve deneyimini şekillendirmede izleyicinin rolünü nasıl öngörüyorsunuz?)
4. Videonun sanatınızda mekâna özgülük fikrine nasıl yaklaşıyorsunuz? Belirli mekânlara özel eserler mi yaratıyorsunuz yoksa daha evrensel ve aktarılabilir bir deneyim mi hedefliyorsunuz?
5. Sizce sergi mekânı izleyicinin video sanatı deneyimini şekillendirmede nasıl bir rol oynuyor? Çalışmalarınızı galeriler, müzeler veya mekâna özgü yerler gibi farklı sergi bağlamlarına uyarlıyor musunuz? Nasıl uyarlıyorsunuz?
6. Seçtiğiniz eser, mekân ve sergileme biçiminin eserinize bir anlam ve boyut kattığını düşünüyor musunuz? Nasıl bir perspektif oluşturduğunu düşünüyorsunuz?

"Resimler ve araştırma metni, birçok alanda akademisyenler ce yaratılan sosyal araştırma ile sanatın bir karışımıdır, hatta bazıları bunun araştırmadan daha çok sanat olduğunu söyleyeceklerdir" (Wooffitt, 2001, akt. Kümbetoğlu, 2020, s.182). "Açık ve yarı yapılandırılmış görüşmelerde ana hedef daha fazla ve derinlemesine bilgi toplamaktır" (Şentürk Kara, 2021, s.

145). Kodlamanın ötesine geçerek, sınıflandırma metni veya nitel bilgileri parçalara ayırmayı ve kategoriler, temalar veya bilgi boyutları aramayı içerir. Popüler bir analiz biçimi olarak sınıflandırma, beş ila yedi genel temayı belirlemeyi içerir (Creswell J. W., 2013) Nitel görüşmeleri tamamlayıp transkripsiyon yaptıktan sonra değerlendirilmesi için çeşitli araçlar kullanılabilir. Şentürk Kara görüşmelerin değerlendirilmesi ve analizi için üç farklı açıklamıştır: “1) Nicel istatistiksel 2) Yorumlayıcı indirgeyici 3) Yorumlayıcı-açıklayıcı form”. (Şentürk Kara, 2021, s. 201).

4.4.1. Mekânlarda deneyim ve ziyaret edilen sergi mekânları

Mekân, fiziksel çevre olmasının ötesinde, insan algısı ve anlamlandırmasıyla şekillenen bir olgudur. Mekân, coğrafi bir bölge, bir bina, bir iç mekân veya bir açık alan olabilir, ancak sadece fiziksel varlığıyla değil, insan tarafından ona atfedilen anlam ve kullanım bağlamıyla anlam kazanmaktadır. Mekân deneyimi, bireyin bir mekânla fiziksel, duygusal ve bilişsel düzeyde kurduğu ilişkiyi ifade etmektedir. Bu deneyim, bireyin mekânın fiziksel özelliklerini algılamasıyla başlamaktadır, ancak bu algı, mekânın sosyal, kültürel ve duygusal bağlamlarıyla zenginleşmektedir. Mekân deneyimi, bireyin o mekânda yaşadığı olaylar, çevresiyle kurduğu etkileşimler ve geçmişten gelen anılarla şekillenmektedir. Mekân, insanı çevreleyen fiziksel unsurların ötesinde, insanın duyuları ve zihinsel süreçleriyle şekillenmektedir. Mekânın karakteristik özellikleri, bireyin bu mekânı nasıl algıladığını ve bu mekânda nasıl davrandığını belirlemektedir. İç mekân, bölümler ve referans noktalarından oluşan bir bütün olarak deneyimlenirken, açık mekânlar bireye özgürlük veya sınırsızlık hissi vermektedir. Bu doğrultuda, araştırma kapsamında mekânda deneyimin nasıl yaratıldığını yerinde gözlemlemek amacıyla, teknolojik gelişmelerin ve sergi olanaklarının ileri düzeyde olduğu Japonya, video sanatında öncü sanatçılara sahip ve gelişmiş hareketli görüntü sergileme pratikleriyle öne çıkan Güney Kore ile karşılaştırma ve değerlendirme yapmak adına Türkiye’deki genişletilmiş sinema ve video sanatı sergileri içeren galeri ve müzeler ziyaret edilmiştir. Bu saha çalışmaları, sergileme biçimlerini anlamak, analiz etmek ve görüşmelere zemin oluşturacak bir yapı inşa etmek amacıyla gerçekleştirilmiştir.

- Anlatılamayan Öyküler, Cermodern, Ankara, 2021

Zehra İpşiroğlu’nun Haneye Tecavüz adlı belgesel-romanından uyarlanmış ve İpşiroğlu ile Deniz Şengün’in yönetmenliğini üstlenmiş olduğu “Anlatılamayan Öyküler: 7 Kadın” video sergisi farklı sosyoekonomik gruplardan gelen 7 kadının şiddet dolu yaşam öykülerini

konu alan sergi, her biri yaklaşık 25 dakika süren 7 videodan oluşmaktadır. Her bir video farklı kutu benzeri alanlarda izleyiciyle karşı karşıya gelecek şekilde sergilenmiş ve hikayeleri aktaran videolara ek olarak ziyaretçilerin spreya boya ile özgürce çizim yapabileceği bir duvar ve çeşitli objeler ile etkileşimi kişiselleştiren bir alanla tamamlıyor.

- Akbank Sanat. (2022). *Prizma Expanded*: Prizma Expanded: Algının Poetikası [Sergi]. İstanbul, Türkiye. Küratör: Lara Kamhi / Sanatçılar: Reha Erdem + Florent Herry / Zeynep Dadak + Çiçek Kahraman / Deniz Tortum + Alican Çamcı.

Sergileme biçimleri değişmekte ve hareketli görüntüleri sergi pratiğine entegre etmektedir. Sanat ve sinema arasındaki etkileşimi incelemek, sergileme pratiklerini yeniden düşünmek açısından önemli olmaktadır. Sergi mekânları, sanat tarihi ve küratörlük bağlamında yeniden şekillenmekte, sanat ve mimari arasındaki ilişki sinema sergilemesini de etkilemektedir. Genişletilmiş sinema, anlatı, mekân ve izleyici etkileşimini bütünleştiren çok duyulu bir etkileşimi vurgulayarak geleneksel sinematik sınırları yeniden tanımlamaktadır. Bu sinema biçimi, mekâna özgü deneyimler yaratmak için sürükleyici teknikler kullanarak geleneksel ekran tabanlı hikâyeye anlatımından ayrılmaktadır. Sinematik unsurları fiziksel ortamlara dönüştürerek, genişletilmiş sinema izleyicileri aktif olarak katılmaya davet etmekte ve daha derin bilişsel ile duygusal bağlantılar geliştirmektedir. Prizma Expanded projesinde incelenen çalışmalar, mekân aracılığıyla algı ve anlatı arasındaki etkileşimi vurgulamaktadır. Reha Erdem ve Florent Herry, izleyiciyi yeni anlam katmanlarıyla etkileşime girmeye yönlendiren bir yaklaşımla önceki filmlerden karakterleri ve sekansları yeniden yorumlamaktadır. Çalışmaları, sinematik materyali yeniden ziyaret etmenin dönüştürücü potansiyelini göstermekte, karakterlerin nasıl evirildiğini ve anlatıların geleneksel film formatlarının sınırlarının ötesine nasıl genişlediğini ortaya koymaktadır. Benzer şekilde, Deniz Tortum ve Alican Çamcı, ses ve parçalanmış görsellerin etkileşimini araştırarak zamansallığı yeniden şekillendirmekte ve sinematik deneyimin çok duyulu boyutlarını vurgulamaktadır. Su, kentsel alanlar ve bunların sembolik anlamları, Zeynep Dadak ve Çiçek Kahraman'ın katkılarında önemli bir yer tutmaktadır. Doğal ve kentsel manzaraların görüntülerini yan yana getirerek, çalışmaları hafıza, kimlik ve kayıp temalarını sorgulamaktadır (Şekil5.1).



Şekil 5.1. Akbank Sanat. (2022). Prizma Expanded: Algının Poetikası [Sergi]. İstanbul, Türkiye.
<https://www.akbanksanat.com/sergi/prizma-expanded-alginin-poetikasi>)

Bu yaklaşım, sinematik sanatın anlatı etkisini derinleştirmede mekânsal ve çevresel unsurların rolünü göstermektedir. “Vortex” adlı eserleri, sinemayı bir girdap olarak kavramsallaştırarak izleyicileri gerçek ile hayali harmanlayan çok katmanlı deneyimlere sürüklemektedir. Teknolojik yenilik, genişletilmiş sinemada kritik bir rol oynamakta ve özgünlük ile duygusal rezonans hakkında sorular gündeme getirirken sanatsal ifade için yeni araçlar sunmaktadır. Holografi, sanal gerçeklik ve sürükleyici ses manzaraları gibi teknikler, anlatı deneyimini zenginleştirmekte ancak yaratıcıları teknolojik yetenekleri medyanın duygusal özünü korumakla dengelemeye zorlamaktadır. Bu yenilikler, yalnızca sinematik hikâye anlatımının sınırlarını yeniden tanımlamakla kalmamakta, aynı zamanda izleyici beklentilerini ve etkileşim biçimlerini de dönüştürmektedir. Yansıtılan ışık yalnızca sinematik atmosferi şekillendirmekle kalmaz, aynı zamanda mekânın yapısal tasarımını da ortaya çıkarır. Film saf ışığa dönüşürken, sinema yansıtma sanatıyla birleşerek yansıtıcı ve atmosferik bir yüzeye dönüşür. Ekranın bu aktivasyonu, izleme alanının dokunsal ve zamansal boyutlarını açığa çıkararak sinemayı deneyimsel ve mimari bir fenomen olarak yeniden tanımlar. Mekânsal düzenlemeler ve parçalanmış anlatılar, izleyicileri çalışmanın fiziksel ve kavramsal unsurlarında gezinmeye zorlamakta ve medyanın etkisini artıran katılımcı bir etkileşim modeli sunmaktadır. Sanatsal iş birliği uygulamasını bünyesinde barındıran genişletilmiş sinema, disiplinler arasında köprü kurmakta ve sanat, teknoloji ile anlatının kesiştiği noktalarda yeniliği teşvik etmektedir (Şekil 5.2).

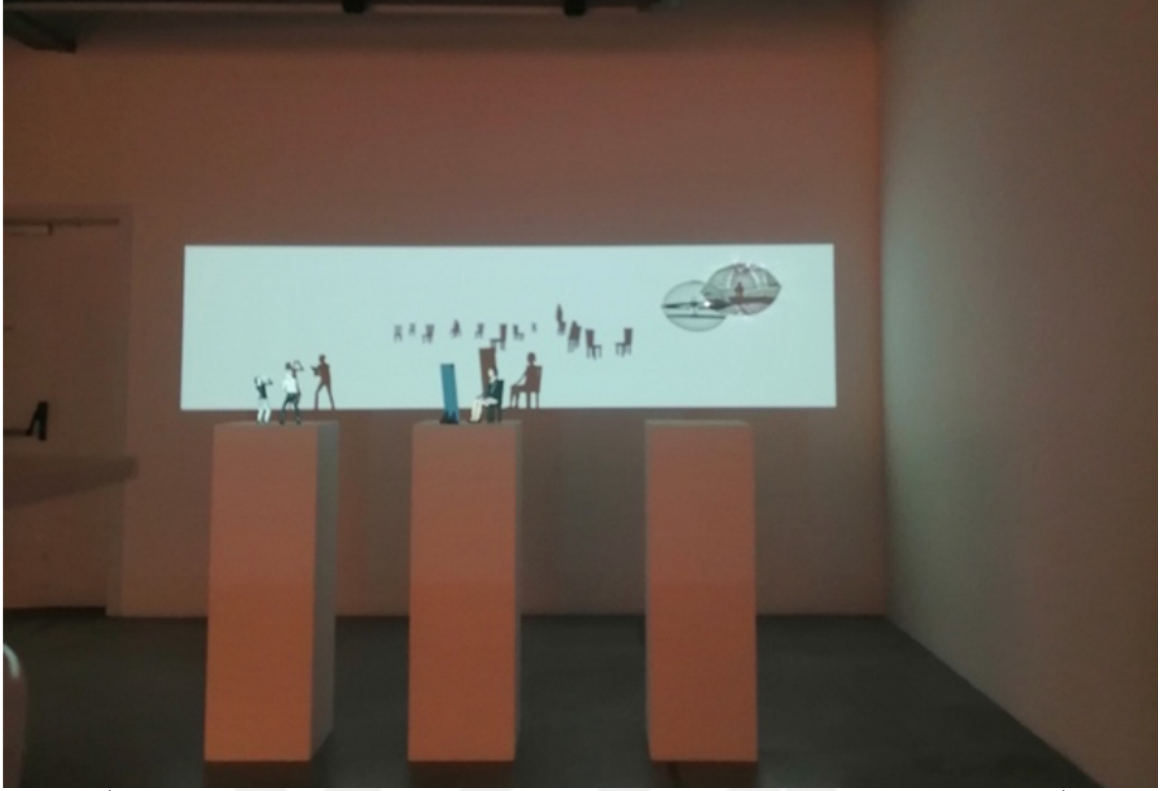


Şekil 5.2. Akbank Sanat. (2022). Prizma Expanded: Alginin Poetikası [Sergi]. İstanbul, Türkiye
<https://www.akbanksanat.com/sergi/prizma-expanded-alginin-poetikasi>)

Bu çalışmaların altında yatan yaratıcı süreçler, deneysel anlatılar üretmede paylaşılan vizyonun ve disiplinler arası diyalogun önemini vurgulamaktadır. Geleneksel sinema tek perde izleme deneyimi yerine, medyanın duygu uyandırma, düşüncüyü kışkırtma ve izleyiciler ile anlatılar arasında daha derin bir bağlantı kurma potansiyelini yeniden hayal etmektedir. Bu paradigma, sinemayı ekrana sınırlı bir mecra olmaktan çıkararak mekânsal, duyuşsal ve düşünsel alanlarda yankı bulan çok boyutlu bir deneyime dönüştürmektedir.

- İstanbul Modern. (2021). *Uluslararası Sanatçı Filmleri* [Sergi]. Beyoğlu Geçici Mekânı, İstanbul, Türkiye. Sanatçılar: “Sena Başöz (İstanbul Modern, Türkiye); Thania Petersen (Bag Factory, Johannesburg, Güney Afrika); Clare Langan (Crawford Sanat Galerisi, Cork, İrlanda); Giulio Squillacciotti (GAMEC, Bergamo, İtalya); Himali Singh Soin (Project 88, Mumbai, Hindistan); Agnė Jokšė (CAC, Vilnius, Litvanya); Rehana Zaman (Whitechapel Gallery, Londra, Birleşik Krallık); Patty Chang (Ballroom Marfa, Teksas, ABD), Kiri Dalena (MCAD, Manila, Filipinler)” (Uluslararası Sanatçı Filmleri 2021, 2024).

Sergide, farklı yüzeyler ve ekranlar üzerinde sunulan eserler, izleyicinin oturarak veya kulaklık aracılığıyla deneyimleyebileceği şekilde konumlandırılmış alanlarla bütünleştirilmiştir (Şekil 5.3).



Şekil 5.3. İstanbul Modern. (2021). *Uluslararası Sanatçı Filmleri* [Sergi]. Beyoğlu Geçici Mekânı, İstanbul, Türkiye. Kişisel Arşiv.

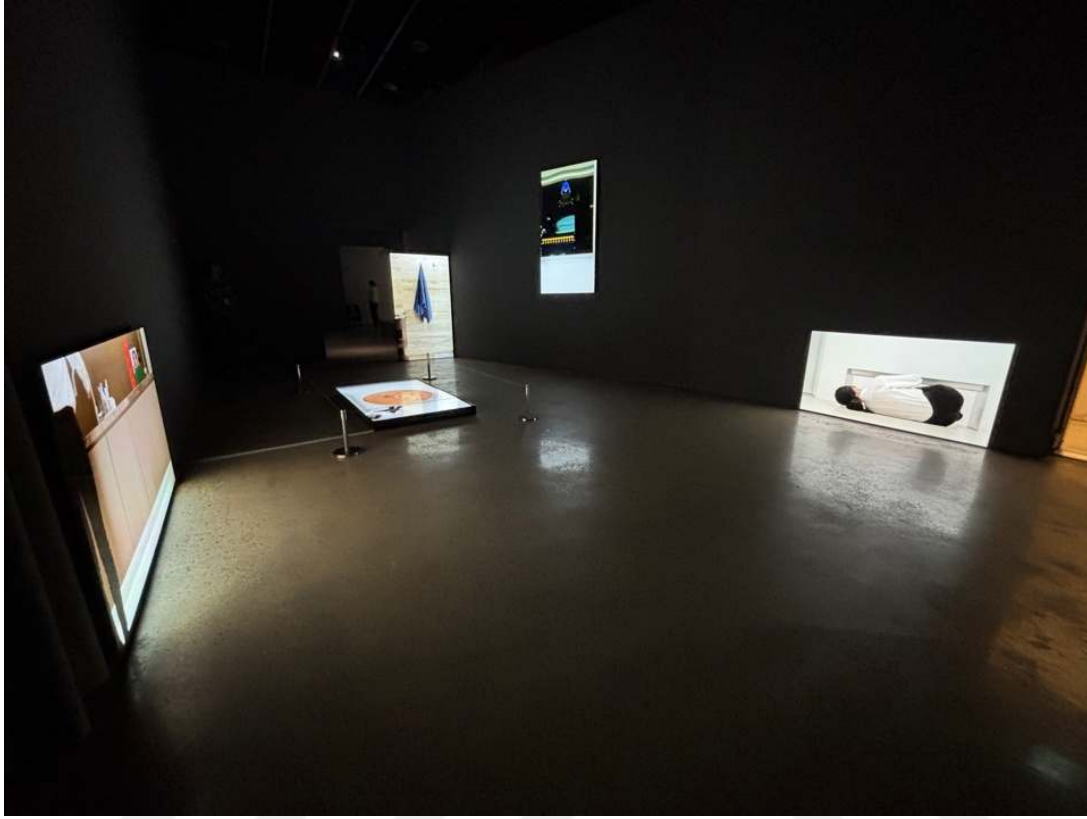
Ayrıca, heykel gibi farklı sanat disiplinlerinin entegrasyonu ile çok katmanlı ve bütünleşik bir sergileme yapısı oluşturulmuştur.

- National Museum of Contemporary Art. (2024). *Connecting Bodies - Asian Woman Artist* [Sergi]. Seul, Güney Kore

1960 sonrası Asyalı kadınların sanatını 'bedensellik' perspektifinden çağdaş bir anlamda yeniden inceleme hedeflenmektedir. Bu çalışma, ulusal sınırların ötesine geçen ve Asya çağdaş sanatı üzerine karşılaştırmalı araştırmalar ile sergiler gerçekleştiren ConneNational Museum of Contemporary Art,Seoul (MMCA) Asya Sanat Projesi kapsamında geliştirilmiştir. Beden, çeşitli ideolojilerin ve durumların kesişim noktası olmasının yanı sıra farklılık ve çeşitliliği görünür kılan bir alan olarak ele alınmaktadır. Bu sergi, söz konusu temayı araştırmak amacıyla 11 Asya ülkesinden kadın sanatçıların yaklaşık 130 eserini bir araya getirmektedir (Connecting Bodies: Asian Women Artists , tarih yok).

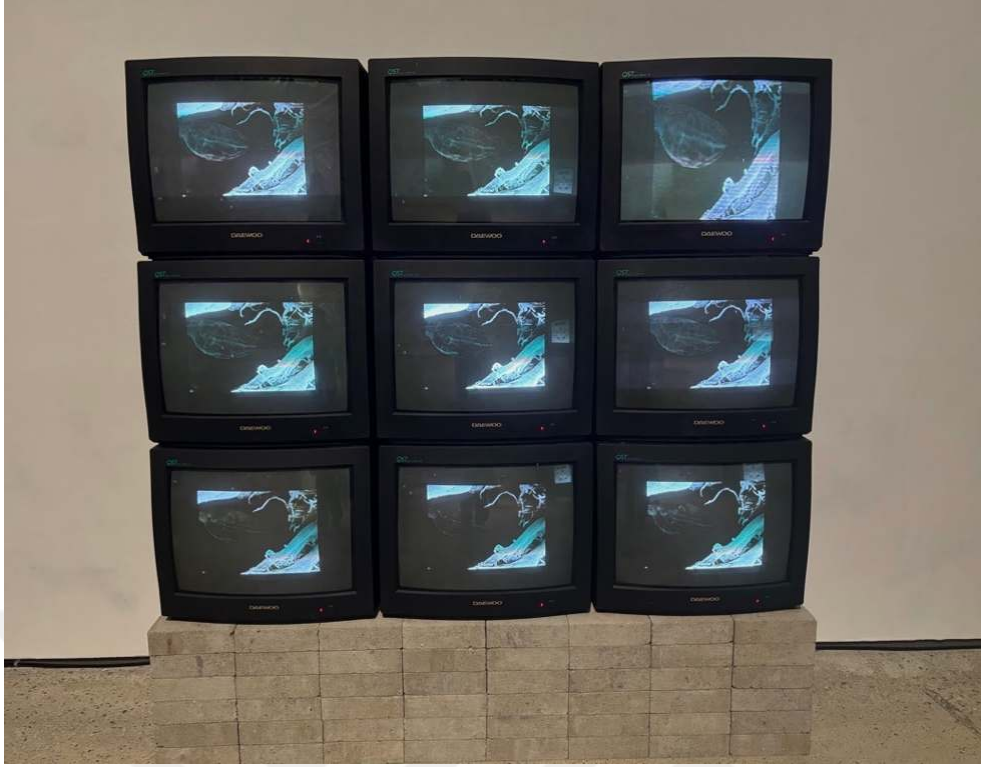
Bu sergi, “Koreograf Yaşam”, “Esnek Cinsellik Toprakları”, “Bedenler·Tanrı(lar)ın·Kozmolojisi”, “Sokak Performansları”, “Tekrarlayan Jestler–Bedenler·Nesneler·Dil” ve “Bedenler Oluşum–Bağlantılı Bedenler Olarak” olmak üzere altı bölümden oluşmaktadır. Bu bölümler aracılığıyla, kimliği çeşitli anlamlarla yeniden

tanımlayan çok sesli ve farklı bedenler hakkında hikayeler paylaşılmaktadır (Connecting Bodies: Asian Women Artists , tarih yok).



Şekil 5.4. National Museum of Contemporary Art. (2024). *Connecting Bodies - Asian Woman Artist* [Sergi]. Seul, Güney Kore. Kişisel Arşiv.

Sergide ekranlar, multimedya ve video sanatı sunmak amacıyla hikâye anlatımını destekleyecek şekilde mekânsal düzene entegre etmektedir. Ekranlar, yüzeyler ve enstalasyon örnekleri ile sunulan video düzenlemeleri, bireysel ve kolektif katılımı teşvik etmiş, izleyicilere görsel-işitsel bir deneyim sunarak serginin tematik içeriğini güçlendirmektedir (Şekil 5.4 ve 5.5).

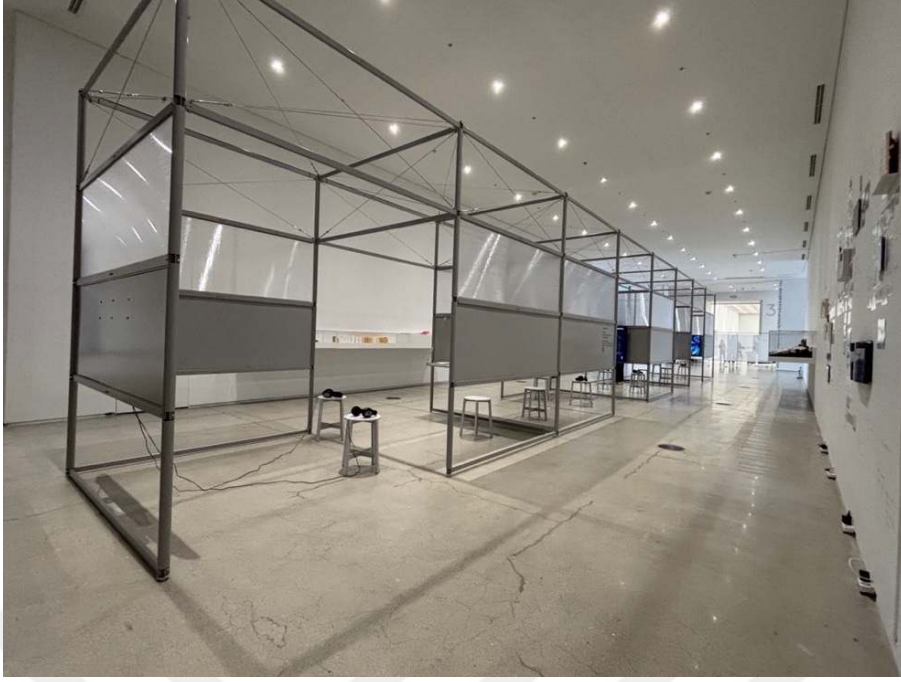


Şekil 5.5. National Museum of Contemporary Art. (2024). *Connecting Bodies - Asian Woman Artist* [Sergi].
Seul, Güney Kore. Kişisel Arşiv.

Ekranların yerleşimi, izleyicinin sergiyle olan etkileşimini artırmış ve içeriklerin derinlemesine anlaşılmasına olanak tanımıştır. Bu kullanım, sergi alanını daha kapsayıcı bir deneyim mekânına dönüştürmüş ve ziyaretçilerin sanat eserleriyle aktif bir şekilde bağlantı kurmasını sağlamıştır.

- Artist Prize, National Museum of Contemporary Art, Seoul, South Korea, 2024
Sanatçılar: Hayoun Kwon, Yang Jung-uk, Jiyoung Yoon, Jane Jin Kaise

Kore Sanatçı Ödülü 2024 sergisinde Hayoun Kwon, Yang Jung-uk, Jiyoung Yoon ve Jane Jin Kaisen yer almaktadır. Jiyoung Yoon, heykel diliyle bireylerin görünmeyen psikolojilerini ve içsel dinamiklerini anlatmaktadır. Hayoun Kwon, sanal gerçeklik kullanarak paylaşılan hafıza deneyimleri yaratmakta ve izleyiciyi gerçeklik, kayıt ve hafıza kavramlarını sorgulamaya yönlendirmektedir (Şekil 5.6).



Şekil 5.6. National Museum of Contemporary Art. (2024). *Artist Prize* [Sergi]. Seul, Güney Kore. Kişisel Arşiv.

Yang Jung-uk, hareketli heykellerle bireylerin zorluklar ve umut arasındaki mücadelesini tasvir etmekte ve günlük yaşamlarımızı yeniden değerlendirmemizi sağlamaktadır. Jane Jin Kaisen, Jeju Adası'nın doğası, tarihi ve kültürüne odaklanarak yerel iş birliğiyle ada yaşamını betimlemekte, alternatif soyların keşfi ve yeni ilişkiler için olasılıkları araştırmaktadır (Şekil 5.7 ve 5.8).



Şekil 5.7. National Museum of Contemporary Art. (2024). *Artist Prize* [Sergi]. Seul, Güney Kore. Kişisel Arşiv.



Şekil 5.8. National Museum of Contemporary Art. (2024). *Artist Prize* [Sergi]. Seul, Güney Kore. Kişisel Arşiv.

Sergi alanı, her sanatçı için özel bölümlerle tasarlanmış olup, izleyici ile sanatçıların anlatıları arasında etkileşim kurmayı sağlamaktadır. Ekranlar ve kulaklıklar aracılığıyla sunulan bu düzen, ziyaretçilerin kişiselleştirilmiş bir görsel-işitsel deneyim ile her hikayeyle derinlemesine güçlü etkileşim kurmasına olanak tanımaktadır. Oturma düzenlemeleri mekâna entegre edilerek düşünme ve etkileşim için tutarlı ve davetkar bir ortam yaratılmaktadır. Ayrıca, mekân izleyicilerin sorulara yanıt verebileceği ve düşüncelerini paylaşabileceği katılımcı bir unsur içermekte ve izleyici ile sanat eserleri arasında diyaloga dayalı bir ilişki teşvik edilmektedir. Bu tasarım yalnızca erişilebilirliği artırmakla kalmamakta, aynı zamanda serginin temaları ve mesajlarıyla aktif etkileşimi de teşvik etmektedir.

- TeamLab Planets. (2023). Tokyo, Japonya

Immersive /Sürükleyici Deneyim: Günümüzde, farklı formlarda sanatla deneyim yaratmak üzerine geleneksel ile modern sergileme biçimlerinin birleştiği örnekler görmek mümkündür. Teknolojik olanakların gelişmesiyle birlikte sanat formları, dijital yerleştirme sanatı, sanal gerçeklik gibi alanlarda sanatsal bir pratik olarak önem kazanmış ve bunun ötesinde sadece bu pratik üzerine yaratılmış mekân örnekleri günümüzde kurulmuştur. Müze ve galeri gibi mekânlarda ekranlarla ya da yönlendirme ile başlayan etkileşim deneyimi yaratılmaktadır. Ekranların kendisini yüzeylere bıraktığı, bedensel deneyime dönüştüğü

örneklerden biri ise teamLab Planets sergi ve deneyim alanıdır. "Body Immersive"³ fikri ile mekânı bir deneyim olarak sürükleyici yapıya dönüştüren müze, sınırsızlık konseptini temel alan, ileri teknolojileri entegre eden dijital sanat eserleri ile deneyim sunmaktadır. Bu kapsamda, bir deneyim tasarımı olmasının yanı sıra farklı doku ve yapılarda içerikle çeşitlendirerek katılımcı rolünü derinleştiren bir örnek olarak mekân ve sanat deneyimi noktasında yeni bir boyut kazandırmaktadır. Dört büyük ölçekli sanat alanı ve iki bahçeden oluşan bu yapı, mimari tasarımıyla birlikte LED ekranlar, aynalar, sarkıtlar, yansıtılmalı zeminler ve projeksiyon haritalama gibi teknolojik unsurlar kullanılarak inşa edilmiştir. Yapının, suyun içinde yürünmesine olanak tanıyan bir giriş ve çiçeklerle bütünleşen, gerçek ile dijital bahçenin birleşimini sunan bir deneyimle, öznenin kendi duyuşsal mekanizmalarına yeni bir özgürlük alanı tanımladığı görülmektedir. Mekân içinde oluşturulan objeler, yüzeyler ve yansımalar, geleneksel deneyimin ötesine geçerek sanatın hem yaratım hem de sergileme aşamasında yeni sınırlar çizmekte ve bulanık alanlar yaratarak özneye deneyim özgürlüğü tanımaktadır. Özellikle mekânın dokusu ve yüzeyleri, video eklentili yansımalarla desteklenerek deneyimin boyutu genişletilmekte ve hareket ögesine ivme kazandırılmaktadır. Ziyaretçinin mekân ile ilk etkileşimi, binanın giriş noktasında başlamaktadır. Mekân ve deneyim açısından ele alındığında, bu sanat formu, katılımcının fiziksel ve duyuşsal etkileşimini merkeze alarak, mekânın dinamik bir sanat aracı olarak kullanımını ortaya koymaktadır. Ziyaretçinin farklı duygularına hitap ederek mekân içinde kendi patikasını oluşturması için bir deneyim alanı sunmaktadır. Mekân ve deneyim temelli bir sanat formu olarak değerlendirildiğinde, bu alan, katılımcının fiziksel ve dijital unsurlar arasında bir geçiş deneyimi yaşamasını sağlayan dinamik bir düzenleme sunmaktadır. Işık ve su öğelerinin bir araya geldiği patika, katılımcıların etraflarında yansıtılmış ışık balıklarının yüzdüğü bir su dolu göletin içinde yürümelerini ve hareket etmelerini gerektirmektedir. Bu alan, gerçek suyun fiziksel hissiyatı ile dijital yansımaların görsel etkisi arasında bir kesişim tasarımı sunmakta, böylece ziyaretçileri hem fiziksel hareket hem de sanal gerçeklik arasında bir deneyime yönlendirmektedir. Bu şekilde, mekân, hareket ve algı üzerine kurgulanarak, sanatın mekân ve deneyim üzerinden tanımlandığı özgün bir form oluşturmaktadır. Mekânın, gerçek ve dijital arasında sürekli bir geçiş deneyimi sunduğu bu alan, dijital çiçeklerden oluşan bir kubbenin zemin üzerine yansıtılmış hareketli görüntülerle birleşerek katılımcılara alternatif bir evren yaratmaktadır. Bu ortam, kalabalık bir

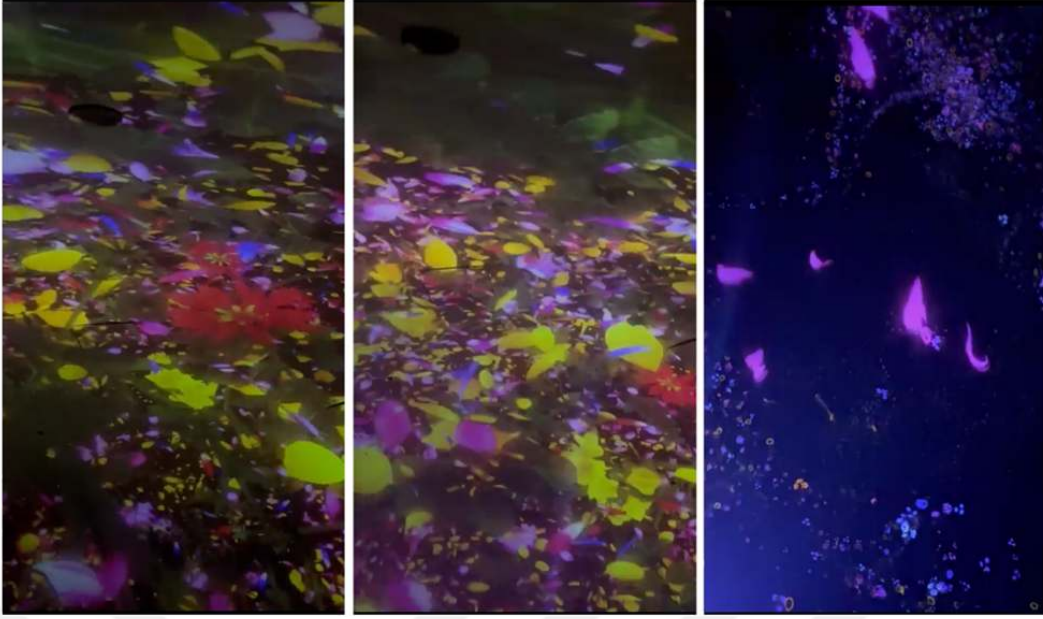
³ Katılımcıların beden ile sanat arasındaki sınırları kaldırarak, fiziksel duyuşlarını ve mekânsal farkındalıklarını derinlemesine etkileyen; etkileşimli kurulumlar ve benzeri teknolojiler aracılığıyla bedenselliği ve çoklu duyuşsal etkileşimi vurgulayan, gözlemci ile katılımcı arasındaki sınırları bulanıklaştıran deneyimleri tanımlamak için kullanılan bir kavramdır.

bağlamda bedenlere yansıyan görüntülerle, aynı zamanda uzayda yüzüyormuş hissi veren bir atmosfer oluşturmaktadır (Şekil 5.9).



Şekil 5.9. TeamLab Planets. (2023). Tokyo, Japonya. Kişisel Arşiv.

Katılımcılar, aynalı bir zemine oturarak veya uzanarak kendi hareketleriyle bir yörünge yaratma imkânına sahip olmakta ve mekânın merkezinde yer alan bu hareketli kubbe, uçsuz bucaksız bir çiçek evrenine dönüşmektedir. Bu tür mekânsal kurgular, katılımcının bedenini ve duyularını deneyimin bir parçası haline getirerek, sanatın mekân ve hareket üzerinden tanımlandığı dinamik bir form sunmaktadır. Mekânın, gerçek ve dijital arasında sürekli bir geçiş deneyimi sunduğu bu alan, dijital çiçeklerden oluşan bir kubbenin zemin üzerine yansıtılmış hareketli görüntülerle birleşerek katılımcılara alternatif bir evren yaratmaktadır (Şekil 5.10).



Şekil 5.10 TeamLab Planets. (2023). Tokyo, Japonya. Kişisel Arşiv.

Mekânın, gerçek ve dijital arasında sürekli bir geçiş deneyimi sunduğu bu alan, dijital çiçeklerden oluşan bir kubbenin zemin üzerine yansıtılmış hareketli görüntülerle birleşerek katılımcılara alternatif bir evren yaratmaktadır. Bu ortam, kalabalık bir bağlamda bedenlere yansıyan görüntülerle, aynı zamanda uzayda yüzüyormuş hissi veren bir atmosfer oluşturmaktadır. Katılımcılar, aynalı bir zemine oturarak veya uzanarak kendi hareketleriyle bir yörünge yaratma imkânına sahip olmakta ve mekânın merkezinde yer alan bu hareketli kubbe, uçsuz bucaksız bir çiçek evrenine dönüşmektedir. Bu tür mekânsal kurgular, katılımcının bedenini ve duyularını deneyimin bir parçası haline getirerek, sanatın mekân ve hareket üzerinden tanımlandığı dinamik bir form sunmaktadır. Yosun bahçesi içerisinde yer alan gümüş oval nesnelerle tasarlanan alan, gün ışığına, rüzgâra ve insan hareketlerine açık bir deneyim mekânı olarak dikkat çekmektedir. Gündüzleri, gümüş yüzeyi çevresindeki alanı yansıtarak mekâna ışık ve hareket katarken, karanlıkta diğer nesnelerle etkileşim kuran ve renkli ışıklarla parlayan bir yapıya dönüşmektedir. Her bir nesne, rüzgâr, yağmur ve mekânda bulunan insanların davranışlarına tepki vererek hem çevreyi hem de insanları eserin dinamik bir parçası haline getirmektedir (Şekil 5.11).



Şekil 5.11. TeamLab Planets. (2023). Tokyo, Japonya. Kişisel Arşiv.

Bu nesnelerin kendine özgü yapısı, renk ve ışık yansımalarıyla sürekli değişim geçirerek mekâna yeni bir boyut kazandırmakta ve sanat formunu mekân, çevresel etkiler ve katılımcı deneyimi üzerinden yeniden tanımlamaktadır.

4.5. Araştırmada Örneklem

Kartopu örnekleme, araştırmalarda sıkça kullanılan bir tekniktir. Bu yöntemle, araştırma alanındaki kaynak kişilerden başlanarak, onlar aracılığıyla yeni kişilere ulaşılmakta ve örneklem, tıpkı bir kartopunun büyümesi gibi genişlemektedir.

“Rastlantısal olmayan bir diğer örneklem biçimi kartopu örneklemedir. Sıklıkla kullanılan bu örneklem, daha çok etnografik araştırmalarda tercih edilen bir tekniktir. Araştırma alanında kaynak kişilerden doğru diğer görüşülecek kişilere ulaşılması ve bir kartopu gibi, ilerledikçe yeni kişilere ulaşıldıkça örneklemin büyümesi ile oluşmasıdır. (Kümbetoğlu, 2008, s. 99).

Araştırma sürecinde başlangıçta belirlenen kaynak kişiler, diğer görüşülecek bireylere ulaşılmasını sağlar ve süreç ilerledikçe, bu kişiler aracılığıyla yeni bireylere erişim sağlanarak örneklem genişler. Kartopu örneklem biçimi ile saha sonrası bu bağlamda Sinema ve sergileme örneklerinden yola çıkarak saha olarak belirlediğim mekânlarda ve uluslararası mekânlarda işleri sergilenen sanatçı, yönetmen, mimar ve küratör ile görüşmeler yapılması planlanmıştır. Bu bağlamda, yönetmen Kutluğ Ataman, Görsel Sanatçı Ali M. Demirel, Medya Sanatçısı, Müzik Video Yönetmeni ve Genişletilmiş Sinema Küratörü Lara Kamhi, Sanatçı İnci Eviner

ve multidisipliner tasarımcı ve mimar Alper Akdağ ile derinlemesine görüşmeler yapılmıştır. Görüşmeler, çevrimiçi toplantı formatında gerçekleştirilmiş olup, her bir görüşme 15 ila 45 dakika arasında sürmüştür; görüşmeler tamamlandıktan sonra kayıtlar deşifre edilerek analiz edilmiştir.

Kutluğ Ataman kendi web sitesinde (<https://www.kutlugatam.com>) yer alan işlerini tanımlarken iki ayrı menü şeklinde sınıflandırmış, “artist” yani sanatçı olarak sınıflandırdığı işlerinde video, heykel, resim, fotoğraf, karışık medya ve baskı olarak alt başlıklar vermekte “filmmaker” yani film yapımcısı olarak filmler ve kısımlar şeklinde iki alt başlık altında yerleştirilmiş olarak görünmektedir. Sanatçı, kariyeri boyunca birçok prestijli müze ve galeride eserlerini sergilemiştir. Sanatçı, kariyeri boyunca London Niru Ratnam Gallery, London, Illingworth Kerr Gallery, Sperone Westwater, ARTER, Brighton Festival, Lentos Museum, Francesca Minini Gallery, Abraaj Art Prize, Museum of Arts and Design, New York, Museum of Anthropology gibi geniş bir coğrafyada sanat dünyasına katkıda bulunmuştur (Tabl 1).

Tablo 5. 1. Kutluğ Ataman Seçili Video Eserleri

Eserin Adı	Yıl	Seçili Sergiler
Snow White	2024	2024 Niru Ratnam Gallery, London
The Stream	2022	Niru Ratnam Gallery, London, 2022
Wall	2017	Illingworth Kerr Gallery, Alberta, 2017
Mayhem	2011	Sperone Westwater, New York, 2011 ARTER, 2011 Brighton Festival, 2011
Strange Space	2009	Lentos Museum, Linz, 2009 Francesca Minini Gallery, Milan, 2009 Abraaj Art Prize, Dubai, 2009 99 Palais des Beaux-Arts, Lille 2009 Museum of Arts and Design, New York, 2009 ARTER, 2011 Museum of Anthropology, Vancouver, 2013 Pinacoteca Nazionale di Bologna, 2015
Strange Space, installation	2009	Lentos Museum, Linz, 2009 Francesca Minini Gallery, Milan, 2009 Abraaj Art Prize, Dubai, 2009 99 Palais des Beaux-Arts, Lille 2009 Museum of Arts and Design, New York, 2009 ARTER, 2011 Museum of Anthropology, Vancouver, 2013 Pinacoteca Nazionale di Bologna, 2015
English as a Second Language	2009	Lentos Museum, Linz, 2009

		ARTER, 2011
The Complete Works of William Shakespeare	2009	Lentos Museum, Linz, 2009 ARTER, 2008
Journey to the Moon	2009	-
Journey to the Moon installation	2009	
Pursuit of Happiness	2009	Lentos Museum, Linz, 2009 Arter, Istanbul, 2011
Column	2009	-
Dome	2009	-
Su (Without Text)	2009	-
Su (With Text)	2009	
[shock corridor]	2022	
[circle of friends]	2006	
The Portrait of Sakıp Sabancı	2014	Museums and Shows Sabancı Museum, Istanbul, 2014 56th Venice Biennale, Venice, 2015 Royal Academy, London, 2016
Beggars	2010	-
fff	2009	-
Double Roasted	2007	The Armory Show, New York, 2007 Moscow Biennial, Moscow, 2007 Thyssen-Bornemisza Art Contemporary, Vienna, 2007 Lehmann Maupin Gallery, New York, 2007 The Armory Show, New York, 2007 Hayward Gallery, London, 2008 Istanbul Modern, 2010
Turkish Delight	2007	The Armory Show, New York, 2007 Moscow Biennial, Moscow, 2007 Thyssen-Bornemisza Art Contemporary, Vienna, 2007 Lehmann Maupin Gallery, New York, 2007 The Armory Show, New York, 2007 Hayward Gallery, London, 2008 Istanbul Modern, 2010
Testimony	2006	Istanbul Biennial, 2007 Luminato, Toronto, 2007 Artcore Gallery, Toronto, 2007 Istanbul Modern, 2010
99 Names	2006	-
Paradise	2006	Orange County Museum of Art, 2007 BAK, Utrecht, 2007 Vancouver Art Gallery, 2008

		Harris Museum, Preston, 2008 Museum Ludwig, Köln, 2009 Orange County Museum of Art, 2009 Istanbul Modern, 2010 Museum of Old and New Art, Hobart, Tasmania, 2013
Stefan's Room	2004	Lehmann Maupin Gallery, New York, 2004 Rhona Hoffman Gallery, Chicago, 2005 CIFO Art Space, Miami, 2005 ARCO, Madrid, 2005 Museum of Contemporary Art, Sydney, 2005 CCA Torun, Poland, 2008 Harris Museum, Preston, 2008 Centre of Contemporary Art, Torun, 2008 Istanbul Modern, 2010 Rhona Hoffman Gallery, Chicago, 2014
Küba	2004	Artangel, The Sorting Office, London, 2005 54th Carnegie International, Carnegie Museum of Art, Pittsburgh, 2005 Museum of Contemporary Art, Sydney, 2005 Theater Der Welt, Stuttgart, 2005 Museum of Contemporary Art Conde Duque, Madrid, 2005 Lehmann Maupin Gallery, New York, 2006 Freedom Square, Bratislava, Slovakia, 2006 Ethnographic Museum, Budapest, 2006 Vukavur City Museum, Eltz Castle, Croatia, 2006 Cenetti House, Roussa, Bulgaria, 2006 Tomis Tourist Harbour, Constanta, Bucharest, 2006 Thyssen-Bornemisza Art Contemporary, Vienna, 2006 Extra City Center for Contemporary Art, 2006 Sherman Galleries, Sydney, 2006 BAK, Utrecht, 2007 Emergencies, Pirelli Hangar, Milan, 2007 Basis Voor Actuele Kunst, Utrecht, Netherlands, 2007 Pirelli Hangar Bicocca, Milan, 2007 TANAS, Berlin, 2008 Vancouver Art Gallery, 2008 Museum Ludwig, Köln, 2009 Guggenheim Bilbao, 2011 2nd Ural Industrial Biennial of Contemporary Art, Yekaterinburg, Russia, 2012 Museum of Old and New Art, Hobart, Tasmania, 2013 NEON, Athens, Greece, 2021 The Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia, Madrid, 2021

Twelve	2003	2004 Turner Show, Tate Britain, London 2005 Museum of Contemporary Art, Sydney 2006 Herzliya Museum of Contemporary Art 2006 MuHKA & Extra City, Antwerp 2008 Thyssen-Bornemisza Art Contemporary, Vienna 2009 Göteborg International Biennial for Contemporary Art 2010 Tanas, Berlin ARTER, Istanbul
Animated Words	2003	-
The 4 Seasons of Veronica Read	2002	Documenta 11, Kassel, 2002 Nikolaj Copenhagen Contemporary Art Center, 2002 Lehmann Maupin Gallery, New York, 2002 Serpentine Galleries, London, 2002 Museum voor Actuele Kunst, The Hague, 2003 Wexner Centre for the Arts, Columbus, 2003 Tate Britain, London, 2003 Bergen Kunsthall, 2004 Tel Aviv Museum of Art, 2004 Bergen Kunsthall, Norway, 2004 The Andy Warhol Museum, Pittsburgh, 2004 Museum of Contemporary Art, Sydney, 2005 Pinakothek der Moderne, Munich, 2005 Western Bridge, Seattle, 2006 Istanbul Modern, 2010 Pinakothek der Moderne, Munich, 2015 Denver Art Museum, 2015
1+1=1	2002	Deste Foundation, Athens, 2002 Printemps de Septembre, Toulouse, 2003 National Museum of Contemporary Arts, Athens, 2003 Serpentine Galleries, London, 2003 Istanbul Biennial, Istanbul, 2003 PHE04, Madrid, 2004 Deste Foundation, Athens, 2004 Museum of Contemporary Art, Sydney, 2005 Herzliya Museum of Art, Israel, 2006 Museum Van Hedendaagse Kunst (MuHKA), Antwerp, 2006 Istanbul Modern, 2009 Le Mois de la Photo, Montreal, 2009 Galerie B-312, Montreal, 2009
It's a Vicious Circle	2002	2002 context: europe, Vienna 2002 BAWAG Foundation, Vienna 2002 Theater des Augenblicks, Vienna 2003 Serpentine Galleries, London 2003 GEM, Museum of Contemporary Art, The Hague

		2005 Museum of Contemporary Art, Sydney 2006 Herzliya Museum of Contemporary Art 2006 Museum Van Hedendaagse Kunst (MuHKA), Antwerp 2007 Mildred Lane Kemper Art Museum, Washington University, St Louis 2010 Istanbul Modern
99 Names (installation)	2002	Serpentine Gallery, London, 2002 The Nikolaj Contemporary Art Center, Copenhagen, 2002 National Opera, Athens, 2004 MoMA, New York, 2006 Sherman Gallery, Sydney, 2006 National Museum of Contemporary Art, Athens, 2023
Never My Soul	2001	2nd Berlin Biennale, 2001 2nd Berlin Biennial for Contemporary Art, 2001 Nikolaj Copenhagen Contemporary Art Center, 2002 BAWAG Foundation, Vienna, 2002 Serpentine Galleries, 2002 Istanbul Yaya Sergileri, 2002 25th Sao Paulo Biennial, 2002 Barbican Centre, London, 2003 Tate Britain, London, 2003 GEM, Museum of Contemporary Art, The Hague, 2003 Museum of Contemporary Art, Sydney, 2005 Herzliya Museum of Contemporary Art, Tel Aviv, 2006 Museum Van Hedendaagse Kunst (MuHKA), Antwerp, 2006 Centro Galego de Arte Contemporánea, Spain, 2009 Istanbul Modern, 2010
Women Who Wear Wigs	1999	Venice Biennial, 1999 City Museum of Art, Helsinki, 2000 Cranbrook Art Museum, Detroit, 2000 The Lux Gallery, London, 2000 Tensta Konsthall, Stockholm, 2001 Lehmann Maupin Gallery, New York, 2001 BAWAG, Vienna, 2002 Copenhagen Contemporary Art Centre, 2002 Serpentine Galleries, London, 2002 Museum Villa Stuck, Munich, 2002 Royal College of Art, London, 2002 GEM, Museum voor Actuele Kunst, 2003 ZKM: Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe, 2003

		Migros Museum für Gegenwartskunst, Zurich, 2004 CaixaForum, Barcelona, 2004 Museum of Contemporary Art, Sydney, 2005 Herzliya Museum of Contemporary Art, 2006 Museum Van Hedendaagse Kunst (MuHKA), Antwerp, 2006 Museo de Arte Contemporáneo de Castilla (MUSAC), Leon, 2007 Kunsthalle Wien, Vienna, 2008 Tanas, Berlin, 2008 Museum of Contemporary Art, Basel, 2009 Little Theatre of Gestures, Basel, 2009 Malmö Konsthall, Sweden, 2009 Kunstmuseum / Museum für Gegenwartskunst, Basel, 2009 Istanbul Modern, 2010
Martin is Asleep	1999	1999 Leicester Square 2000 Celje Gallery, Slovakia 2006 Kunsthalle Mannheim
kutluğ ataman's semiha b. unplugged	1997	1997 Istanbul Biennial, Istanbul 1998 Manifesta 2 – European Biennial of Contemporary Art, Luxembourg 1998 International Foundation Manifesta, Amsterdam 1998 Fondazione Nicola Trussardi, Milan 1998 Videobrasil 98. Sao Paulo 1998 La Biennale de Montreal 1999 Museum Moderner Kunst, Vienna 1999 Kunstmuseum, Bonn 1999 Centre Des Arts Contemporains Geneve 1999 Museum Moderner Kunst, Vienna 1999 Affinités Narratives, gb agency, Paris 2001 Regrets, Reveries, Changing Skies, Istanbul 2001 Galerie für Zeitgenössische Kunst, Celje 2001 GB Agency, Paris 2002 Royal College of Art, London 2002 Galerie Akıncı, Amsterdam 2002 Copenhagen Contemporary Art Centre 2002 BAWAG Foundation, Vienna 2002 Serpentine Gallery, London 2003 Tate Britain, London 2003 GEM, Museum voor Actuele Kunst, The Hague, Netherlands 2005 Museum of Contemporary Art, Sydney 2005 CIFO Art Space, Miami 2006 Herzliya Museum of Contemporary Art, Tel Aviv 2007 Santral Istanbul 2007 Herzliya Museum of Art, Israel

Lara Kamhi, medya sanatçısı, müzik video yönetmeni ve genişletilmiş sinema küratörü olarak İstanbul merkezli çalışmalarını sürdürmektedir. 2010'dan bu yana ulusal ve uluslararası galerilerde, müzelerde ve festivallerde eserlerini sergilemiştir (Tablo 2). Kamhi, deneysel filmleri, medya sanatları ve müzik videolarıyla ödüller kazanmıştır. Prizma Expanded'ın kurucusu ve yönetmeni olan Kamhi, sinematik deneyim tasarımı, algı çalışmaları, sanal gerçeklik ve genişletilmiş sinema üzerine seminerler ve yazılar sunmaktadır. Şu anda, "Dans le Noir du Désir" adlı deneysel filmi ve "The Ghost in The Machine" kitabı üzerinde çalışmaktadır. (Kamhi, 2025).

Tablo 5. 2. Lara Kamhi Eserleri

Tür	İsim	Tarih	Sergi Mekânları
Video Art	Transparency of Being	2020	Online screenings during quarantine
Video Art	Space Orchestra	2020	Exhibited in various galleries
Video Art	Melted Realities	2019	Exhibited in multiple locations
Video Art	Chaosmos	2021	Short film series, details not provided
Video Art	Cave	2018	International exhibitions
Music Videos	Disappearance	2018	-
Music Videos	Mirage	2017	-
Music Videos	Space Orchestra	2020	-
Moving Images	Rupture & Void	2022	-
Moving Images	Dichroic	2021	-
Moving Images	Pi	2021	-
Expanded Cinema & Prizma	Prizma Expanded: Poetics of Perception	2022	Akbank Sanat, İstanbul
Expanded Cinema & Prizma	Crossed Destinies: Homage to Calvino	2021	Bilsart, İstanbul
Curating	Various curated exhibitions	Ongoing	Includes Akbank Sanat and other venues
Experimental Films	Dans le Noir du Désir	Upcoming (2024)	Not yet exhibited
Immersive Installations	The Ghost in The Machine	In progress	Details forthcoming

Ali Mahmut Demirel, nükleer mühendislik ve mimarlık eğitimi almış, ancak 90'larda video ve ses çalışmalarıyla sanat kariyerine yönelmiş Berlin merkezli bir sanatçıdır; gerçek zamanlı bilgisayar görüntüleri ve Richie Hawtin ile iş birliğiyle tanınan Demirel, soyut minimal görsellerden kıyamet sonrası ütopyalara ve doğa-mitoloji bağlantılarına kadar uzanan geniş bir tematik yelpazede eserler üretmiş, çalışmaları Guggenheim Müzesi, Arter ve CTM gibi önemli mekânlarda sergilenmiş, ayrıca Sonar ve Mutek gibi uluslararası festivallerde performanslar gerçekleştirmiştir (Ali M. Demirel, tarih yok). Ali Demirel websitesi üzerinden analiz edildiğinde (<https://www.ali-m.de/>) video eserleri aşağıdaki gibi listelenmiştir (Tablo 3).

Tablo 5. 3. Ali M. Demirel Seçili Video Eserleri

Eser Adı	Üretim Tarihi	Sergileme Mekânı
Iwakura	2022	Miraikan, Tokyo (2022); Zeiss Planetarium Bochum (2023); Society for Arts and Technology, Montreal (2023)
Sound of Berlin	2022	-
Calx Ruderalis Istanbulensis	2021	
The Plant	2018	-
Kuyu	2017	-
The Pier	2015	
Enter. The Movie	2012	
Rouk	2007	
The Tunnel	2005	
We(All) Search	2005	
Mind Encode	2004	
Disconnect	2003	
Psyk	2003	
The Pond	2002	

Sanatçı İnci Eviner’in eserleri, desen ve videodan kolektif pratiklere uzanan çok katmanlı bir yapı sergilemekte, kadın bedeni üzerinden iktidar ve temsil politikalarını ele alarak öznenliğin kuruluşunu incelemektedir; desen, pratiğinin merkezinde yer almakta ve sanat tarihi, mitoloji ile çağdaş imgeler arasında dolaşan geniş bir görsel dille kadınlığı sınırsız bir imkân alanı olarak yeniden tanımlamaktadır (İnci Eviner, tarih yok). Eviner web sitesinde (<https://www.inceviner.net/>) seçili işlerinin sınıflandırmasını desenler ve hareketli görüntüler şeklinde yer vermiştir. Hareketli görüntü işleri aşağıdaki tablodaki şekildedir (Tablo 4).

Tablo 5. 4. İnci Eviner Seçili Hareketli Görüntü Eserleri

Eser İsmi	Tarih	Süre	Teknik Detaylar
Bir Adanın Sinir Uçları	2024	5’39’’	4K Video, döngü
Meydan Korkusu	2021	3’00’’	HD Video, döngü
Biz, Başka Yerde – Balina	2019	2’00’’	HD Video, döngü
Cenneti Sahnelemek	2018	4’00’’	2 Kanallı 4K Video, döngü
Yeraltında Beuys	2017	2’40’’	4K Video, döngü
Bana Kötü Bir Şey Oldu	2016	6’53’’	HD Video, döngü
Olağan Şartlar	2016	4’00’’	3 Kanallı HD Video, döngü

Evden Kaçan Kızlar	2015	7'30''	HD Video, döngü
Aynanın Dışında	2015	6'00''	3 Kanallı HD Video, döngü
Ulusal Zindelik	2013	3'00''	HD Video, döngü
Modern Çöküşün Bakımı	2012	3'00''	HD Video, döngü
Kızlar Avrupa'da	2010	3'00''	HD Video, döngü
Kırık Manifestolar	2010	3'00''	3 Kanallı HD Video, döngü
Parlamento	2010	3'00''	HD Video, döngü
Harem	2009	3'00''	HD Video, döngü
Yeni Vatandaş	2009	3'00''	3 adet HD Video, döngü

4.5.1. Mekânsal bağlam ile anlatı oluşturulması

Erika Balsom’a göre: “Görüntü, destek görevi gören mimariyle kusursuz bir şekilde kaynaşma, iç hacimleri eritme ve yanıltıcı bir dünyaya açılma yeteneğine sahiptir. Ve en önemlisi, video görüntüsünün galerinin içinde yer edinmesini sağlar.” (2013, s. 43). Bruno’ya göre ise modernite ile birlikte, dokunsal duyum ve yüzey deneyimlerine olan ilgi artmaktadır ve bu da bireyin dünyasını genişletme ve sergileme dürtüsünü tetiklemektedir. Görüntülerin duyumlar aracılığıyla toplanarak düşünce akışları oluşturmakta olduğu ve hayal gücünü kişisel, tutkulu bir yolculuğa dönüştürmekte olduğu düşünülmektedir. Sinema ve müzede gelişmekte olan seyir hareketi, hayali bağlantıların yapılandırılmasını desteklemektedir. Seri görüntülerin ve vitrin dizilimlerinin alıcı bir hareketle birleşmesini sağlamakta olan bu ardışık görselleştirme, duyu ve fikir akışlarını şekillendirmekte olan bir izleme deneyimi sunmaktadır (2014).

Kutluğ Ataman, eserlerinde yüzeyi farklı şekillerde kullanarak mekânla bütünleşen bir anlatı biçimi geliştirmiştir. Sinema, video ve sergileme pratikleri üzerine belirlenen mekânlar ile uluslararası sergi alanlarında sahne almış ve bunları yaparken çeşitli formatlar kullanmıştır. The Steam (Şekil 5.12)) eserinde “Doğayı metafor olarak kullanan The Stream, televizyonlardan ve bulunan ağaçlardan oluşan bir video enstalasyonudur ve yeniden doğuş, yenilenme ve sürekli anlam inşa etme çabasıyla ilgilenir. (Kutluğ Ataman, tarih yok)” Görsel sanatlar, enstalasyon ve medya sanatının yanı sıra farklı medya ve malzemelerin bir araya getirildiği eserlerin gelişimiyle birlikte benzeri görülmemiş ifade araçlarına ve alanlara genişlerken, çeşitlilik ve sınırsızlık bir kural haline gelmiş; bu durum, sanatı salt biçimsel, teknik veya maddi bir bakış açısıyla tanımlamanın yetersizliğini ortaya koyarak, “sanat” ve “sanat eseri” kavramlarının doğasına ilişkin tartışmaların eleştiri ve felsefi yaklaşımlarla çözülebilecek derecede karmaşık ve belirsiz bir hale dönüşmesine yol açmıştır (Heikkilä, 2021).



Şekil 5.12 Ataman, K. (2022). The Stream [Video Enstelasyon]. Niru Ratnam Gallery, Londra, Birleşik Krallık. <https://kutlugataman.com/artist/the-stream>

Kutluğ Ataman, *Küba* eserinin mekânla bütünleşerek sihirli bir anlatı oluşturduğunu ifade etmektedir:

“Eserle mekânın için net olduğu zaman eser mekânla konuşuyor, kendi yarattığı mekândan söz etmiyorum, gösterildiği, var olduğu mekânla konuşuyor, o zaman sihirli bir şey oluyor işte yani. Bunu ben ya bugün kafamda yazdım bir şey de değil, insanların reaksiyonlardan alıyorsun zaten insan nerede bunu söylüyorlar.” (Ataman, 2024).”

Özellikle "*Küba*" eserinde izleyiciyi sürecin aktif bir parçası haline getiren ve göreceli bir gerçeklik algısı yaratan bu yöntem, belgeselin tarafsız gerçeklik sunup sunamayacağı gibi kavramları da sorgulamaktadır. Ataman, sanat eserlerini bir araştırma sürecinin sonuçları olarak değerlendirirken, zamanla hikâyelerin 3 boyutlu heykellere dönüşmesini ve mimarinin bu süreçteki önemini vurgulamaktadır. Ayrıca, dönemsel olarak üretimden geri çekildiği ve yeniden üretime başladığı süreçler ile filmlerinde kullanılan materyalleri sergi mekânlarına taşıyarak hikâyeleri daha somut bir biçimde sunma çabası, onun yenilikçi ve disiplinler arası yaklaşımını göstermektedir. *Küba* eserinin birçok yer ve şehirde gösterildiğini ancak Londra'daki *Küba* gösterimi, terk edilmiş bir endüstriyel yapıda gerçekleşmiş ve mekânın posta ile mesaj aktarımı arasındaki işlevi, eserin anlatısı ile izleyici arasındaki etkileşimi güçlendirmiş olduğunu ifade etmektedir.

“Londra'daki *Küba* gösteriminde terk edilmiş endüstriyel bir strüktür içerisinde gösterildi ve orası postane değil de postanenin kullandığı çok büyük bir fabrika gibi bir yer, büyük makinalar var. Orada posta koduna göre

büyük makinalar onları ayrı ayrı mahallelere bölüyorlar gelen zarfları üzerindeki bu posta kodu var ya orada mecburi ona göre eskiden onu ellerine alıyor burada manuel bir şekilde orada böyle yürüyen raylı sistemler var onlarla gidiyor ondan sonra iki katın arasında böyle giden yuvarlak şeyler var borular var onların içinden kayıyor aşağıda başka birileri bu sefer o bölgeden bu sefer mahalleleri ayırıyor, posta ayrıştırılıyor ki ona göre de aşağıda posta arabaları geliyor o mahalleleri doğru yola çıkıyor çünkü 100 binlerce posta geldiği için belki milyonlarca posta geldi onların ayrıştırıldık ayrıştırılmaları gerekiyor bu işte ayrıştırma yapıldı beş katlı ama terk edilmiş artık kullanılmayan bir binada metruk içine girmişler grafitiler falan var orada Küba'yı gösterdiğimde sihirliydi işte hakikaten çünkü o posta meselesiyle, mesaj meselesine ya da işte bir yerden bir yere hikaye taşınması meselesiyle geldi işte bir yerden biriydi hikayenin taşınması meselesi ile Küba'nın oradaki yaptığı seyirci ile kurmuş olduğu ilişki biçimin arasında bir paralel hissediyorsun. Benimkisi Tabii ki bir hissiyat seyircinin de yaptığı hissiyat ama tabii yaparlar bunu tabii kelimelere çevirebiliyorlar. Çünkü onlar beyinlerinin başka bir tarafıyla respond ediyorlar cevap yani ilişki kuruyorlar. Benim için içgüdüsel olarak bazen çok sinirli şeylerle karşılaşabiliyoruz durumlarla karşılaşabiliyorsun Aslında çok örnekleri daha da var da çok uzun süredir sevgiye yapmadığım için hatırlamıyorum (Ataman, 2024).”

Postaların ayrıştırıldığı bu yapı, hikâyenin bir yerden bir yere taşınması fikriyle örtüşmüş ve izleyicide güçlü bir paralellik hissi uyandırdığının altını çizmektedir. “....Anlattığı hikaye mimari çünkü bir her zaman kendi içine alır aslında bir hikaye anlatır mimari ve ona göre de siz o mimari kullanırken bir çeşit etkilenirsiniz bu mimariden yani, içine girdiğinizde uzaktan (Ataman, 2024).”

Yüzeyin aracılık etmekte olduğu içsellik ve dışsallığın sürekli değişmekte olan akışı, projeksiyon sanatına maddi olarak konumlandırılmakta olan süresel ve ilişkisel bir deneyim olarak göç etmektedir. Bu süreç, galeri enstalasyonlarının aydınlık alanına örtük bir şekilde dahil olmakta ve sinemanın elektrikli, psişik dokusuna uygun bir biçimde, seyirci deneyiminin mimarisine dokunmakta, film gösteriminin hareketli yüzeyine geri katlanmaktadır. Lara Kamhi eserlerinde mekâna özgü oluşturduğu yapılarla bir anlatı oluşturduğunu ve gerçek alan ile dijital alanı aynı anda kullanarak özgürleştirdiğini ifade etmektedir:

“Mekâna özgü çalışmalar üretiyor olduğum için, çalışmayı genellikle mekân belirliyor. Ancak çalışmaya göre mekân seçtiğim zamanlar da oluyor. Çalışmanın kendisi mekânla konuşan, onu hem tamamlayıp hem de onunla soyut diyaloglar kuran bir yapıdan oluşuyor. Dolayısıyla bir mekânın akustiğinden mimari dokusuna, genişliğinden hangi amaç için kullanılıyor olduğuna, tarihine ve şahit olduklarına bakıp çalışmaları bu farkındalıkla yerleştirmek sürecin önemli bir parçasını oluşturuyor. Gerçek alan ile dijital görüntüde kullandığım ‘tutsaklaştırılmış’ alan/görüntüler ancak bir aradayken çalışma tam manasıyla hayata gelmiş oluyor.” (Kamhi, 2025).

Bruno ise eserin konumlandırılma biçimi, yüzey durumu ve dokusal tezahürleri ön plana çıkaran bu süreç, özellikle farklı ekranlarda ışıkla şekillenen maddilik oyunlarını ve ekranın kendine özgü dokusunun kuramsallaştırılmasını ele almaktadır (2014).

“Sanatın tümü mekâna özgüdür esasında. İçinde bulunduğu alan ve bağlamdan ayrı düşünülemez. Dolayısıyla bu yaklaşımı özellikle video adına benimsemekle kalmıyor, üretimimin bütününe uyguluyorum. Tek bir çalışma, her bir mekân ile farklı iletişim kuracaktır. Dolayısıyla aynı isimde, seri halinde pek çok çalışmam mevcut. Onu farklı mekânlara uyarlarken, kurmuş olduğu çeşitli diyaloglar vesilesiyle, sonsuz biçimde genişleyen bir anlatı oluşturduğumu hissediyorum. Bu bir sinematik düşünce biçimi aslında; Soyut anekdotlar halinde, katman oluşan, dönüşen, gelişen imaj-anlatı-mekânlar yaratıyorum. (Kamhi, 2025).”

Sanatçıların eserlerinde mekânın rolü, anlatıyı şekillendiren temel unsurlardan biri olarak ele alınmakta, ekran yüzeyleri, ışık ve maddilik ilişkisi bağlamında izleyicinin deneyimi yeniden yorumlanmaktadır. Bu bağlamda, sanat eserleri yalnızca içeriğiyle değil, sergilendiği mekânın fiziksel ve kavramsal dinamikleriyle de anlam kazanmaktadır. Görüntü mimariyle kaynaşarak iç mekânları eritme ve izleyiciyi farklı bir dünyaya açma yeteneğine sahiptir. Video sanatının galeri mekânında kendine yer edinmesini sağlamaktadır. Modernite ile dokusal duyumlara ilgi artmakta ve bireyin dünyasını genişletme dürtüsü tetiklenmektedir. Görüntüler, duyular aracılığıyla düşünce akışları oluşturmakta ve hayal gücünü kişisel bir yolculuğa dönüştürmektedir. Sinema ve müze ortamındaki seyir hareketi, hayali bağlantıları yapılandırırken, ardışık görselleştirme duygu ve fikir akışlarını şekillendiren bir deneyim sunmaktadır. Sanatçılar, eserlerinde mekânı anlatıyı şekillendiren bir unsur olarak ele almakta, ekran yüzeyi, ışık ve maddilik ilişkisini yeniden yorumlamaktadır. Bu bağlamda, sanat yalnızca içeriğiyle değil, sergilendiği mekânın fiziksel ve kavramsal dinamikleriyle de anlam kazanmaktadır.

4.5.2. Boşlukta anlam ve deneyim

Eco, açık eserin demokratik potansiyelini vurgulamakla birlikte, bazı eleştirmenler, deneysel veya belirsiz eserlerle etkileşim kurma yeteneğinin genellikle bireylerin kültürel sermayesine, eğitimine ve estetik geleneklere aşinalığına bağlı olduğunu belirtmektedir. Bu eleştiri, yorumlamanın gerçekleştiği sosyal ve kültürel bağlamların dikkate alınması gerektiğini göstermektedir. Umberto Eco’nun Açık Eser kuramı, sanatın dinamik ve katılımcı doğasını anlamak için güçlü bir çerçeve sunmaktadır. Eco, sanat eserinin yalnızca estetik bir nesne olmadığını, aynı zamanda sürekli gelişen, çok katmanlı ve katılımcı bir süreç olduğunu

vurgulamaktadır. Bu yaklaşım, sanat, sanatçı ve izleyici arasındaki ilişkiyi yeniden tanımlamakta ve yorumlama süreçlerini özgürleştirici bir deneyim olarak ele almaktadır. Teorinin eleştirilere açık yanları bulunsa da çağdaş kültürel bağlamlarda, özellikle dijital çağın dinamiklerinde, bu kavramın önemi güncelliğini ve kalıcılığını sürdürmektedir. Giderek daha fazla birbirine bağlı ve katılımcı bir dünyada, Eco'nun içgörülerini, sanatın ve yorumlamanın evrimleşen doğasını keşfetmek için değerli bir mercek sunmaktadır.

Kutluğ Ataman eserleri analiz edildiğinde, sanat üretiminde hikâyeyi mekânsal bir düzleme yayarak izleyicinin sergi alanında kendi deneyimini ve anlatısını oluşturmaya olanak tanıyan bir yaklaşım benimsediği görülmektedir. Ataman eserlerini sergilemek için mekân seçimini mekânsallık teknoloji ve izleyici katılımını:

“Şimdi burada iki tane şey var esasında, bir tanesi bu narrative içerisindeki akışın 3 boyutlu hale geldiğini vurgulamak için uyguladığım bir strateji silsilesi var, her birinde bu strateji birazcık değişiyor tabii ki çünkü kendimde deney yapmaktan hoşlanıyorum. Şöyle şöyleyim işten işe değişen örneğin Küba işinden bahsedeyim, 20 yıl önce ürettiğim, bu 40 tane monitörden oluşuyor, eski televizyon kullanılmış, ev televizyonu, evde oturduğunuz koltuklar vs bunlardan oluşuyor. Bu 40 tane konuşan kafa var, her biri kendi hayatlarını anlatıyorlar ve bu Küba mahallesi vardı, eskiden şu anki Merter’de. Şimdi yok oldu orası, yeni binalar falan yaptılar yani, o kültür yok oldu, oradaki insanlar dağıldı. Burası böyle içine girilmesi, polis bile korkuyordu, girilmiyordu içeriye ben burada iki buçuk yıl kadar yaşadım ve insanları teker teker hayatlarını anlattırdım, eserin adı da Küba. Çünkü Küba mahallesi diye geçiyordu adı. Şimdi 42 saatlik bir sözlü tarihten röportaj, yani kendilerini anlatırlar genelde toplamda 42 saat ve 40 monitörden oluşuyor. Bunun seyredilmesinin tamamının seyredilmesinin bir seyirci tarafından tamamının izlenmesinin imkânı yok. Sergi mekânı olduğu için 6 ile 8 saat arası açık zaten. Buraya girdiği vakit insanları yönlendirme de yok, çünkü böyle bir dikdörtgen içerisinde mekânı dikdörtgen gibi düşünelim, bunun içerisinde dikey 40 tane monitöre onlar kendi trafiklerine göre giriyorlar ve deneyimliyorlar, yani oradaki trajektuar ve oradaki yol kendilerinin çizdiği bir yol oluyor. Ve bu nasıl oluyor, belki görüntü tarafından birazcık çekiliyorlar ya da biz orada bir kelime cümle duyuyorlar ona göre ilerliyorlar çünkü monitörler 3 metre aralarla yan yana ve bir grid sistemi üzerinde, bunun içinden yürüyorlar esasında. Turist olarak bir mahalleye ya da adaya geldiğini düşün orada kendi kafana göre geziyor gibi düşünebilirsin. Ama her bireyin her seyircinin birbiriyle paylaşmadığı bir birbirinin eşit olamayacağı bir trafiği var orada. Belki birkaç gün sonra yine geri geliyor, tamamını göreyim diyor. Ayrı bir trafik uyguluyor monitörler arasından ve çıkıyor. Hepsinin biraz dinliyor bir sonrakine geçmek istiyor, o zaman ne oluyor, hiç kimse aslında Küba’yı bilemiyor, herkes kendi narrativini oluşturmuş oluyor. Kendin pişir kendin ye gibi bir şey oluyor.” (Ataman, 2024).

Filmde senaryo ve kurgunun ekrana yansımalarının ötesinde, izleyicinin algısı ve anlamlandırması köklü bir biçimde değişmektedir; sinematik değerlerin ve anlamların oluşumunu sağlayan kurgu, ritmin akışını izleyicinin deneyimiyle bütünleştirerek yeni bir form kazanmaktadır. Rudolf Arnheim'in belirttiği üzere, "daha genel olarak görmek, ilişki içinde görmek" anlamına gelmekte olup, algılanan ilişkilerin basit olmadığı vurgulanmaktadır (Arnheim, 2008, s. 71). Kutluğ Ataman ise Küba eserinde ziyaretçinin ekranlar arasında, sunulan zaman içerisinde kendi belirlediği sırayla mekânı deneyimlemesi ve öznel bir deneyim dönüştüğünü ifade etmektedir çünkü belirli estetik ve poetik özelliklerle üretilmiş olsa da farklı bakış açıları, kişisel zevkler ve yorumlarla yeniden anlam kazanmakta ve böylece sonsuz farklı biçimlerde okunmaya ve deneyimlenmeye açık bir nitelik taşımaktadır (Şekil 5.13).

“Bir çeşit montaj yapıyor aslında. Yani o editing tarafını kendisi seyircinin kendisi yapıyor, öyle bir serbestliği tanımış oluyorsun seyirciye, ayrıyeten iki seyirci çıktıkları vakit ne anladığında çıktıkları vakit Küba’dan ne anladın dediğinde çok ayrı hikayeler anlatıldı bu subjective activity yani göreceli bir gerçeklik ne olan ilişkinin göreceli üzerinden ilerliyor aslında de belgesel gibi oldukları için de zaten belgesel de bu hep devam eden bir tartışmadır Yani belgesel hakikaten var mı erkek eden bir şey belgeliyor mu, her şeyden bağımsız bir gerçeklik var mı yoksa bu gerçeklik gerçekliği belgeseli yapan tek empoze ediyor yoksa işte sinema Vélite hani deneyimlerinde filan olduğu için olduğu gibi eskiden hani hiçbir şeyi olmayan hiçbir yaratıcının hiçbir etkisi olmadan bir belgesel yapmak mümkün mü eseri bir tanesine bunu sorgulayan bir eser yok sen işte zavallı Merterli gecekonduda yaşıyan insancıklar filan ama benim derdim hiçbir zaman bu olmadı ne yalan söyleyim yani çok açık konuşayım. Şimdi burada bu trafik olsun ya da bu montaj fikri olsun aslında bunu üç boyutlu mekâna yaymış oluyoruz işte burada da bu işin iç mimarisi ortaya çıkıyor ve bütün diğer işlerde de bu mimari bir şekilde oluşuyor çünkü zaman içerisinde ben hep böyle sanat eseri yaratıyorum diye zaten kendimi öyle hissetmedim her defasında kendi bir araştırma yapıyorum ve bu araştırmanın belirli noktalarında bir şeyleri keşfettiğimi hissettiğim noktada bir paper yazıyormuşum gibi sanat eserlerimi çıkardım ortaya benim kariyerimden başında sonuna kadar akan bir araştırma var eserler de bunların mihenk taşlarının olduğu noktalarda yapılmış raporlar olarak düşünebilirsin.” (Ataman, 2024).

Sanatçı, eserini belirli bir anlam çerçevesinde üretse de izleyicinin kültürel birikimi, zevkleri ve kişisel önyargıları sanat eserinin algılanışını farklılaştırarak her birey için özgün bir yorum süreci oluşturmaktadır. Umberto Eco, açık yapıtların izleyiciyi sanatçının yaratım sürecine dahil ederek, eserle etkileşim kurmasına ve kendi yorumlarını ekleyerek sürekli yeni içsel ilişkiler oluşturmaya olanak tanımaktadır (Eco, 2021). Kentsel doku filmsel yüzeye bağlandıkça ve şehir bir ekrana dönüşmekte, sinema salonunun ışık duvarları gerçek projeksiyonlara evrilmekte, böylece modern yüzeyi tam anlamıyla kavramanın yolları

keşfedilmekte ve izleyici, ışık ambiyansı ile yüzey gerilimi içinde yansıtıcı bir alanın parçası olarak yaşamaktadır (Bruno , 2014). Mekân, seyircinin eserde bırakılan alanların ötesinde, anlatıyı fiziksel ve mekânsal bir açıklık içinde deneyimlemesine olanak sağlamaktadır. Böyle sanat yapıtı, sunulan çeşitli fiziksel formların yorumuyla izleyicinin keşfetmesi gereken çok katmanlı ve dinamik bir yapı kazanmaktadır. Böylelikle anlam olarak açık olan her sanat eseri, çeşitli formlarla birlikte yeni bir katman kazanmaktadır.

“Bu zamanla narrative’in seyahati zamanla mimarının ötesinde 3 boyutlu bir heykel yapımına dönüştü. Yani son zamanlarda heykel yapıp üzerine yapııştırıyorum artık üzerine hikâye yakıştırıyorum ama eskiden hikâyeden yola çıkarak bir takım uçuşan heykeller falan filan oraya doğru gitti. Bir dönem geldi o dönem de işte hissettim yani ben söyleyeceğimi söyledim bu başka bir yere gitmiyor artık filan diye bunu hissettim başka bir şeylerin de beynimin içinde böyle çok beynim o zaman da bir geri çekilme ihtiyacı duydum böyle bir 8-10 yıl üretimde sergilemedim. Şimdiyse yeni yeni tekrardan başladım Londra’da göstermeye başladım daha yeni Türkiye’de gösterdim burada böyle daha bir sahne içinde görünebilir bir sahne falan filan gene heykel durumu devam ediyor mu bu böyle hani filmin ya da hikayenin sahneden taşıp artık materyal şeklinde sergi mekânına taşması gibi bir şeyler kafamdan geçiyor o yüzden filmde kullandığım eşyaları falan ben de taşması gibi bir şeyler kafamdan geçiyor o yüzden film de kullandığım eşyaları falan sergileme sırasını tekrardan propları bir şeyler denemek istiyorum bunun bir dönemini Londra’da yaptım çok hoşuma da gitti. Yani doğru yolda olduğunu hissettim şimdi öyle hissediyorum öyle ilgili bir şey.” (Ataman, 2024)”



Şekil 5.13 Ataman, K. (2004). Küba [Video Enstelasyon]. Vimeo. <https://vimeo.com/>

Bruno’ya göre Görüntünün yerleştirilme biçimi ve destekleyici ortamına dair anlayışımız değişmekte, bu yeni materyalizm biçimi büyük bir dönüşümü başlatmaktadır. Yüzey karşılaşmaları, geçirgen ve esnek bir maddilik anlayışıyla yeni dinamikler üretirken, ekranın geleneksel tuval ve duvar algısının yerini aldığı görülmektedir; bu dönüşüm, medyatik yapının

mimarisini şekillendirerek yüzey gerilimini çerçeveli bir resimden çok ekran benzeri bir forma dönüştürmektedir (2014). Kutluğ Ataman'ın diğer eserlerinde de izleyiciye fiziksel ve anlamsal hareket alanı tanıdığı örnekler görülmektedir. Doğayla ilişkili anlatısını mimari yapının farklı yüzeylerini kullanarak çeşitlendiren sanatçı Mayhem eserinde ise şelale anlatısını mekân içinde yeniden oluşturmuştur: “Arjantin'deki Iguazu Şelalesi'nin sularını, eski biçimlerin şiddetli bir şekilde parçalanmasının ve yeni potansiyellerin ve anlamların umut dolu bir şekilde yeniden inşasının sembolik aktörü olarak ele alıyor.” (Şekil 5.14) .



Şekil Şekil 5.14 Ataman, K. (2011). Mayhem [Sergi]. Perone Westwater, New York, ABD.
<https://kutlugataman.com/artist/mayhem>

“*Beggars*, izleyicilerine en sevdikleri dilencilik hareketlerini yeniden sergilemeleri istenen yedi gerçek İstanbul dilencisini konu alıyor.” (Kutluğ Ataman, tarih yok)”. Burada, kişilerin hikayeleri ayrı ekranlarda ancak tek bir ortak alanda sunularak, ziyaretçilerin her bir hikayeye ayrı ayrı tanıklık etmesine ve kişiler arasındaki anlatı bağlantısını kendisinin kurmasına olanak tanımaktadır. Bu düzenleme, hikayeleri sanatçının sergi tasarımında sunulan boşluklarda, ziyaretçilerin olaylar arasında serbestçe hareket etmesini ve kendisinin anlatıyı yeniden kurmasına olanak sağlamaktadır.”



Şekil 5.15 Ataman, K. (2010). Beggars [Sergi]. <https://kutlugataman.com/artist/beggars>

(Kutluğ Ataman, tarih yok)”. *It's a Vicious Circle* ise “Jamaikalı bir adamın Berlin'de yabancı olarak yaşadığı deneyimleri anlattığı videoda, her monitör merkeze doğru bakıyor ve böylece konu aynı zamanda kendi yayınının alıcısı oluyor. (Kutluğ Ataman, tarih yok)”. Kutluğ Ataman, eserlerinde izleyicinin bireysel deneyimini ve hikâyesini oluşturmaya olanak sağlayan mekânsal düzenlemeleri ve kavramsal stratejileri ön planda tutmaktadır (Şekil 5.16)).

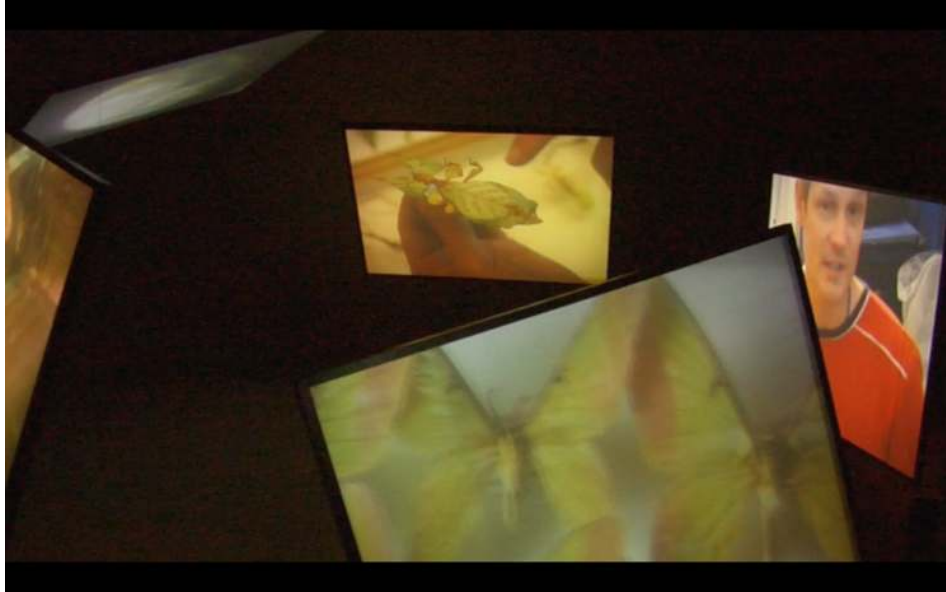


Şekil 5.16 Ataman, K. (2002). It's a Vicious Circle [Video]. <https://kutlugataman.com/artist/it-s-a-vicious-circle-video>

Kurduğu mekân sistemi üzerinden izleyicinin kendi anlatısını kurgulamasına ve fiziksel olarak belirli bir yol çizmesine olanak tanırken, her bireyin farklı ve öznel bir deneyim yaşamasını vurgulamaktadır. Bu süreç, mekânın üç boyutlu olarak ele alınmasını ve anlatının mekânsallaşmasını içerir. *Stefan's Room* gibi diğer eserlerinde ise, izleyiciyi metaforik olarak bir bireyin zihnine girmeye davet eden ve farklı ekranlar üzerinden anlatıyı deneyimleten bir yaklaşıma odaklanmaktadır (Şekil 5.17). Ataman, video enstalasyonlarında mekânın bilinçli bir şekilde tasarlanmasının ve formun anlatıya hizmet etmesinin önemini vurgulamakta, çağdaş sanatın rastgele yaklaşımlara dayanmaması gerektiğini savunmaktadır. Bu yaklaşımı, izleyiciyi

aktif bir katılımcı yaparken mekân ve anlatının birbirini tamamladığı bir sanat deneyimi sunmaktadır. İşlerin sergilenmesi, bir işin her yeni mekânda aynı düzenle gerçekleştirildi mi yoksa farklı mekânlara özgü yeniden düzenlemeler için ise Küba işinde özellikle işin kendisinin bir bütün olarak yarattığının altını çizmektedir.

“.... Stefan's Room, oraya gittiğimde de asla Stefan'ın kafasının içerisine girmeye çalışıyor orda da beş tane screen var havada asılı ve aslında Stefan'ın biraz kafası gibi bir şey bu. Orada da birisinin kafasının içerisine girmek metaforu, metafor değil aslında, ne oluyor biraz metafor gibi oluyor aslında. Yani bu işlerin “it is a wishes circle” kendi kendisine konuşuyor, onun için yuvarlak bir çember içerisinde. Almanya'daki ırkçılıktan söz eden, gündelik hayatındaki ırkçılıktan söz eden Jameikalı bir subject var orada. O yuvarlak bir circle içerisinde ve kendisini anlatıyor aslında, fasit daire. Formla her zaman bir şey sergilerken benim için hani madem video enstalasyonu, o yüzden enstalasyon her zaman benim için bu boyut üzerine mekân üzerine mekân yaratmak üzerine. Onu da öyle süs olsun diye yapılmaz, yani biliyorum bunu çoğu bu şekilde yapıyorlar ama mekân üzerine konuşmak gerekir yani her şeyin bilinçli yapılıyor olması lazım, gerekir yoksa contemporary art bence kafana göre yapabileceğin bir şey değil zaten.” (Ataman, 2024).



Şekil 5.17 Ataman, K. (2004). Stefan's Room [Video Heykel]. <https://kutlugataman.com/artist/stefan-s-room>

“Ben her zaman şunu düşünüyorum yani ben bir şey yapıyorsam en ufak bir şeyi bile hesabını vermeliyim bana sarıldığı zaman bu böyle hep öyle koy kafana göre, koyma, bana güzel oluyor falan ben benim yaklaşım hiçbir zaman böyle olmadı ama dediğim gibi mimari mekân üç boyutluluk yeni mekân yeni yaratma mekânla konuşmasına bak. Bu da mesela çok ayrı bir şey her istediğimde bunu yapabildiğini söyleyemem ama bazen öyle bir şanslı oluyorsun ki eser mekânla konuşmaya başlayalı çok güzel oluyor yani ama onu tabi her zaman beni yaratamazsın yani o eserde.” (Ataman, 2024).

Filmsel yolculuk, müze ziyaretçisinin aşına olduğu bir deneyim olmaktadır. Bu, ışık alanlarından geçen bir geçit olarak düşünülebilmekte ve günümüzde çağdaş sanat enstalasyonlarında yeniden canlandırılmaktadır. Sinematik ekran ile mimari duvarın birleşimi, görsel bir gösteri oluşturmakta ve Le Corbusier'in belirttiği gibi, mimari deneyim bir güzergah boyunca ilerlemekte, manzaralar çeşitlenmekte ve ışıkla etkileşim içinde şekillenmektedir (Bruno, 2007). Stefan's Room örneğinde ziyaret alanı, kinetik olarak tasarlanan ekran yerleşimiyle ortaya çıkmaktadır. Hareket eden yalnızca görüntüler değil; mimarinin kendisi de dinamik olmaktadır. Farklı yönlerde bakan ekranlar, sanatın hareketli bir planını oluştururken, kurulum tasarımı yalnızca izlenecek yollar sunmakla kalmamakta, aynı zamanda hareketli bir görüş mimarisi yaratmaktadır. Farklı coğrafi bölgelerde, şehirlerde, teknolojik aygıtlarda, yüzeylerde ve zaman dilimlerinde bir Genişletilmiş Sinema eserini deneyimleme imkânı, izleyicilere geçmişin yankılarını yeniden yaşarken her seferinde yeni bir boyut keşfetme olanağı sunmaktadır (Siewert, 2020).

Seyirciler, aktif olarak algılanan özne ile pasif olarak tanınan nesne arasında dikkatlerini yönlendirirken, bir müze mekânında bakış açılarını hem hareketli resmin estetik ve anlatısına hem de mekânın topografyasına odaklamaya teşvik edilmekte, böylece eser ile mekân, seyirci ile olay arasında eşzamanlı bir bütünlük oluşturulmaktadır (Siewert, 2020). Kutluğ Ataman sergi ziyaretçileri alanı tasarlarırken izleyici deneyimini göz önünde bulundurduğunu ve mekân içerisinde ziyaretçiyi anlatının bir parçası olarak yer verdiğini belirtmektedir:

“Seyirciyi düşünmek gerekiyor çünkü seyirci zaten enstalasyon her zaman bir parçası onun için seyirci kelimesine sevmiyorum Özellikle de geçmişte seyirci kelimesini reddettiğimi sürekli söz ettim ben yani kariyerimin başında “şahit” kelimesini kullanıyordum şahit oluyor bir şey diye çünkü şahit olduğun zaman daha fazla bir subjectivite var işin içerisinde seyirci de çok pasif aslında. Şahit de he şahit daha aktif bir taraftan olayın içinde ve gitgide bir dönem seyirci daha fazla çektim: nasıl oturacak sesi nasıl duyacak, yoksa ayakta gezecek mi her defasında yani mutlaka düşündüğüm bir şeydir kesinlikle. Ama son zamanlarda bu hani dedim ya 8 yıllık 8-10 yıllık bir aradan sonra tekrardan geri dönüyorum falan, burada seyircinin rolünü gene işin içinde dolaşan gibi görüyorum ama burada yeni bir şey eklemedim yani

kafamda yeni bir şey gelişmedi orada o manada eskisine devam ediyorum.”
(Ataman, 2024).

Ekranların çoğalmas ve deęiş tokuşu, imgelerin sürekli yeniden biçimlenmesine zemin hazırlarken, görselin dokularının bu dönüşümü sanatın sınırlarını genişleten, medyanın ötesinde yeni mekânsal deneyimler yaratan bir dinamik oluşturmaktadır. Sanat biçimleri arasındaki geçişler ve sanatlar arası etkileşimler, ekran yüzeyinde somutlaşan hem sınırlayıcı hem de akışkan hareketleri gözler önüne sermektedir (Bruno, 2014). Ataman, videoyu bir form olarak sanat pratiğine yerleştirme veya ses gibi diğer sanat formları ya da elementlerle nasıl bir araya getirdiğine dair:

“Ben bir şeyleri ortaya çıkartma, yaratma kelimesini de sevmiyorum, bir şeyleri ortaya çıkartma sürecim hep biraz da böyle. Yani ilk önce bir şeyleri yapıyorum sonra geri çekiliyorum soğutuyorum, sonra onu kendim bir seyirciymiş gibi yaklaşıp bakıyorum. Kendime açıklamaya çalışıyorum. Oradan bir tutarlı bir iç eserin iç mantığını alıştırmaya çalışıyorum. Ama bu hep aynı bu böyle bir şey yaptığı tutarlılık şeklinde kariyerinde hep devam etti. Aman gideyim bir yere hadi şuraya beyaz enstalasyon yapayım, benim çok uzun sürüyor bir iş çıkartmam 3 yıl falan sürüyor. Multiple, birden fazla iş üzerinde çalışıyorum bazen yani, çok da fazla eser üretmişim şimdi web sayfası tasarlandı tekrardan. 55 tane major büyük video enstalasyonu dolaşmış dünyayı, bunlar böyle ufak tefek işler değildi, hepsi en az iki, iki buçuk yıl alıyordu, hepsini böyle eş zamanlı plan yapıyordum, hem de kendi içlerinde bir tutarlılıkları var ama bir de kendi iç mantıkları var birbirlerinden çok ayrı. Çünkü o benim düşünce, kendi teorimi yaratırken o adımların da biri bir sonrakini gibi gelişiyor aslında. Kendi kafamda geliştirmiş olduğum, gelmiş olduğum noktalardaki o virajlarda zaten eserleri çıkartıyorum ki birisi bir öncekinden sonra bir akış sağ olsun diye mihenk taşı dediğimiz işte Ama onun dışında hiçbir zaman her şeyi düşünmedim işte biraz daha fazla satış yapmak için Şunları da çıkartayım bunları da yapayım falan o manada o profesyonel bir sanatçı olduğumu da hiçbir zaman düşünmedim açıkçası. Yani kendimi videosunu açısı olarak da düşünmüyorum sinema eğitimi olduğu için belki video daha yola çıktım bilmiyorum ama zaten ressam da değilim ama video ve heykelli 3 boyuttan dolayı heykel deniliyor şimdi. Belki yarın öbür gün başka bir şey denilir bilmiyorum yani çok da ilgilenmiyorum. Sonuçta o mekâna girdiğinizde işte bir şeyler oluyor formatta şu bu önemli değil önemli olan oraya gelen tırnak içinde ‘izleyicinin’ izlediği içinin orada yaşadığı şey aslında herkes kendisine göre ayrı bir şey yaşıyor aslında....” (Ataman, 2024).

Kutluğ Ataman, eserlerinde izleyiciyi aktif bir katılımcı olarak konumlandırarak, mekân ve hikâye arasındaki ilişkiyi ön plana çıkarmaktadır. İzleyiciler, kendi bireysel anlatılarını

oluştururken eserin sunduğu mekânsal ve kavramsal stratejilerle etkileşime girmekte, böylece her bireyin deneyimi özgün bir şekilde şekillenmektedir. Ataman, bu süreçte belgesel, mimari ve üç boyutlu heykel gibi unsurları bir araya getirerek, sanat eserlerini araştırma sürecinin mihenk taşları olarak sunmaktadır. Ayrıca, eserin sergilendiği mekâna özgü düzenlemelerle, anlatıyı ve formu bilinçli bir şekilde şekillendirmenin önemini vurgulamakta, izleyicinin yaşadığı deneyimin bu sürecin merkezinde yer aldığını ifade etmektedir.

1960'lı yıllarda, sergi alanlarında uzun süreli enstalasyonlar şeklinde sunulan ve film gösteriminin sınırlı zaman çerçevesini aşarak ziyaretçilerin serbestçe hareket etmelerine olanak tanıyan sinematografik enstalasyonlar ortaya çıkmıştır. Bu tür enstalasyonlar, genellikle belirli mekânsal koşullarla doğrudan ilişkilidir. Bu bağlamda, bireysel ziyaretçiler neye ve ne kadar süreyle bakacaklarına kendileri karar vermekte, böylece film deneyiminin radikal bir şekilde bireyselleştiği bir durum ortaya çıkmaktadır: "Sinemadaki izleyici, daha geniş bir kitlenin bir parçası iken, sinematografik enstalasyonlarda fiziksel hareket özgürlüğü ve yerel, özgün bir sunum bağlamı nedeniyle izleyici, kendi bireysel deneyimine geri dönmektedir (Jäger, Knapstein ve Hüsche, 2006, s. 23)". Videoyu bir form olarak sanat pratiğine dahil etme süreci, performans, yerleştirme ve ses gibi diğer sanat formlarıyla entegrasyonuna dair Lara Kamhi:

“Video medyumunu seçmemin önemli bir sebebi, onun özüne indiğimizde renk, ışık ve hareketten ibaret bir medyum olmasıdır. Zamanı ve mekânı nesnelleştiren dijital bir boya paleti olarak yaklaşıyorum ona - Dolayısıyla onu nesnel bir materyal olarak işleyebilirim. Ancak paradoksal bir biçimde, bu aynı zamanda nesnel ve somut olmayan anlatılar üzerine çalışmamı kolaylaştırıyor. Bu geniş bakış açısının bir uzantısı olarak da, sürecimde pek çok farklı sanat formlarına yer veriyorum. İşbirliğinden ziyade, diğer dallardaki üretimlerin çoğunu kendim gerçekleştiriyorum. Videoyu ekranın içinde tutsaklaştırılan bir görüntü veya projeksiyondan fıskıran bir gerçeklik olarak gördüğüm için de, mekânın canlanmasına katkı sunacak, Ses, heykel, ışık gibi diğer medyumlardan yoğun bir biçimde faydalaniyorum. Bu dışa taşıma eylemine de yansıtıcı yüzeyler eşlik ediyor.” (Kamhi, 2025).

Sanatçı, sanatta mekâna özgü çalışmanın önemine değinerek, mekânın tarihi, kullanımı ve fiziksel özellikleriyle kurulan ilişkinin sanat eserini özgünleştirdiğini ifade etmektedir. Sergilerin sadece estetik düzenlemelerden ibaret olmaması, mekânın ruhuyla bütünleşerek yaşayan bir deneyim sunması gerektiğini düşünmektedir. Hem sinema perspektifinden hem de video sanatı perspektifinden yaklaşımına dair Lara Kamhi:

“1960'larda video art işte ben de sinir var vesaire onlardan çok etkilenmemin sebebi de bana her zaman o yolun gösterilmesi. Yani ben ne zaman kuralların biraz dışına çıkmak istesem ya bak işte 60'larda şöyle bir adam varmış senin

gibi falan, ya aslında aklın yolu bir biraz dışına doğru düşünmeye başladığınız zaman bugün yapılan yenilikleri tekrar tekrar denenmiş olduğunu görüyoruz. Biraz dışına doğru düşünmeye başladığınız zaman bugün yapılan bütün yeniliklerin tekrar tekrar tekrar çok erken zamanlarda denenmiş olduğunu görüyoruz Dolayısıyla bizim yapabileceğimiz şey ancak mekâna özgü olduğu zaman biricik olabiliyor. Çünkü bir şeyi anlatmak için yola çıkmak ayrı, mekânla iletişim kurmak ayrı. Mekânlar ne kadar biricikse o kadar biricik anlatılar oluşturabiliyoruz dolayısıyla benim mekânla olan ilişkim kuvvetlendi. Yani her mekânın anlattığı ya çok soyut düşünen bir insanım, ister istemez bir yaratımım var bunu nerede göstereceğim diyeceğime o mekanla tanışıp, gelip gidip, tarihini araştırıp, nasıl kullanılmış, mesela bir alan var, bir hastaneymiş, sonra hapishane olmuş, o kadar önemli öğeler ki bunlar değerlendirilmesi gereken, günümüzde bu tamamıyla hani statik bağlamda değerlendirilip işte bir sergi yapıyorum ama burayı bu güzel gidiyor, bunun yanına bu yakışıyor, bir katman üstüne çıktığınızda yaşayan bir deneyim sunabildiğinizi düşünüyorum akustiğinden tutun işte mekân büyüklüğü, derinliği bütün bu etkenler çok önemli.” (Kamhi, 2025).

Lara Kamhi, sinemadan galerilere geçiş sürecinde, anlatım biçimlerini sinema salonunun dışına taşıyarak mekâna özgü bir deneyim yaratmayı hedeflemiş, anlatının sadık ve özgün bir şekilde mekânda anlam kazanması gerektiğini savunarak mekânın tarihi, yapısı ve akustiği gibi unsurları eserin bir parçası haline getirmiştir. Videoyla yaratılan işlerde sergi alanı seçimi, mekânsallık, teknoloji ve izleyici katılımını dikkate alarak, mekânın işin anlatısını olan katkısı, teknolojik altyapının uyum sağlaması ve izleyicinin iş ile etkileşim kurmasını yönelik değerlendirmesi açısından Lara Kamhi:

“Yaklaşımına fenomenolojik bir yaklaşım demeyi doğru buluyorum. Mekân ile teknik bir dialog kurmaktan önce onu duyumsamak ve özümsemek önemli bir süreç oluyor. Kullanacağım teknoloji ise, anlatmak istediğim meseleler çeşitlendikçe farklılık gösterebiliyor. İzleyici katılımı babında ise, yarattığım alanlar, izleyicilerin bir nevi bilinçaltlarına, derinlerine, işlesin, onu duyumsasın istiyorum. Sanki ‘içinden geçtiğimiz bir duygu hali’ gibi, soyut olarak kurguladığım bu mekânsal anlatılar ile herbir gözlemcinin öznel bir iletişim kurması adına özen gösteriyorum.” (Kamhi, 2025).

Balsom, sergi alanı yalnızca bir konteynır gibi bir olmak dışında, araştırılacak bir meta-medya olarak görülmesi gerektiğinin çünkü sanatın onu tüketenler için görünür ve bilinebilir hale getirildiği araç, bireysel sanat eserlerini iletmenin ötesinde, eserler arasındaki ilişkileri harekete geçiren ve onlara kültürel değer kazandırıp, kurumsal söylemleri ileten ve bir izleyici öznesi üreten bir mekân olarak tanımlamaktadır (2013). Bu bağlamdan bakıldığında, videoyla yaratılan işlerde sergi alanı seçimi, mekânsallık, teknoloji ve izleyici katılımını dikkate alarak, mekânın işin anlatısını olan katkısı, teknolojik altyapının uyum sağlaması ve izleyicinin iş ile etkileşim kurmasını yönelik değerlendirmesi açısından Lara Kamhi:

“Öznel bir konumlandırma yapıyorum, onlara karışmak benim hoşuma gitmiyor çünkü bazı enstelasyonlar var ki ortada bir çember çiziyor, buradan el sallarsan oradaki yansımanın ne olacak benimki çok daha bilinçaltı akışı içerisinde geziyormuşsunuz gibi, mekâna daha çok yayılan, iç sesler, küçük gösterilen yansımalar, gerçekten de bizim böyle gözümüzden kaçan gerçeklik kırılmaları vardır ya, bir yerden bir şey geçer o neydi ya? Yansıma mıydı? gibi o çok daha bilinin ara katmanlarına hitap eden enstelasyonlarla ilgileniyorum. Dolayısıyla izleyicileri konumlandırma babında şey diye şuradan girsinler buradan çıksınlar gibi değil de onlara özgürlük sağlayan gezmeleri anlamında. Özgür bırakmayı seviyorum teknoloji ile birlikte yaratılan interaksiyon geliyor. Halbuki çok eski ve çok aslında organik bir şeyin yeter yani Hepimiz interaksiyon, yani benim annem mesela bir resim sergisine gidince çaktırmadan boyayı illa eller yani neden ellemeden anlayamam der mesela. Ben mesela adam çok şey yapmış falan diye yani çok ileri teknolojik bilmem ne gibi bir şeye bağladığımız için böyle uyumlu falan geliyor. Zihnin yani kurgu yapmak gibi bir özelliği var zaten sinemanın temeli o. Dolayısıyla o önerileri onlara verip işte belki her şey mekâna yapıp sesli başka yerden geliyor olabilir görünce başka yerde hareket başka yerden bazen koku bunları kendi algısınca birleştirmesi Bence kendi yarattığı bir interaksiyona onu itiyor oluyor. Dolayısıyla buna daha çok ilgileniyorum yani karşı tarafa verdiğim özgürlükle onun öznel bir eser çıkarımında bulunması bana seyirciye karşı daha saygılı geliyor. Öbürü çok oyun yaratıyorum da bu oyun mantığı gibi.” (Kamhi, 2025).

Ataman, izleyiciyi pasif bir seyirci yerine kendi kavramıyla bir "şahit" olarak konumlandırarak, sergi alanını anlatının bir parçası hâline getirmektedir. 1960’lardan itibaren sinematografik enstelasyonlar, izleyicinin mekânda serbestçe hareket etmesine olanak tanımış, film deneyimini bireyselleştirmiştir. Sanatçılar mekan içinde kendi sinematik değerleri ve anlamları ile oluşturdukları hikayeleri hem mekânsal boşlukların açtığı alanlarla birlikte izleyicilerin mekanda yeniden anlamlandırmasına olanak sağlamaktadır. Lara Kamhi, video sanatını ışık, renk ve hareket temelinde ele alarak, farklı sanat formlarını mekâna özgü bir anlatıyla birleştirmekte, mekânın tarihini, fiziksel yapısını ve kullanım amacını araştırarak eserlerini konumlandırmaktadır. Görütünün yalnızca bir ekran içinde değil, mekânla etkileşime girerek çok katmanlı anlatılar oluşturduğunu vurgulamaktadır. Sergi alanının sanat eserlerine anlam kazandıran bir araç olduğunu belirten Kamhi, izleyiciyi yönlendirmek yerine serbest bir deneyim alanı sunmayı tercih etmektedir. Bu bağlamda, sanatçılar eserleri mekânla bütünleşerek yeni bir anlatı formu oluşturmakta, sergi alanı yalnızca bir gösterim alanı değil, eserin anlamını belirleyen bir unsur hâline gelmektedir.

4.5.3. Mekânı yaratmak

Bu çağdaş ekran, perspektifsel bir ideali somutlaştırmaktan ziyade optik çerçevelerin ötesine uzanarak bir pencere veya aynayla karşılaştırılmaya direnirken, belirgin bir yüzey

olarak yeniden yapılandırılmayı talep etmekte, bir ekran zarı olarak ortaya çıkıp bağlayıcı bir doku işlevi görerek mimariyi ve sanatı hareketli görüntülerin akışkan düzlemlerine dönüştürmektedir (Bruno. , 2014). Ali M. Demirel video ve mekân ara kesitinde işlerini üretirken çektiği mekânın ruhunu ekranlar ve formlar aracılığıyla bütünleştirdiğini vurgulamaktadır:

“Ben mimar olarak eğitimimi tamamladığım, tasarımcı olarak o alanda yaptığım için daha mekânla düşünen ve çalışan insanın. İlgi alanım video daha çok, üretim alanım. Zaman boyutlu görsel ve sessel mediuma olan ilgimden kaynaklanan bir şey, yani videoyu öyle tanımlayabilirim kendi mediumum olarak. Yani yaptığım işlerle de mekânsal tasarımla zamansal boyutu olduğu zamansal sessel tasarımları birbirine entegre etmeye çalışıyorum. Kuyu işinde biraz malzeme, işlediğim konu olan bir sarnıç, mekânsal olarak böyle kapalı ve klostrofobik diyebileceğimiz insan bedeni için bir obje, baktığım şey, malzeme. Onun için zaten mekânsal olarak sarnıcın içinde olma hissettirdiği sarmal hissini video enstalasyonda da yaratmaya çalıştım, onun için de ekranlar seni bira kuşatıyor gibi, tam çember değil filmin kendisinde olduğu gibi, ama ona birazcık gönderme yapan bir form. 3 kanal, 3 ekranda karar kılış sebebim de o mekânı 3 ayrı zamanda gidip ziyaret edip çekimlerimi yaptım ve her biri bir kanalı oluşturdu ve 3lü ekran kurgusunda karar kıldım.” (Demirel, 2024).



Şekil 5.18 Demirel, A. M. (2017). Kuyu [Vidoe Enstelasyon]. <https://www.ali-m.de/works/kuyu/>

Video işlerinde mekâna özgülük fikrinin mi ön planda olduğu yoksa bu işlerin başka mekânlara deneyim olarak aktarılabilir şekilde mi tasarlandığına dair Demirel:

“Floransa’daki bir katedral için benden istediler, onu o mekâna özel olarak tasarladım çünkü çok belirleyici bir mekân, belli karakteri olan mekân. Ama genelde benim işlerim bana verilen sergileme mekânına adapte ederim işleri,

mesela kuyuyu Arter’de belli bir şekilde gösterdim, ama başka daha farklı bir mekân sunsa ben o mekâna bakar bu iş orada nasıl olmalı diye bakar, tasarlarım. Her mekâna göre uyarlama yapıyorum. Mesela işte şimdi geçen hafta açılan bir sergi var Almanya’da, o iş tamamen o odanın ölçülerine göre tasarlandı. Şimdi ben onu başka bir somut örnek yok ama öyle olduğu zaman değerlendireceğim tekrar.” (Demirel, 2024).

Demirel işlerinin mekân ekseninde olan ilişkisinde mekânın karakteristik özellikleri videonun temelini oluştururken, bu video daha sonra sergileneceği mekâna uyarladığını belirtmektedir:

“Genellikle side specific değil benim işler çünkü ya kendine has karakteri olan mekânı gidip çekiyorum, Detroit’deki terk edilmiş araba fabrikası mesela, Plant diye adını koyduğum video. Onun çok karakteristik bir özelliği var mekânın, gidip orayı çekip ondan video üretiyorum. Sonra onu gelip sergileme mekânına adapte ediyorum. Ama mekân orada tanımlayıcı olan sergilenecek mekân değil çekim yaptığım mekân, benim” (Demirel, 2024).



Şekil 5.19 Demirel, A. M. (2018). The Plant [Video]. <https://www.ali-m.de/works/plant/>

Demirel mekân içerisindeki üretim ve mekânlarda aynı işin sergilenmesine dair karşılaştığı zorluklar açısından ise bütçenin ve mekânsal uyarlamalardaki zorlukları:

“Ses mekâna göre en çok değişen öğelerden biri galiba, hani görüntüden daha çok, video gösteriyor olsan, herhangi bir yerde bir duvara ekranı koyup ya da beyaz bir duvara projeksiyonu koyup izleme deneyimi yaratabilirsin. Ama ses için onun akustığı, orada kullanacağın spikerlar, onun yerleştirilmesi, daha komplike bir konu, seste yerleştirmeyi yakalamak iyi bir şekilde yakalamak komplike.Ses konusu gündeme gelince daha zor. Eğer sesin önemine öncelik veren bir şeyle çalışmıyorsanız, daha görsel sanatlara odaklı sergilerde ses önemsenmiyor, daha böyle basit ya da standart speakerlarla sergi sesleri çözülmeye çalışılıyor. Ama oysa benim yaptığım işlerde ses o kadar önemli ki böyle görüntüden daha çok vakit ve bütçe ayırmak gerekebiliyor. Mesela Iwakura ismini verdiğim planetarium için ürettiğim kubbe, için ürettiğim iş var. Onun sesi çok komplike, sesi ben yapmadım,

tabii Japon müzisyenle çalıştım orada. Japonya’da onu gösterdiğimiz müzede kaç speaker vardı şimdi hatırlayamayacağım ama 20 tane falan galiba kubbenin için 20 speaker vardı surround ve çok iyi sonuç veriyor tabii öyle bir set up olunca, ben onu gidip herhangi bir galeride göstermeye çalışınca o kadar speaker getirip kurmak çok büyük bütçeler, o da sınırlayıcı olabiliyor ve compramize etmem gerekiyor çünkü aksi takdirde yapamıyorsun.” (Demirel, 2024).



Şekil 5.20. Demirel, A. M. (2019). Iwakura Beta Version [Sürükleyici Görsel-İşitsel Deneyim]. Gamme Festival, St. Petersburg, Rusya. <https://www.ali-m.de/works/iwakura/>

“İşi (Iwakura) korede göstermek istediler, dikdörtgen bir oda düz bir ekranda ve tabii ki onda bahsettiğim gibi ideal ses sistemini kurmak zor olacaktı, onun için daha basit bir setup da çözdük, o kubbe yerine düz ekranda olduğunda görüntüleri tekrar kurguladım, çünkü bazı görüntüler, ses değil de görüntüler kubbe formu sebebiyle sadece o formda anlamlı oluyor, düz ekranda baktığında çok da anlamlı olmuyor mesela. Bazı görüntüler tam tersi düz ekranda daha anlamlı, kubbeye koyunca böyle saçmayabiliyor mesela. Onun için 2 sergi için ayrı versiyonlarım var.” (Demirel, 2024).



Şekil 5.21 Demirel, A. M. (t.y.). Iwakura [Mockup). Enjojiki #161. <https://www.ali-m.de/works/iwakura/>

Sanatçı sergi mekânında işleri nasıl konumlandığına, eserlerin izleyicinin fiziksel hareketlerini ve mekânla olan etkileşimini dair:

“...Seyirciyle interaktif değişen işler yoktur. Ben daha çok seyirci izlerken kendi hisleriyle işlediği onun olabilmesi için de izole yerleştirmelerdir. Biraz daha seyircinin, izleyicinin dış etkilerden rahatsız olmayacağı, işte daha yalnız kalabileceği türden sergilemeleri tercih ediyorum.” (Demirel, 2024).

Ali M. Demirel'in çalışmalarında, video ve mekân arasındaki ilişki, mekânın ruhunun çekimlerle bütünleştirilmesiyle öne çıkmaktadır. Çalışmalarında genellikle çekim yapılan özgün mekânın belirleyici olduğunu vurgulayan Demirel, eserlerini sergileme mekânına adapte etmektedir. Mekâna bağlı olarak eserin görsel ve işitsel boyutlarını yeniden kurgulamakta, özellikle sesin mekânsal koşullara göre en çok değişen unsur olduğunu belirtmektedir. Sanatçı, eserlerin sergi mekânında izleyicinin dış etkilerden uzak, daha izole bir ortamda deneyimlenmesini sağlayacak şekilde konumlandırıldığını ifade etmektedir.

Enstalasyon sanatı, tam olarak algılanabilmesi için içinden geçilmekte olan tüm bir alanı kapsamaktadır ve belirli bir durumu anlamak için çoklu bakış açılarının gerekliliği için bir metafor görevi görmektedir. 1980'lerde Venedik Bienali, Documenta ve São Paulo Bienali gibi büyük uluslararası sergiler, imza niteliğindeki mimari yapılardan yeniden işlevlendirilen endüstriyel alanlara kadar çeşitli sergi mekânlarında etkili ve büyük ölçekli ifadeler yaratmak amacıyla giderek daha fazla enstalasyon sanatından yararlanmakta ve aynı zamanda 1960 sonrası sanata adanmış kurumların yükselişi, enstalasyonu satın almalar ve sipariş edilen eserler aracılığıyla merkezi bir sanatsal uygulama olarak daha da meşrulaştırmaktadır (Bishop, 2005). Sanatçı Eviner hareketli görüntü işlerinin sergilenmesi ve mekânla ilişkisini tanımlarken yüzeylerle izleyici arasında alanlar yarattığını belirtmiştir:

“Sergi özelinde konuşacaksak eğer, Drimart'taki (Huriler ve Yolcular), orada 10 metrelik her iki yüzünün de gözüktüğü bir ekran kurduk oraya ve burada izleyicinin kendi boyutuyla beraber real boyutuyla beraber videonun içinde hissetmesini amaçladım. Hem videonun, hareketli görüntü, moving image, hem içinde hem de etrafında dolaşabileceği yani izleyicinin dahil olduğu real mekânın videonun mekânıyla yani sanal mekânla birleştirmek istedim. Dolayısıyla 10 metrelik çift yönlü bir perde, video perdesi iki tarafa da yansıyor, bir tarafta doğru yansıyor, bir tarafta tersi yansıyor. Böylece, o mekânı bir şekilde dönüştürmüş oluyor.” (Eviner, 2024).



Şekil 5.22 Eviner, İ. (2022). Huriler ve Yolcular [Sergi]. Dirimart, İstanbul, Türkiye.
<https://incieviner.net/tr/exhibition/huriler-ve-yolcular/>

Sanatçı, video işlerini geleneksel bir başlangıç ve son yapısına sahip olmayan, tekrarlandıkça anlam kazanan eserler olarak tanımlamakta ve farklı zaman dilimlerinden imgeleri aynı yüzeyde birleştirdiğini belirtmektedir. Video enstalasyonlarının sergilendiği mekânın, işin nasıl konumlandırıldığının ve mekâna etkisinin çok önemli olduğunu vurgulamakta, bu nedenle işlerini televizyonda göstermeyi tercih etmediğini, büyük ölçekli projeksiyonlarla sunulması gerektiğini ifade etmektedir.

“Benim videolarım, loop eden işler, sürekli tekrar ediyor yani, dolayısıyla tipik bir video işi değil, yani başı ve sonu olan bir şey değil, tekrar ettikçe belki anlamı katlayan çoğaltan yapıtlar ve farklı zamanlar boyutları aynı yüzeyde birleştiriyorum. Yani gelmiş, geçmiş ve şimdi her neyse ve farklı dönemden imgeler aynı anda oynuyor. Dolayısıyla, benim için nerede olduğu bir enstalasyon olarak, nerede durduğu, mekânı nasıl dönüştürdüğü çok önemli. Ve video işlerimi, moving image işlerimi televizyonda göstermeyi tercih etmiyorum. Çünkü pek çok detay olduğu içim muhakkak çok büyük boyutlarda projeksiyon yansıtması gerekiyor, bu durumda da tabii ki mekâna etkileyici bir işe dönüşüyor ve bu işlerdeki detayları algılayabilmek için izleyicinin çok uzun bir süre harcaması gerekiyor algılayabilmek için çünkü aynı anda olan, aynayan birçok figür, farklı anlatı parçacıklarından bir araya gelip yeni bir enerji yeni bir anlatı oluşturmaya çalışıyorlar. Bazen bu işlere 3 boyutlu heykeller de eşlik ediyor, bazen canlı performanslar da olabilir, dolayısıyla işlerin içeriğine bakmak gerekiyor, bu çok önemli benim için. Şu ayrımı da yapmak istiyorum...New media ile sanat farklı şeylerdir, new media dediğiniz şey, dijital teknolojiler, binaları giydirmeler şu bu, farklı bir uygulamadır, sanat başka bir şeydir. Dolayısıyla new media alanı içinde değilim ben, resim geleneğinden geliyorum, video tekniklerini de bir şekilde resim yapar gibi kullanıyorum. Bir çeşit resim yapma yöntemi benim için. Dolayısıyla 16. İstanbul Modern’de yaptığım Retrospektifi bir mekân

yaratmak istedim, düşey ve yatay olarak ekranları yerleştirmek istedim. Böylece izleyici hem algılayabilmek için işleri daha öznel bir alan yani baş başa kalabileceği mesafede öte yandan bütünü büyük bir manzara içinde algılamak mümkünde. Yani yapayda ve düşeyde sergilenen, konumlanan video işler bir yanda o mekânı tümüyle dönüştürerek 3 boyutlu bir sahneye dönüşmüş oldu.” (Eviner, 2024).



Şekil 5.23 Eviner, İ. (2016). Retrospektifi [Sergi]. İstanbul Modern, İstanbul, Türkiye.
<https://www.istanbulmodern.org/sergi/gecmis/inci-eviner-retrospektifi-icinde-kim-var>

Sanat anlayışını "new media" alanından farklı gördüğünü ve dijital teknolojilerle yapılan uygulamalardan ayrıştığını dile getirmekte, video tekniklerini resim yapar gibi kullanarak bir tür resim pratiği geliştirdiğini belirtmektedir. 16. İstanbul Modern’de gerçekleştirdiği retrospektif sergisinde, izleyicinin hem eserleri bireysel olarak deneyimleyebilmesini hem de bütünü geniş bir manzara içinde algılayabilmesini sağlamak amacıyla ekranları düşey ve yatay olarak yerleştirerek mekânı üç boyutlu bir sahneye dönüştürdüğünü ifade etmektedir. Ayrıca sanatçı, eserlerinin mekânın bir parçası olmak yerine, kendi mekânlarını yaratmaya odaklandığını vurgulamakta,

“İşlerimde özellikle mekânın bir parçası değil, işler kendi bir mekân yaratıyor. Bu herhalde vurgulanması gereken şeylerden biri. İkincisi imgesel mekanlar oluşturuyorum video için, imgesel mekanlar. Onları nasıl yaptığım önemli, Nursing Modern Fall’a baktığımızda, birçok mimari planın bir araya geldiğini parallax olarak bütün kompozisyon yapıldığını göreceğiz, yani klasik perspektifi aşan, klasik perspektifi aşan, çakışan ve farklı yönlerde işleyen perspektifleri görebiliriz. Videoların kendi içinde de imgesel olarak bir mekân meselesi var. Videoların moving image işleri real mekanlara yerleştirilmesinde ise tercih edilen konu bir black box içinde sergilenmesi çünkü izleyicinin tamamen videoya focus olmasını isterim. Bulunduğu real mekândan kopmasını isterim ama bazen de bu işler çift taraflı perdeler kullanmak gibi ya da büyük mekanlarda birçok farklı işi bir arada kullanmak için problemlerle sorunlarla karşılaştığımda da bunları yerleştirdiğim yatay ve dikey düzlemde alanı bütünüyle algılamak gibi, yani bir landscape oluşturmak gibi bir niyetim oluyor. Benim mekanla ilişkim bu”. (Eviner, 2024).



Şekil 5.24 Eviner, İ. (2018). Nursing Modern Fall [Sergi]. Gwangju Bienali, Gwangju, Güney Kore.
<https://incieviner.net/work/nursing-modern-fall/>

Eserlerinde imgesel mekân anlayışı içinde değerlendirildiğini ve izleyicinin tamamen esere odaklanabilmesi için genellikle “black box” içinde sergilemeyi tercih ettiğini ifade etmektedir. Bununla birlikte, çift taraflı perdeler veya büyük mekânlarda birden fazla işin bir arada sunulması gibi durumlarla karşılaştığında, yatay ve dikey düzlemler aracılığıyla alanı bütünüyle algılanabilir bir “landscape” oluşturmayı amaçladığını dile getirmektedir.

4.5.4. Mekan ve sürükleyicilik

On dokuzuncu yüzyılın panorama sanatçıları immersive / sürükleyici görüntüleri sunduktan sonra ve yirminci yüzyılın sonlarındaki sanatçılar/mühendisler veri işleme ve etkileşimli tekniklerle yapıyı geliştirmişlerdir. Sinema, hareketli görüntüler oluşturmak için pratik bir teknikten doğup doğru biçim/içerik formülünün izleyicisini bulabileceğini ve bir endüstriye dönüşebilmiştir (Courchesne, 2008). Luc Courchesne, temelde üç önemli unsurun “sürükleyici, hareket ve etkileşim” birleşiminin, bir sonraki kitle iletişim aracının ve yirmi birinci yüzyıla giren ve kendi kimliğini arayan bir toplumun kültürel ifadesinin temeli olması gerektiğini savunmakta, bu aracın alabileceği önem ve kapsam, ağların tekil bilgisayarların ve kullanıcılarının izolasyonunu kırmak için sunduğu olanaklarla artacağın belirtmiştir (2008). Multidisipliner tasarımcı ve mimar Alper Akdağ ise galeri ve müzeler için eserler üretmekte, son dönemde ise Cermodern, Ankara’da sabit bir mekânda işlerini üretmeyi sürdürmektedir. Hikâye anlatıcısı olarak araçları kullanarak mekânda deneyim yarattığının altını çizmektedir:

“Videoyu genel olarak ne sanatların arka taraflarında dijital dekor olarak kullanarak başladım ardından orada bir dekorun 3 boyutlu olmasını deniyordum bir süre sonra mezun olduktan sonra da bu immersive dediğimiz

işte 360 derece insanların mekânsal olarak videomun içine girdiği bir salon tasarlayıp o salonda da tasarım direktörlüğü aslında insanları kapsayan deneyim ve mekânsal bir deneyim sunan bir araç olarak kullanmaya başladım. Burada da belli teknikler geliştiriyoruz, bu mekânsal deneyimini arttırabilirsin diye işte anomorfik renderlar alıyoruz geometrik bazı oyunlar yapıyoruz gibi hem kim yerinde bu videoyu daha mekânda insanların deneyimleyeceği şekilde kurguluyoruz. Çünkü iki boyutlu bir şey aslında izlediğimiz şey iki boyutlu deneyimlediğimiz şey, gerçekten iki boyutlu bir video gibi kullanabiliyoruz bu amaca göre değişiyor bu alanda şu an aktif olarak yani bu teknolojinin gelişiminde çalışıyorum hem de bu teknolojiyi kullanarak insanlara farklı deneyimler sunumlar hazırlıyorum.” (Akdağ, 2024).



Şekil 5.25 Cermodern. (2024). Mayaların Gizemli Dünyasına Yolculuk [Sergi]. CerModern, Ankara, Türkiye. <https://www.instagram.com/p/DECm0EkiZSu/?hl=en>

“Ekranın yüzeyine bir melez malzeme olarak odaklanarak, zamanın sürekliliğini işleyip biriktirirken, yüzeyin bize yalnızca zamansallık deneyimini değil, öznellik deneyimini de geri verdiğini ve böyle bir deneyim alanının medyanın maddiliğinin bir temeli olduğunu algılayabiliriz.” (Bruno G. , 2014, s. 108). Sergi içinde ziyaretçi konumlandırmasını ise ziyaretçi ve katılımcı şeklinde planladıkları ortama ve görevlerine göre bir sınıflandırma yaptıklarını vurgulamaktadır:

“Sergi alanı seçimi aslında ben şu an sabit bir mekânda çalışıyorum sabit bir yerde çalışıyoruz ve o alanı hani tasarlarken belli kararlar verdik. Bu aslında kendi seçimlerimizi de bulunduruyordu yani nasıl bir sergi mekânını istersin sorusunu anısına tasarlarken defalarca sorduk genel olarak biz görsel deneyim kısmını projeksiyonlarla vermeye çalışıyoruz. Ekipman olarak projektörler kullanıyoruz. Bu sebepten dolayı mekânın olduğunca karanlık olması gerekiyor, ışığı biz kontrol etmek istiyoruz. Yeri geldiğinde biz karartmak, yeri geldiğinde biz aydınlatmak istiyoruz. Bu sebepten seçtiğimiz

mekânlar için sakin mekânı olarak en önemli unsurlardan biri mekânın karartılabilmesi ışıklarının kontrol edilebilir olması. İkinci önemli unsurlardan biri benim gördüğüm mekân yüksekliğinin yani genişliğine oranla yüksekliğinin daha yüksek olması, çünkü izlememiz gereken yani deneyim tasarlarırken ekipmanları gizlememiz gerekiyor, bu da bizim için tavan en uygun yer oluyor projektör projektörleri asmak gibi. bu yüzden yüksek bir tavana ihtiyaç duyuyoruz, çünkü o tavanın bir kısmını Biz zaten Teknik olarak kullanmak durumundayız..”(Akdağ, 2024).

Alper Akdağ'ın çalışmaları, dijital teknolojilerin mekânsal ve interaktif deneyimler yaratma potansiyelini vurgulamakta; bu bağlamda videoyu, mekâna özgü projeksiyonlar, hikâye anlatımı ve izleyicinin aktif katılımını mümkün kılan etkileşimli kurgu yöntemleriyle birleştirerek multidisipliner bir sanat pratiği sunmakta, mekânın karartılabilirliği, tavan yüksekliği ve kolon yapısı gibi fiziksel özelliklerin deneyim tasarımında kritik rol oynadığını belirtirken, izleyicinin katılımcı ya da gözlemci olarak esere dahil olmasını sağlayacak özgün düzenlemeler yapmaktadır. Ayrıca, hikâye anlatıcılığı temeline dayanan eserleri, kültürel ve sosyal bağlamda mekânsal ve dijital unsurları bir araya getirerek geçmiş ve günümüz arasındaki bağlantıyı yeniden yorumlamaktadır.

4.6. Bulgular

Sanatçı Kutluğ Ataman'ın sanatsal yaratımlarında mekanik bir yaklaşımın yanı sıra izleyici deneyimi ve teknolojik unsurların karmaşıklığının bir arada değerlendirildiği görülmektedir. Ataman genellikle eserlerinde mekânı bir hikâye unsuru olarak kullanarak mekanın mimarisiyle eserin tematik yapısı arasında derin bir ilişki kurar. Örneğin “Küba” isimli eserinde 40 monitör kullanarak hem kişisel hikayeler anlatır hem de izleyiciye fiziksel hareketleriyle etkin bir montaj deneyimi yaşatır. Bu eser mekânı hikâyenin içine katarak izleyiciye özel ve etkileyici bir deneyim sunmayı amaçlar. Ataman'ın sanatsal yaklaşımı evrensel bir aktarılabilirlik amacı doğrultusunda şekillenmektedir ve yalın bir mekanla sınırlı kalmadan geniş bir perspektif sunmayı hedeflemektedir. Ancak eserlerin sergilendiği mekanlar eserlerin anlamını ve etki gücünü değiştirebilmektedirler. Ataman farklı mekanlarda eserlerini sergileyerek mekanların eserin yorumlanmasına olan etki derecesini araştırmaktadır. “Küba” adlı eser terkedilmiş bir endüstriyel yapının içinde sergilendiğinde mekânın geçmişi ve işlevselliğiyle etkenleşerek eserin anlamını daha da derinleştirmektedir. Ataman disiplinler arası formlar olarak video ve heykel kullanmakta ve bu süreçte izleyiciyi “şahit” konumuna yerleştirerek interaktif bir deneyim sunmayı hedeflemektedir. Sanat eserlerinde izleyiciyi pasif bir alıcı olarak değil aktif bir özne olarak konumlandırmayı amaç edinmektedirler. Bu sayede izleyicinin bedensel ve zihinsel katılımlarını teşvik ederek eserle kurulan ilişkinin bireysel ve

öznelliğe dayalı bir şekilde gelişmesine olanak tanımaktadır. Sanatçının üretim sürecinde ise içgüdüsel ve deneysel araştırma odaklı bir yaklaşım benimsemektedirler. Ataman her eserini adeta bir araştırmanın durak noktası ya da “rapor” gibi tanımlamakta ve bu bağlamda eserlerini kendi sanatsal yolculuğunun kilometre taşları olarak sunmayı tercih etmektedirler. Sanatçının disiplinlerarası yaklaşımı ise görsel-işitsel unsurların mekanla ve izleyiciyle olan bağını sorgulayarak sürekli yenilik arayışına yön vermektedir. Kutluğ Ataman’ın sanatı, izleyiciye bireysel deneyimler sunan, mekânsal ve anlatısal olarak zenginleştirilmiş bir sanat anlayışını temsil etmektedir. Sanatçının eserlerinde, mekânın yalnızca bir sergi alanı değil, anlatının ayrılmaz bir bileşeni olduğu görülmektedir. Ali Demirel ise mekânsal tasarım bilgisini video ve ses unsurlarıyla birleştirerek özgün bir sanat anlayışı geliştirmektedir. Sanatçı, eserlerinde zamansal ve mekânsal boyutları bir araya getirerek izleyiciye çok boyutlu bir deneyim sunmayı hedeflemektedir. “Kuyu” adlı eserinde, sarnıcın klostrofobik atmosferini video enstalasyonuna yansıtarak, izleyicinin mekânla doğrudan etkileşim kurmasını sağlamaktadır. Ayrıca Demirel, sesin mekâna özgü bir şekilde tasarlanmasının önemine dikkat çekmekte ve akustik düzenlemelerin sergilenen eserin etkisini büyük ölçüde değiştirdiğini ifade etmektedir. “Iwakura” adlı eserinde, mekânın fiziksel özelliklerine göre ses düzenlemelerini yeniden yapılandırmış ve sergi mekânına özel bir deneyim sunmuştur. Mekânın fiziksel ve duysal unsurları, eserlerin anlamını ve etkisini derinleştiren bir araç olarak kullanılmakta; bu bağlamda, mekân, eser ve izleyici arasındaki ilişki çok katmanlı bir şekilde ele alınmaktadır. Ataman ve Demirel’in görüşmeleri, çağdaş sanatın disiplinlerarası yapısına dair kapsamlı bir anlayış sunmakta ve sanatın fiziksel sınırlarının ötesine geçen boyutlarını tartışmaktadır. Kamhi’nin çalışmalarında mekân, sanat eserinin yaratım sürecini belirleyen bir faktör haline gelirken, dijital görüntülerin ve fiziksel alanların bir arada kullanımıyla daha geniş ve katmanlı bir anlatı inşa ettiğini, mekânın tekil özelliklerine göre şekillenen işlerinde, bir eserin her farklı mekânda yeniden yorumlanabileceğini ve bu süreçte sonsuz bir anlatı genişlemesine olanak tanıdığını vurgulamaktadır. Video sanatını sinematik bir düşünce biçimiyle ele alan Kamhi, imgeler ve mekânlar arasında dönüşen, gelişen anlatılar yaratmayı hedeflemektedir. Kamhi’nin sanatsal yaklaşımı, mekânın biricik özelliklerini dikkate alarak sanatın bağlamdan ayrı düşünülemeyeceği fikrini güçlendirmektedir. Aynı zamanda, sanatın fiziksel ve dijital alanlarda nasıl yeniden üretilebileceğini ve sergilenebileceğini sorgulayarak yeni medya sanatına özgün bir katkı sunmaktadır. İnci Eviner, hareketli görüntü çalışmalarını, izleyici ve mekân arasında bir etkileşim alanı yaratarak tasarlamakta, döngüsel yapılar ve farklı zaman katmanlarını aynı yüzeyde birleştirerek mekânı dönüştüren enstalasyonlar oluşturmakta ve bu süreçte video tekniklerini resim yapma yöntemi gibi kullanarak izleyiciye hem öznel hem de panoramik bir

deneyim sunmayı amaçlamaktadır. Alper Akdağ'ın sanat pratiđi, dijital teknolojilerin mekânsal ve etkileşimli deneyimler yaratma potansiyelini vurgulamaktadır. Çalışmalarında video, projeksiyon ve hikâye anlatıcılığı gibi araçları birleştirerek izleyicilere özgün deneyimler sunmaktadır. Akdağ, 360 derece mekânsal video projeksiyonları tasarlayarak izleyicileri görsel anlatının bir parçası haline getirmekte ve bu süreçte çeşitli tekniklerden faydalanmaktadır.



5. SONUÇ

Görme süreci, bireyin algısına bağlı olsa da mevcut bilgi ve açıklamalar, algılanan şeyi bütünüyle kavramaya her zaman yeterli olmamaktadır. İmgeler, eksik bağlantıları tamamlayarak görünenin ötesine geçmeyi mümkün kılmakta ve zamanla temsil ettiklerinden daha kalıcı hâle gelmektedir. Sanatçılar, yaratıcı süreçleri aracılığıyla bireylerde estetik bir deneyim oluşturmakta ve öznel duygu aktarımını sanat yoluyla gerçekleştirmektedir. Sanat, algıyı soyut kavramlarla bütünleştirerek estetik, entelektüel ve duygusal bir ifade alanı yaratmaktadır. Deleuze ve Guattari'ye göre sanat, duyum kitlelerini kaotik bir süreklilikten çekip çıkararak algılanabilir bir yapıya dönüştürme pratiğidir (2001). Sanatta duygulam ve duygulanım kavramları, eserin izleyici üzerindeki etkisini ve bu etkiyle oluşan öznel deneyimi tanımlamaktadır. Duygulam, sanatçının anlık dışavurumlarıyla duyguları işleyerek bir anıta dönüştürmesi sürecini ifade ederken, duygulanım, eserde yaratılan boşluklar ve belirsizlikler aracılığıyla izleyicinin öznel tepkilerini açığa çıkarmaktadır. Bu doğrultuda, sanat, yalnızca temsil edilen nesnenin değil, biçimin ve sanatçının estetik niyetinin ön plana çıktığı bir üretim alanı hâline gelmiştir. İzlenimcilik sonrası sanat anlayışı, biçimin işlev üzerindeki mutlak önceliğini vurgulayarak, sanatın sadece nesnel bir gerçekliği temsil etmekten öte, soyut ve duygusal bir deneyim alanı sunduğunu göstermektedir. Sanatçının rolü, kaos içindeki duyumları, algıları ve yaşantıları bir düzen içinde yeniden kurgulamak, bu öğeleri bir sanat yapıtı hâline getirmek ve izleyicinin katılımını sağlayarak sanatı daha demokratik bir deneyim alanına dönüştürmektir. Çeşitli araçlar ile mekânın içinde anlatıyı ekrandan taşıran “Genişletilmiş Sinema”; geleneksel anlatıcı sinemalarının ötesine geçerek film yapımcılığının temellerini yeniden yorumlanmasını sağlamış ve “Video Sanatı”; mekân içindeki anlatıyı sorgulayarak izleyicilerin algısını dönüştürme yollarını arayış içinde bağlamlar oluşturmalarını mümkün kılmıştır.

Postmodernizm ve 1960'lı yıllar sonrası genişletilmiş sinema ve Fluxus hareketiyle birlikte video sanatı izleyicilerin hareketli görüntüler ile sanat eserleri arasındaki rolünün olanakları genişletirken; eserlerdeki mekânlar ve anlatı boşluklarını doldurarak kendi hikayelerini oluşturmalarına sağlamıştır. Sanat bağlamında film ve video, mekânsal boyutları keşfetmeye odaklanmıştır: sergilerde büyük ölçekli hareketli görüntüler duvarlara, tavana veya zemine yerleştirilebilmekte; birden fazla projeksiyon, aynı anda birden çok ekranda veya ziyaretçilerin içine girip dolaşabileceği özel olarak tasarlanmış yapılar ve enstalasyonlarda sunulabilmektedir. Sabit oturma düzenlerini ortadan kaldırmakta, belirli bir bakış açısını

zorunlu kılmamakta ve uzun zaman önce doğrusal anlatıdan uzaklaşmıştır. Ancak sanatçılar, yaşam ve ölüm, doğa ve medeniyet gibi temel temaları incelemek için eserlerinde sinema dünyasının yıldızlarına ve klasik anlatılarına başvurmuş ve sinema anlatısının ötesinde yeni bağlamlar üreterek ekranların ötesine geçmiştir. Klasik anlatı sinemasından farklı olarak, projeksiyon sanatı filmin temel şartlarını yeniden değerlendirmeye, mekân içindeki yapıyı ve izleyicilerin alışılmış algı biçimlerini dönüştürmenin yollarını araştırma denemeleri yoğunluk kazanarak günümüz sergileme mekanlarında yeni deneyimlere dönüştürmüştür. Bugün, sinema ve sinema ötesi projeksiyon sanatı zengin bir geçmişe sahiptir. Andy Warhol'un çevresindeki erken dönem film deneyimlerinden Nam June Paik gibi video sanatının öncülerinin kapalı devre enstalasyonlarına, seksenlerdeki film anlatısının yeniden canlanışına kadar uzanan bu yolculuk; günümüz sergi mekanlarında mekân içinde genişleyip çoğalmaktadır.

Anlatının zaman ve mekân düzleminde yeniden düzenlenmesi, uzaktan mevcudiyet ve etkileyici alanlar içinde bedenin yeniden tanımlanması, dijital teknolojilerin anlatıyı yapılandırmada doğal bir çerçeve olarak kullanılması, üretken kurgunun "hikâyenin mekânsallaşması" veya "şahit" gibi üretilen kavramlar bu dönüşümün temel unsurları arasında yer almaktadır. Sanat uygulamalarında hareketli görüntü uygulamaları, mekân ve anlatının karmaşık kesişimlerini bulanıklaştırıp boşluklar yaratarak izleyiciye yeni alanlar açmıştır. Kutluğ Ataman, Lara Kamhi, Ali M. Demirel, İnci Eviner ve Alper Akdağ gibi önde gelen profesyonellerle derinlemesine görüşmelerle mekânsalımı nasıl dönüştürdüğünü ve geleneksel hikâye anlatımının ötesine geçildiği görülmektedir. Ataman'ın çalışmaları, anlatı ve mekânsal dalma arasındaki etkileşimi vurgular. Küba gibi enstalasyonları, izleyicinin eylemliliğini vurgulayarak, yapılandırılmış ancak açık uçlu mekânsal yapılandırmalar içinde yorumlarını aktif olarak oluşturmalarına olanak tanımaktadır. Sergilenen çalışma ile fiziksel konumu arasındaki karmaşık ilişki, mekanların anlatı ve anlam oluşturma ayrılmaz unsurları olarak dönüştürücü potansiyelini vurgulamıştır. Lara Kamhi'nin genişletilmiş sinema ve video sanatına yaklaşımı, geleneksel sinemadan çok duyulu, mekâna özgü bir deneyime geçişi göstermektedir. Dijital teknolojileri, ses manzaralarını ve yansıtıcı yüzeyleri entegre ederek hikâye anlatımının sınırlarını yeniden tanımlamaktadır. Uygulamalarında mekânsal ve tarihsel bağlamların sanat eserinin özünü nasıl şekillendirebileceğini, parça, mekân ve izleyici arasında samimi bir diyalog yaratabileceğini belirtmektedir. Ali M. Demirel'in minimalist ve mekâna duyarlı enstalasyonları, mekân ve video sanatı arasındaki etkileşime dair başka bir bakış açısı sunmakta, çalışmalarında genellikle sergi alanlarının mimari ve akustik koşullarına uyum sağlayarak parçalarının duysal ve deneyimsel boyutlarını daha da zenginleştirerek yer

etmektedir. Sese dönüştürücü bir unsur olarak gösterdiği ilgi, çağdaş sanatta görsel-ışitsel entegrasyonun artan önemini vurgulamaktadır. İnci Eviner'in hareketli görüntü ve enstalasyonları harmanlayan çok katmanlı uygulamaları, toplumsal-politik temaları cinsiyet ve güç dinamikleri merceğinden ele almakta, sürükleyici ortamlar yaratarak izleyicileri anlatılarının karmaşıklıklarıyla derinlemesine etkileşime girmeye davet etmektedir. Çalışmaları, mekânsal ve zamansal boyutların nasıl bir arada var olabileceğini vurgulayarak tek bir sanat eserinde geçmiş, şimdi ve geleceğin dinamik bir etkileşimini mümkün kılmaktadır. Alper Akdağ'ın disiplinler arası yaklaşımı, mekânsal tasarım, etkileşim ve hikâye anlatımını entegre ederek hareketli görüntünün olanaklarını daha da genişletiyor. Çalışmaları, video enstalasyonlarının sürükleyici niteliklerini geliştirmek için tavan yüksekliği, engelleyici sütunların olmaması ve aydınlatmanın uyarlanabilirliği gibi fiziksel ve mimari unsurların önemini vurgulamaktadır. Projeksiyon, ses ve etkileşimli unsurları harmanlayan 360 derecelik sürükleyici deneyimler tasarlayarak Akdağ, izleyicileri anlatılarının özüne manipülasyonların yenilikçi kullanımı, teknolojinin dinamik ve çok yönlü izleyici deneyimleri yaratmayı amaçlamaktadır. Dahası, Akdağ'ın uygulamaları ister pasif izleyiciler ister aktif katkıda bulunanlar olsun, sanat, mekân ve katılımcılar arasında anlamlı bir diyalog kurmada mekânsal hikâye anlatımının rolünü vurgulamaktadır. Eco ve Merleau-Ponty'nin algı ve yorum teorileri, sanatın öznel deneyimler aracılığıyla şekillendiğini ve her izleyicinin kendi algısına bağlı olarak sanatı yeniden üretebileceğini göstermektedir. Mekâna özgü sanat eserleri, yalnızca fiziksel bir nesne olarak değil, izleyicinin deneyimiyle tamamlanan, sürekli değişen ve anlamı açılan bir yapı olarak düşünülmelidir. Ekranların ve projeksiyonların sunduğu çoklu yüzeyler, sanatın mekân içinde farklı perspektifler yaratmasına imkân tanımakta, böylece izleyicinin eseri keşfetme sürecini interaktif ve çok katmanlı bir deneyime dönüştürmektedir. Mekâna özgü sanatın sunduğu katılımcı deneyim, sanatın demokratikleşmesine ve izleyicinin geleneksel pasif alıcı konumundan çıkarak eserin aktif bir unsuru hâline gelmesine olanak tanımaktadır. Bu bağlamda, sanat mekânı yalnızca bir sergileme alanı değil, aynı zamanda anlamın inşa edildiği dinamik bir etkileşim alanı hâline gelmektedir. Sanat ve hareketli görüntü arasındaki simbiyotik ilişki, sanatçılara yeni ifade biçimleri kazandırarak çağdaş sanatta anlatının dönüşmesine katkıda bulunmuştur. Eco'nun vurguladığı gibi, her izleyici eseri kendi perspektifiyle tamamlar; mekânda oluşan boşluklarla dolayısıyla, sanatın sunduğu estetik deneyim, mekânın ve izleyicinin ortak yaratımı olarak sürekli yenilenen bir yapı güçlendirmektedir. Bu çalışma boyunca, hareketli görüntünün sanat ürünü olarak sinema ve video sanatından başlayarak mekân içinde geleneksel sınırlarının çok ötesine evrildiği, yeni teknolojileri ve disiplinler arası yaklaşımları benimsediği ortaya çıkmıştır. Burada incelenen

sanatçılar, mekânı yalnızca bir fon olarak değil, aynı zamanda hikâye anlatma sürecinde bir katılımcı olarak da kullanmışlar, mekanlar, izleyicilerin eserlerle aktif olarak etkileşime girmesini sağlayan, öznel ve çeşitli yorumları teşvik eden dinamik, sürükleyici ortamlara dönüştürdükleri vazgeçilmez bir unsur olarak yer vermişlerdir.



KAYNAKLAR

- Akdağ, A. (2024). Multidisipliner Tasarımcı ve Mimar.. (S. Ay, GörüşmeYapan)
- Ali M. Demirel. (tarih yok). Ali M. Demirel: <https://www.ali-m.de/biography/> adresinden alındı
- Aristoteles. (2020). *Poetika - Şiir Sanatı Üzerine* -. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Armes, R. (1995). Video Görüntüsünün Estetiği. L. Kılıç içinde, *Video Sanatı Eleştirel Bir Bakış* (s. 44-63). İstanbul: Hil Yayın.
- Arnheim, R. (2008). *Görsel Düşünme*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Arnheim, R. (2010). *Sanat Olarak Sinema*. İstanbul: Hil Yayın.
- Ataman, K. (2024). Yönetmen. (S. Ay, Görüşme Yapan)
- Bachelard, G. (1996). *Mekanın Poetikası*. İstanbul: Kesit Yayıncılık.
- Baker, U. (2011). *Beyin Ekran*. İstanbul: Birikim Yayınları.
- Balsom, E. (2013). *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Beardsley, M. C. (1969). Aesthetic Experience Regained. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 28(1), 3-11.
- Benjamin, W. (2008). *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. Penguin Group.
- Berger, J. (2014). *Görme Biçimleri*. Çev. Salman, Yurdanur. İstanbul: Metis Yayınları.
- Bergson, H. L. (1946). *The Creative Mind*. New York.
- Bishop, C. (2005). *Installation Art A Critical History*. London: Tate Publishing.
- Bitgood, S. (2013). *Attention and Value: Keys to Understanding Museum Visitors* . Left Coast Press, Inc.
- Bourdieu, P. (2015). *Ayırım*. Çev. Şannan,Derya Fırat ; Günce Berkkurt, Ayşe . Ankara: Heretik Yayınları.
- Bourriaud, N. (2002). *Relational aesthetics*. Les Presses du Réel.
- Brooker, G., & Stone, S. (2012). *Bağlam + Çevre*. İstanbul: Literatür.
- Bruno, G. (2007). *Public Intimacy : Architecture and the Visual Arts, Writing Architecture*. Cambridge: MIT Press.
- Bruno, G. (2014). *Surface : Matters of Aesthetics, Materiality, and Media*. The University of Chicago Press.
- Bruno, G. (2019). Sites of Screening. E. Dimendberg içinde, *The Moving Eye: Film, Television, Architecture, Visual Art, and The Modern* (s. Chapter 9). New York: Oxford University Press.

- Chatman, S. (1990). *Coming to Terms The Rhetoric Of Narrative In Fiction And Film*. Cornell University Press.
- Clarke, J. (2012). *Sinema Akımları: Sinema Dünyasını Değiştiren Filmler*. Kalkedon Yayıncılık.
- Cocking, L. (1969). Francis Thompson's Optic Nerve. *Journal of the University Film Association*, 21(1), 25-30.
- Connecting Bodies: Asian Women Artists* . (tarih yok). e National Museum of Modern and Contemporary Art, Korea:
<https://www.mmca.go.kr/eng/exhibitions/exhibitionsDetail.do?exhFlag=2&exhId=202403220001771> adresinden alındı
- Courchesne, L. (2008). The Construction of Experience:Turning Spectators into Visitors. M. Rieser, & A. Zapp içinde, *New Screen Media Cinema/Art/Narrative* (s. 256-267). London: BFI Pub.
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative Inquiry And Research Design: Choosing Among Five Approaches*. California: SAGE Publications.
- Creswell, J. W., & Poth., C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (Cilt 5th). Los Angeles: SAGE Publications.
- Crowther, P. (2008). Ontology and Aesthetics of Digital Art. *Wiley on behalf of The American Society for Aesthetics*, 66(2), 161-170. <https://www.jstor.org/stable/40206323> adresinden alındı
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. New York: Harper Collins Publishers.
- Deleuze, G. (2004). *Zaman-İmge*. İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (2001). *Felsefe Nedir?* Çev. Turhan Ilgaz, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Demirel, A. M. (2024). Sanatçı. (S. Ay, Görüşme Yapan)
- Dickie, G. (1965). Beardsley's Phantom Aesthetic Experience . *Journal of Philosophy*, 62(5), 129-136.
- Eco, U. (1989). *The Open Work*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press .
- Eco, U. (2021). *Açık Yapıt*. İstanbul: Can Sanat Yayınları.
- Ellen, R. F., & Firth, R. (1984). *Ethnographic research: A guide to general conduct*. London: Academic Press.
- Eviner, İ. (2024). İnci Eviner. (S. Ay, Görüşme Yapan)

- Fischer, R. K. (2014). Postmodernism. *American Library Association*, 54(1), 29-33. Retrieved 3 31, 2021, from https://www.jstor.org/stable/refuseserq.54.1.29?seq=1#metadata_info_tab_contents
- Foster, H. (1994). *What's Neo about the Neo-Avant-Garde?* (Cilt 70). The MIT Press.
- Foster, H. (2015). After the White Cube. *London Review of Books* 37 (6): 25–26.
- Fyfe, G. (2006). Sociology and the Social Aspects of Museums. S. Macdonald içinde, *A Companion to Museum Studies* (s. 33-49). Blackwell Publishing.
- Gahtan, M. W. (2022). *Oxford Research Encyclopedia of Religion*. Museums and Exhibitions: Overview and History: <https://oxfordre.com/religion/display/10.1093/acrefore/9780199340378.001.0001/acrefore-9780199340378-e-939> adresinden alındı
- Gary Hill. (tarih yok). Gary Hill: https://garyhill.com/work/mixed_media_installation/between-cinema-and-a-hard-place.html adresinden alındı
- Giebelhausen, M. (2006). Museum Architecture: A Brief History. M. Sharon içinde, *A Companion to Museum Studies* (s. 223-244). Blackwell Publishing.
- Gombrich, E. (1995). *Sanatın Öyküsü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Goodman, N. (1968). *Languages of Art, An Approach to a Theory of Symbols*. New York: The Bobbs-Merrill Company.
- Hales, C. (2006). Cinematic interaction: From kinoautomat to cause and effect. *Digital Creativity*, 54-64 .
- Hales, C. (2010). audience Interaction in the Cinema: an evolving experience. *Transforming culture in the digital age* (s. 378-386). Estonian National Museum, Estonian Literary Museum, University of Tartu.
- Harrah, D. (1954, December). Aesthetics of the Film: The Pudovkin-Arnheim-Eisenstein Theory. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 13(2), 163-174.
- Heidegger, M. (2007). *Sanat Eserinin Kökeni*. Ankara: . Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Heikkilä, M. (2021). *Deconstruction and the Work of Art Visual Arts and Their Critique in Contemporary French Thought* . London: Lexington Books.
- Henning, M. (2006). New Media . S. Macdonald içinde, *A Companion to Museum Studies* (s. 302-318). Blackwell Publishing Ltd.
- Hetrick, J. (2019). Lazzarato's Political Onto-Aesthetics. M. Lazzarato içinde, *Videophilosophy: The perception of time in post-Fordism* (s. 12-34). New York: Columbia University Press.

- Heynen, H. (2011). *Mimarlık ve Modernite Bir Eleştiri*. İstanbul: Versus Yayınları.
- Hill, C. (1995). *Attention! Production! Audience! Performing Video in the First Decade, 1968–1980*. Chicago : Video Data Bank. Video Data Bank Essay. adresinden alındı
- Hooper-Greenhill, E. (2006). Studying Visitors . S. Macdonald içinde, *A Companion to Museum Studies* (s. 362-376). Blackwell Publishing Ltd.
- İnci Eviner. (tarih yok). İnci Eviner: <https://incieviner.net/tr/hakkinda/> adresinden alındı
- Jäger, J., Knapstein, G., & Hüscher, A. (2006). *"Beyond cinema: the art of projection: films, videos and installations from 1963 to 2005: works from the Friedrich Christian Flick Collection im Hamburger Bahnhof, from the Kramlich Collection and othe.*
- Jay, M. (2014). *Diyalektik İmgelem*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Kamhi, L. (2025). Sanatçı ve Küratör. (S. Ay, GörüşmeYapan)
- Koca, S. K., & Hale, J. (2017). ‘Üçüncü/Öteki Yer’ Üzerine Bir Kavramsallaştırma Denemesi: Mekansal Bir Trilojinin İçinde Saklı Hikayelerin Keşfedilmesi. . *Megaron*, 488-496 .
- Kortan, E. (t.y.). *Mimaride Estetik Üzerine* . Yapı Mimarlık Tasarım Kültür Sanat Dergisi: [https://yapidergisi.com/mimaride-estetik-uzerine/#:~:text=B%C3%B6ylece%20mimarl%C4%B1k%2C%20sa%C4%9Flaml%C4%B1k%20\(firmitas\),araya%20getiren%20yap%C4%B1%20yapma%20sanat%C4%B1d%C4%B1r](https://yapidergisi.com/mimaride-estetik-uzerine/#:~:text=B%C3%B6ylece%20mimarl%C4%B1k%2C%20sa%C4%9Flaml%C4%B1k%20(firmitas),araya%20getiren%20yap%C4%B1%20yapma%20sanat%C4%B1d%C4%B1r) adresinden alındı
- Kutluğ Ataman. (tarih yok). Kutluğ Ataman: <https://kutlugataman.com/> adresinden alındı
- Kümbetoğlu, B. (2008). *Sosyolojide ve Antropolojide Niteliksel Yöntem ve Araştırma*. İstanbul: Bağlam Yayıncılık.
- Kümbetoğlu, B. (2020). *Niteliksel Araştırmalarda Analiz*. İstanbul: Bağlam Yayıncılık.
- Kwastek, K. (2013). *Aesthetics of Interaction in Digital Art*. Cambridge: The MIT Press.
- Lazzarato, M. (2019). *Videophilosophy: The Perception of Time in Post-Fordism*. New York: Columbia University Press.
- Lefebvre, H. (2014). *Mekanın Üretimi*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Lippard, L. R. (1997). *The lure of the local: Senses of place in a multicentered society*. . The New Press.
- Lovejoy, M. (1990). Art, Technology, and Postmodernism: Paradigms, Parallels, and Paradoxes. *Art Journal*, 49(3), 257-265.
- Lyotard, J.-F. (1979). *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Minneapolis: the University of Minnesota Press.
- Lyotard, J.-F. (1991). *The Inhuman Reflections on Time*. California: Stanford University Press.

- Macdonald, S. (2007). Interconnecting: museum visiting and exhibition design. *CoDesign*, 3(1), 49-162.
- Májozo, E. (1995). To search for the good and make it matter. S. Lacy içinde, *In Mapping the terrain: New genre public art* (s. 88-93). Bay Press.
- Malpas, S. (2005). *The Postmodern*. New York: Taylor & Francis Group.
- Manning, L., Cassel, D., & Cassel, J.-C. (2013). St. Augustine's Reflections on Memory and Time and the Current Concept of Subjective Time in Mental Time Travel. *Behav Sci (Basel)*, 232-243.
- Marleau-Ponty, M. (1996). *Göz ve Tin*. İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Marshall, S. (1995). Video: Teknoloji ve Uygulama. L. Kılıç içinde, *Video Sanatı* (s. 33-43). Ankara: Hil Yayınları.
- Mason, R. (2006). Cultural Theory and Museum Studies. S. Macdonald içinde, *A Companion to Museum Studies*. Blackwell Publishing.
- Meigh-Andrews, C. (2014). *History of Video Art*. New York: Bloomsbury.
- Mey, A. (2015). Expanded Cinema, by Other Means. A. v. Carvalho içinde, *The Audiovisual Breakthrough* (s. 42-61). Berlin: fluctuating images. contemporary media art e.V.
- Murphy, J. W. (1988). Making Sense of Postmodern Sociology. *Wiley on behalf of The London School of Economics and Political Science*, 39(4), 600-614.
- Murphy, J. W. (1989). *Postmodern social analysis and criticism*. New York: Greenwood Press.
- Musser, C. (1979). The Early Cinema of Edwin Porter. *Cinema Journal*, 19(1), 1-38.
- Musser, C. (2004). Historiographic Method and the Study of Early Cinema. *Cinema Journal*, 44(1), 101-107.
- Nelmes, J. (2011). *Introduction to Film Studies*. Routledge.
- Nietzsche, F. (2011). *Müziğin Ruhundan Tragedyanın Doğuşu*. İstanbul: Say Yayınları.
- Nowell-Smith, G. (2017). *The History of Cinema: A Very Short Introduction*. Cinema. Oxford University Pres.
- Özçetin, B. (2018). *Kitle İletişim Kuramları*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Özgen, K. (2019). Video Sanatının Düşünce Sinemasına Etkisi. *SineFilozofi Dergisi*, 4(7), 47-60.
- Pantenburg, V. (2015). Cut—Interlude in the Editing Room. V. Pantenburg içinde, *Farocki/Godard: Film as Theory* (s. 153-174). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Paul, C. (2003). *Digital Art*. London: Thames & Hudson.
- Pearlman, K. (2016). *Sinemada Ritimlerin Kurgusu*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

- Quiring, O., & Schweiger, W. (2008). Interactivity: A review of the concept and a framework for analysis. *Communications: European journal of communication research*, 33(2), 147-167.
- Read, H. (2017). *Sanatın Anlamı*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Rieser, M., & Zapp, A. (2008). Structural Overview: Cinema, Art and the Reinvention of Narrative. M. Rieser, & A. Zapp içinde, *New Screen Media Cinema /Art/Narrative* (s. xxix-xxxii). London: BFI Pub.
- Robey, D. (1989). Introduction. U. Eco içinde, *The Open Work* (s. VII - XXXII). Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Ryan, M., & Kellner, D. (2010). *Politik Kamera*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Schiele, B. (1993). Creative interaction of visitor and exhibition. *Visitor studies: Theory, research, and practice* 5, 28-56.
- Schiele, B. (2016). Visitor studies: A short history. *Loisir et Société / Society and Leisure*, 39(3), 331-356.
- Sharr, A. (2013). *Mimarlar için Heidegger*. İstanbul: YEM Yayın.
- Shiner, L. (2001). *The invention of art: A cultural history*. University of Chicago Press.
- Siewert, S. (2020). *Performing Moving Images Access, Archive and Affects*. Amsterdam: EYE Filmmuseum / Amsterdam University Press.
- Sığrı, Ü. (2018). *Nitel Araştırma Yöntemleri*. İstanbul: Beta Basım Yayım.
- Somaini, A. (2016). Cinema as “Dynamic Mummification,” History as Montage: Eisenstein’s Media Archaeology. N. & Kleiman içinde, *Sergei M. Eisenstein Notes for a General History of Cinema* (s. 19-105). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Spielmann, Y. (2008). *Medium, Video: The Reflexive*. London, England: The MIT Press.
- Straayer, C. (1985). I Say I Am: Feminist Performance Video in the ’70s. *Afterimag*, 13(4), 8-12.
- Şentürk Kara, E. (2021). *A’dab Z’ye Görüşme Nitel Araştırmalarda Veri Toplama Yöntemi-Teori-Uygulama*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Taşçıoğlu, M. (2013). *Bir Görsel İletişim Platformu Olarak Mekan*. İstanbul: Yem Yayın.
- Tate. (tarih yok). Ağustos 2024 tarihinde Tate: <https://www.tate.org.uk/> adresinden alındı
- Tate. (tarih yok). Ağustos 2024 tarihinde Tate: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/f/fluxus> adresinden alındı
- Tolstoy, L. (1995). *What is Art?* (T. B. PEVEAR, Ed.) London: Penguin Group.
- Tolstoy, L. N. (2016). *Sanat Nedir?* İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

- Uluslararası Sanatçı Filmleri 2021*. (2024, Ekim 4). İstanbul Modern: Uluslararası Sanatçı Filmleri 2021 adresinden alındı
- Uroskie, A. V. (2014). *Between the Black Box and the White Cube*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Vosmeer, M., & Schouten, B. (2014). Interactive Cinema: Engagement and Interaction. *International Conference on Interactive Digital Storytelling* (s. 140–147). Springer International Publishing .
- Weise, M. &. (2007). *How Video Works* (Cilt 2.Edition). USA: Focal Press is an imprint of Elsevier.
- Whitham, G., & Pooke, G. (2018). *Çağdaş Sanatı Anlamak*. İstanbul: Hayalperest Yayınları.
- Zancanaro, M., Kuflik, T., Boger, Z., Goren-Bar, D., & Goldwasser, D. (2007). Analyzing Museum Visitors' Behavior Patterns. C. Conati, K. McCoy, & G. (. Paliouras içinde, *User Modeling 2007. UM 2007. Lecture Notes in Computer Science*. Springer-Verlag Berlin Heidelberg.

EKLER

EK1: ETİK KURUL ONAYI

Evrak Tarih ve Sayısı: 30.01.2024-309231



T.C.
BAŞKENT ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Akademik Değerlendirme Koordinatörlüğü



Sayı : E-62310886-605-309231
Konu : Semra Ay'ın Etik Kurul Onayı Hk.

30.01.2024

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

İlgi : 05.01.2024 tarih ve 300882 sayılı yazınız.

Enstitünüz Radyo Televizyon ve Sinema Ana Bilim Dalı öğretim üyesi, Dr. Öğretim Üyesi Deniz Tansel İliç'in danışmanlığında, doktora öğrencisi Semra Ay'ın yürütmekte olduğu, "Filmin Mekân Ekseninde İzleyici Perspektifinden Yeniden Üretilip Anlamlandırılması" başlıklı tez çalışması değerlendirilmiş ve bilgilerinize ekte sunulmuştur.

Prof. Dr. Sadegül AKBABA ALTUN
Kurul Başkanı

Ek: Değerlendirme Formu

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu :BSR53DE6R0

Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/baskent-universitesi-ebys>

Başkent Üniversitesi Bağlıca Kampüsü Fatih Sultan Mahallesi Eskişehir Yolu 18. Km
06790 Etimesgut/ANKARA
Telefon: 0312 266 66 66 / 5138
e-Posta: adk@baskent.edu.tr İnternet Adresi: www.baskent.edu.tr
Kep Adresi: baskentuniversitesi@hs02.kep.tr

Bilgi için: Gamze SONBAY
Koordinatör
Telefon No: 246 66 66 / 5138



Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Sayı : 17162298.600-07
Konu : Doktora Tez Çalışması

22 Ocak 2024

İlgili Makama

Üniversitemiz Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon ve Sinema Ana Bilim Dalı öğretim üyesi, Dr. Öğretim Üyesi Deniz Tansel İliç'in danışmanlığında, doktora öğrencisi Semra Ay'ın yürütmekte olduğu, "Filmin Mekân Ekseninde İzleyici Perspektifinden Yeniden Üretilip Anlamlandırılması" başlıklı tez çalışması değerlendirilmiş ve yapılmasında bir sakınca olmadığı tespit edilmiştir. Bilgilerinize saygılarımızla sunarız.

Başkent Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler ve Sanat Alan Araştırma Kurulu

Ad, Soyad	Değerlendirme	İmza
Prof. Dr. Gözen Güner Aktaş	Olumlu/ Olumsuz	
Prof. Dr. Sadegül Akbaba Altun	Olumlu/ Olumsuz	
Prof. Dr. Fatih Çetin	Olumlu/ Olumsuz	
Prof. Dr. Hasan Tahsin Fendoğlu	Olumlu/Olumsuz	
Prof. Dr. Filiz Kalelioğlu	Olumlu/ Olumsuz	
Prof. Dr. Hidayet Hale Künuçen	Olumlu/Olumsuz	
Prof. Dr. Özcan Yağcı	Olumlu/ Olumsuz	

EK2: GÖRÜŞME ONAM FORMU

Yapılan görüşmelerde, ekte yer alan formata uygun onam formu imzalanarak alınmış olup, katılımcılar isim ve soyisimlerinin yayımlanmasına onay vermiştir.

YARI YAPILANDIRILMIŞ GÖRÜŞME FORMU

Sayın Sanatçı/Yönetmen,

"Filmin Mekân Ekseninde İzleyici Perspektifinden Yeniden Üretilip Anlamlandırılması" başlıklı doktora tez çalışması, mekânı videonun bir anlatı parçasına dönüştürmüş sanatçılar/yönetmenler ile yapılmaktadır. Bu araştırmayı Dr. Öğretim Üyesi Deniz TANSEL İLİC danışmanlığında, Başkent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo, Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı doktora öğrencisi Semra AY gerçekleştirmektedir ve çalışmanın uygulanabilmesi için Başkent Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma ve Yayın Etiği Kurulundan gerekli izin alınmıştır.

Çalışmada "gönüllü katılımcı" olmayı onayladığınız takdirde bu formu imzalamanız yeterli olacaktır. Bu çalışmada maddi bir beklenti güdülmemektedir. Katılımcıya araştırma konusu ile ilgili yarı yapılandırılmış sorular sorularak cevapları alınacaktır. Görüşmeler araştırmacı tarafından yüz yüze veya çevrimiçi görüşme yöntemi kullanılarak yapılacaktır ve izni doğrultusunda kayıt altına alınacaktır. Katılımcı çalışmaya onay vermesi durumunda kayıt alınmasını da onaylamış olacaktır. Katılımcının talep ettiği durumda görüşmenin bazı kısımları kayıt dışı tutulabilecektir. Araştırmanın sonuçları yalnızca bilimsel amaçlarla kullanılacaktır. Katılımcıların istemesi halinde kişisel bilgileri gizli tutulacaktır.

Araştırmacının e-posta adresi araştırma sırasında ya da sonrasında soru sormak, bilgi almak ya da herhangi bir problemten dolayı iletişime geçmek üzere aşağıda paylaşılmıştır.

Semra AY

Aşağıda yer alan iki seçenektan birini seçiniz:

- ☐ Ad/Soyad bilgilerin gizli tutulmasını istiyorum
- ☐ Ad/Soyad bilgilerin açık şekilde yayınlanmasını onaylıyorum.

Yukarıdaki metni okudum, onaylıyorum ve bu araştırmaya gönüllü olarak katılmayı kabul ediyorum.

Sanatçı/Yönetmen
Adı-Soyadı:
Tel:
E-mail:
İmza: