



KADIR HAS ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TASARIM ANABİLİM DALI

SİNEMA VE VIDEO YAPITLARI BAĞLAMINDA SEYİRCİNİN DEĞİŞEN KONUMU

FURKAN RUŞEN

DANIŞMAN: DOÇ. İNCİ EVİNER

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İSTANBUL, EYLÜL, 2018

SİNEMA VE VIDEO YAPITLARI BAĞLAMINDA SEYİRCİNİN DEĞİŞEN KONUMU

FURKAN RUŞEN

DANIŞMAN: DOÇ. İNCİ EVİNER

YÜKSEK LİSANS TEZİ

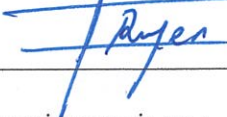
Tasarım Anabilim Dalı Tasarım Programı'nda Yüksek Lisans/Doktora derecesi için gerekli kısmi şartların yerine getirilmesi amacıyla Kadir Has Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'ne teslim edilmiştir.

İSTANBUL, EYLÜL, 2018

Ben, FURKAN RUŞEN;

Hazırladığım bu Yüksek Lisans Tezinin tamamen kendi çalışmam olduğunu ve başka çalışmalardan yaptığım alıntıların kaynaklarını kurallara uygun biçimde tez içerisinde belirttiğimi onaylıyorum.

FURKAN RUŞEN



TARİH VE İMZA

14.10.2018

KABUL VE ONAY

FURKAN RUŞEN tarafından hazırlanan **SİNEMA VE VİDEO YAPITLARI BAĞLAMINDA SEYİRCİNİN DEĞİŞEN KONUMU** başlıklı bu çalışma **14/10/2018** tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından **YÜKSEK LİSANS TEZİ** olarak kabul edilmiştir.

Doç. İnci Eviner(Danışman)

Kadir Has Üniversitesi

.....


Doç. Dr. Ayşe Erek

Kadir Has Üniversitesi

.....


Doç. Dr. İbrahim Orton Akıncı


Yıldız Teknik Üniversitesi

.....


Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

İMZA
Müdür

Sosyal Bilimler Enstitüsü
ONAY TARİHİ: 14/10/2018


Prof. Dr. Sinem Akgül Açıkkese

İÇİNDEKİLER

GÖRSEL DİZİNİ.....	v
ÖZET.....	vii
ABSTRACT.....	viii
GİRİŞ.....	1
1. KAVRAMSAL SANAT BAĞLAMINDA VİDEONUN TARİHSEL SÜRECİ VE SİNEMA AKIMLARI İLE İLİŞKİSİ.....	5
1.1. Sinema ve Seyirci.....	5
1.2. Video Sanatının Tarihsel Süreci ve Seyirci.....	7
1.3. Dünya Sineması Akımları İçinde Seyircinin Rolü.....	10
1.3.1. Alman dışavurumcu sinema akımı.....	10
1.3.2. Fransız yeni dalga akımı ve düşünen seyirci.....	13
2. SEYREDEN SEYİRCİDEN BİLİNÇLİ SEYİRCİYE.....	16
2.1. Görsel Bellek.....	16
2.2. Görsel Algı.....	18
2.2.1. Görsel algı süreci	21
2.2.2. Punctum ve algı diyalogu.....	23
2.3. Seyrederek Özgürleşen Seyirci.....	28

3. SEYİRCİNİN ÖZGÜRLEŞME SÜRECİNDE SİNEMA VE VİDEO YAPITLARININ MEKÂNSALLIĞI.....	35
3.1. Perde.....	42
3.2. Çoklu Kanal.....	47
3.3. Hareketli Görüntünün Sınırlandırılması ve Çerçeveleme.....	55
4. SEYİRCİNİN ÖZGÜRLEŞME SÜRECİNDE SİNEMA VE VİDEO YAPITLARININ ZAMANI VE KURGU.....	60
4.1. Gerçek Zaman ve Sinemanın Zamanı.....	62
4.2. Zamanın Tekrarı.....	65
4.3. Video Yapıtları Sinemanın Dilinden Nasıl Etkilenmiştir?.....	69
SONUÇ.....	72
KAYNAKÇA.....	76
ÖZGEÇMİŞ.....	79

GÖRSEL DİZİNİ

Görsel 1.1: Lumiere Kardeşler, Trenin Gara Girişi, 1895	5
Görsel 1.2: Robert Wiene, Dr. Caligari'nin Muayenehanesi, 1920	11
Görsel 1.3: Tim Burton, Vincent filminden bir kare, 1982	13
Görsel 1.4: Jean-Luc Godard, Serseri Aşıklar filminden bir kare, 1960	15
Görsel 2.5: Tom Tykwer, Perfume: The Story of a Murderer, 2006	19
Görsel 2.6: Mika Rottenberg, NoNoseKnows, 2015	20
Görsel 2.7: William Klein, Bahar Bayramı, 1959	24
Görsel 2.8: Andre Kertesz, Tristan Tzara, 1927	25
Görsel 2.9: Lewis H. Hine, Bir Kurumdaki Özürlü Çocuklar, 1924	26
Görsel 2.10: Baiyunting Sanat Galerisi Planı	33
Görsel 2.11: Ann Veronica Janssens, Brouillard, 1999	34
Görsel 3.12: Woody Allen, Kahire'nin Mor Gülü filminden kare, 1985	37
Görsel 3.13: Lars Von Trier, Dogville filminden bir sahne, 2003	38
Görsel 3.14: Lars Von Trier, Dogville film stüdyosu, 2003	39
Görsel 3.15: 3D İnteraktif Video	42
Görsel 3.16: Douglas Gordon, Through a Looking Glass, 1999	43
Görsel 3.17: Bill Viola, The Deluge, 2002	44
Görsel 3.18: Bill Viola, The Veiling, 1995	45
Görsel 3.19: Tony Oursler, Reflection, 1999	46
Görsel 3.20: Peter Sarkisian, Bohr's Atom, 2003	46
Görsel 3.21: Eija-Lisa Ahtila, The Wind, 2002	48
Görsel 3.22: Eija-Lisa Ahtila, The House, 2002	48
Görsel 3.23: Isaac Julien, Ten Thousand Waves, 2010	49
Görsel 3.24: Sam Taylor-Wood, Atlantic, 1997	50

Görsel 3.25: Doug Aitken, Electric Earth, 1999	51
Görsel 3.26: Douglas Gordon, Déjà-vu, 2000	52
Görsel 3.27: Shirin Neshat, Turbulent, 1998	53
Görsel 3.28: Kutluğ Ataman, Peruk Takan Kadınlar, 1999	54
Görsel 3.29: Michelangelo Antonioni, Blow up, 1966	55
Görsel 3.30: Dr. Caligari'nin Muayenehanesi filminden bir kare, 1920	57
Görsel 3.31: Doug Aitken, Sleepwalkers, 2007	58
Görsel 4.32: Orson Wells, Touch of Evil filminin ilk ve en uzun sahnesi, 1958	63
Görsel 4.33: Richard Linklater, Before Sunrise/Before Sunset, 1995/2004	64
Görsel 4.34: Bill Viola, The Path, 2002	65
Görsel 4.35: Tom Tykwer, Run Lola Run, 2000	66
Görsel 4.36: Christian Marclay, The Kiss, 1991	67
Görsel 4.37: Douglas Gordon, 24 Hour Psycho, 1993	69
Görsel 4.38: Christian Marclay, The Clock, 2010	71

ÖZET

RUŞEN, FURKAN. *SİNEMA VE VIDEO YAPITLARI BAĞLAMINDA SEYİRCİNİN DEĞİŞEN KONUMU*, YÜKSEK LİSANS TEZİ, İstanbul, 2018.

Tarihteki ilk film olan 1895 yapımı *Trenin Gara Girişi* filmi ile hayatımızın içine dâhil olan sinema ve kavramsal sanat ile birlikte giderek yaygınlaşan video sanatı seyircilere yeni görme biçimleri sunmaktadır. Sinema görme biçimlerini bir asırı aşkın süredir, video ise yarım asırdır seyirciye sunmaktadır. Sinema, gerçekliği yeniden üretir ve video sinemanın etkin dilinden faydalanarak yeni olanaklar, açılımlar yaratmaktadır. 1965'ten beri Nam June Paik'ın yapıtlarıyla başlayan ve sanat çatısının altına giren video, birçok akımın izini, sinemanın dilini, görsel imge dünyasını bünyesinde barındırmaktadır. Günümüzde gelişen teknoloji ile birlikte gelişmeye devam eden video sanatı, seyrederek özgürleşen seyirci konumunu, aktif / pasif olma durumunu, etkin / edilgen olma halini araştırmakta, analizini yapmakta ve keşfetmektedir.

Bu çalışmada, video ve sinemayı seyreden kişilerin deneyimlediği özgürleşme süreci, bu süreç içerisinde izleyenin değişen konumu araştırılmıştır. Bu inceleme yapılırken, sinemanın ve video sanatının tarihsel sürecinden, birbirleri arasındaki etkin diyalogdan, seyirciye sundukları ve aralarındaki etkileşimden; zaman ve mekân kavramlarından bahsedilmektedir.

Video sanatçıları, sinemaya ve sinemanın diline farklı bir konumdan, farklı bir göz ile bakmışlardır. Ana akım sinemanın seyirciden gizlediğini video sanatçıları açık etmektedir. Bunun sonucunda da seyirci bakmanın ötesine geçip görmeye başlamış, uyurgezer bir konumda düş gördüğü mekândan, hareketlerini kısıtlamadığı ve 'icra' ile çevrildiği mekâna geçmiş, aktif bir katılım ile özgürleşme potansiyeline sahip olmuştur.

Anahtar Sözcükler: Sinema, Video Sanatı, Seyirci, Zaman, Mekân

ABSTRACT

RUŞEN, FURKAN. *THE CHANGING POSITION OF AUDIENCE IN THE CINEMA AND VIDEO ART RELATIONSHIP*, MASTER'S THESIS, İstanbul, 2018.

Cinema has been presenting audiences new ways of seeing for more than a century, starting in 1895, with the first film in history: *The Arrival of a Train*. Video art has also been offering new ways of seeing, especially with its increasing prevalence with developments in conceptual art throughout the past half century. Cinema recreates and rearranges reality, and video art utilizes cinema's effective language to create new possibilities. Starting with Nam June Paik in 1965, video, which found itself a unique place within art, has been carrying the traces of not only many different art movements, but also the language and imagery of film. With the developments in media technologies as well as an increasing interdisciplinarity, video art is researching, analyzing, and discovering more about the position of the spectator and the spectator's emancipation through experiencing art, transforming from passive spectators to active participants.

In this study, the emancipation process of cinema and video art audiences has been researched. The historical development of both cinema and video art, the direct active dialogue between the two disciplines, and the different experiences they offer to spectators in their own contexts have all been scrutinized with a specific emphasis on concepts of time and place.

Video artists have taken a unique approach and stance to films, in their own artistic productions, utilizing cinema's tools and ingredients while questioning the position of the emancipated spectator. Video artists expose what mainstream films hide from the spectator. From sleepwalking in a physically constrained movie theatre seat, the spectators have moved into a place in which they are free to move, surrounded by different forms of renderings. As a result, spectators have been emancipated, have become active, going beyond looking, and starting to see beyond the silver screen.

Keyword: Cinema, Video Art, Audience, Time, Space

GİRİŞ

Geçmişten günümüze sinema tarihinde seyircinin konumu sürekli olarak değişmekte, sorgulanmakta ve katılımı farklılaşmaktadır. Yedinci sanat dalı olarak var olan sinemanın sanatın içerisindeki yeri zaman zaman seyirci tarafından farklı algılanmakla birlikte; sinema açısından da seyircinin konumu sürekli olarak değişmektedir.

Gelişen teknoloji ile birlikte sinemanın geleneksel dili gelişmiş ve seyirciye sağladığı olanaklar da artmıştır. Videonun icadı da bu dile hem hizmet etmiş, hem de yeni açılımlar sağlamıştır. Video yapıtlarının, sinemanın sırrını ifşa etmesi, seyredenin konumunu derinlemesine sorgulaması, zaman ve mekân içinde sinemanın geleneksel dilini kullanması ve eleştirmesi gibi birçok yorumlaması olmuştur.

Televizyon, video, internet gibi alanlardaki teknolojik gelişmenin sürekli olarak devam etmesiyle, fotoğrafın durağan imgesi, sinema görüntüsü ve hareketli imgeler, gelişim ve değişim göstermektedir. Sanat alanının içerisinde var olan bu alanlar, seyirci ile iç içedir. Sinema ve videonun önceki dönemlerine kıyasla kavramsal sanat bağlamında seyredene gösterilen ve sunulan da farklılaşmıştır. Sanat eserini algılamak, belli bir birikimi, hafıza ve deneyimi de gerektirmektedir. Seyirci daha uyanık (bilinçli) ve aktif bir konuma doğru çekilmeye çalışılmaktadır. Günümüz sanatında sanat yapıtlarının daha farklı biçimlerde karşısında durmak ve başka görme biçimleriyle değerlendirmek zorundayız. Biçimsel dönüşümün, sanat nesnesine olduğu kadar seyircinin algılama, deneyimleme ve anlama süreçlerine; görme ve bakma biçimlerine de etkisi olmuştur. Yeni görme biçimlerini oluşturmaya yönelik açılımları ve seyircinin değişen konumunu tartışma amacıyla yazılmış olan tez dört bölümden oluşmaktadır.

Video yapıtlarının tarihsel sürecinin ve sinema tarihi içerisindeki yerinin incelenmesinin hedeflenmiş olduğu birinci bölümde video sanatının öncülleri ve sinema akımları içerisindeki konumu araştırılmıştır. Rudolf Arnheim ve Hugo Münsterberg gibi sinema kuramcılarının sinemayı nasıl ele aldıklarına, sinemanın seyirci ile olan diyalogu ve algı

süreci hakkında söylediklerine değinilmiştir. Arnheim, sinemanın sadece bir yeniden üretim olmadığını söyleyerek sanatın içine sinemayı dâhil etmeye çalışmıştır. Video sanatının tarihine ve gelişim sürecine de değinilmiştir. Nam June Paik'ın öncülüğünde videonun sadece görüntü üretme teknolojisi olmadığı ileri sürülmüştür ve video kavramsal sanatın içinde yerini almıştır. Gerçeküstücülüğün ve Alman dışavurumculuğunun videonun gelişim sürecine nasıl katkı sağladığına değinilmiştir. Alman Dışavurumcu sinema akımının kamera kullanımı ve sağladığı yeni görme biçimleriyle video sanatına önemli bir etkisi bulunmaktadır. Bununla birlikte Fransız Yeni Dalga akımının seyircilerin sinema okumasındaki gelişiminden ve yönetmenler üzerindeki etkisinden de bahsedilmiştir.

Sürekli görerek ve duyumsayarak dış dünyayı algılayan, anlamlandırma çabasında olan seyredenın konu edildiği ikinci bölümde seyircinin algısı, hafızası ve deneyiminden; Platon'un mağara alegorisindeki hareketli ve durağan beden olarak seyirci ve sinema ilişkisinden; aktif ve pasif konumdaki seyircinin katılımından bahsedilmiştir. Henri Bergson'un (2007) algılama ve hatırlama sürecini tanımladığı *Madde ve Bellek* adlı kitabından, John Berger'in (1999) imgeler dünyası ile hafızayı bağdaştırdığı *Görme Biçimleri* adlı kitabından yararlanılmıştır. İhsan Derman'ın (2009) *Fotoğraf ve Gerçeklik* isimli kitabında açıkladığı algı sürecinden ve Roland Barthes'ın (2016) *Camera Lucida* adlı kitabındaki fotoğrafı algılama sürecinden bahsedilmiştir. Jacques Ranciere'in (2015) *Özgürleşen Seyirci* ve *Cahil Hoca: Zihinsel Özgürleşme Üzerine Beş Ders* kitaplarındaki tanım ve kavramlarından faydalanarak, ikinci bölümde seyircinin yeni görme biçimlerini algılama süreci araştırılmıştır.

Video yapıtlarının sinema dilini kullanarak seyirciye yeni pencereler açtığı, yeni olanaklar ve görme biçimleri sunduğunun konu edildiği üçüncü ve dördüncü bölümde, zaman ve mekân kavramları ele alınmıştır. Videoyu kullanan sanatçılardan ve videonun sinemaya sağlamış olduğu olanaklardan bahsedilmiştir. Görüntü ve videonun sanat ile ilişkisinden bahseden Levend Kılıç'ın (1995) *Video Sanatı Eleştirel Bir Bakış* adlı kitabından yararlanılmıştır. Pallasmaa'nın varoluş mekânları olarak adlandırdığı bireyin bilinçaltında etkisi olan yapılardan; Henri Lefebvre'nin mekân ile ilgili araştırma

sürecinden yararlanılmıştır. Douglas Gordon ve Christian Marclay gibi önemli video sanatçılarının zaman ve mekânı sinemanın geleneksel dilini kullanarak mekân içine yerleştirdikleri eserleri incelenmiştir.

Sinema ve video yapıtlarının diyalektiği başlığında ise mekân içerisinde seyirciye sunulan görüntülerin alt metinlerine, sunum biçimlerine ve kavramsal olarak içeriklerine değinilmiştir. Perde, çoklu kanal, hareketli görüntünün sınırlandırılması ve çerçeveleme başlıkları altında video sanatçılarının eserleri incelenmiştir.

Zaman kavramının tanımına, sinema ve video yapıtlarının zaman kavramını ele alış biçimlerine değinilen dördüncü bölümde Bergson'un zaman kavramı tanımından ve araştırma sürecinden yararlanılmıştır. Film ve videonun içindeki zaman, seyircinin zamanı, gerçek zaman ve zamanın tekrarı alt başlıkları ile film ve video yapıtları karşılaştırılmıştır. Bu bölümde video yapıtlarının sinemanın geleneksel dilinden nasıl faydalandığı ve bu dili nasıl yeniden sunduğu konu edilmiştir.

Daha önce yapılan çalışmalara bakılacak olduğunda Türk sineması ile seyirci profilinin etkileşiminin, Türkiye'de sinema seyircisinin film seyretme alışkanlıklarından, Türk sinemasında dramatik yapının seyirci üzerindeki etkisinden ya da çağdaş tiyatrodaki seyircinin oyuna doğrudan katılımından bahsedildiği görülmektedir. Video yapıtlarının araştırıldığı çalışmalar incelendiğinde ise video sanatının görsel disiplinlerle etkileşimi, plastik sanatların video sanatına etkileri, sanatta teknolojinin video sanatı ile ilişkisi gibi başlıklar araştırıldığı görülmüştür. Bu çalışma ise sinema ve video yapıtları bağlamında seyircinin değişen konumunun araştırılması açısından diğer çalışmalardan farklılaşmaktadır.

Çalışmada, kuramsal bir çerçeve oluşturması için Ranciere'in (2015) *Özgürleşen Seyirci* adlı kitabı temel alınmıştır. Sinema ve video sanatı etkileşiminin seyircinin konumunu sorguladığı ve yeni görme biçimleri sunduğu araştırılmıştır. Çalışmada, seyircinin uyanık

ve aktif bir algı sürecine zorlandığı, zihninin daimi olarak açık olduğu, hafıza ve deneyimleri ile sanat nesnesini ya da filmi anladığı bir bakma eyleminin varoluşunun altı çizilmiştir. Çalışmada, seyircinin bedensel kabiliyetinin fazla olduğu, sanatçılar ve yönetmenler tarafından aktarılanı düşündüğü, gizlenenin ortaya çıkarmaya çalıştığı, aktif bir katılım ve deneyim ile görüntüleri seyrettiği süreç ve değişim ele alınmıştır.



BÖLÜM 1

KAVRAMSAL SANAT BAĞLAMINDA VİDEONUN TARİHSEL SÜRECİ VE SİNEMA AKIMLARI İLE İLİŞKİSİ

1.1. SİNEMA VE SEYİRCİ

Öyle görünüyor ki, bugün müzenin beyaz küpü kara kutu yönünde geliyor. Sinema bu kara kutudan uzun zaman önce kurtuldu, video tekniği sayesinde. Sadece televizyon, kaset ve DVD’de kalan bir şey değil artık sinema, bunun yerine alışveriş yaparken veya yolda yürürken bize hikâyeler anlatan bütün hareketli görüntüleri kuşatıyor. Çevremizde radikal bir değişiklik olduğu anlamına gelir bu. Sinemanın dili artık gündelik hayatımızın en egemen dili haline geldi. (Viola, 2013, s. 14)

28 Aralık 1895’te hareketli görüntünün seyirciye gösterildiği ilk gün, Lumiere Kardeşler tarafından çekilmiş olan *Trenin Gara Girişi* (Görsel 1.1) filmi sadece otuz üç kişilik bir seyirci kitlesine gösterilmiştir. O gün başlayan serüven teknoloji ile birlikte gelişmiş ve genişlemiştir. Aynı zamanda izleyen kitle de değişmiştir ve değişimine devam etmektedir. Bill Viola’nın da sözünü ettiği gibi sinema artık her noktada görülebilir ve ulaşılabilir bir noktaya ulaşmıştır. Kara kutudan uzaklaşmaya ve seyirciye farklı görme biçimleri sunmaya devam etmektedir.



Görsel 1.1: Lumiere Kardeşler, Trenin Gara Girişi, 1895.

Trenin Gara Girişi filmi ile seyirci, bu yeni icadın Lumiere kardeşlerin yaptığının bir sihir olduğunu düşünüyorlardı. Seyirciler, trenin gerçekten üzerlerine doğru yaklaştığını zannedip salondan kaçmaya çalışmışlardı. Böylece bir düş sunan medyum, seyirci üzerindeki etkisini ilk olarak göstermeye başlamıştı (Arslantepe, 2007, s. 15-19). Ayrıca bu filmde bir anlatı yoktur. İlk senaryolu film ise 1902 yılında Georges Méliés tarafından

çekilmiştir. *Le Voyage Dans La Lune* (Aya Seyahat) adlı film, on altı dakikalık bilim-kurgu türünde bir filmidir. Sinemanın ilk olarak belgesel gibi bir gerçekçilik ile başlaması ve ikinci adımın gerçeküstü bir tür olması seyirci açısından ilginç bir deneyim olmuştur. Çünkü filmin anlatı yapısının ve türünün seyredenin katılımı üzerinde etkisi vardır. Seyircinin katılımı ve deneyimi, sinema tarihinin başlangıcından itibaren sorgulanabilir.

Film, kendi anlatım biçimini geliştirmektedir ve kendi hikâyelerini yaratmaktadır. Sinema ilk örneklerini verdiği zamanlarda toplum tarafından yeni bir görsel dünya olarak benimsenmiştir. Sinema, ışıklı perde oyunlarına ve optik gösterilere dayanmaktaydı. Seyrin koşulları bu noktada başlamaktadır. Öncelikli olarak bir ışık kaynağının (projektör), yansıtılan perdenin ve karanlık ortamın sağlanması gerekmektedir. Sinemanın başlangıcından beri kullandığı hile ya da büyü bu temeller üzerine dayanmaktadır.

Bazı sinema kuramcıları, sinemanın zihinde algılanan bir süreç olduğunu öne sürer. Örnek vermek gerekirse, Hugo Münsterberg, yaşamın gerçekliğinin soyutlanmış imgelerle bireyin zihninde algıya dayalı olarak yeniden şekillendiğini ifade eder. Münsterberg'in ifade ettiği gibi sinema, durağan imgelerden oluşan iki boyutlu görüntüleri, hareketli görüntülere dönüştürmektedir. İmgelerin kendi başlarına bir anlamı yoktur, anlamlandırılabilmeleri ve var olabilmeleri için insan zihnine gereksinimleri vardır. Hugo Münsterberg de imgelerin, insan zihni tarafından yeniden düzenlenerek algının oluştuğunu savunmaktadır. Buna ek olarak Münsterberg, alınan verileri anlamlı kılmak için insan beyninin hafıza ve hayal gücünden faydalandığını savunur (Münsterberg, 2013, s. 89). Bu da filmsel zamanın kurgulanması için gereklidir.

Trenin Gara Girişi filmi ile başlayan bu serüven seyirci ile sürekli etkileşim halindedir. Seyircinin algısı ve zihinsel sürecinde analizini yaptığı bir medyumdur sinema. Bu sebeple sinema, gerçeğin sadece yeniden üretilmesi değildir. Seyircinin algısı, deneyimi ve katılımı ile üretilmektedir. Bu konuda Rudolf Arnheim (2010), gerçek yaşamın yeniden üretimi olsaydı, sinemanın bir sanat olamayacağını söylemektedir.

Arnheim'a göre sanat yapıtı, gerçeğin seçilmiş bir taklidi veya yeniden sunumu değildir. Arnheim da Hugo Münsterberg gibi algı süreci ile ilgilenmiştir. Sinemanın zihne hitap ettiğini ve seyircinin zihnindeki gerçekliğin doğasının değiştirilebileceğini, yeni gerçekliğin yaratılabileceğini düşünür. Sinemada görselliğe öncelik tanıyan Arnheim seyircinin kameranın pozisyonunu sabit olarak kabul ettiğini ve sadece görerek bilgi edindiğini söyler. Arnheim'ın da söylediği gibi sinemada seyirci açısından kadraj önemli bir husustur. Seyirci, yönetmenin gösterdiği kadarı ile sinemadaki akışa dâhil olabilmektedir. Bu konu hakkında Roy Ames'in (1988, s. 191) aktardığına göre Aaron Scharf, seyircinin kameranın gördüğü kadarıyla görmeyi öğrendiğini söylemektedir.

Sonuç olarak kadraj, seyirciye çerçevelenmiş bir alan sunmaktadır. Bu alan, seyirci ile iletişimin kurulduğu ve seyircinin katılımıyla sinemaya dâhil olduğu bir alandır. *Trenin Gara Girişi* filmi ile başlayan bu etkileşim sürekli olarak değişmekte ve gelişmeye devam etmektedir.

1.2. VIDEO SANATININ TARİHSEL SÜRECİ VE SEYİRCİ

“Ben video sanatı öğretiyorum. İlk olarak video sanatı öğretmeye başladığım zamanlarda, öğrencilerime onlar için birçok donanımın mevcut olduğunu fakat bunlarla video sanatı ve endüstrisine herhangi bir katkıda bulunmayacaklarını söyledim. Resimde yeni bir şey yapmak cidden zordur. Eski sanat çoktan sabitlemiştir. Dolayısıyla benden video sanatı öğretmem istendiğinde onlara sanat hakkında değil de, sanat politikaları hakkında öğretim verebileceğimi söyledim (Paik, 1995).”

Nam June Paik'in 1965 yılında tüketici için üretilen ilk video kayıt cihazı olan Sony Portapak kamerayı alması ile yapmış olduğu çekimler video sanatının başlangıcı olarak kabul edilebilir (Kılıç, 1995, s. 33). Video kameranın ekipman olarak kolay taşınabilirliği sanatçıların ilgisini çekmeyi başarmıştır. Çekilen görüntülerin filmde farklı olarak anında oynatılma özelliği bunda etkili olmuştur. Görüntülerin hızlı bir şekilde izlenmesi, seyirciye aktarılması sanatçıların videoya olan ilgisini arttırmıştır. Bununla ilgili olarak Stuart Marshall (1979, s. 109-119), kaydı yapılan kişi tarafından, yapılan kaydın anında

izlenebilmesi ve gösterilebilmesinin -herhangi bir kimse kameranın önüne geçebilir ve monitörde kendisini izleyebilir- videoya özgü bir olanak olduğunu söylemektedir.

Videoyu bir sanat ortamına dönüştürmeyi amaçlayan sanatçıların dönemsel olarak aynı zamanda kavramsal sanat ve diğer sanat akımları ile ilgilenmeleri, videonun farklı sanat dallarında aktif olarak uğraşan sanatçılar ile buluşmasını sağlamıştır. Sanat ortamı, videoyu farklı biçim ve içerik ile kavramsal olarak sınırlarken hem videonun sanat ortamına girmesi sağlanmış hem de videonun dili oluşmaya başlamıştır. Bu süreç içerisinde video, sanatçılar tarafından kendi kategorilerini oluşturmuştur. Feminist video çalışmaları, video heykel ve video yerleştirme bu kategorilerdendir. Seyirci ile kurduğu diyalog bağlamında video yerleştirme, seyircinin katılımının olduğu, videonun gösterildiği mekânda ifade edileni deneyimleyebildiği ve bedensel kabiliyetinin daha fazla olduğu alt kategoridir.

Buna ek olarak video, film ve televizyona ait anlatım sistemlerini, üslup ve biçimlerini etkili bir biçimde çoğaltabilmektedir. Televizyon, bir görüntüyü geniş alanlara, aynı zamanda izletebilmektedir. Televizyonda seyirciye gösterilen ve sıralanan görüntüler, seyirci tarafından değiştirilemez. Fakat video görüntüsü, şimdi ve buradadır. Bununla ilgili olarak Muammer Bozkurt (2005, s. 93) şöyle demektedir: “Video sanatı, kavramsallığın yeni post-görsel alanı olarak düşünüldüğünde, televizyonun geleneksel popüler görüntüsü, videoda kavram-düşünce dizgesine dönüşür. Video görüntüsü; estetik, kültür alanları üstünden mekân, zaman ve plastik öğelerin rahatlıkla birleştirilip bilinmeyen bir boyuta taşınabilmesine olanak verir.” Bozkurt’un da söylediği gibi, video sadece görüntülerin yeniden üretimi ya da aktüel çekimin kolaylığını sağlayan, görüntüyü anında aktaran teknolojik bir araç değildir.

1970’lerde birden fazla monitör kullanılarak oluşturulan yerleştirmeler seyirciye farklı görme biçimleri sunmaya başlamıştır. Videonun kavramsal sanatın içerisinde yer edinmesine öncülük eden Nam June Paik’ın *TV Buda* yerleştirmesinde televizyon monitörünün karşısına konumlandırılmış Buda, kendisini izleyen mekanik bir gözden kendisine bakmaktadır. Paik, burada bir karşılaşmayı seyirciye göstermektedir. Bu

karşılaşma, kamera tarafından aynı anda kaydedilip sunulmaktadır. Ekran, Buda'nın karşısında bir aynadır. Bu konu hakkında Muammer Bozkurt (2005, s. 98) şöyle demektedir:

Buda'nın mistik saygın gerçekliği bir bakıma artık kabuk değiştirmektedir. Toprağın içinden dışa yansıyan elektronik görüntünün dijital ışıltısı mistik bir ortam oluşturur. Bu aynı zamanda Buda'nın kimliğinde simgeleşen geleceğin nasıl biçimleneceğinin de habercisidir. Gelecek, görüntü üzerinedir. Sanal gerçeklik karşısındadır. Büyü bozulmuştur! TV Buda, görüntü teknolojisinin yeniden yapılandığı bir hayatın siyah-beyaz ilk temsilcisi olarak yine Buda'nın karşısında durmaktadır. Hem de yeni 'tanrısal gücün olağanüstü ışıltılı gerçekliği' olarak...

Nam June Paik *TV Buda* adlı eserinde, yerleştirmeyi oluşturan nesnelerin birbirleri ile ilişkileri, biçimden öte içerikte buluşur. Yani bu yerleştirmede seyircinin karşısında duran sadece nesnelere düzeneği değil, izleme ve izlenme sürecini yaşatan yeni bir ortamdır.

Dennis Oppenheim, videoyu kullanan sanatçılardan biridir. Sanatçı, videoyu aksiyonlarını kaydetmek için kullanmaktadır. Bedenini tuval gibi kullanan performans sanatçısı Orlan da eylemlerini videoyu kullanarak kayıt altına alır. Douglas Gordon da sinemanın geleneksel dilinin olanaklarından faydalanan ve bu olanakları video sanatı ile üreten, sorgulayan sanatçılardan biridir. Zaman ve mekân kavramlarını sorgulayan Bill Viola, Eija-Lisa Ahtila, Christian Marclay gibi video sanatçıları da seyirciye yeni görme biçimleri ve olanakları sunmuşlardır.

1980'lerde video yapıtlarının sayısı giderek artmaya, Avrupa ve Amerika'da video kültürü oluşmaya başlamıştır. 1990'larda da video yerleştirmeleri sergi, galeri ve çağdaş sanat mekânlarında yerini almıştır. Sanatçılar da videonun sunduğu olanakları kullanmışlardır. Bazı sanatçılar renkle oynarken, bazı sanatçılar görüntüyü bozma, üst üste bindirme ya da dijital teknolojiyi kullanma gibi denemelerde bulunmuşlardır. Video, performans, dans ve diğer gösteri sanatlarının kayıt edilip saklanmasını da sağlamıştır. Başka bir deyişle, video sadece bir kitle iletişim aracı olarak kullanılmamış, sanatçılar eserlerini üretirken videoyu birçok farklı şekilde kullanmışlardır.

Video sanatının öncüllerinden olan Nam June Paik, seyircinin konumunu sorgulayarak ve eleştirerek video yerleştirmeler yapmıştır. Seyretmenin kavramsal sürecini analize etmiştir. Seyircinin edilgen bir katılımda olmasını reddetmiştir. Seyredeni edilgen ya da yansız bir görüş açısına sahip olmama doğrultusunda yönlendirmiştir (Hanbart, 1986, s. 167-178). Paik, popüler biçimleri ve kültürel değerleri yapıtlarında sorgularken seyircinin konumunu da ön planda tutmuştur. Sanat eserlerini ortaya koyarken seyirci ile iletişimi önemsemiştir. Paik, edilgen, uyanık olmayan bir seyirci kitlesini değil, seyircinin etken konumda olduğu bir iletişimi benimsemiştir.

1.3. DÜNYA SINEMASI AKIMLARI İÇİNDE SEYİRCİNİN ROLÜ

1.3.1. Alman Dışavurumcu Sinema Akımı

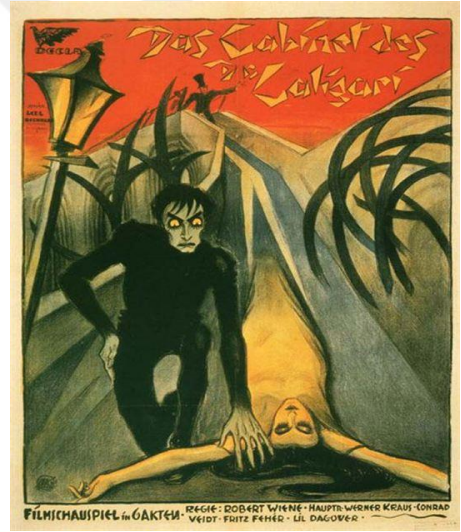
Hollywood, 1920'lerden beri popüler bir sanat formu olarak sinema tarihine hükmetmektedir. Şu anda Amerikan endüstrisinin sahip olduğu eğlence filmleri pazarının denetimi, İkinci Dünya Savaşı öncesinde oluşmaya başlamıştı. Sinema, Amerika'da hızla endüstrileşirken, Avrupa'da farklı bir şekilde gelişmekteydi. Endüstrileşmekten ziyade seyirci ile iletişim kurarak gelişmeyi ve değişmeyi sürdüren sinema akımları oluşmaya başlamıştı. Londra'da Film Society kurulurken, Almanya'da UFA bilinçli olarak Alman sinemasının estetik standartlarını yükseltmeye çalıştı. Sonuç, sinema tarihindeki önemli yetenek patlamalarından biriydi: Alman Dışavurumculuğu (Monaco, 2002).

Sinema, tarihsel sürecinin başında ilk önemli adımlarını Avrupa'da atmış olmasına rağmen sosyal, ekonomik ve siyasal çalkantılardan ötürü bu alanda evrensel başarı ve pazar Amerika Birleşik Devletleri'ne geçmiştir. Bu durumdan mustarip olan ulus sinemaları da ülkelerinde birtakım önlemler almışlardır. İthal edilen filmlere ödenen verginin arttırılması, hükümetlerin yerli üretim için fon sağlaması ve destek vermesi, Hollywood ana akım filmlere getirilen kotalar bunlara örnektir.

Genel olarak Batı sinemasına bakacak olursak, sinemanın ikiye ayrılmış olduğunu görmekteyiz. Bunlardan biri yüksek bütçelerle çekilen, devasa stüdyoların kullanıldığı, star sisteminin olduğu ve pazar payında evrensel olarak büyük bir paya sahip olan Hollywood sinemasıdır ve ana akım sinema olarak bilinir. Diğer biri ise ana akımın karşısında konumlanmış olan seyredene farklı açılımlar ve olanaklar sağlaması bakımından düşündürülen filmlere ve akımlara sahip sanat sinemasıdır. Savaşlardan sonra oluşan akımlar, genel olarak düşük bütçelerle çekilmesi, klasik anlatı yapısından çok seyircinin algısını uyanık ve aktif tutması ile bilinmektedir.

Dışavurumculuk, Birinci Dünya Savaşı'ndan önce Alman sanatı ve tiyatrosunda henüz yeni başlayan bir hareketken büyük bir dikkat çekti ve hatta Siegfried Kracauer'ın "savaştan sonra Almanya kanalıyla kabaran entelektüel bir coşku" (Badley, 2016, s. 39) olarak tarif ettiği kültürel canlanma biçimine büründü.

Dışavurumcu sinemanın gerçeklik peşinde koşma, onu yakalama, seyirciye gerçek olanı sunma gibi bir derdi yoktur. Daha iyi bir dünya düşünmektedir. Dışavurumcu sinemada gerçekçilik bir kenara bırakılır, filmlerde soyut olana, gerçeküstü olana ve metafiziğe ağırlık verilir. Dışavurumcu sinema, seyirciyi kendi iç dünyasının derinliklerine seyahate çıkarır ve seyircinin kendisini dışavurumcu görsel dil ile hatırlamasını ister.



Görsel 1.2: Robert Wiene, Dr. Caligari'nin Muayenehanesi, 1920.

Tarihsel olarak akımı başlatan ilk film Robert Wiene'in çekmiş olduğu 1920 yapımı *The Cabinet of Dr. Caligari* (Dr. Caligari'nin Muayenehanesi) (Görsel 1.2) filmidir. Bu film, akımın içerisinde genelde diğer filmlerden ayrı tutulmuştur; çünkü filmin sinematik dışavurumculuğu popüler hale getirdiğine inanılmaktadır; fakat aynı zamanda bu biçimi

–neredeşye bařından itibaren- kullanmıř olmasđ da bu filmin diđer filmlere gre ayrı tutulmasına bir sebeptir.

Alman Dıřavurumcu Sinemasđ'nda seyirci n planda tutulmaktadır. Gerek perspektif algısının bozulmasıyla, gerek dekorun gerekstclđyle, gerek abartılı tiyatral oyunculuk ve makyajla seyirciye alt metinsel olarak farklı nermeler sunduđu grlmektedir. Grsel dil olduka etkilidir. Anlatđ aracı olarak sinemanın grsel dilinden faydalanarak alıřılmıř dnyayı, geređin betimlendiđi natralist geleneđin estetiđini reddetmektedir. Yani, Dıřavurumcu akım, kurallara neredeşye her ynden karřı ıkan ve savařtan ıkan Almanya'nın ruhsal kntsn bařarılı bir řekilde yansıtan bir sinema akımıdır.

Alman dıřavurumcu sinemada net bir řekilde sistem ve yapı eleřtirisini grlmektedir. Hollywood ana akım sinemasının klasik ve dz anlatđ yapısından uzaklařılarak seyirci ile interaktif bir iletiřim kurulmaktadır. Klasik temsilin otoritesine aıka meydan okuyan bir vizyon yaratmak iin, ıřıklandırma, eř aılar, derinlemesine kompozisyon gibi sinema tekniklerinin yanı sıra biimlendirilmiř dekorlar, abartılı oyunculuk, mekn tahrifatları, glgelerin yođun kullanımı, eđikliđi vurgulayan dzensiz kompozisyonlar gibi tiyatrodaki, resimde ve grafik sanatlarda bulunan yntemlerden hareket eder. *The Cabinet of Dr. Caligari* filminin sunmuř olduđu da, grsel arpıcılıđın diđer sanat formları ile olan diyalođunun bir kanıtı niteliđindedir. Yani, avangard tekniđin en etkin řekilde kullanıldıđı grlmektedir. Bu teknikler, seyircinin geleneksel algılarını bozmaya hizmet eder ve seyircileri, dnyayı algılayıřlarının eřitli kltrel geleneklerle ne kadar da dikkatle yapılandırıldıđını fark etmeye teřvik eder (Badley, 2016, s. 41).

Sonuç olarak Alman dıřavurumcu sinema akımının bařlangıcından itibaren provokatif bir yaklařım iddiasında olduđu sylenebilir. Geleneksel anlatının ve geleneksel toplum yapısının insanların gndelik yařantısını srekli olarak etkilediđini, deđiřtirdiđini seyircilere belli etme gibi bir yaklařımı vardır.



Görsel 1.3: Tim Burton, Vincent filminden bir kare, 1982.

Günümüz yönetmenlerinden Tim Burton (Görsel 1.3), David Cronenberg, David Lynch dışavurumcu sinema akımından yararlanan ve filmlerinin sinematik yapısında kullanan yönetmenlerdir. Linda Badley'in (2016, s. 58) aktardığına göre, Roland Furness, dışavurumcu sanatçının dünyanın nihai anlamının onun tamamen harici

görüntüsünün ötesinde yattığını telkin eden bir 'aşkın nokta ihtiyacına' yanıt verdiği görüşündedir. Çünkü dışavurumculukta dünyamızın geleneksel yapısını sorgulama, onu bozma ve değiştirme gibi amaçlar güdülmektedir. Gerçeküstü, çarpıtılmış imgeler ve dışavurumcu görsel dil kullanılarak seyreden konumu sürekli sorgulanır haldedir. Seyirci bu gerçeküstü sinema akımının etkisi ile düşünmeye ve sorgulamaya itilebilir. Çünkü filmin içindeki dünyanın bozulmuş ya da çarpıtılmış bir gerçeklik olduğunu bilir ve bunun nedenini irdelemeye başlar.

1.3.2. Fransız Yeni Dalga Akımı ve Düşünen Seyirci

1958 ve 1964 arasında bir grup genç yönetmen, Fransa'da birçok film yazıp yönetti. Bu yönetmenler geleneksel olmayan çarpıcı anlatı yapısını seyirciye sunarak sinema dünyasını sarsma görüşünü benimsemişlerdir. Fransız yeni dalga yönetmenleri, filmlerine aynı zamanda kendi imzalarını da atmaktadırlar. Bunun sonucunda ise *auteur* kavramını geliştirmişlerdir. Filmin sinematografik yapısı ve dili, kamera kullanımı ve açıları, anlatısı ve tarzı filmin hangi yönetmene ait olduğunu seyirciye sunmaktadır. Fransız yeni dalga akımı, dünya sinema tarihinin içinde belki de en heyecan verici ve en zengin dönem olmuştur.

Film eleştirmeni ve kuramcısı Andre Bazin tarafından temellerinin atıldığı Fransız yeni dalga akımının öncül yönetmenleri, François Truffaut, Claude Chabrol, Jean-Luc Godard, Alain Resnais ve Eric Rohmer'dır (Andrew, 2011).

Bu yönetmenler hikâyenin yapılandırıldığı yönetime, sahne düzenlemesi ayrıntılarına, zekice diyaloglara ve oyunculuğa kafa yormuşlardır. Diğer yönetmenler de geçmişten birçok film hakkında bilgi sahibidirler fakat yeni dalga yönetmenleri *cine-clubler* ve *Cinémathèque* gibi bir araya gelebilecekleri ortamları oluşturmuşlardır. Klasik tür filmlerinden Alman dışavurumcu sinema akımının en bilinen örneklerine kadar birçok film izlenir sonrasında film hakkında konuşulur ve eleştirilirdi.

Yeni Dalga, seyirci kitlesi açısından da bilgin, kültürlü, kendi müziğini, edebiyatını arayan ve sinemayı sevip takip eden bir seyirciye sahipti. Linda Badley'in (2016, s. 84) aktardığına göre, Antoine de Baecque, Fransa'nın İkinci Dünya Savaşı sonrası seyircilerinin, sıra dışı sinema sevgileriyle, sinemaya olan yoğun düşkünlükleriyle, sinemaya gitmenin ötesine geçerek kısa söyleşilerdense dergi makaleleri ve yönetmenlerle yapılan röportajları okumaları, farklı yönetmenlerin gerçek değerlerini tartışmak için *cine-cluplere* katılmaları ve 'sine-ibadet' olarak ithaf olunmuş bir çeşit sinema ekolü dünyasına girmeleriyle ayırt edilebilir olduğunu söyler.

Baecque'nin de belirttiği gibi Fransız yeni dalga akımında sinemaya giden ve sinemayı yakından takip edip sinema hakkında konuşan bir seyirci kitlesi vardı. Bu durum seyirci için *cinophilia* (Sinefil) kavramını oluşturmuştur. Sinefil seyirci sinemaya gitmekte, filmler hakkında yazmakta, konuşmakta ve film analizlerinin okumalarının yapıldığı kulüplere, toplantılara katılmaktaydı. Bu durumu en iyi örnekleyen film ise, 1960 tarihli Jean-Luc Godard'ın en bilinen filmi *A Bout de Souffle* (Breathless/Serseri Aşıklar) (**Görsel 1.4**) filmidir. Bu filmdeki Patricia (Jean Seberg'in canlandırdığı) karakteri 1960'ların Fransız seyirci kitlesi tarafından çok sevilmiştir. Seyircinin Patricia karakterini sevmelerinin bir sebebi vardır. Jean-Luc Godard, bu karakteri Ingmar Bergman tarafından



Görsel 1.4: Jean-Luc Godard, Serseri Âşıklar filminden bir kare, 1960.

1954 yılında çekilmiş olan *Monika* filmindeki ana karakter ile özdeşleştirmiştir ve Godard yazmış olduğu bir söyleşisinde bu filmdeki ana karakter hakkında yorumlarını ifade etmiştir. Godard'ın söyleşisinde ana karakterin övüldüğünü ve kendisi tarafından sevildiğini görmekteyiz. Fransız yeni dalga

seyirci kitlesi de Godard'ın *Monika* filmindeki ana karakter hakkındaki söyleşisini okumuşlardır. Yönetmenin başka bir filmdeki karakteri sevip kendi filmdeki karakterle özdeşleştirdiğini bilen bir kitle bulunmaktadır. Seyircilerin Patricia karakterini sevmelerinin sebebi, yönetmenin de bu karakterin yaratımında etkin bir rol oynamasıdır.

Seyirci, filmlerin bir özne (yönetmen) tarafından yapıldığının, bir sanat üretimi olduğunun farkındadır. Aktif, uyanık olmanın ötesinde sinefil olarak filmi seyretmekte ve yorumlamaktadır.

Sonuç olarak atılgan, genç ve yetenekli yönetmenler, filmin sinematografik yapısı ve dilini, kamera kullanımı ve açılarını, anlatısını ve tarzını yenilemeyi denemişlerdir. *Auteur* yönetmenler, filmleriyle sinemanın geleneksel diline yeni bir boyut getirmeye çalışmışlardır. Seyirciler ise pasif olma durumu yerine, aktif olarak sinema kültürüne dâhil olmayı tercih etmişlerdir. Dünya Sineması için 1960'ların sinefil seyirci kitlesi ve Fransız yeni dalga akımı önemli bir iz bırakmıştır (Badley, 2016, s. 93).

BÖLÜM 2

SEYREDEN SEYİRCİDEN BİLİNÇLİ SEYİRCİYE

2.1. GÖRSEL BELLEK

Eğer dışsal algı bizde, ana hatları çizilen hareketlere yol açarsa, belleğimiz, burada toplanan ve hareketlerimizin ana hatlarını çizmiş olduğu eski imgeleri almış algıya yönelir. Böylece mevcut algıyı yeniden yaratır, daha doğrusu ona kendi imgesini geri döndürerek, ya da aynı türden birkaç, imge-anıyı göndererek bu algıyı iki misline çıkartır. Eğer akılda kalan ya da yeniden hatırlanan imge, algılanan imgenin tüm ayrıntılarını kapsamayı başaramazsa, belleğin en derin ve en uzak bölgelerine bir çağrı yapılır; ta ki bilinen diğer ayrıntılar bilinmeyenlere gelip yansıyana dek sürer. (Bergson, 2007, s. 77)

Görsel bellek, imgeler ve görsel materyaller ile çevrili olan kişilerin hafızalarındaki topluma, kültüre, hayata dair birikimlerdir. İnsanlar için görüntüler, hatırlama konusunda oldukça etkilidir. Bu görüntüler teknolojinin gelişmesi ile birlikte sinema, televizyon, fotoğraf ve videolar ile sağlanmaktadır. Görüntülerin bireyler tarafından hatırlanması bir nevi zihinde seyretme ve görme sürecidir.

Bergson'a göre bellek sürekli bir oluş ve büyümedir. Belleğin bu sürecinde Bergson, algı, anı ve imge kavramları üzerinde durmuştur. Bu süreci üç ayrı terimde kategorize etmiştir; katışıksız anı, anı-imge ve algı. Bunlardan anı-imge, algılama esnasında zihinde oluşan şeydir ve hatırlama sürecinde insanlar tarafından anı-imgeler yorumlanır. Bergson'un belleğin en derin ve en uzak bölgelerine bir çağrı yapılır diyerek kastettiği şey anı-imgelerdir. İnsanlar daha önce edindiği deneyim ve bilgi birikimi sayesinde hatırlama sürecini gerçekleştirmektedir. Zihninde gördüğü imgeler, bireyin daha önce edindiği bilgi birikimi ve deneyimleri sayesinde oluşmaktadır.

Film ve video, anlatı yapısını seyirciye görüntüler göstererek sunmaktadır. Bu noktada seyircinin görsel hafızası devreye girmektedir. Seyreden, ona gösterilen ile kendi yaşadığı deneyimi hafızası ve algısı ile aynı paydada buluşturur. Seyreden kendi deneyimi ve

bilgi birikimi ile görüntüleri algılaması tek başına gerçekleştirmiş olduğu bir süreçtir. Film ve video seyrederken bu süreci her bir birey gerçekleştirmektedir. Zihinde oluşan ve kişilerin hissettikleri, düşündükleri bu nedenle birbiri ile aynı değildir. Her bir bireyin zihninde oluşan görüntüler birbirinden farklıdır. İmge yaratanın kişisel görüşleri, düşünceleri hatırlama ve algılama sürecinde etkilidir. Bireylerin görüşleri ve düşüncelerinin zamanla değişmesi ile birlikte imgenin rolü de değişmektedir. Bu konu hakkında İngiliz yazar ve sanat eleştirmeni John Berger şöyle demiştir:

“İmgenin zaman içinde farklılaşmasında imge yaratanın kişisel etkileri, görüşleri de işin içine girer ve imge yaratıcısının imge üzerindeki etkisiyle yaptığı kayıt imgenin bir parçası olarak kabul edilmeye başlanır. İmge böylece Y'nin X'i nasıl gördüğünü saptayan bir şey olur. Bu durum ise bireysellik bilincinin artan bir tarih bilinci ile gelişmesi sonucunda olmuştur (Berger, 2010, s. 10).”

Bireysellik bilinci ile Fransız yeni dalga sinema akımındaki seyirci bağdaştırılabilir. Seyirci katılım halinde filmleri izleyip yorumlar, film röportajlarını ve analizlerini okur. İmgeler dünyası ile iç içe bir durumdadır. Seyirci, tarihsel belleğin farkındalığı ile önceki yapımları ve sonrasında gördüğünü karşılaştırır. Bu durum filmin anlatısındaki göndermeleri anlamayı ve neye gönderme yaptığını bilmeyi sağlar. Jacques Ranciere, *Cahil Hoca* adlı kitabında bununla ilgili olarak şunu söylemektedir: “Zekânın edimi, görmek ve gördüğünü karşılaştırmaktır. Önce rastgele görür. Gördüğünü yeniden görmek, benzer olgular görmek, gördüğünün nedeni olabilecek olgular görmek için gerekli koşulları tekrarlaması, yaratması lazımdır (Ranciere, 2015, s. 59).” Fransız yeni dalga akımı yönetmenleri ve filmleri de seyirci için yeni görme biçimleri sunmuşlardır. Seyirci de Ranciere'in söylediği gibi görmek ve gördüğünü karşılaştırmaktadır. Bu karşılaştırmayı yaparken de görsel belleğinden yararlanmaktadır.

Günümüzde de film ve video seyreden seyircinin görsel belleği, Fransız yeni dalga akımı içindeki seyirciye göre çok daha fazla imgelerle kuşatılmıştır. Gelişen teknoloji ile birlikte insanların etrafını imgeler kaplamıştır. John Berger (1999) ‘imgeler dünyası’ içinde insanın varlığını ve bu durum içerisinde bireyin belleğini nasıl etkilediğini de şu şekilde dile getirmiştir:

“Tarihte başka hiçbir toplum böylesine kalabalık bir imgeler yığını, böylesine yoğun bir mesaj yağmuru görmemiştir. İnsan bu mesajları akılda tutabilir ya da unutabilir; ama yine de okumadan görmeden edemez. Bir an için de olsa bu mesajlar belleğimizi imgeleme, anımsama ya da beklentiler yoluyla uyarırlar.”

John Berger’ın da dediği gibi mesajlar sürekli olarak belleğimizi uyarmaktadır. Görsel bellek, görme ve algılama gibi kavramlarla iç içedir. Günümüz dünyasında imgeler dünyası ile çevrelenmiş olan seyirci, görme, algılama, yorumlama ve görsel belleğini oluşturma gibi süreçleri her an yaşamaktadır. İmgeler ile çevrili olma durumu, görsel belleği de zenginleştirmektedir.

Sonuç olarak, algılama, anı ve imge gibi kavramlarla zihnin görme biçimleri üzerinde duran Henri Bergson, görsel bellek ile sinemayı bağdaştırmıştır. İmgelerin önceleri var olan fakat o esnada yakında bulunmayan, yani somut olarak bir arada olmayan şeylerin gözde canlandırılması amacıyla yapıldığını söyleyen John Berger da yine imgelerin görsel belleği nasıl etkilediğini sorgulamıştır. Görsel bellek, seyircinin bakma ve görme deneyimi için önemli bir husustur.

2.2. GÖRSEL ALGI

Algı, nesnelere algılanabilir özelliklerinin bireyin duyu organları tarafından edildiği verilerdir. Çevremizle ancak algılarımız sayesinde ilişki kurabiliriz. Bu iletişimin temelini oluşturan duyu ise dokunma duyusudur. Algılama biçiminin daha ayrıntılı anlamlandırılması ise koklama ve tat alma duyularımızla mümkün olmaktadır. Görme ve işitme ise bireyin mesafe olarak daha uzağındaki nesnelere algılamasını sağlayan duyumlardır (Arnheim, 2015, s. 33-34). Birey, nesnenin varlığından çok, o nesnenin oluşturmuş olduğu duyumsal verilerini algılamaktadır. Duyum verileri, nesnenin algılanabilir birtakım özellikleri anlamına gelmektedir.

Algılama, algı ve onun yorumunu birlikte içerir. Bilinç, duyu organları yoluyla edinilen bilgileri yorumlama sürecine tabi tutar. Algılara yansıtma bulunur. Onları sıfırlar, yeniden düzenler. Böylelikle birey, kendine algıları yoluyla gerçekliğin bir yeniden sunumunu oluşturur (Derman, 2009, s. 28).

Algılama süreci bilişsel bir süreçtir, bu sürecin tamamı birey tarafından bilgi edinme temelinde gelişmektedir (Arnheim, 2015, s. 28). Bununla birlikte algılama, anlık değildir. Bireyin zihinsel sürecinin devreye girdiği, belleğini kullanarak kendi deneyim ve birikimlerine ulaştığı yorumlamadır. Algılayan ile algılanan arasındaki bu diyalog, bilinçaltında gerçekleşmektedir. Her algı, farklı bilgi birikimini de beraberinde getirir. Görsel bellek alt başlığında bahsedildiği gibi algılama süreci hafıza ile iş birliği içerisindedir. Görsel belleğin oluşumu da görme eylemi sayesinde mümkündür.



Görsel 2.5: Tom Tykwer, *Perfume: The Story of a Murderer*, 2006.

Duyularını kullanan birey için nesnenin varlığından çok, o nesnenin oluşturmuş olduğu duyuşsal verileri algılanmaktadır. Duyum verilerinin, birey üzerindeki etkisinin en yoğun olduğu duyulardan biri de koku duyusudur.

Hem sinema, bu duyumun üzerine anlatı yapısını kurmuştur, hem de video yapıtları bu duyumu kavramsal olarak ele alıp seyirciye sunmuştur.

2006 tarihli Tom Tykwer yapımı *Perfume: The Story of a Murderer* (Koku: Bir Katilin Hikâyesi) (Görsel 2.5) adlı film 18. Yüzyılda Fransa'da geçmektedir. Filmin senaryosu ilk sahnesinden son sahnesine kadar koku duyumu üzerine inşa edilmiştir ve filmin anlatısı başrol karakteri Jean-Baptiste Grenouille (Ben Whishaw) etrafında dönmektedir. Karakterin çok keskin bir koklama duyumu gelişmiştir. Bir genç kızın kokusunun

büyüsüne kapılır ve onu takip eder. Korkarak çığlık atan genç kızın sesinin duyulmasını istemeyen Jean-Baptiste kızın ağzını kapatır ve kızı istemeyerek nefessiz bırakır. Bu sahnede genç kızın ölen bedeninin kokusunu içine çeken Jean-Baptiste ölümün kokusunu belleğine saklamıştır. Film, aynı zamanda bellek ile kokunun ayrılmaz iki kavram olduğunun da sürekli altını çizmektedir (Orhan, 2011, s. 26).

Hafıza ile koku kavramının ilişkisi filmin anlatısına dâhil edilen ve seyirciye sunulan bir konudur. Filmlerde olduğu gibi video yapıtlarında da koku duyumunun algılama sürecindeki yerini gösteren yapıtlar bulunmaktadır.



Görsel 2.6: Mika Rotttemberg, NoNoseKnows, 2015.

2015 tarihli Mika Rotttemberg yapımı *NoNoseKnows* (**Görsel 2.6**) adlı yapıt, duyularla ve algılama süreci ile ilgili bir video çalışmasıdır. Videodaki kadın bir masaya oturur ve burnu kızarmış bir haldedir. Makarna tabaklarını önüne koyduğunda sürekli makarna tabağının üzerine hapşırılmaktadır. Her defasında tabağı kenara koyar, yenisini alır ve bir türlü yiyemez. Bununla birlikte koklama, hapşırma eylemini tetiklediği için, videoda bunun da üzerine gidilmiştir. Saksının içerisinde bulunan bir çiçeğin arkasında pervane vardır ve gelen hava ile kadının hapşırması sürekli tetiklenmektedir. Başka çiçekler de kadının olduğu mekânın içerisinde bulunmaktadır ve arada onların üzerine sprey ile su sıkılır. Bu durum da kokunun yayılmasına neden olmaktadır ve kadın her hapşırıldığında burnu büyümekte, kokunun insan üzerindeki etkisi seyirciye abartılı bir biçimde sunulmaktadır.

Perfume: The Story of a Murderer filmi ile *NoNoseKnows* videosu karşılaştırıldığında anlatının seyirciye sunulma biçimi dikkat çekmektedir. Filmin kurgusunda devamlılık esas alınarak koku teması işlenmiştir ve koku duyumu filmin hikâyesinin içerisinde yer almıştır. Video yapıtında ise anlatı, koku ve duyum kavramları üzerine kurulmuştur. Seyirci aynı temayı *Perfume: The Story of a Murderer* filminde seyrederken kurgudaki devamlılığın akışı ile seyretmekte; *NoNoseKnows* videosunda ise temanın abartılı bir biçimde sunulduğunun farkındalığı ile bilinçli bir konumda izlemektedir. Bu video yapıtında biçim olarak koku duyumu abartılarak gösterilmiştir, bununla birlikte içerik olarak da koku kavramı, filmdekinden farklı ele alınmıştır. Video sanatçılarının video yapıtlarına en belirgin katkısı, araç olarak videoyu kullanırken, videonun sanatsal keşfini bir kavram ve kuram üzerine oturtmasında görülür.

Sonuç olarak görsel algı alt başlığında koku duyumu üzerinde durulmasının nedeni, algı sürecinde koku duyumu etkin bir role sahiptir. Koku duyusu, limbik sisteme dolaysız olarak erişimi olan tek duyudur ve bireyde 1000'den fazla alıcı vardır (Ropper, Samuels ve Klein, 2014). Görsel algılama sürecinde koku duyumunun önemi, film ve video yapıtlarının anlatısına da dâhil olmuştur.

2.2.1. Görsel Algı Süreci

Bilinç düzeyindeki davranışlarımızın görsel algı tarafından belirlenebilmesi için birtakım koşullar gerekmektedir. Bunlardan biri ışıktır. Nesnenin üzerine yansıyan ışık sayesinde görürüz ve o nesneyi duyum verileri ile algılarız. Yani nesnenin tüm fiziksel özelliklerini algılamaktan çok, algılanabilir özelliklerini farkına varabildiğimizi söylemek mümkündür.

Algının niteliği, onun içinde gerçekleştiği bağlam tarafından belirlenir. Hareketin algılanması, örnek olarak verilebilir. Hareket, o nesnenin arka plan ile olan ilişkisi

ölçüsünde algılanır. Arka planın görsel açıdan tek düze olması, karmaşık olduğu duruma oranla, hareketin daha yavaş olarak nitelenmesine neden olur. Burada konu hareketin algılanıp algılanmamasından çok hareketin niteliğinin algılanabilmesidir (Derman, 2009, s. 32).

Bu hareket ile birlikte nesnenin üzerine yansıyan ışık, bireyin beyninde algılanır. Bu sürece yakınlık ve uzaklık gibi meseleler de dâhil olmaktadır. Gözün algıladığı biçim olarak perspektif buna örnek verilebilir. Tren raylarının üzerinde olan birisi, raylar boyunca uzanan direklere baktığında giderek küçülen boyutta direkler görür. Fakat gerçekte böyle olmadığını ve direklerin aynı boyutta olduklarını bilir. Bu bilgi, algılamamanın deneyim ve birikim ile birlikte aynı süreci kapsadığını gösterir. Diğer bir örnek ise suya batırılan kalem örneğidir. Birey, suya batırılmış olan kalemi kırık bir biçimde gördüğünde bunun yanılsama olduğunu bilmektedir. Bireyin daha önceki deneyim ve bilgi birikimi kalemin kırık olmadığını, bunun sadece bir yanılsama olduğunu söyler.

Hareket ve ışık, algılama sürecine etki eden unsurlardandır. Buna ek olarak, bireyin algı sürecine etki eden başka bir belirleyici unsur daha vardır. Bu unsur, bireyin yaşadığı ve büyüdüğü, birikim ve deneyimlerini oluşturduğu kültürel ortamdır. Toplumsal gerçeklik, birey temeline inildiğinde bireysel gerçekliği de belirlemekte ve etkilemektedir. Bununla ilgili olarak gazeteci ve araştırmacı Mickey Herskowitz'in bazı araştırmaları bulunmaktadır. Bu konuda yapmış olduğu araştırmalardan şu şekilde bahsetmektedir:

“Perde üzerindeki ilk görüntü bir filin fotoğrafıydı. Görüntüyü izleyen yerliler, perdedeki yaratığın canlı olabileceği varsayımıyla, heyecan içinde bağırma ve zıplamaya başladılar. Yerlilerin reisi yerinden hemen kalkarak, üzerinde görüntünün olduğu projeksiyon perdesinin arkasına geçti ve hayvanın bir vücuda sahip olup olmadığına baktı. Görüntünün derinliğinin ancak perde kalınlığı kadar olduğunu anlayan yerliler, yeni bir şaşkınlıkla homurdanmaya başladılar (aktaran Derman, 2009, s. 35).”

Herskowitz, Negre yerlilerinden bir kadının kendi oğlunun fotoğrafını da tanıyamadığını kaydetmiştir. Burada da görüldüğü üzere Negre yerli halkından bu kadının bulunduğu

sosyal, kültürel konumu bireysel gerçekliğini de etkileyip değiştirmektedir. Fotoğraf medyumuna alışık olan ve bu medyum içerisinde büyümüş olan birisine kıyasla Negre yerlisi bu kadın farklı toplumsal gerçekliklere sahiptir (Derman, 2009, s. 35).

Sonuç olarak, algılama sürecinin tamamı, bilgi edinme eylemini de içermektedir ve görsel algı sürecine etki eden birçok unsur bulunmaktadır. Bunlardan hareket, ışık ve toplumsal gerçekliğin bireysel gerçekliğe etkisi, bu unsurlardan üçüdür. Gerçekliğin bir anlamda yeniden sunumunu oluşturan algılar, bir takım özelliklere göre belirlenmektedir. Bu özellikler algılananın algılanabilir duyum verilerine, algılayanın sosyo-kültürel konumuna ve bu diyalogun gerçekleştiği ortama göre değişebilmektedir.

2.2.2. Punctum ve Algı Diyalogu

“Bu asık yüzlü çölde ansızın bir fotoğraf bana doğru uzanır; beni canlandırır; ben de onu canlandırırım. O zaman onun var olmasını sağlayan çekiciliği böyle adlandırmalıyım: bir canlandırma. Fotoğrafın kendisi hiçbir biçimde canlandırılmış değildir (‘canlı gibi’ fotoğraflara inanmam), ama beni canlandırır; her serüveni yaratan da budur zaten (Barthes, 2016, s. 32).”

Fotoğrafın *studium* ve *punctuma* sahip olduğunu öne süren Roland Barthes, fotoğrafın canlandırma gibi bir etkisinin olduğunu söyler. Fotoğrafın insanların üzerinde yarattığı etkiyi ve bunun nedenini kavramsal olarak açıklar. Barthes (2016, s. 31) şunu da ekler: “bende uyandırdığı şey zihin körlüğünün tam tersidir; daha çok içsel bir çalkantı, bir heyecan, aynı zamanda belli bir iş, dile gelmek isteyen konuşulmazın baskısıdır.”

Roland Barthes, fotoğrafın ona bakanın üzerinde yarattığı çekimi en iyi anlatacak olan sözcüğün serüven sözcüğü olduğunu söylemektedir. Çünkü fotoğraf, onu izleyeni bir maceraya çeker ve algısını eline alır, onu değiştirir. Algılama sürecini başlatan algılananın duyum verileridir. Fakat Barthes, bazı fotoğrafların duyum verileri ile algılanamayacak

olduğunu ve başka bir gizliliği içinde barındırdığını düşünür. Bu gizliliği *studium* ve *punctum* kavramlarını ortaya koyarak açıklamaya çalışmaktadır.

Roland Barthes (2016, s. 39), *studiumu* şu şekilde tanımlamaktadır: “En azından ilk anda ‘çalışma’ anlamına değilse de bir şeye uygulama, insan için bir tat, genel, hevesli, ama tabii ki özel keskinliği olmayan bir tür kendini verme anlamına gelir *studium*.”

Barthes’ın (2011) da belirttiği gibi *studium*, fotoğrafın içindeki o anı, görsel olarak biçimleri, yüzleri, hareketleri, mekânları anlamamızı sağlamaktadır. *Studium* sayesinde fotoğrafı gören kişi, fotoğrafçının niyetlerini ve göstermek istediklerini görmektedir. Fotoğrafçı, fotoğrafa birçok işlev katar. Bu işlevler, bilgiyi, temsili, şaşırtıcılığı, tutkuyu ve serüveni içinde barındırır. Seyirci olarak bir fotoğrafa bakıldığında algısal sürecin harekete geçmesi ilk etapta *studium* ile başlar. Roland Barthes (2016, s. 41) şunu da eklemektedir: “*Studium*, tam anlamıyla katkısız tutkunun, değişken ilginin, tutarsız tadın o geniş alanıdır: severim / sevmem. *Studium* âşık olma düzeyinde değil, hoşlanma düzeyindedir; yarım bir tutku, yarım bir istek harekete geçirir.”

Algılama sürecinin tamamı, bilgi edinme eylemini de içermektedir. *Studium* kavramı da içinde bilgilendirmeyi barındırmaktadır. Buna örnek olarak 1959 yılında William Klein tarafından çekilmiş *Bahar Bayramı* (Görsel 2.7) fotoğrafı örnek olarak gösterilebilir. Bilgilenmeye açık, gözlemleyen, merak eden sorgulayan seyreden kişi bu fotoğrafta bazı okumalar yapabilir. Bu fotoğraf, Rusların tarihsel süreç içerisinde, 1959 yılında nasıl giyindiğini göstermektedir. Bir çocuğun taktığı kumaş şapkasını, bir başkasının boynuna bağladığı bağı, yaşlı kadının başına bağladığı örtüyü ve bir gencin saç kesimini görebilmekteyiz.



Görsel 2.7: William Klein, Bahar Bayramı, 1959.

İkinci bir kavram olarak *punctum* Roland Barthes (2016, s. 40) şu şekilde açıklamaktadır: “...bu sözcük benim durumuma daha da iyi uyuyor, çünkü hem bu sözcük delme kavramına gönderme yapıyor, hem de sözünü ettiğim fotoğraflar aslında delinmiş, hatta bu hassas uçlarla delik deşik olmuşlar; bu izler, bu yaralar kesinlikle birer noktadır. O halde ‘studium’u bozacak olan bu ikinci öğeye ‘punctum’ demeliyim; çünkü punctum aynı zamanda ısırk, benek, kesik, küçük deliktir.”

Barthes’ın da belirttiği üzere *punctum* fotoğrafı delmekte ve insanın bilinçaltına doğru harekete geçmektedir. Fotoğrafa bakan kişide farklı bir heyecan, etkileyicilik uyandırır. Bu ayrıntıdır. *Punctum*u algılayabilmek ve anlayabilmek için gösterilenin derinliklerine inilmesi gerekmektedir. Seyirci, onu gözlerinin içine almalı ki fotoğrafın ayrıntısını, *punctum*unu görebilsin. Roland Barthes (2016, s. 58) bu ayrıntıyı şu şekilde açıklamaktadır: “Bu tekil karakterli boşlukta ara sıra (ama ne yazık ki çok ender olarak) bir ‘ayrıntı’ beni kendine çeker. Onun biricik varlığının okumamı değiştirdiğini ve gözümde daha yüksek bir değerle belirtilmiş yeni bir fotoğrafa baktığımı hissedirim. Bu ayrıntı ‘punctum’dur.” Ve şunu da ekler: “Punctum, birçok zaman bir ‘ayrıntı’, yani bir nesne parçasıdır. Bu yüzden ‘punctum’a örnekler vermek bir bakıma kendimi teslim etmek demektir.”



Görsel 2.8: Andre Kertesz, Tristan Tzara, 1927.

Andre Kertesz’in 1926 yılında çekmiş olduğu Tzara’nın portresinde (**Görsel 2.8**) *studium* olarak görülen, takım elbise giymiş, kravat ve gözlük takan bir adamdır. Aynı zamanda bir ayrıntıyı daha görmekteyiz. Roland Barthes, kapı pervazındaki adamın elinin fotoğrafa bakan kişinin dikkatini çektiğini söylemektedir. Tırnakları pek temiz olmayan koskoca bir el bu fotoğrafın *punctum*udur.

Punctum ve *studium* kavramlarına bir diğer örnek ise Lewis Hine tarafından 1924 yılında çekilmiş olan *Bir Kurumdaki Özürlü Çocuklar* isimli fotoğrafıdır (**Görsel 2.9**). Bu fotoğrafa bakan kişi *studium* olarak bir çocuğun dev kafasını ve diğerinin küçük vücudunu görmektedir. Burada görülen ilk olarak acıklı iki profilin yan yana durmasıdır. Fakat bu fotoğrafta ayrıntı olarak Roland Barthes'ın da gördüğü ve sözünü ettiği şey,



Görsel 2.9: Lewis Hine, Bir Kurumdaki Özürlü Çocuklar, 1924.

küçük çocuğun kocaman Danton yakası ve kızın parmağındaki sargıdır. Barthes (2016, s. 65), bu fotoğraf hakkında şunu da eklemektedir: “ben ilkel bir insan, bir çocuğum – ya da bir manyak; tüm bilgiyi, tüm kültürü dışlıyor, kendiminkinden başka bir gözden herhangi bir şey miras almayı reddediyorum.”

Roland Barthes'ın dikkat çektiği görme eylemi, altında yatan bir ayrıntı yani kendi tabiriyle *punctum*u gizlemektedir. Aynı zamanda fotoğrafların sessiz olması gerektiğini de düşünür. Yaygaracı fotoğraflar olarak tabir ettiği bu fotoğraflar vermek istediğini seyirciye direkt olarak sunar. Fakat *punctum* belli bir görünmezliği içinde barındırır.

Fotoğraf ve seyirci diyalektiği içerisinde Roland Barthes'ın yaklaşımı ve düşünceleri bağlamında bu alt başlığı özetleyen film, 1962 yılında Chris Marker tarafından çekilmiş olan *La Jetée* filmidir. Filmde sadece yedi saniyelik hareketli görüntü vardır. Filmin geri kalanı durağan ve siyah-beyaz görüntülerden oluşmaktadır.

La Jetée filminde, karakterler arasındaki diyalog fotoğraf karelerinin art arda gösterilmesiyle sağlanmıştır. Buna ek olarak sinemadaki çekim planları fotoğrafların yakınlığı ve uzaklığı üzerinden seyirciye aktarılmaktadır. Sinemada, karakterler konuşurken önce seyircinin mekânı görmesi, incelemesi nedeni ile karakterler genel

planda gösterilir. Ardından seyirci, her bir karakter konuşurken yüzünü yakın planda görür. *La Jetée* filminde de ilk gördüğümüz fotoğraf, karakterlerin bulunduğu mekânın genel çekilmiş karesidir. Sonrasında gördüğümüz ise karakterlerin yakın planda yüzleridir. Fotoğraf karelerinden oluşan *La Jetée* filminde, *studium* kavramının anlamlandırma etkisi seyirci üzerinde etkili olmuştur. *Studium* fotografik söylem içerisinde anlatılmak istenileni anlamlandırma, anlamlar arasındaki ilişkileri seyircinin kendi bakış açısıyla değerlendirmesidir. *La Jetée* filminin seyircisi fotoğrafları biçim ve içerik bağlamında incelemekte, yorumlamakta ve fotoğraflar arasında anlam oluşturmaktadır.

La Jetée filminde görülen tek hareketli görüntü, kadın karakterin uyumasının gösterildiği fotoğrafların art arda, hızlıca gelmesi ve üst üste binmesinden sonra gösterilmiştir. Durağan görüntülerden sonra gelen video görüntüsünün seyirci üzerinde beklenmedik ve şaşırtıcı etkisi olduğunu söyleyebiliriz. Fotoğrafları seyretmeye alışan göz, bir anda hareketli görüntü ile karşılaşmaktadır. Durağan görüntünün hareketli görüntüye dönüşmesi *punctum* kavramı ile ilişkilendirilebilir. Bu sahnede fotoğrafın değil, durağan görüntülerden oluşan hareketli görüntünün *punctumundan* söz edilebilir. Hareketli görüntü seyirciyi beklemediği bir anda şaşırtmaktadır. *Punctum*, seyredeninin bilinçaltında oluşmaktadır ve Roland Barthes, *punctum* kavramının seyredeni şaşırtma, heyecanlandırma ve tutku uyandırma etkisinin olduğunu öne sürmektedir.

Sonuç olarak, algılama sürecinde fotoğraf bakan kişiyi tesiri altına almaktadır ve Roland Barthes'ın *punctum* kavramı seyirci üzerinde güçlü bir duyguyu harekete geçirmektedir. Seyreden birey, algılama sürecinde bilincini, zihnini ve bilinçaltını kullanır. Durağan görüntüye bakarken *punctum*, fotoğrafa bakan kişiyi kendisine çekmekte ve güçlü duyguları harekete geçirmektedir. Seyreden, bakarken düşünmekte, yorumlamakta ve etkilenmektedir.

2.3. SEYREDEREK ÖZGÜRLEŞEN SEYİRCİ

Jacques Ranciere'in (2015) *Özgürleşen Seyirci* eserinden yola çıkarak, seyreden bireyin entelektüel özgürleşme düşüncesi¹ ile bir bağlantı içerisinde olduğu söylenebilir. Ranciere, bu bağlantıyı ortaya çıkarmak ve anlamlandırmak için, meseleyi sanat ile siyasetin arasındaki ilişkiler üzerine yapılan tartışmaların merkezinde konumlandırmıştır. Jacques Ranciere ilk olarak seyircinin özgürleşmesinden bahsederken tiyatro örneğinden ve tiyatro seyircisinden bahsetmiştir. Bununla birlikte dans, performans, drama vb. her türden performansı kapsayacak şekilde tiyatro gösterisi ifadesinden söz etmiştir.

Buna ek olarak seyirci paradoksundan da bahseder. Jacques Ranciere (2015, s. 11) paradoks hakkında şöyle demektedir: “Boş koltuklar önündeki bir tiyatro değil; tam da kelimenin içerdiği edilgen optik ilişkinin, sahnede üretilene işaret eden başka bir kelimenin (drama) ima ettiği bambaşka bir ilişkiye tabi kılındığı bir tiyatrodur bu.” Seyirci paradoksunu tanımlamak gerekirse, seyircisiz tiyatro olmaz yargısına sahiptir. Yani tek bir gizli seyirci dahi olsa seyirci vardır.

Ranciere (2015, s. 10), seyircinin üzerinde tiyatronun iki farklı olumsuz sonuç doğurduğunu söylemektedir. Kendi ifadesiyle:

“Oysa suçlayanlar seyirci olmanın iki nedenden ötürü kötü bir şey olduğunu söyler. İlk olarak bakmak bilmenin zıddıdır. Seyirci bir görünüşün karşına geçer ama o görünüşün üretim sürecini veya gizlediği gerçekliği bilmez. İkinci olarak bakmak, eylemin zıddıdır. Edilgen olan seyirci yerinde olduğu gibi hareketsiz durur. Seyirci olmak, hem bilmek kabiliyetinden hem de eylemek kudretinden kopmak demektir.”

Bilmek kabiliyetinden ve eylemek kudretinden kopma durumu, Ranciere'in düşüncesine göre seyredenlerin kendisi tarafından gerçekleştirilmiştir. Ranciere, bilmek ve eylemek

¹ Özgürleşme kelimesi, bu tezde seyircinin aktif ve bilinçli bir katılım ile gösterilene seyretmesi anlamında kullanılmaktadır.

kavramlarının, gösterinin içindeki seyredilen hareketli bedenler tarafından seyirciye geri kazandırılabilceğini düşünür. Seyirci paradoksu ile Platon'un mağara alegorisini (1998) karşılaştıracak olursak, mağara içinde duvara yansıyan görüntülere bakan seyirciler vardır. Bu seyre dalmış kişiler, gölgelerin esir aldığı hareketsiz bedenlerdir. Çünkü mağaranın içinde bir ışık kaynağı, önünde duran nesnelere ve nesnelere duvara yansıyan gölgeleri bulunmaktadır. Elleri ve ayaklarından bağlı bir şekilde duvara dönük oturan seyirci konumundakiler, bilme ve eyleme gibi eylemlerden yoksundurlar.

Aralarından birisinin mağaranın içinden çıkıp dış dünya ile tanışması ve hakikatle karşılaşmasına kadar sadece hareketsiz bir biçimde seyretme durumu vardır. Uzunca bir süre mağaranın loş atmosferine alışması dışarıdaki ışığın gözlerini kamaştırmasına neden olur. Bu durum bilgi ile karşılaşan edilgen olmayan seyircinin yaşamış olduğu bir deneyimdir.

Özellikle ilk bölümde bahsedildiği gibi Hollywood ana akım sineması dünya çapında pazarı elinde tutabilmek için seyircilerin edilgenlik durumundan faydalanmaya çalışmaktadır. Alman Dışavurumcu sinema akımı ile birlikte Avrupa'daki ulusal sinema akımları buna karşı çıkmıştır. Ulusal sinema akımları, anlatı yapısını değiştirerek, filmin devamlılığını sağlayan kurgunun devamlılığını sekteye uğratarak, perspektifin bozulduğu set ve dekor kullanarak, sinema dilini farklı biçim ve şekillerde, farklı üslup ve tarzla değiştirerek seyirciyi edilgenlikten kurtarmaya çalışmıştır.

Bununla birlikte 1965 yılında video kameranın kullanımının artması ile video sanatçıları da sinemanın dilini kullanarak seyirciye yeni görme biçimleri ve olanaklar sunmuşlardır. Bilgi ile eylemden, yani bilmek eylemi ile bilginin kılavuzluk (Ranciere, 2015, s. 10) ettiği eylemden yoksun kalan seyirci için video sanatçılarının sunmuş olduğu yeni görme biçimlerinin seyirciyi edilgenlikten kurtarma potansiyeli olduğu söylenebilir. Video yapıtlarında seyircilerin imgeler tarafından baştan çıkarılıp bir düşe (Adanır, 2012, s. 61) dalması yerine bir şeyler öğrendikleri, edilgen dikizciler olmak yerine etkin katılımcılar haline geldikleri görme biçimleri sunulur.

Yeni görme biçimleri ile karşılaşan seyirci, edilgen seyirci konumunu bırakıp sorgulayan, fenomenleri inceleyip araştıran bilimsel bir deneyci veya araştırmacı konumuna geçmeye meyillidir. Video sanatçıları ve ana akım dışındaki film yönetmenleri, seyircinin gördüğünü değerlendirip sorgulamasını, bunun üzerine tartışma yetisini geliştirmesini amaçlar.

Ranciere (2015, s. 11), seyirciyi bu edilgen pozisyonundan uzaklaştırmak için iki yöntem sunmuştur. Bunlardan ilki:

“Seyirciyi, görünüşle büyülenmiş ve sahnedeki karakterlerle kendisini özdeşleştirmesini sağlayan empatinin esiri olmuş ağız açık ayran budalasının sersemleşmesinden koparmak, çekip almak gerekir.”

Ana akım sinema, pazar ağını elinde tutmak için seyircinin görünüşle büyülenmiş olmasını dikkate almaz ve seyircinin kendisini filmdeki karakterlerle özdeşleştirmesini sağlar. Ana akım sinemanın hikaye yapısı incelendiğinde genellikle star sisteminin kullanıldığı, karakterlerin birinin protagonist² diğerinin ise antagonist³ olduğu görülmektedir ve genellikle bu sistem yapısında seyircinin kendisini filmin içindeki başrol karakterle ya da kendini yakın hissettiği başka bir karakterle özdeşleştirmesi istenir. Çünkü kendisini film karakteri ile özdeşleştiren seyirci, aynı zamanda kendisini onun yerine koyar ve film evrenine dâhil olma isteği duyar. Yani Guy Debord’ın (2006, s. 16) da dediği gibi seyirci, seyre daldıkça, daha az var olur.

Video yapıtlarında ise seyircinin kendisini bir karakter ile özdeşleştirmesi gibi bir durum beklenilmeyebilir. Video sanatçıları tarafından seyircinin sorgulayan ve bakmanın ötesinde gören bir konumda olması istenir. Sanatçı tarafından kavramsal olarak anlatılmak istenilen, araç olarak video kullanılarak ifade edilen ve seyirciye aktarılan şey, seyreden karakterlerle özdeşleştirmek yerine anlatı evreninden dışarı çıkarır. Video

² Protagonist, bir kurgu içinde olayların merkezinde yer alan, seyirciye bir odak nokta sunan, çoğu zaman kurgunun içinde yer alan olayların yaşanmasına sebep olan kişi olarak tanımlanabilir.

³ Antagonist, protagonist kavramının karşıtı olan, filmlerde ana karakterin temel rakibi olarak kurgulanan kişidir.

sanatçıları, seyirciden anlatılmak, aktarılmak istenileni düşünmesini ve sorgulamasını ister.

Ranciere'in (2015, s. 12) seyirciyi bu edilgen pozisyonundan uzaklaştırmak için sunduğu iki yöntemden ikincisi ise,

“...bu ukala meselenin kendisi ortadan kaldırılmalıdır. Seyirci, kendisine sunulan gösteriyi sükûnet içinde inceleyen gözlemci konumdan çıkarılmalıdır. Seyirci bu aldatıcı efendilikten yoksun bırakılmalı, tiyatro eyleminin sihirli dairesi içine sürüklenmelidir. ; o daire içinde akılcı gözlemci imtiyazı yerine kendi yekpare yaşam enerjisinin efendisi olma imtiyazını alacaktır.”

Ranciere'in de söylediği gibi seyirci aldatıcı efendilikten yoksun bırakılmalıdır. Gösterideki hareketli bedenlerin eyleminin içine çekilmelidir. Seyreden ve seyredilen arasındaki bağıntıda, bireyin gösteride seyrettiği şey, kendisinden saklanan eylemdir. Tiyatronun kendi içinde bu eylemi seyirciye sunduğu iki örnek vardır. Ranciere'in de bahsettiği gibi Brecht'in epik tiyatrosu ve Artaud'un vahşet tiyatrosu bu örneklerdendir. Ayrıca Ranciere (2015, s. 13) şunu da eklemektedir: “İnsan, tecrübesinin duyuşal biçimlerini değiştirecek romantik bir estetik devrim fikriyle bütün sanatlar içinde en çok tiyatro ilişkilendirilmiştir.” Tiyatronun bu biçimleri değiştirme yaklaşımı, seyircilere farklı pencerelerden bakma eylemi sunmaktadır.

Ranciere, Piscator'un izinden giden Brecht'in epik tiyatrosunun, halktan insanların kendi durumlarının bilincine vardıkları ve menfaatlerini tartıştıkları bir meclis olduğunu söyler. Artaud'un vahşet tiyatrosunun, kolektifliğin enerjisinin kendi eline bırakıldığı, arındırıcı bir ritüel olduğunu kabul eder (Ranciere, 2015, s. 13).

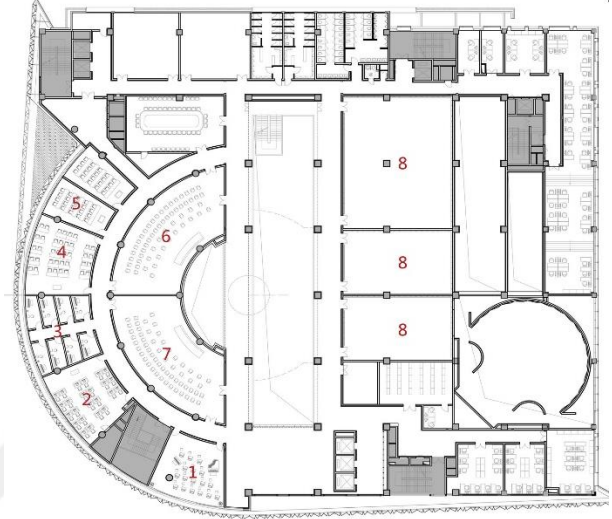
Brechtçi paradigmaya göre, tiyatro, seyirciden gizlenen eylem hakkında seyirciyi bilinçlendirir. Artaud'un vahşet tiyatrosunda ise seyirciler, seyreden konumundan çıkartılır. Yani seyirci, Brechtçi tiyatro için bakışını keskinleştirmeli, Artaud'un vahşet tiyatrosu için ise seyreden konumunu dahi terk etmelidir. Artaud'un vahşet tiyatrosunda,

seyirciden bir gösterinin karşısında durup sadece izlemelerinin yerine; seyircinin icrayla kuşatılmış olması istenir. İcra, sanatçının, yönetmenin bilgisini ve göstermek istediklerini seyirciye aktarması değildir. Ranciere'in (2015, s. 20) de belirttiği gibi icra, hiç kimsenin tapusunu cebine koyamayacağı, kimsenin anlamı üzerinde tekel kuramayacağı kavramdır.

Seyreden seyircinin icra ile kuşatılması ve özgürleşme sürecinde, seyirci tarafından bazı karşıtlıkların bilinmesi ve araştırılması gerekmektedir. Bu karşıtlıklar etkinlik/edilgenlik, görünüş/gerçeklik, bakmak/bilmek ve eylemek gibi karşıtlıklardır. Ranciere (2015, s. 32), tek bir güç olduğunu belirtir; bu gücün görme, söyleme, gördüğümüze ve söylediğimize dikkat etme gücü olduğunu söyler. Görünüşün ve bakılanın ötesinde gerçeklik kavramı ve bilmek eylemi bulunmaktadır. Bakmanın yerine görebilmeyi isteyen ve icra ile kuşatılan seyirci, bilme kabiliyetine ve eyleme kudretine sahip olabilir. Seyirci, bu karşıtlıkları sorgulamaya başladığı an, gözlemleyip seçtiği, karşılaştırıp yorum yaptığı zaman özgürleşme başlar.

Seyirci, bu sürecin içerisinde, gördüğü şeyler ile baktığı şeyler arasındaki farkı anlamlandırmaya; bir gösterinin karşısında oturup ona gösterilen, sunulan ve ondan gizlenen gibi ilişkilerin içinde bunları araştırmaya ve sorgulamaya başlar. Bu sürecin neticesinde ise eylemde bulunabilir. Eylemde bulunmak seyirci için özgürleşme sürecinde ilk adım demektir. Özgürleşme kavramının temelinde yatan şey, eylemde bulunanlar ve seyredenler; birey ile kolektif yapının mensupları arasındaki sınırın muğlaklaşmasıdır. Temsil kavramını mevcudiyete, edilgenliği etkinliğe dönüştürme sürecindeki seyrederek özgürleşen seyirci, icra etmeye başlar. Bütün bu icralarda söz konusu olan, bildiğimiz şeyle bilmediğimiz şeyi birbirine bağlamak; hem yeteneklerini sergileyen icracılar olmak hem de bu yeteneklerin yeni bir bağlamda yeniden inşa edilmesini sağlamaktır.

Yeteneklerini sergileyen etkin icracılar olmak, bazı hususlara göre değişmektedir. Bu hususlardan biri icranın gösterildiği mekândır. Videonun seyredildiği mekânın sağladığı olanaklar doğrultusunda seyirci katılımı ve bedensel olarak seyircinin hareket kabiliyeti değişmekte ya da aksine belli bir alanın içine sıkıştırılmaktadır. Sanat galerilerinin (Görsel 2.10) içerisinde seyirciye sağlanan olanaklar sinema salonlarına kıyasla çok daha fazladır. Sinema salonu, seyirciyi karanlık bir odanın içerisinde tutmaktadır ve oturduğu koltuklar bedensel olarak hareketlerini kısıtlamaktadır. Seyirci oturduğu konumdan gösterileni izlemektedir.



Görsel 2.10: Baiyunting Sanat Galerisi Planı.

Fakat video yerleştirmelerinin sergilendiği sanat galerileri çok odalı, birden fazla katlı mekânlar olabilmektedir. Buna ek olarak alışılmışın dışında terkedilmiş alanlar, depolar ya da açık alanlar sergi mekânı olabilmektedir. Bu mekânlar, sanat eserlerinin ifade ettiği kavrama ve bağlama göre değişiklik gösterebilmektedir.

Mekânların bu denli çeşitli olması seyirciye bedensel olarak özgürlük hissi sağlayabilir. Seyredenler kadar sanatçıların kendileri de mekânı kullanabilmekte, kendi yapıtlarıyla mekânı birleştirebilmektedir. Bu durum, seyirci için özgürleşme gibi bir potansiyel sağladığı gibi, seyirciye yeni görme biçimleri de sunmaktadır.

Seyreden video ya da filmin izlendiği mekânın içinde sanat yapıtı ile yaşadığı deneyim, sanat galerisinin içinde çok daha aktif olabilmektedir. 3D, 4DX sinema salonları ile kıyaslandığında galeri mekânındaki video yerleştirmelerin seyirci için daha davetkâr olabildiği söylenebilir. Teknoloji ile birlikte sinema salonlarının da seyirci için sağladığı olanaklar yadsınamaz, fakat mekânsal olarak seyirci yine koltuklarda oturmakta ve karanlık bir salonun içinde bu deneyimi yaşamaktadır.

Sanat galerileri içinde bu deneyim seyirciyi içine alır ve sanat yapıtıyla bir bütün haline getirir. Seyirci bu yoğun anlatımın içinde sorgulamaya başlayabilir ve yapıtı anlamlandırma çabasına girebilir. 1999'da Venedik Bienali'nde, Ann Veronica Janssens'in *Brouillard*



Görsel 2.11: Ann Veronica Janssens, Brouillard, 1999.

(**Görsel 2.11**) adlı yapıtı buna örnek verilebilir. Bu eser, sisin içinde seyirciyeye görme deneyimi yaşatmaktadır. Katılımcılar dumanların içindeki odada görüntüleri görmek için çaba sarf etmektedir. Görünme ve gözden kaybolma, mevcut olma ve olmama hali arasında gerçekleşen bir oyundur bu (Schwerfel, 2013, s. 10).

Sonuç olarak bu bölümde, kendi tercümesini geliştiren, gösterilen ile algıladığını zihninde yeniden canlandıran ve yeniden üreten, etkin yorumcu rolünü oynayan veya tam aksine edilgen, uyanık olmayan, sadece izleyen seyircilerden bahsedilmiştir. Sinemadaki veya videodaki yapılar ve gösterme biçimleri ile bunların birbirleri arasındaki diyalog ve bu diyalogdaki bazı karşıtlıklar incelenmiştir. Farklı iki disiplinin bağlamlarının seyredeni konumlandırılmış olduğu pozisyonlar sorgulanmıştır. Sinema ve video yapıtlarının seyirci üzerinde özgürleştirme potansiyeli olduğunun incelendiği tezde, seyrederek özgürleşen seyirci yeniden ve yeniden tanımlanır, analizi yapılır. Ranciere, özgürleşen seyircinin etken-edilgen olma durumunun ya da seyretmekten, düşe kapılmaktan zevk aldığı medyumların içerisindeki konumu üzerinde durmakta, özgürleşme sürecini açıklamaya çalışmaktadır.

BÖLÜM 3

SEYİRCİNİN ÖZGÜRLEŞME SÜRECİNDE SİNEMA VE VIDEO YAPITLARININ MEKÂNSALLIĞI

Sinema ve video yapıtları, anlam yaratmada bilinçli olarak mimarlıktan faydalanır. Seyirci, bu anlamı algılayabildiği ölçüde filmin veya videonun içindeki mekânın kullanımını başarılı olur. Filmde mimarinin, anlatının atmosferini oluşturma, konuya destek olma ve seyirciye mekân hakkında bilgi verme gibi birçok işlevi bulunmaktadır. Film mekânının hikâyedeki anlamı her zaman aynı değildir. Bazı filmlerde mekân, seyircinin hikâyeye hakkında daha fazla bilgi sahibi olması için anlatıda bir anlama sahipken; bazı filmlerde ise sadece geri planda kalmış flu bir görüntüden ibarettir. Video yapıtlarında mekânın kullanımını yine bir amaca yöneliktir. Videoda ifade edileni, ortaya konulan kavramı desteklemektedir.

Filmin ve videonun içindeki mekân ve mimari ile birlikte önemli bir husus daha vardır. Bu da filmin ya da videonun seyirciye gösterildiği mekândır. Filmler genel olarak sinema salonlarının içerisinde gösterilmektedir. Seyircinin farklı bir deneyim yaşaması ve katılımının farklı olması için filmlerin gösterildiği mekânlar istisnai olarak değişebilmektedir. Video yapıtları, genel olarak galeri ve çağdaş sanat mekânlarında gösterilmektedir. Videonun o mekânın içinde olmasının dahi bir nedeni olabilmektedir.

Bir önceki bölümde de bahsedildiği gibi, hem film ve videonun içindeki mekân ve mimari, hem de film ve videonun gösterildiği mekân seyirci için büyük bir öneme sahiptir. Mekân, seyircinin katılımını, deneyimini, görsel algı ve görsel belleğini etkilemekte ve değiştirebilmektedir.

Mekân olgusu, tüm içerdikleriyle bir bütündür ve varoluşaldır. Merleau-Ponty (1962, s. 293) de mekân ile ilgili olarak şöyle demektedir: “Varoluş mekânsaldır.” İnsan ana

rahmine düřtüğü andan itibaren mekân olgusuyla çevrelenmiştir. Bu nedenden dolayı sanat yapıtları ortaya konurken mekândan ayrı düşünmek imkânsızdır. Deneyim, algı, bilinç odaklı olan sinema ve mimarlık, mekân kavramını sorgulamakta ve arařtırmaktadır. Bu bölümde sinema ve videonun mekân ile olan ilişkisinden, birbiri arasındaki diyalogdan ve seyirci ile bağıntısından bahsedilmiştir.

Pallasmaa (2007)'ya göre varoluş mekânları yaratan filmler, kişinin yaşam deneyimi ve algıladığı dünyanın; dışsal mekânın ve zihinsel mekânın birleşimidir. Seyircinin gerçeklik algısı ve sinemada yaşadığı deneyim arasındaki sınır flulaşır; sinemadaki deneyim, gerçek hayata sızar, etkisini bir süre devam ettirir.

Pallasmaa'nın da dediğı gibi varoluş mekânları, bireyin bilinçaltında etkiye sahip yapılarıdır. Seyircinin mekândan ayrıldıktan sonra dahi görüntülerin tesiri altında kalması, bilincinde gerçekleşen bir durumdur. Theodor Wiesengrund Adorno'nun (1996, s. 14) da bu düşünceye katıldığını řu ifadesinden anlayabilmekteyiz: “Sokağı biraz önce izlediğı filmin devamı olarak algılayan sinema seyircisinin yaşamındaki alışkanlıklar, film üretiminin genel kuralı haline gelmiştir. Seyirci filmde izlediklerinin dış dünyanın devamı olduğunu sanır. Sinema, seyircinin düşünmesini engelleyecek şekilde tasarlanmış, hızla geçip giden sahnelerden oluşan yapısıyla seyircinin algısını felce uğratır.”

Adorno'nun düşüncesine göre, film, kendi içerisinde tasarladığı mekânı filmin anlatısı ile birleştirir. Bu mekânı seyirciye sunar ve sinema salonunda izlediğı filmin etkisinde kalan seyirci, filmin mekânını dış dünyaya, salonun dışına taşır. Burada sinemanın güçlü bir etkisi vardır. Seyredenin zihnindeki mekânsallığa etki etmektedir. Bu etkinin devam etmesinin başlıca nedeninin seyircinin görme duyusunun değışkenliğı olduğu söylenebilir ve yerini diğeri daha temel bir duyuya bıraktığı görülmektedir. Bu bağlamda Deleuze (1981, s. 9) řunları söyler: “Görme; optik fonksiyonundan bağımsız olarak ve yalnız başına, kendi içinde, kendine ait bir dokunma fonksiyonunun varlığını keşfeder.” Deleuze'ün de söylediğı gibi görme duyusunun yerini dokunma duyusuna bırakması hayali bir duyu aktarımıdır.

Film mekanının ve filmin seyirciye gösterildiği mekanın, seyirci üzerindeki etkisinin anlatıldığı 1985 tarihli Woody Allen yapımı *The Purple Rose of Cairo* (Kahire'nin Mor Gülü) (Görsel 3.12) filmi örnek gösterebiliriz. Film, 1930'ların kriz dönemi Amerika'sında, çok az para ile çalışan, hayatını geçindirmek



Görsel 3.12: Woody Allen, Kahire'nin Mor Gülü filminden kare, 1985.

zorunda olan ve işsiz kocasının baskısı yüzünden garsonluk yapan Cecilia'nın hikâyesini anlatmaktadır. Cecilia, mutsuz bir yaşama sahiptir ve bu mutsuz döngüden bir nebze olsun kurtulup kaçmak için sinemaya gitmektedir.

The Purple Rose of Cairo filmi, içerisinde birçok sinematografik ögeyi ve alt yapıyı barındırmaktadır. Filmin hem hikâyesinde hem de sinematik yapısında film zamanı-mekânı ve seyircinin konumu gibi önemli problemler sorgulanmaktadır.

Bir gün yine hayatın vermiş olduğu stresten ve aynı döngüden uzaklaşmak için sinemaya giden Cecilia, *The Purple Rose of Cairo* filmi için biletini alır ve izlemeye başlar. Filmde en sevdiği karakter olan Tom Baxter perdeden inip gerçek hayata karışır. Burada filmdeki bir karakterin perde ile olan ayrımı yıkılmış olur. Filmin gösterildiği sinema salonunun içerisindeki mekân ile film mekânı birbiri içine girer. Bununla birlikte Tom Baxter'ın filmin içinden geldiğini ve filmin film olduğunu sürekli hatırlatan replikler vardır. Tom Baxter'ın Cecilia ile olan diyalogunda sürekli bu durum açığa çıkarılmaktadır. Örnek vermek gerekirse, filmin içinden gelen Tom Baxter, paralarının sahte olduğunu ya da gerçek alkol içmediklerini söyler. Hatta Cecilia ile öpüşürken şimdi ışıkların kararması gerekmiyor mu diye sorması da film dünyasının sırrını açığa çıkaran ve sinematik yapıyı seyirciye hatırlatan repliklerden bazılarıdır.

Tom Baxter'ı canlandıran oyuncu (Gill Shepherd) ile yolları kesişen Cecilia, Tom Baxter ve Gill Shepherd arasında şu diyalog geçer:

“Tom Baxter: Cecilia! Seni seviyorum! Ben dürüstüm, güvenilirim, cesurum romantiğim ve harika öpüşürüm.

Gill Shepherd: Ama gerçek olan benim!”

Bu diyalogda da görüldüğü üzere Woody Allen, karakterlerin kendi varoluşlarının farkında olduğu bir yapı kurmuştur. *The Purple Rose of Cairo* filmi, gerçek olan ile film evrenine ait olan arasındaki sınırları birbiri içine katmış ve muğlaklaştırmıştır. Filmin başından sonuna kadar bu muğlaklık devam etmektedir.

Sınırların muğlaklaştığı *The Purple Rose of Cairo* filmi, seyircinin konumunu farklı bir noktaya taşımaktadır. Seyirciye sürekli olarak filmin film olduğu hatırlatılarak algılarının açık kalması istenilmiştir. Filmin senaryosunu da kendisi yazan Woody Allen, karakterlerin diyalogları ile bunu net bir şekilde göstermektedir. Filmin mekân kavramını sorgulaması ve perde ile ayrılan çizgiyi aşarak bunu seyirciye sunması, filmin en çarpıcı yanıdır. Sinema ve video yapıtlarının başlangıcından itibaren filmi ya da videoyu, filmin ve videonun kendi içindeki mekândan ve eserin izlendiği mekândan bağımsız düşünemediğimiz gibi, seyirciyi de mekândan soyutlayamayız.



Görsel 3.13: Lars Von Trier, *Dogville* filminden bir sahne, 2003.

2003 yılında Lars Von Trier'in yönettiği *Dogville* (Görsel 3.13) filmi mekân kavramını sorgulamaktadır. 1930'ların Amerika'sında gangsterlerden kaçan Grace, birkaç ev,

değirmen, kilise ve köpek kulübesinin bulunduğu bir kasabaya sığır. Bu kasaba küçük ve herkesin birbirini tanıdığı bir kasabadır. Kasabanın mimari yapısı, sadece tebeşirler ile belirlenerek yukarıdan bakıldığında mimari bir planı andırmaktadır. İç ve dışın metafor olarak gösterildiği *Dogville* filmi tek bir stüdyonun içerisinde kendine has bir soyutlama içinde çekilmiştir.

Dogville filminde çizgilerle belirtilen ve var olmayan bir zaman ve mekân kurgusu vardır. Var olmayan mekân, seyircinin hayaline bırakılmıştır. Duvar, ağaç ya da kapalı ev gibi yapılar yoktur. Görünmez sokaklar, ekip biçilen görünmez bir tarla ve yabancı geldiğinde havlayan görünmez bir köpek vardır.



Görsel 3.14: Lars Von Trier, Dogville film stüdyosu, 2003.

Stüdyonun aydınlatılan ve karartılan ışıkları ile gece ile gündüz gibi temsili zamanlar, kloströfobik tek bir mekânın (Görsel 3.14) içinde dönen olay akışı, iç ve dış metaforunun tek bir tebeşir çizgiyle gösterildiği kasaba, kendini kasaba

halkına sevdirmek için fedakârlık gösteren ve kendinden ödün veren Grace karakteri, kilisenin varlığı, kasaba halkının ikiyüzlülüğü, var olmayan ve seyircinin hayaline bırakılan mekânlar ile aslında anlatılmak istenen şey bir Amerikan rüyasının temsil edildiğidir. Grace karakteri, o dönemin Amerika'sına hayalleri ve umutlarıyla gelen insanlar ile özdeşleştirilmiştir. En sonunda bulunan ise hayali bir dünyanın içinde baskı, zulüm, şiddet ve tutsaklıktır.

Mekân kavramı ve mekânı yaratma edimi sinema ve mimarlık ilişkisinde ortak paydada bulunmaktadır. Mekân, bireyin yadsıyamayacağı bir olgudur ve kişinin kendini mekândan ayrı olarak düşünmesi imkânsızdır. Kişinin çevresini saran mekân, bilincinin

ve benliğinin oluşmaya başladığı zamandan itibaren farkında olduğu bir kavramdır. Yani varoluşunun olağan bir parçası olarak bilir ve kanıksar. Bu noktada bilincin önemli bir yeri bulunmaktadır. Bilinç, kendisini mekânsız tahayyül edemez.

Mekân ile ilgili araştırmalar ortaya koyan Fransız sosyolog ve felsefeci Henri Lefebvre'nin, mekân ile ilgili üç yaklaşımı bulunmaktadır. Bunlar, algılanan mekân (Mekânsal pratik), tasarlanan mekân (Mekân temsilleri) ve yaşanan mekân (Temsil mekânları)'dır. Bu üçlü, zihinsel, toplumsal ve fiziksel mekânların karşılıklı diyalogunu incelemeye ve insanlar tarafından algılanmasına olanak sağlar. Bunlardan tasarlanan mekân ile film ve video mekânı bağdaştırılabilir.

Henri Lefebvre'ye göre tasarlanan mekân zihinsel olarak düşünülmüş ve tasarlanmış mekândır. Bu mekân soyutlamayı bünyesinde barındırmaktadır. Bu nedenle de tasarlanan mekân aynı zamanda mekânın temsildir. Lefebvre, kitabında tasarlanan mekân ile ilgili olarak şunları söylemektedir: “Mekân temsilleri (Tasarlanan Mekân), etkin bilgi ve ideoloji aracılığıyla bu bilgi ve ideolojiyi mekânsal dokularında yansıtırlar, dolayısıyla mekân üretiminde mekân temsillerinin önemli bir kapsamı ve özgül bir etkisi olur (Lefebvre, 2014).”

İç ve dışın metafor olarak gösterildiği *Dogville* filminin mekanı, Henri Lefebvre'nin tanımlamış olduğu tasarlanan mekan ile bağdaştırılabilir. Filmde var olmayan zaman ve mekân kurgusu bulunmaktadır. Lefebvre'nin de söylediği gibi, tasarlanan mekân zihinsel olarak düşünülmüş ve tasarlanmış mekândır. *Dogville* filminin mekânı da tasarlanmış ve kendine has soyutlamaya sahip bir mekândır. Görünmez sokaklar, ekip biçilen görünmez bir tarla ve yabancı geldiğinde havlayan görünmez köpek buna örnek olarak verilebilir.

Mekânın aynı zamanda imgesellik ile olan ilişkisi, sinema ve videoda sembollerle ya da temsillerle seyirciye gösterilir. Mimari imgeler, sinemanın dramatik yapısını ve anlatı sistemini yaratır. Bazı filmlerde ya da videolarda yapı tamamen bunun üzerine inşa edilir.

Kapı ve pencereler, iki farklı dünya arasında aracı olma gibi simgesel bir anlama sahiptir. Filmin içinde görüldüğünde sıradan değil, anlama sahip olan nesnelere biridir. Buna başka bir örnek bavuldur. Bu da bir yolculuğa, yeni bir başlangıca doğru yola çıkmayı sembolik olarak göstermektedir. Bir diğer örnek ise şömine imgesidir. Ahşap bir evde, köşede konumlandırılmış ve önünde iki tane koltuğun olduğu bir çerçeve, seyirciyi mahremiyeti ve evcilliği yansıtmaktadır. Şöminenin gösterilip yanmaması seyircinin bilinçaltına başka bir gönderme yapmaktadır. Bu nedenle, sinema ya da videoda mekân ve mekânın içerisinde gösterilen objeler, filmin ya da videonun anlatı yapısı için önem taşımaktadır.

Seyrederek özgürleşen seyirci alt başlığında bahsedildiği gibi, mekân seyircinin özgürleşme sürecinde ve konumunun değişmesinde oldukça etkilidir. Sanat galerileri ve sergi alanları seyirciyi farklı deneyim süreçlerine sokmaktadır. Video yapıtlarının mekânı kullanma biçimi, kavramsal olarak yapıtın içeriğine hizmet etmektedir. Buna ek olarak, bir mekânın içerisine yerleştirilen sanat yapıtları, perdeler, çoklu kanallar ya da projeksiyondan yansıyan görüntüler, mekân ile belli bir bütünlük ve uyum içerisindedir.

Bazı video sanatçıları, filmlerin mekânını kullanarak eserler üretmektedir. Seyirciyi o mekânın içerisine dâhil ederek deneyimleme olanağı sunmaktadır. 1994 tarihinde yapılan David Reed'in *Scottie's Bedroom* (Scottie'nin Yatak Odası) adlı yerleştirmesi buna örnek verilebilir. Bu yerleştirme, Alfred Hitchcock'un 1958 yapımı *Vertigo* filmindeki yatak odasını bir araç olarak kullanmaktadır. Temsil, özgünlük ve gerçeklik gibi kavramların mekânsal olarak sorgulandığı *Scottie's Bedroom* yerleştirmesi, seyircinin filmde gördüğü bir mekânın içinde olabildiğini sağlamaktadır. Çünkü seyirci film perdesi yüzeyinde gördüğü mekânı, deneyimleyememektedir. Sanatın içerisinde bir yerleştirme ile bu durum seyirciyi deneyimleme olanağı sunmaktadır.

Buna ek olarak bazı kurumlar, mekânın içerisine *3D Interactive Video* (Görsel 3.15) yerleştirmektedir. Galeriye gelen katılımcılar kendilerini tamamen üç boyutlu bir simülasyonun içinde bulur ve video yerleştirmesi, seyircinin algısındaki mekân

düzleminin gerçekliğinin bozulmasına neden olmaktadır. Bu bozulmaya neden olan projeksiyondan yansıyan görüntüler olduğu gibi, ışığın kuvvetinin de bu bozulmada etkisi bulunmaktadır. Çünkü seyreden, içinde bulunduğu mekânın sınırlarını ve köşelerini görememektedir. Bu da seyirciyi farklı bir deneyim yaşamaya davet etmektedir. Sonuç olarak, mekân sinemanın içerisinde ve video yapıtlarında büyük bir öneme sahiptir. Film ve videonun içindeki mekân ve seyircinin yapıtı izlediği mekân, seyircinin katılımını ve deneyimini belirlemektedir. Bu bölümde, mekânın tanımı, mekânın mimari ile olan ilişkisi, sinema ve videonun içerisindeki kullanımı, seyircinin değişen konumundaki etkisi açıklanmaya çalışılmıştır.



Görsel 3.15: 3D İnteraktif Video.

3.1. PERDE

Perde, sinemanın vazgeçilmez bir envanteridir ve görüntülerin yansıtıldığı bez veya plastik maddeden yapılmış alandır. Yansıtılan görüntü, perdeye saniyede yirmi dört kare olarak yansır yani bir saniyede perdeye yirmi dört film görüntüsü düşer. Seyircinin gördüğü durağan imgeler iki boyutlu olmasına rağmen art arda gelerek hareketli görüntüye dönüşür. Bu yüzey, seyircinin filmi gördüğü, algıladığı beyaz bir perdedir.

Douglas Gordon'ın 1999 yapımı *Through a Looking Glass* (Aynanın İçinden) (Görsel 3.16) adlı video yerleştirmesi, perde envanterinin sinemanın geleneksel dilinden farklı kullanıldığını göstermektedir. Bu yerleştirme seyircinin bakışlarıyla oynamaktadır. Martin Scorsese'nin 1976 yapımı *Taxi Driver* (Taksi Şoförü) filminin ünlü sahnesi, 71 saniye boyunca iki perdede seyirciye sunulmaktadır. Filmde Robert De Niro'nun

canlandırdığı, Travis Bickle karakteri taksi şoförü rolündedir ve Jodie Foster tarafından canlandırılan fahişe karakterini satıcısının elinden kurtarmak için eline silahı alır ve aynanın karşısına geçer. Karşısında o adamla konuşuyormuş gibi kendisine soru sorar ve kendine uygun yüzü bulmaya çalışır. Aynadaki yansımasına sorar: “Are you talking to me?” (Benimle mi konuşuyorsun?)



Görsel 3.16: Douglas Gordon, *Through a Looking Glass*, 1999.

Martin Scorsese'nin *Taxi Driver* filminin bu sahnesinden ilham alan Douglas Gordon, *Through a Looking Glass* adlı yerleştirmede seyirciyi mekânın içerisine dâhil etmeyi amaçlamaktadır. Seyirci, yerleştirmenin bulunduğu mekâna girdiği an perdenin ikisinde de Travis Bickle'ın hareketli görüntüsü ile karşılaşmaktadır. Video yerleştirmenin içerisinde bulunan seyirci, filmde aynaya bakan Travis'in bu yerleştirmede iki perdeden kendilerine direkt olarak baktığını görmektedir. *Through a Looking Glass*, sinema salonundaki pasif seyirci rolünden çıkan ve oyunun reel bir parçası haline gelen seyircinin bakışıyla oynamaktadır.

Douglas Gordon'ın Martin Scorsese'nin *Taxi Driver* filmini ele alarak seyircinin konumunu sorguladığı ve yeniden şekillendirdiği görülmektedir. Gordon, bunu iki perdeye yansıtarak ve seyirciyi direkt olarak mekânın içine çekerek sağlamıştır. *Through a Looking Glass* video yapıtında perde, sinemada kullanımından farklı bir şekilde kullanılmıştır. Seyircinin video yerleştirmesine dâhil olabilmesi amaçlanmıştır. Mekânın içerisinde seyirci kendi konumunu sorgular duruma getirilmiştir.

Günümüzde video yapıtlarını üretmeye devam eden video sanatçısı Bill Viola, resim sanatından beslenmektedir. Viola, son on yılını Doğu ve Batı sanatının izlerini taşıyan din, inanç gibi kavramlar üzerine inşa etmiştir. Bununla birlikte doğum, ölüm, varoluş, arınma gibi diğer kavramlar üzerinde sıklıkla durmuş ve eserlerinde bu kavramlar üzerine yapıtlar üretmiştir. 2002 yapımı *Emergence* adlı ağır çekimli videosu arınma ile ilgili olan yapıtıdır. Bu videoda çıplak bedeni ile bir adam kutsal olarak gözükken bir havuzun içinden çıkmakta ve bedeninden sular akmaktadır. Anlatı öteki dünyanın bir yansıması gibidir. Âdem’i temsil eden ve suyun içinden çıkan adam aynı zamanda doğumu, suyun içinden çıktıktan sonra bedeninin cansız bir şekilde yere uzanması ve gözleri kapalı hali de ölümü temsil etmektedir.

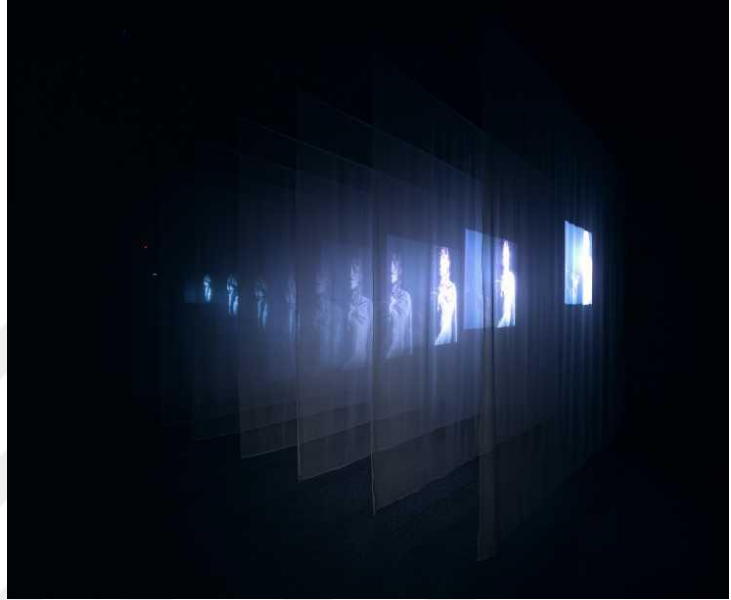


Görsel 3.17: Bill Viola, *The Deluge*, 2002.

Bill Viola'nın videonun içindeki mekân ve sergilendiği alan üzerine farklı yaklaşımları ve sanat eserleri bulunmaktadır. *The Deluge* (Tufan) (**Görsel 3.17**) adlı video çalışması buna örnek olarak verilebilir. Videoda restore edilmiş, beyaz tuğla bir ev görülmektedir. Kapıda iş adamları buluşmakta, aileler içeriye girip çıkmakta, yerde duvara dayanmış bir serseri oturmaktadır. Gelip geçenler yoğunlaşmakta, hava gerginleşmektedir. Herkes birbirine veda ederken karşılıklı olarak eşyalarını taşımaktadır. Aileler çocuklarının güvenliğini sağlamaya çalışmaktadır. Yüksek bir siren sesiyle birlikte panik patlak verir. Tufan gelir ve her şeyi peşi sıra sürükler. Evlerine saklanmış olan insanlar sel sularıyla birlikte sürüklenir (Schwerfel, 2013, s. 156). Bill Viola, *The Deluge* adlı yapıtında sabit kamerayı kullanmıştır. Seyirci, mekânı sabit kameranın gördüğü kadarı tek bir noktadan

görmektedir. Viola, bu yapıtı sinemanın perdeyi kullanma biçiminde olduğu gibi tek bir perdenin üzerine yansıtmıştır. Mekânın sabit görüntüsünü tek bir perde kullanarak pekiştirmeyi amaçlamıştır.

Bill Viola'nın mekânın içerisinde sinemanın dilini kullandığı ve parça bütün ilişkisi ile sinemanın dilini açığa çıkardığı yapıtı, 1995 tarihli *The Veiling* (Örtü) (Görsel 3.18) adlı video yerleştirmesidir. Yansıtılan alanı farklılaştıran Viola, perdeyi art arda gelen tüllere bölmüştür ve projeksiyondan yansıyan görüntüyü bu tüllerin üzerine yansıtmıştır.



Görsel 3.18: Bill Viola, *The Veiling*, 1995.

Bir kadın ve bir erkeğin birbirine doğru yürümelerini, tüllerin merkezinde birleşmeleri, sonrasında ayrılmalarını seyirciye sunmaktadır. Bill Viola'nın *The Veiling* isimli video yerleştirmesi, rüyayı anımsatmaktadır ve seyreden hipnotize olmuş bir konumdadır. Fakat bu hipnotize olma hali ile birlikte uyanık olma hali de vardır. Çünkü Bill Viola, bu eserinde sinemanın kullandığı bir envanteri ele alarak farklılaştırmış ve parçalara bölerek seyirciye yeni bir görme biçimi sunmuştur. Burada seyirci, tek bir perdeye yansıtılan hareketli görüntüler yerine yansıtılanı ardına geçiren tüllerin üzerinden hareketli görüntüleri görmektedir. Bu sinema seyircisi için yeni bir deneyimdir ve mekân kullanılarak Bill Viola *The Veiling* adlı yapıtında bunu başarılı bir şekilde seyirciye sunmuştur.

Tony Oursler, yansıtılan alan olarak perdeyi kullanmayan ve yüzeyi değiştiren sanatçılardan biridir. 1999 tarihli *Reflection* (Kırılma) (Görsel 3.19) adlı yapıtı, yansıtılan yüzeyin farklı bir biçimde seyirciye sunulduğu eserdir. Bu video yerleştirmesinde



Görsel 3.19: Tony Oursler, Reflection, 1999.

kullanılan bez kuklalar, insan yüzleri ve büyük beyaz küreler üstüne yansıttığı dev gözler bulunmaktadır. Küreler üzerine iki taraflı yansıyan görüntüler, video kamera ile yakın plan çekilmiş insan gözleridir. Oursler, seyirciyi gergin; fakat bununla birlikte

düşünsel bir yolculuğa taşıma amacındadır. Seyirci, mekânın içerisine dâhil olduktan sonra onu gözetleyen beyaz kürelere yansıtılmış gözler ile karşılaşır. Yakın planda çekilmiş olan gözlerin görüntülerinin yansıtıldığı beyaz küreler, mekânın içerisinde seyircinin izleme ve izlenme gibi durumları sorgulanmasını sağlamaktadır.

Seyirciyi çepeçevre saran yerleştirmelerin aksine, dışından bakılabilen, etrafında dönülebilen yapıtlar bulunmaktadır. 2003 yılında Peter Sarkisian'ın *Bohr's Atom* (Bohr Atomu) (Görsel 3.20) adlı yapıtı buna örnek olarak verilebilir. Bu video yerleştirme, etrafında dönülebilen silindirik bir yapıya sahiptir. İçten yansıtılan projeksiyonla görüntü bu silindirik yapıya paralel hareket ediyor



Görsel 3.20: Peter Sarkisian, Bohr's Atom, 2003.

izlenimi vermektedir. Sarkisian, videoyu bir anlatım aracı olarak kullanır ve dışavurumcu bir yaklaşımla yapıtlarını seyirciye sunmaktadır. Yapıtın içerisindeki projeksiyondan yansıyan görüntüler, yapıtın dış yüzeyinde görüntülerin oluşmasını sağlamaktadır. Seyirciler, bu görüntüleri mekânın içerisinde dolaşarak izleyebilmektedir.

3.2. ÇOKLU KANAL

Yerleştirme, görsel sanatlarda, anlam ve algı düzleminde birbirleriyle ve içinde buldukları mekânla ilişkili nesnelerin bir arada sergilenmesidir. Mekânın kullanılması ve yapıtın mekânın içerisindeki bütünlüğü yerleştirmede önemli hususlardandır. Yerleştirmeyi oluşturan nesnelerin birbirleri ile ilişkileri, biçimden öte içerikte buluşmaktadır. Çoklu kanal ise, sanatçı tarafından anlatılmak istenilenin birden fazla video kanalıyla seyirciye aktarılmasıdır. Çoklu kanal yerleştirme, perde, ekran, duvar ya da mekânın içerisinde farklı bir yüzeye yansıtılabilmektedir. Seyirciler, yansıtılan görüntüleri izleyebilmekte, bu görüntüler ile etkileşim kurabilmekte ve video yerleştirmelerin etrafında ve içerisinde dolaşabilmektedir.

Çoklu kanal sisteminde kurgu çalışmasının yapılması gerekmektedir. Sinemadaki kurgu ile çoklu kanal yerleştirmenin kurgusunu Eija-Liisa Ahtila, şu şekilde yanıtlar:

Geleneksel sinema kurgusunda resimler birbirine ekleniyor ve bu düzenleme bir hikâyenin nasıl anlatılacağı ve zaman boyutunun nasıl ele alınacağı konusunda belirleyici oluyor. Zamanla kurulan bu ilişki normal koşullarda kronolojiktir. Buna karşılık *The Wind* (Rüzgar) veya *The House* (Ev) gibi yerleştirme çalışmalarında üç ekranda eş zamanlı farklı görüntüler beliriyor. Kurgu asistanımla olay akışını resimlerin eşzamanlı işlevlerini yerine getirebileceği bir şekilde kestik. Bir diyalogu alalım sözgelimi: Mono kanalda aç ve karşı aç peş peşe kesilir, yani önce konuşan sonra da konuştuğu kişi gelir. (Schwerfel, 2013, s. 40)

Çoklu kanal sistemi, sinemanın geleneksel dilini açık edebilme potansiyeline sahiptir ve seyirciye farklı açılımlar sunabilmektedir. Sam Taylor-Wood, Isaac Julien, Doug Aitken, Douglas Gordon, Shirin Neshat, Chantal Akerman, Andy Warhol, John Pilson gibi sanatçılar, yapıtlarını oluştururken çoklu kanal sistemini kullanmaktadır.

Eija-Liisa Ahtila'nın 2002 yapımı *The Wind* (Rüzgar) (**Görsel 3.21**) isimli video yerleştirmesindeki kadın anlatıcı, oturduğu daireden bütün gerçekçiliğiyle seyirciye dönüp bakmaktadır. Tırnaklarını yiyerek açıklanmaz, büyük bir öfkeyle başlayan

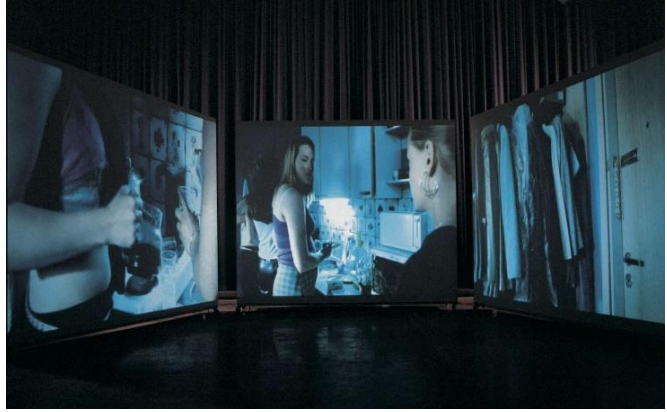


Görsel 3.21: Eija-Liisa Ahtila, *The Wind*, 2002

hastalığını hiçbir görsel efekt olmadan anlatır. Bu arada günlük işlerini yapmaya devam eder, oturma odasından mutfağa geçer, yatağını toplar. Üç perdeye yansıtılan görüntüler eşzamanlı olarak akmaktadır.

Sinema, yakın plan ve detay çekimlerini seyirciye kurgu ile devamlılık içinde sunmaktadır. Fakat *The Wind* video yerleştirmesinde ayrıntı ve detay plan çekimler Eija-Liisa Ahtila tarafından diğer perdede seyredene aktarılır. Seyirci, kadının elindeki kutuyu taşıdığını ilk perdede görmekte, kutunun içindekileri yere döktüğü sahneyi ise ikinci perdede görmektedir. Bu durum, bakışı tek bir noktaya esir alma deneyiminden seyirciyi uzaklaştırmakta ve seyircinin bedeninin hareketine, mekânın içinde dolaşımına izin vermektedir.

Ahtila'nın *The Wind* adlı yapıtı gibi çoklu kanal kullandığı bir diğer yapıtı, *The House* (Ev) (Görsel 3.22) isimli video yerleştirmesidir. *The House* video yerleştirmesinde, kadın kendini ışığa ve dış dünyaya kapatmak için siyah perdeler dikmeye başlar. İçinde bulunduğu ruhsal durum giderek artan



Görsel 3.22: Eija-Liisa Ahtila, *The House*, 2002.

gerçeküstü buluşlarla yansıtılır. Görüntü efektleri dolaylı değil doğrudandır, bu yüzden basit bir illüstrasyon olarak kalmaz ve onun ötesine geçer. Buna ilaveten, bir yandan tek bir dünyanın içindeki kırılmaya, öte yandan anlatıcının çoğalmasına işaret eden görüntü çokluğu devrededir (Schwerfel, 2013, s. 41).

Eija-Liisa Ahtila'nın çoklu kanal kullanarak seyirciye sunduğu *The House* yapıtında dikkat çeken bir diğer nokta da kameraların açısı ve hareketidir. Kadının yürüyüşünü takip eden kameranın gösterdiği görüntüde kamera, hareket halindedir. Kadının farklı açıdan çekilen kameranın kadrājına girmesi de seyirciye diğer bir perdede sunulmaktadır. Yani karakteri bir kameranın tek bir açısıyla değil farklı açılardan durağan ve hareketli olarak görebilmekteyiz. Seyirciye sunulan bu olanaklar, seyircinin daha fazla görüş açısına sahip olmasına imkân sağlamaktadır. Yani burada daha fazla bilgi sahibi olan seyirci konumundan söz etmek mümkündür.

Çoklu kanalın artmasıyla seyircinin mekânsal olarak bedensel kabiliyeti de artmaktadır. Perdenin konumunun değişmesi, büyüklüğü ve küçüklüğü, yerleştirildiği mekân, seyreden ile seyredilen diyalogunu etkileyen faktörlerdendir.

Eija-Liisa Ahtila gibi çoklu kanal ile video yerleştirme yapan bir diğer sanatçı da Isaac Julien'dir. Isaac Julien, 2010 tarihli *Ten Thousand Waves* (On Bin Dalga) (Görsel 3.23) adlı çalışması, mekânın içerisine seyirciyi çevreler biçimde kurulmuştur. Bu video çalışması, İngiltere'deki yasadışı Çinli konuk



Görsel 3.23: Isaac Julien, *Ten Thousand Waves*, 2010.

işçilerin geçirdiği ölümcül kazanın gerçek trajedisine, balıkçıların kutsal azize efsanesine, Şangay film stüdyolarına ve kahramanların görünmez kanatların üstünde havada uçtuğu Kung-fu filmlerinin sıradan, hileli çekimlerine yapılan bir saygı duruşu niteliğindedir.

Isaac Julien'in *Ten Thousand Waves* adlı video yerleştirmesinde sekiz adet perde bulunmaktadır. Her birinin açısı farklı ve seyirciyi kuşatıcı biçimdedir. Seyirci, tam orta

noktadan ya da orta noktanın yakın çevresinden ekranları dolaşarak izleme olanağına sahiptir ve sekiz perdeyi istediği şekilde izleyebilmektedir.



Görsel 3.24: Sam Taylor-Wood, Atlantic, 1997.

Seyirciye görmek istediğini değil de sanatçının görmesini istediği çerçeveleri sunan İngiliz kadın sanatçı Sam Taylor-Wood, 1997 yapımı *Atlantic* (Atlantik) (Görsel 3.24) isimli video çalışmasında kalabalık bir restoranda bir çiftin yemek yemesini eşzamanlı olarak üç farklı açıdan seyirciye sunmaktadır. Gösterilen görüntüler sanatçı tarafından sınırlandırılmıştır. Her kamera pozisyonu bu video yerleştirmesinde sanatçı tarafından belirlenmiş konumlarda durur. İlk perdede gördüğümüz kadının karşısındaki adamla hararetli bir şekilde konuşmasıdır, ikinci perdede ise kamusal bir alanda oturup yemek yerken bir çiftin diyaloguna şahit oluruz. Üçüncü perdede ise sadece adamın ellerini görürüz. Adamın sadece ellerini görmemiz, seyircinin bakışının yönlendirildiği bir durumun göstergesidir. Seyirci, birinci perdede kadının konuştuğu anlarda kadına odaklanabilir. Fakat kadrajın dışını, hatta adamın yüzünü merak edebilir. *Atlantic* isimli videoda -sanatçı tarafından sınırlandırılmış görüntülerin diyalogunda- sanatçı, seyircinin bakışını belli noktalara yönlendirerek anlatıyı sunmaktadır.

Isaac Julien gibi Doug Aitken da seyircinin projeksiyonlar arasında dolaştığı ve görüntülerle iç içe geçtiği yerleştirmeler inşa etmektedir. Bağlantılar, seyirci tarafından ancak bu yerleştirmenin içinden geçildiğinde anlaşılır hale gelmekte ve anlatsal fragmanlar bir araya getirilmektedir. Doug Aitken, seyircinin dâhil olduğu, mekânda

dolaştığı, perdelerin, yüzeylerin ve görüntülerin içine daldığı, aktif bir katılım ile bedenini hareket ettirdiği yerleştirmeler kurmaktadır.

Doug Aitken'ın 1999 tarihli *Electric Earth* (Elektrik Dünya) (Görsel 3.25) adlı video yerleştirmesinde seyirci, bedensel kabiliyetini kullanmakta ve videonun gösterildiği mekânın içerisinde dolaşmaktadır. Görüntüler çift video projeksiyondan yansıtılarak sunulmuştur ve bu video çalışmasında perdeler arası diyalog birbirinin devamlılığını sağlamaktadır.



Görsel 3.25: Doug Aitken, *Electric Earth*, 1999.

Electric Earth video yerleştirmesi, dünyayı birbirine bağlayan elektrik ağı karşısında insanların gösterdiği tepkilerle ilgili kısa hikâyeleri içermektedir. Videonun başında break dansçı Ali Giggi Johnson elinde bir uzaktan kumandayla bir otel odasında yatağa uzanmış televizyona bakmaktadır. Johnson daha sonra

beton çöllerden, katlı otoparklardan ve bir süpermarketin geniş girişinden geçer. Karşısına bir Coca-Cola otomatı, metal bir şişe kapsül, bir araba yıkama yerinin neon ışıkları çıkar. Bir uçağın ardından el sallar, bu hareket bir parmak koreografisine, alfabetik bir işaret diline dönüşür. Bedeni elektriğe her defasında hareket yoluyla tepki göstermektedir. Gündelik hayatın enerjisini yutmakta ve sanki içsel bir akıma tepki veriyormuş gibi irkilmelerle adım atmaktadır (Schwerfel, 2013, s. 165). Doug Aitken, *Electric Earth* video yerleştirmesinde elektrik ve enerji kavramını sorgulamaktadır. Enerjiyi ve elektriği birden fazla perdeye yansıtılan görüntülerle sunmaktadır. Aitken, seyircinin tek bir perdeyi seyrettiği ve bedensel kabiliyetinin sınırlandırıldığı bir deneyim yerine mekânda dolaşarak bunu deneyimlemesi için çoklu kanal video yerleştirmesini tasarlamıştır.

Douglas Gordon gibi sanatçılar, seyirciyi sorgulama ve araştırma eylemlerine sevk etmektedir. Sanatçılar, bunu bazen sinema dilini kullanarak yapmakta, bazen de bu dilin sakladığını farklı biçimlerde yeniden yorumlayarak sunmaktadır.



Görsel 3.26: Douglas Gordon, *Déjà-vu*, 2000.

Douglas Gordon'un 2000 yapımı *Déjà-vu* (Görsel 3.26) video yerleştirmesi, kimlik ve ölüm gibi temalara değinmektedir. Video yerleştirmesi, kendi cinayetini karakola gidip bildiren bir adamla başlar. Gordon, bu anlatıyı üç perde üzerinde seyirciye sunar ve perdelerin üçü de aynı görüntüyü gösterir. Fakat aralarında zamansal olarak fark vardır. Douglas Gordon, mekânın içerisinde

seyircinin bakışını yönlendirmeyi amaçladığı gibi; zaman kavramına da değinmiştir. Birbirine paralel perdelerin üzerine yansıtılan hareketli görüntüler, birinde 25, diğerinde 24 ve sonuncusunda ise 23 kare hızla oynatılmaktadır. Seyreden gözünü okuma yönünden dolayı soldan sağa doğru bir hareket ile yapıtı seyretmektedir. Seyreden bakışının üzerinde olduğu ilk perde, görüntüleri seyirciye ilk aktaran perdedir. Seyirci, görüntüleri art arda izlediği için dejavu etkisi oluşmaktadır.

Çoklu kanalı kullanan bir diğer sanatçı da Shirin Neshat'tır. 1998 yapımı *Turbulent* (Çalkantı) (Görsel 3.27) isimli video yerleştirmesi buna örnek olarak verilebilir. Videonun yansıtıldığı sol perdede beyaz gömlekli, koyu renk pantolonlu bir adam sahneye çıkar ve sadece erkeklerden oluşan seyirci kitlesinin önünde selam verir ve seyirciyi arkasına alır. Sağ perdede ise siyah ferace giymiş bir kadın vardır. Büyük bir salonun sahnesinde tek başınadır ve sırtı kameraya dönüktür. Seyirci videonun izlendiği mekânda iki perdenin arasında durur.



Görsel 3.27: Shirin Neshat, *Turbulent*, 1998.

Adam görünmez bir orkestranın eşliğinde şarkı söylemeye başlar. Şarkının sözleri Kur'an'ın içindeki sözlerden alınmıştır ve Allah ile insan arasındaki ilişkiyi anlatmaktadır. Şarkı söyleyen adam, erkekler tarafından coşkuyla alkışlanır. Kadının şarkı söylemeye başlamasıyla birlikte kamera da hareket etmeye başlar. Kamera, ağır hareketlerle, enstrümansız ve tutuk tutuk şarkı söyleyen kadının etrafında döner. Kadının şarkısı doğaçlamadır, melodileri şarkı söylediği esnada bulmaktadır, kendi kendisinin orkestrası olmaktadır (Schwerfel, 2013, s. 206).

Doğduğu ve yaşadığı kültür, toplumsal gerçeklik, sanatçıların sanat nesnesi veya eserini oluşturması sürecini etkilemektedir. Yönetmen ve video yapan sanatçının kendi kültürü, sanatçının fikirlerini yaratmada ve oluşturmada etkilidir. Sanatçı, hareketli görüntüyü sunarken kendi kültürünün etkisi ile eserini yaratır. Shirin Neshat da İran kültüründe doğmuş ve o topraklarda neler olup bittiğine bizzat şahit olmuş bir sanatçıdır. Ürettiği yapıtlar genellikle anlatsaldır ve İran kültüründeki kadının konumunu sorgulayan eserlerdir. Kendisi de üretebilmek için İran'dan ayrılmak zorunda kalmış ve memleket özlemi çeken bir sanatçıdır. Shirin Neshat'ın *Turbulent* adlı yapıtında İran kültüründeki kadının yerinin sorgulamaktadır. Video yerleştirmede, seyircisiz gösteri sunan ve yüzünü ilk etapta göremediğimiz kadın ile erkeklerin alkışlarıyla beğenilerini sundukları, kameraya bakarak şarkısını söyleyen adamın toplum içindeki rolleri gösterilmek istenmiştir. Gösterinin sunulduğu mekândaki seyirci ise ayaktadır ve dolaşmaktadır. Seyirci, erkek ile kadının görüntülerinin yansıtıldığı iki perdenin arasına

alınmıştır. Mekânın içindeki kişiler, bu video yerleştirmesinde iki perdenin arasına girmek veya arasından geçmek zorundadır. Shirin Neshat, bu noktada mekânı kullanarak, seyircinin katılımını, deneyimini değiştirmeyi ve video yerleştirmenin alt metninde anlatmak istediği düşünceyi mekânsallık ile iletmeyi amaçlamıştır.



Görsel 3.28: Kutluğ Ataman, *Peruk Takan Kadınlar*, 1999.

Çoklu ekranları kullanan bir diğer sanatçı da Kutluğ Ataman'dır. Sanatçı, 1999 tarihli *Peruk Takan Kadınlar* (Görsel 3.28) isimli video yerleştirmesinde peruk takmak zorunda olan dört kadının hikâyelerini belgesel benzeri bir formatta dört ekranda göstermiştir. Kadınlardan biri, terörist olarak hükümet ve polis tarafından takip edilen bir kadındır ve bu nedenle tanınmamak için kılık değiştirmek zorunda kalmıştır. Bir diğeri ise kemoterapi sonrasında dökülen saçlarını gizlemek amacıyla peruk takan bir gazeteci kadındır. Üçüncüsü ise tamamen siyah bir ekranda sunulmuştur. Bu ekranda sunulan kadın, sınıfta başörtüsü takması yasaklanmış dindar Müslüman bir öğrencidir. Ekranın siyah olması da kadının yüzünün seyirci tarafından merak edilmesini sağlamaktadır. Dördüncü ve son kadın, polis tarafından tutuklandığında kafası tıraş edilmiş bir transseksüeldir.

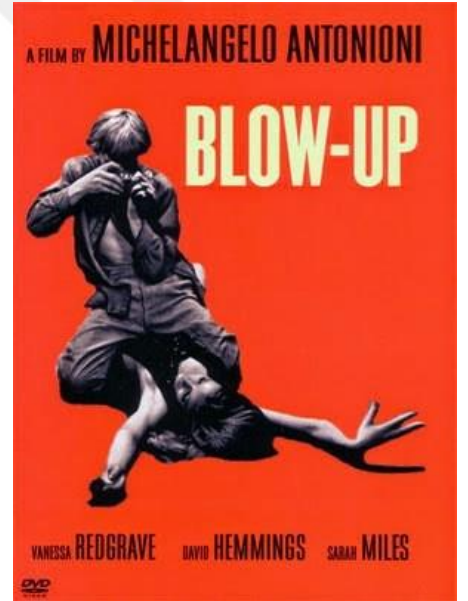
Peruk Takan Kadınlar video yerleştirmesinde dört ayrı kadın ve dört hikâye vardır. Fakat onları birbirine bağlayan şey, her birinin peruk takmasıdır. Seyirci, eser için

anlam yaratmada etkin bir rol oynamaktadır. Videonun gösterildiği mekân içinde sağa sola hareket edebilir. Bu da seyredene mekânsal olarak bir beşinci çerçeve imkânı sunmaktadır. Bu beşinci çerçevenin içinde seyirci ile birlikte cinsiyet, cinsel kimlik, maruz kalınan veya zorlanan durumlar bir arada bulunmaktadır.

Çoklu kanalı kullanarak yerleştirmelerini tasarlayan sanatçılar, seyircinin bedensel kabiliyetlerinin daha fazla olmasını ve mekânda dolaşarak deneyim yaşamasını istemektedirler. Mekânın içerisinde yerleştirmelerin içinden geçen, etrafında dolaşan seyircinin kendisi de anlatıya dâhil olmaktadır.

3.3. HAREKETLİ GÖRÜNTÜNÜN SINIRLANDIRILMASI VE ÇERÇEVELEME

Fotoğraf makinesinin icadı ile birlikte görüntüyü, belli sınırlar içerisinde alma durumu beraberinde oluşmuştur. Fotoğrafçı ya da kameraman seyirciye göstermek istedikleri görüntüyü elde ederler ve ona göre kompozisyon oluşturup çerçevenin içine dâhil ederler ya da dışında tutarlar. Roland Barthes'ın (2016, s. 21) söylediği gibi: “Fotoğrafçının duygularıyla, ‘çekmek’ için içinden bakarak sınırladığı, çerçevelediği ve perspektiflendirdiği o ‘küçük delik’ arasında bir ilişki olduğunu sanıyorum.” Kameranın varlığı büyük bir öneme sahiptir. Kameranın varlığının önemi ile birlikte, kameranın arkasında olan ve deneyimi, birikimi, algısı, bilinci, zihni, iradesi ile çerçeveyi belirleyen kişi de öneme sahiptir. Bu kişi bir film yönetmeni de, bir video sanatçısı da, bir fotoğrafçı da olabilir.



Görsel 3.29: Michelangelo Antonioni, Blow up, 1966.

1966 yapımı Michelangelo Antonioni'nin *Blow up* (Cinayeti Gördüm) (Görsel 3.29) filmi, sinemada çerçevelemenin önemini anlatmaktadır. Çerçeveleme yalnızca çekim aşamasında değil, çekimden sonra post-produksiyon aşamasında da yapılabilmektedir. Bu çerçevelemeyi fotoğrafçı ya da kameraman, çekim anında kendi bilinci, iradesi ve zihni ile belirleyebileceği gibi bazen bu çerçeveleme bilinçsizce gerçekleşmektedir. Antonioni'nin *Blow up* filminde bir cinayetin fotoğrafı çekilir. Cinayet, çekim anından sonraki baskı aşamasında çerçeve ile aydınlatılmaktadır. Parkta gördüğü iki kişinin fotoğrafını çeken filmin kahramanı, çalılıkların arasındaki karaltıya yoğunlaşır baskı aşamasında karaltıyı çerçevelemesiyle bir cinayetin kanıtını oluşturur. Bu karaltı, parktaki adamı hedef alan bir tabanca olduğu anlaşılınca çerçeve içinde yeniden çerçevelenerek büyütülür. Michelangelo Antonioni'nin *Blow up* filminde de görüldüğü üzere çerçeve içindeki alan hem fotoğrafçıya, hem yönetmene, hem de kameramana bağlı olarak çekim esnasında belirlenebileceği gibi, çekim sonrasında da belirlenmektedir. Antonioni, kadrajın sinemadaki önemini seyirciye başarılı bir anlatı ile aktarmıştır. Burada fotoğrafın gerçeklik ile olan bağlantısından söz edilebilir. Roland Barthes'ın (2016, s. 72) da belirttiği gibi zaten orada olan bir şey diyerek fotoğraf ile gerçeklik arasında bir bağlantı kurmuştur.

Sinemanın tarihsel sürecine bakıldığında ana akım sinemanın klasik anlatı yapısı gereği çerçeveleme belli kurallara göre yapılmak zorundadır. Bu zorunluluk durumu, devamlılık ve seyirciyi film evreninde koparmamak için şarttır. Seyirci, eğik bir çerçeve gördüğünde film evreninin dışına itilmektedir. Buna en iyi örnek, Alman Dışavurumcu Sinema'da kullanılmış olan kamera açıları ve çerçevelemedir. Çünkü Alman Dışavurumcu Sinema akımı ilk bölümde de belirtildiği üzere gerçekliği yıkmaya gibi bir prensip belirlediği için seyirci sürekli olarak film evreninin dışındadır. Eğik açı ve farklı çerçeveleme biçimleri ile anlatı yaratılmaktadır. Filmde *dutch angle* (eğik açı) kullanıldığı zaman, seyirci üzerinde sanki filmin içindeki mekân düşecekmiş gibi bir his oluşmaktadır. Alman Dışavurumcu akımda bunun yapılmasındaki amaç, seyirciyi filme yabancılaştırarak sahnede farklı bir durum olduğunu göstermektir. Seyirciden sahnenin anlatı ile kurduğu iletişimi anlaması, neden o sahnede bu açının kullanıldığının farkına varması istenir. Bununla birlikte çerçeve içerisine tekrar bir başka çerçevenin dâhil edilmesi de anlatının seyirci üzerinde etki kurmasını sağlamaktadır.

Çerçeveleme ile ilgili olarak Alman Dışavurumcu Sinema örneği olan *Dr. Caligari'nin Muayenehanesi* (Görsel 3.30) filminden sahneler verilebilir. Çerçeve içinde çerçevenin kullanılması, filmin anlatısına hizmet etmektedir. Dr. Caligari'nin yüzünü bir çerçevenin, Ceaser karakterinin yüzünü ise diğer



Görsel 3.30: Dr. Caligari'nin Muayenehanesi filminden bir kare, 1920.

çerçevenin içerisinde görmekteyiz. Ceaser karakteri ile Dr. Caligari'nin olduğu sahnede, çerçevenin içinde tekrar çerçeve oluşturulması, ruhsal çöküntünün dışavurumunu ya da karakterin o anki durumundaki sıkışmışlığı göstermek amacıyla yapılmıştır. Seyirci üzerindeki psikolojik gerilim arttırılmak istenmiştir.

Çerçeve içinde çerçeve kullanımı, *Dr. Caligari'nin Muayenehanesi* filminde olduğu gibi çekim sırasında set ve dekor ile sağlanmaktadır. Ayrıca ekranı bölerek (*split screen*) çerçevenin içerisine çerçeve dâhil edilen filmlere 2000 yapımı Mike Figgis'in *Timecode* (Zaman Kodu) filmi örnek olarak verilebilir. Film, ekranı dört görüntüye bölmektedir ve anlatıyı da dörde katlamaktadır. *Timecode* filmi, biçim olarak devrim niteliğindedir. Filmde gittikçe birbirine yaklaşan ve sonrasında birbirinden uzaklaşan dört hikâye anlatılmaktadır. Klasik ve düz anlatım yerine dört ayrı çerçevede anlatının seyirciye gösterildiği *Timecode* filmi, sinema seyircisi için yeni bir görme biçimidir. Buna ek olarak bu filmde zaman kavramı da sorgulanmaktadır. Eşzamanlı bir akış halinde ilerleyen dört çerçeve, seyirciye farklı bakış açıları sunmaktadır. Seyirci tek bir noktaya değil, dört ayrı çerçeveye bakmaktadır. Biçimsel olarak devrim niteliğinde olan film, seyirciye sunduğu görme biçimi ile seyircinin düşünmesini ve aktif bir katılım ile filmi izlemesini sağlamaktadır.

Timecode filmi ile Doug Aitken'in 2007 tarihli *Sleepwalkers* (Uyurgezerler) (Görsel 3.31) video yapıtı karşılaştırılabilir. Sinemada çerçevenin içerisine başka bir çerçeve dâhil

etmek seyirci için alışlagelmiş bir durum değildir. Aitken'in *Sleepwalkers* yerleştirmesinin görüntüleri, New York'ta bulunan binaların cephelerine yansıtılmıştır. Doug Aitken, kenti arka plan olarak kullanmıştır. New York'un sokaklarında, metroda, kamu



Görsel 3.31: Doug Aitken, *Sleepwalkers*, 2007.

binalarında, özel yatak odalarında çekilen görüntülerde beş karakter bulunmaktadır. Yedi ayrı cepheye yansıtılan görüntüler birbirleri ile ilişki içerisinde hareket etmektedir. Video yerleştirmesi, kamusal alana yerleştirilerek binaların cephelerinin perde olması sağlanmıştır. Bununla birlikte her bir cephe görüntüler için çerçeve de yaratmaktadır.

Timecode filmi ile *Sleepwalkers* video yerleştirmesini karşılaştıracak olursak, seyreden in yapıtı gördüğü mekânların farkı göze çarpmaktadır. *Timecode* filminde dört farklı çerçevenin bir çerçeve içinde seyirciye sunulduğu yer sinema salonudur. *Sleepwalkers* yerleştirmesinde görüntüler, binaların camekân cephelerine yansıtılmaktadır. New York halkı yolda yürürken, yerleştirmenin önünden geçerken görüntüleri görebilmekte, durup seyredebilmekte ya da göz atıp geçebilmektedir. *Timecode* filmi ni seyretmek isteyen seyirciler, filmin gösterildiği salona gitmektedir. *Sleepwalkers* video yerleştirmesini ise görüntülerin yansıtıldığı alandan geçen herkes görebilmektedir.

Sonuç olarak çerçeve kavramı, hem sinema hem de video için önemli bir unsurdur. Film yönetmeni, kameraman ya da video sanatçısı sınırın içine neyin dâhil edilip neyin dâhil edilmeyeceğini belirler. Seyirciye aktarılmak istenilen düşünceye göre kompozisyon oluşturulur. Angela Melitopoulos (aktaran Berensel, 2017, s. 56), bu konu hakkında şöyle söylemektedir: “Çerçeve, dünyayla iletişimi sağlar. Bir kameranın kurulmasıyla, çoktan bir kesme üretilmiştir, bir aralık yaratılmış, bir şeyler görünür hale gelmiş, dil işin içine girmiştir.” Seyirci, bu yaratılan aralığın gösterdiği kadar bilgi sahibi olmaktadır. Seyreden çerçevenin içerisinde ona sunulanı düşünmeye başladığı, kavramları sorguladığı, anlatı

hakkında tahminler yürüttüğü an, yaratılan aralık da seyircinin zihninde genişlemeye başlar. Çerçeve, seyircinin özgürleşme sürecinde düşünmeye başlamasını ve gördüğü kadarını değil görmediğini sorgulamasını sağlamaktadır.



BÖLÜM 4

SEYİRCİNİN ÖZGÜRLEŞME SÜRECİNDE SİNEMA VE VIDEO YAPITLARININ ZAMANI VE KURGU

Zaman kavramı, insanlık tarihinin başlangıcından beri sürekli sorgulanan ve merak edilen kavramlardan biridir. Düşünürler ve bilim insanları zaman kavramını araştırmış ve bunun üzerine yazmışlardır. Bergson'un düşünce evreninde odak sorun zaman kavramıdır. Bergson, zamanın insan bilinci dışında değil, insanın gelişim süreci içinde olduğunu düşünmektedir. Sürenin bir akış, kesintisiz bir ilerleme olduğunu ve akışın da geçmişten geleceğe bir uzayış olduğunu öne sürmektedir. Geçmiş ile geleceğin arasında bir köprü vazifesi kuran bellek ise bu akışın içerisinde yer almaktadır. İnsanlar daha önce gördüklerini hatırlayarak geleceğe dair öngörülerde bulunabilmektedir. Film ve video, insanların görsel belleği ve görsel algısı için zaman ve mekân kavramlarını içinde barındırmaktadır. Angela Melitopoulos bu hususta şöyle düşünmektedir: "Film, zamanı yoğurma sanatıdır (aktaran Berensel, 2017, s. 59)." Melitopoulos'un da söylediği gibi filmin kendine ait zamanı bulunmaktadır. Hem sinemanın hem de video yapıtlarının tarihsel sürecinin başından itibaren zaman kavramı sorgulanmakta ve anlatıya dâhil edilmektedir.

Zamanın ve mekânın yasaları sinemanın ve video yapıtlarının içerisinde değişmektedir. Böylece filmsel zaman ve mekân oluşmaktadır. Bu noktada bellek devreye girmektedir. Maurice Halbwachs (2007, s. 55-76) ise şöyle düşünmektedir: "Bellek olmasaydı ve geçmişi hatırlayamasaydık zamanın içinde bulunduğumuzun ve bu süreç içinde bir yerden başka bir yere taşındığımızın bilincine varabilmemiz mümkün olmazdı." Halbwachs'ın da söylediği gibi bellek, olmadık bir zamanda herhangi bir uyarıcıyla şimdi ve geçmiş arasında bir köprü kurulmasını mümkün kılar. Zaman kavramı, sinemanın ve sanatın içerisinde değişikliğe uğramaktadır. Eşzamanlılık, geçmişin şimdinin içindeki konumu, zaman ve mekânın göreceliliği gibi hususlar sanatın ve sinemanın içerisinde önemlidir ve sanatçılar tarafından sürekli sorgulanan, araştırılan, üzerine gidilen temel yapılarıdır.

Film, hem geçmişe gidebilmekte, geçmişte yaşanan bir şeyi *flashbackler*⁴ ile sunabilmekte, hem de geleceğe doğru zamansal bir yolculuğa çıkararak geleceği göstermektedir. Bununla birlikte şimdi gibi algılanan o anı da göstermektedir. Sinema bunlar arasındaki bağı kurarak seyirciye aktarır.

Sinemada zaman kavramının önemli bir yeri bulunmaktadır. Filmin içinde zaman, durağanlaşabilir ya da yavaşlayıp hızlanabilir. Burada önemli olan husus, zaman kavramının filmin anlatısındaki amaca uygunluğu ve yönetmenin bu bağlantıyı seyirciye aktarabilmesidir. Sinema bu aktarımı kendi dili ile üretir. Kamera açıları ve hareketleri, görüntüler arasındaki bağlantı ve geçişler kurgu ile birbirine bağlanır. Filmin içindeki zamanın devamlılığı ve kopukluğu kurgu ile sağlanmaktadır.

1925 Sovyet Sosyalist Cumhuriyeti Birliği yapımı Sergei Eisenstein'ın *Potemkin Zırhlısı* filminde kurgunun sinema için önemi görülmektedir. Meşhur sahnesi olan Odessa Merdivenleri'nde çekilen sahneler kurgu ile zamansal bir değişime uğramıştır (Andrew ve Şener, 2000, s. 59). Aynı sahnenin tekrarı ile zaman uzatılmış ve bitmek bilmeyen merdivenler, seyirci üzerinde gerilimi arttırmayı sağlamıştır.

Zaman bağlamında bakılacak olursa, filmde gösterilen, sunulan görüntüler akıcı haldedir. Art arda gelen durağan görüntülerden oluşan hareketli görüntüler, zaman ve mekân olarak seyreden algısında gerçekmiş gibi algılanmaktadır. Sinema, bunu bazen kronolojik zaman ve devamlılığın kesintisizliği ile yaparken, bazen de bunu bozarak yapmaktadır. İnsan beyni yapısı gereği, geçmişi depolamaktadır ve şu an içinde bulunduğu anı yaşayıp geleceği öngörmektedir. Sinema da bu yapıya çok benzer bir yapı kurmaktadır.

Video yapıtlarının sinemaya getirdiği yeni olanaklar ve görme biçimleri ile zaman ve mekân kavramları sorgulanmıştır. Video, zaman ve mekânın kullanımını sinemadan ilham alıp değiştirerek ve sorgulayarak seyirciye aktarır. Seyirci hem sinema hem de

⁴ Flashback: filmin içinde geçmiş bir olaya ve zaman geri dönüş anlamına gelmektedir.

video karşısında görüntüleri seyrederken zaman ve mekân kavramları sürekli olarak ona hatırlatılmaktadır. Bu hatırlama süreci ile birlikte seyirci, Guy Debord'un (2006, s. 16) söylediği gibi seyre dalarak ya daha az var olmakta ya da seyrin içinde bir araştırmacı, gözlemci konumda aktarılanı araştırmakta ve sorgulamaktadır.

Bu bölümde üç başlık altında sinema ve videonun birbirleri ile olan diyalogu, zaman ve mekân ekseninde incelenmiştir. Aynı zamanda video sanatçılarının zaman kavramını ele aldıkları yapıtlarından bahsedilmiştir. Seyrederek özgürleşme potansiyeline sahip olabilen, aktif ve uyanık seyircinin katılımı ile zaman kavramının arasındaki diyalog bu bölümde araştırılmıştır. Zamanın tekrarı, gerçek zamanlı çekilen görüntüler ve sinemanın dilini kullanarak zaman kavramını yeniden yaratıp seyirciye sunan sanat yapıtı örnekleri üzerinde durulmuştur.

4.1. GERÇEK ZAMAN VE SİNEMANIN ZAMANI

Zaman kavramı, Hollywood ana akım sinemada seyirci sinema salonundan çıktıktan sonra, film evrenindeki zaman ve mekânın seyircinin zihninde devam etmesi için anlatı içerisine dâhil edilmektedir. Zaman senkronu ve devamlılık açısından kurgunun sinemadaki yeri, Sovyet Rusya'nın kurgu analizleri ve kuramları ile başlamıştır. Bazı filmler zaman kavramını kesintiye uğratarak sunarken, bazı filmler ise kesintisiz kurgu ile yani filmde kesilmiş bir yer olmadan sunmaktadır. Kesintisiz kurguda, hareketli kameralar, vinçler, ray sistemleri ile film, başından sonuna kurguda kesilmiş bir sahne olmadan seyirciye sunulur.

Sinemada gerçek zamanlı çekimler ve sahneler, gerçeklik kavramı ile seyirciyi kuşatmaktadır. Uzun ve kesintisiz (*long take*) yani kurguda kesilmemiş çekimler, genellikle filmlerde gerilim sahnelerinde kullanılan bir sinema tekniğidir. Bu tekniğin en bilinen örneklerinden biri, 1958 yılında Orson Welles'in yönetmenliğini yaptığı *Touch of*

Evil (Bitmeyen Balayı) (**Görsel 4.32**) filmindeki bomba sahnesidir. Kamera, üç dakika otuz saniye boyunca kesme olmadan hareketine devam etmektedir. Filmin giriş sahnesinde adamın elinde bomba vardır ve bombayı sahnedeki çiftin bineceği arabanın bagajına koyar. Arabanın hareketi ile yerden yükselen kamera, gerçek zamanlı olarak arabayı takip eder. Bu hem seyircideki gerilimi arttırırken hem de gerçekliğin seyirciye sunumunda önemlidir. Bu kurgu tekniği, gerçekliği seyirciye aktardığı ve seyirciyi hikâyenin içine dâhil ettiği için macera ve aksiyon sahnelerinde sıklıkla kullanılmaktadır.



Görsel 4.32: Orson Wells, Touch of Evil filminin ilk ve en uzun sahnesi, 1958.

Kurguda kesilmeden çekilmiş sahnelerin gerçekliği seyirciye yansıttığı görülmektedir. Buna ek olarak, gerçekliği yansıtmak amacıyla iki film arasında gerçek zamanın geçtiği filmler bulunmaktadır. *Before Sunrise* (Gün Doğmadan) ve *Before Sunset* (Gün Batmadan) filmleri (**Görsel 4.33**) en bilinen ve en başarılı örneklerdendir. 1995 tarihli Richard Linklater tarafından çekilmiş olan *Before Sunrise* filmi, şans eseri trende yolları kesişen iki üniversiteli gencin tutkulu aşkını konu alır. Şehri birlikte doyasıya gezen çift en sonunda kendi ülkelerine dönmek için ayrılmak zorundadırlar ve ayrılmadan önce bir anlaşma yaparlar. Seneler sonra belirledikleri gün ve saatte ayrıldıkları yerde olma sözü verirler. Bu anlaşma zaten devam filminin geleceğinin habercisidir.

2004 yılında yine aynı yönetmen Richard Linklater tarafından çekilen *Before Sunset* filmi, tam dokuz yıl sonra çekilir. Gerçek zamanlı olarak dokuz yıl yaşlanmış olan filmin karakterleri Jesse ile Celine'i görürüz. Etkileyciliği ve seyirci üzerindeki çarpıcılığı

yadsınamayacak ölçüde başarılıdır. Gerçek zamanın bu denli etkileyici bir şekilde kullanıldığı *Before Sunrise* ve *Before Sunset* filmleri, ana akım sinema tekniği ile hikâye yapısı oluşturulmuş, senaryoya alınmış ve çekilmiştir.



Görsel 4.33: Richard Linklater, *Before Sunrise/Before Sunset*, 1995/2004.

Andy Warhol tarafından 1964 yılında çekilen *Sleep* (Uyku) adlı filmin süresi beş saat yirmi dakikadır ve bu sürede gerçek zamanlı olarak sevgilisi John Giorno'nun uyuması çekilmiştir. Andy Warhol, sonrasında 1964 yılında *Empire* isimli çalışmasını gerçekleştirir. Sekiz saat boyunca *Empire State* binası filme çekilmiştir. Bu videoların beş saat ya da sekiz saat boyunca izlenmesi imkânsız gibi gözükmektedir. Fakat burada Andy Warhol, amacının zamanı görmek olduğunu söyler.

Andy Warhol'un zamanı görmek amacıyla çekmiş olduğu sekiz saat süren *Empire* filmi ile *Before Sunrise / Before Sunset* filmleri arasında geçen gerçek zaman kıyaslanırsa, Warhol'un yapıtının seyirciye zaman kavramını gösterdiği, Richard Linklater'ın filmlerinin ise seyirciye gerçek zamanın deneyimini yaşattığı söylenebilir. Az sayıda kişi sonuna kadar Andy Warhol'un videosunu izlemiş olabilir. Linklater'ın iki filmi arasındaki dokuz senelik film zamanı gerçek zamana dönüşmüştür. Filmde zaman kavramı, seyirci için etkileyici bir yöntem ile vurgulanmıştır.

Bununla birlikte video yapıtlarının da gerçek zamanı kullandığını, video sanatçıların da bunu kullanarak anlatmak istediklerini seyirciye aktardıklarını görebilmekteyiz. Bill Viola, videonun zamanını değiştirerek zaman kavramını sorgulamaktadır. 2002 yılında



Görsel 4.34: Bill Viola, The Path, 2002.

çekmiş olduğu *The Path* (Yol) (**Görsel 4.34**) isimli video çalışması, ormanın içinde hep aynı yöne doğru ağır çekimde giden insanların hareketlerinden oluşmaktadır. Yaptığı ağır çekimlerle insan algısının bir anda kavrayamadığı anlık dilimlerin altını çizmektedir (Altunay, 2014, s. 104). Kamera, sabit bir noktadadır. İnsanlar çerçevenin içine girdikten sonra yürüyüp çıkmaktadır. Bill Viola, videonun zamanını durağanlaştırarak anlatmak istediğini seyirciye sunmaktadır.

Zaman kavramı, sinemanın ve video yapıtları içinde ele alınan önemli kavramlardan biridir. Richard Linklater'ın *Before Sunrise* ve *Before Sunset* filmlerinde, içinde bulunduğumuz gerçek zamanı seyirciye sunarak zaman kavramını ele alırken; Andy Warhol, *Empire* adlı filminde sekiz saat çekim yaparak zamanı görmeyi ve seyirciye sunmayı tercih etmiştir. Bill Viola ise *The Path* videosunda zamanı durağanlaştırarak sabit kamera ile çekilen görüntüleri mekânın içine yerleştirmiştir. Birçok farklı açıdan zaman kavramı ele alınıp seyirciye aktarılabilir. Önemli olan nokta, bunun nasıl aktarıldığıdır. Biçim ile birlikte içerik, zaman kavramının sorgulanmasında ve aktarılmasında önemli bir etmendir.

4.2. ZAMANIN TEKRARI

Sinema ve video yapıtlarında zamanın tekrar edilmesi, yönetmen ya da video sanatçısı tarafından belirlenen amaca hizmet etmektedir. Seyirci için zaman kavramının bellek ile ilişkisi bulunmaktadır. Az önce gördüğü görüntü ile şimdi gördüğü görüntü arasında bir anlam kurmaya çalışır. Filmin kendi zamanı, kurgu ile sağlanmaktadır. Çoğu zaman

filmlerde olayların akışı ve birbiri arasındaki bağ kronolojik ilerlemektedir. Fakat bazı filmler zaman kavramını değiştirir ve tersine çevirir ya da yavaşlatıp hızlandırır.



Görsel 4.35: Tom Tykwer, *Run Lola Run*, 2000.

Sinemada zamanın tekrar edilmesini anlattığında sunan 2000 tarihli Tom Tykwer yapımı *Run Lola Run* (Koş Lola Koş) (Görsel 4.35) filmi, yirmi dakika içerisinde sevgilisinin hayatını kurtarmak için on bin mark bulmak zorunda olan Lola'nın hikâyesini konu almaktadır. Filmin yapısına bakıldığında, küçük bir olayın bütün hikâyenin geri kalanını etkilediğini, domino taşı etkisi yarattığını görmekteyiz. Parçanın bütün içindeki yerini sorgulayan film, gerçek olan ile mizansen arasında bağ kurmaktadır.

Filmde ilk olarak Berlin'in kuş bakışı görüntülerini görmemiz, olayların burada geçeceğine dair bilgi vermektedir. Lola'nın yirmi dakika boyunca koştuğu ve kat ettiği yollar Berlin'in ara sokakları ve caddeleridir. Yönetmen, seyircinin hikâyenin gerçekliğini kavrayabilmesi açısından film mekânını gerçek mekânlardan seçmiştir. Fakat *Run Lola Run* filminin gerçeklik ile seyircinin bağını koparan ve filmin film olduğunu hatırlatan bir kurgusu vardır. Anlatının kurgusu, dolan yirmi dakika ve Lola'nın sevgilisinin öldürülmesi ile tekrar başa sarmakta olan bir zamanın kurgusudur. Yönetmen, aynı zamanda zamanı istediği gibi yönetebildiğini de filmin içinde yansıtmıştır. *Run Lola Run* filmi, seyirciye kendisinin seyreden olduğunu hatırlatan filmlerden biridir. Filmin zamansal kurgunun tekrarı üzerine dönen bir anlatı yapısına sahip olması, seyircinin zaman kavramı hakkında düşünmesini sağlamaktadır. Zaman kavramını düşünmeye başlayan seyirci, film zamanı ile kendi zamanının, hatta filmin sahnelerinin çekildiği zamanın farkına varabilmektedir. Düşünen ve aktif katılım sağlayan seyircinin genel bakış açısı, sanat içindeki kavramların yeniden yorumlanması ve sanatın kavramlarının yeniden sorgulanması yönündedir.

Video yapıtlarına bakıldığında ise, belirli bir zaman ve mekân içinde yeni mekân ve zaman deneyimleri oluşturabilmektedir. Video yapıtlarının yeni ifade biçimleri, zaman ve mekân kavramlarını ele alan sanatçılara yeni fırsatlar sunmuştur. Zaman kavramını sorgulayan ve etkileyici bir şekilde sunan Christian Marclay, sinema dilinin olanaklarından da faydalanan video sanatçılarından biridir.



Görsel 4.36: Christian Marclay, The Kiss, 1991.

Christian Marclay, 1991 yapımı *The Kiss* (Öpücük) (Görsel 4.36) adlı videosunda, siyah beyaz bir filminden aldığı öpüşme sahnesini tekrar kurgulamıştır. Videonun kurgusunda görüntüler, ritimsel olarak ses ile birlikte tekrar etmekte, sahne kare kare ilerlemektedir. Gözün

algıladığı saniyede yirmi dört kare kuralı, bu video yapıtında kırılmaktadır. Marclay, *The Kiss* adlı video yapıtında görüntüleri devamlılık içinde seyirciye sunmak yerine, kare kare ilerleterek göstermektedir. Bunu yaparak filmin art arda eklenen durağan görüntülerden oluştuğunu seyirciye hatırlatmaktadır. Bununla birlikte Marclay, sinemadaki zamansal olarak kurgunun açık edilmesini amaçlamıştır. Seyirci, *The Kiss* videosunda devamlılığı ana akım sinemadaki gibi görmemektedir. Sinemada klasik ve düz bir kurgu ile devamlılığa sahip olan anlatıda çiftin öpüşmesini bir kere gördükten sonra ayrılmasını seyreden seyirci, bu videoda zamansal kurgunun bozulup tekrar sunulduğunun bilincine varmaktadır.

Tom Tykwer yapımı *Run Lola Run* filmi ile Christian Marclay'ın *The Kiss* adlı video yapıtını zaman bağlamında karşılaştıracak olursak, aynı zaman dilimindeki olayların her seferinde farklı gelişmesini ve gösterilen zaman tekrarları arasındaki sürenin daha uzun olmasını konu edinmektedir yapıtında ise aynı anın tekrar tekrar ve sık aralıklarla gösterildiğini görmekteyiz. *Run Lola Run* filminde zamanının geri alınması ve aynı

zamanın tekrar edilmesi, *The Kiss* videosunda ise görüntülerin kare kare sunulması seyircinin zaman kavramı ile ilgili düşünmeye başlaması potansiyelini taşımaktadır. Sinema ve video yapıtlarında zaman kavramı temelinde üretilen eserler, seyircinin düşünmesini ve icraya katılmasını sağlayabilmektedir.

Run Lola Run filminde seyircinin zaman kavramını yorumlamasını sağlayan etken, filmin zamansal kurgusudur. *The Kiss* isimli video yapıtında ise seyirci durağan görüntülerin kare kare tekrarını görerek zamansal kurgunun farkına varmış olur. Hem *Run Lola Run* filmi hem de *The Kiss* adlı video, seyircinin zaman kavramı hakkında yorum yapabilmelerini sağlamakta ve seyirciyi düşünmeye sevk etmektedir.

Buna ek olarak ses ve görüntünün eşzamanlılığı izlenilenin gerçekliği açısından ayrılmaz bir husustur. Sesin gerçekliğe katkısı gördüğümüz şeyin sesini duymamızdır. Sesin sinemadaki yeri büyük bir paydayı kaplamaktadır.

Ses ve görüntünün senkronu veya senkronsuzluğu video sanatçıları tarafından yapıtlarda sorgulanmakta ve seyirciye sunulmaktadır. Senkronu bozulmuş ses ve görüntü, 1974 tarihli Richard Serra ve Nancy Holt yapımı *Boomerang* video çalışmasında seyirciye gösterilmektedir. Videoda kadının konuşması ve sonrasında sesinin yankısı gelmektedir. Bu videoda sanatçılar tarafından ses ve görüntü senkronunun sorgulandığı açıkça görülmektedir. Şimdi ile demin, az önce gibi zamanların karşılaştırılması, ses ve görüntünün eşzamanlılığı ya da eşzamansızlığı seyirciye sunulmaktadır.

Run Lola Run filmi ve *The Kiss* video yapıtında zaman kavramı sorgulanmıştır. Filmde zaman, anlatı içinde sona erip başa dönmektedir ve olaylar her seferinde farklı gelişmektedir. Videodaki zaman ise kare kare ilerlemektedir ve aynı an tekrar tekrar, sık aralıklarla gösterilmektedir. *Boomerang* isimli video yapıtı ise sanatçı tarafından ses ve görüntünün senkronu bozularak seyirciye sunulmaktadır. Film ve videoda zamanın tekrar edilmesi ve bölünmesi, zamanın durağanlaştırılması gibi durumlar, seyircinin zaman

kavramı hakkında düşünmesini sağlamaktadır. Seyircinin bakarak özgürleşme sürecinde zaman kavramı tarafından çevrenmesi, seyirciye yeni görme olanakları ve biçimleri sağlamaktadır.

4.3. VIDEO YAPITLARI SİNEMANIN DİLİNDEN NASIL ETKİLENMİŞTİR?

Douglas Gordon, sinema dilinin olanaklarını iyi bilen ve bunu kullanan, aynı zamanda sanata ve sinemaya yeni açılımlar kazandıran öncül video sanatçılarından biridir. Son yirmi yıl içerisinde sinema ve sanat arasındaki iletişimde öncül sayılan eseri 1993 tarihli *24 Hour Psycho* (24 Saat Sapık) (Görsel 4.37) adlı video yerleştirmesidir.



Görsel 4.37: Douglas Gordon, *24 Hour Psycho*, 1993.

Gordon, *24 Hour Psycho* adlı videosunda, görsel, işitsel ve zamansal düzenlemeler ile sinemanın kendisinden faydalanmaktadır. Çünkü film görüntüsünü kullanmaktadır.

1960 yapımı Alfred Hitchcock'un *Psycho* (Sapık) filmi, Douglas Gordon'un video eserini yaparken ilham almaktan öte temellük ettiği filmidir. Gordon, filmin zamanını neredeyse durma noktasına getirmiş, saniyede sadece iki kare oynayacak şekilde filmin zamanını değiştirmiştir. Filmi yirmi dört saate uzatmış ve ana akım sinema örneklerinden biri olan *Psycho* filminin kurmaca zaman boyutunun netleşmesini sağlamıştır. Kurgunun filmlerde gizlediği noktalar bulunmaktadır. Görünmez kesme (*invisible cut*) ile yapılan kesme işlemi, iki sahne arasındaki geçişi seyirciye direkt olarak göstermemektedir. Kameranın önünden geçen bir karakterin görüntüyü tamamen kapatması ile oluşan siyahlık, görünmez kesme ile bir sonraki sahneye geçişte köprü niteliğindedir. Bununla birlikte filmin devamlılığını, sahnelerin birbiri arasındaki akıcılığı ve akışı kurgu ile

sağlanmaktadır. Douglas Gordon, filmdeki zamansal kurguyu değiştirip yeniden yaratarak film zamanının seyirci tarafından fark edilmesini sağlamaktadır.

Bir diğer değinilmesi gereken nokta ise *Psycho* filmindeki oyunculuklardır. Film kendi zamanında seyredilirken oyuncuların davranışları ve rolleri seyircinin gözüne batmamaktadır. Fakat Douglas Gordon, filmi yirmi dört saate kadar uzattığı için oyuncuların jest ve mimikleri daha çok belli olmuştur. Bu durum, filmin film olduğunu seyirciye hatırlatmaktadır. Sinemanın dilini video yapıtları ile birleştirmek, sanatın anlatım olanaklarına çeşitlilik kazandırmaktadır. Gordon, yeni görme biçimlerini seyirci için sunarken görsel ve işitsel anlatım dili olan sinemanın geleneklerinden yararlanmaktadır.

Douglas Gordon, yerleştirmenin olduğu mekânda seyircinin icra ile kuşatılmasını amaçlamaktadır. Perde alt başlığında da bahsedildiği üzere, Douglas Gordon'ın *Through a Looking Glass* adlı video yerleştirmesi, sinemadan yararlanarak oluşturduğu bir yapıttır. Martin Scorsese'nin *Taxi Driver* filminden Travis'in kendisi ile konuştuğu sahnenin iki perde üzerine yansıtılması ile oluşturulan bir video yerleştirmedir. Yerleştirmenin gösterildiği mekânda seyircinin bedensel kabiliyeti ve özgürleşme potansiyeli daha fazladır. Seyirci mekânın içerisinde yerleştirme ile çevrildiğinde, sanatçı tarafından anlatılmak istenenin farkına varmaktadır. Film, seyirciye bir hikâye sunmaktadır. *Through a Looking Glass* yapıtında ise iki perde üzerine görüntüleri yansıtan sanatçı, seyirciye her iki yönden de soru yöneltip seyircinin aktif olduğu bir deneyim sağlamaktadır.

Christian Marclay, sinemanın geleneksel dilini kullanarak seyircilere kazandırdığı yeni görme biçimleri ile bilinen video sanatçılarından biridir. 2010 yılında yapmış olduğu *The Clock* (Saat) (**Görsel 4.38**) adlı eseri, gerçek zamanla senkronize edilmiş yirmi dört saat kesintisiz videodur. Bu video, filmlerdeki saatlerin gösterildiği sahnelerin toplanması ve kurgulanması ile oluşturulmuş bir yapıttır. Bu videoda önemli olan husus, gösterilen

saatlerin yirmi dört saat zaman dilimini tamamladığı gibi gerçek zamanla da senkronize olmasıdır.



Görsel 4.38: Christian Marclay, *The Clock*, 2010.

The Clock videosu, aynı zamanda kendi içinde de bir hikâyeye sahiptir. Günlük yaşamda insanların genel olarak yaptığı eylemler saatlere uygun bir şekilde seyirciye sunulmaktadır. Sabah yedi civarı uyanıp kahvaltı edenlerin, öğleden sonra toplu taşıma araçlarının, akşam saatlerinde de akşam yemeği yiyenlerin ve gece yarısında barlara gidenlerin, rüya görenlerin sahneleri gösterilmektedir. Bu sahnelerdeki saatleri gösteren görüntüler kurgulanıp birleştirilmiştir.

Sonuç olarak, bu bölümde zaman kavramı, gerçek zaman ve sinemasal zaman, tekrar eden zaman, zamanın atlaması olarak incelenmiştir. Sinemada kurgu ile yaratılan film zamanı, *Potemkin Zirhlisi* filmi ile örneklendirilmiştir. Hollywood ana akım sinemanın klasik anlatı yapısı ve devamlılığı ile kurgusal zamanın değiştirildiği video yapıtları karşılaştırılmıştır. *Run Lola Run* filmindeki belli bir zaman aralığının tekrarından ve *The Kiss* video yapıtındaki görüntülerin kare kare gösterilmesinden bahsedilmiştir. Sinemanın dilini kullanarak seyirciye kazandırdığı yeni görme biçimleri hususunda Douglas Gordon ve Christian Marclay örnekleri verilmiştir. Sinema ve video yapıtları zaman kavramını sorgulamakta, araştırmaktadır ve zaman kavramı içerisinde seyircinin konumunu da analiz etmektedir. Özellikle verilen son örnekler, video yapıtlarının sinemanın geleneksel dilini kullanarak eserler ürettiğini ve seyirci için yeni görme biçimleri sunduğunu göstermektedir. Seyirci, yönetmen ve sanatçı tarafından zaman kavramının sorgulanması, değişikliğe uğratılması, tekrar edilmesi ve yeniden kurgulanması ile düşünmeye, kavramları analiz etmeye ve aktif bir katılım ile yapıtı seyretmeye sevk edilmektedir.

SONUÇ

Sinema ve video yapıtlarının içerisinde seyircinin deęişen konumunun araştırıldığı süreçte, sinemanın ve video yapıtlarının seyirci ile olan ilişkileri incelenmiştir. Bu incelemede, sinemanın tarihsel sürecine, sinema akımları ve bu akımların içerisindeki seyircinin konumuna, videonun tarihsel sürecine ve öncül video sanatçılara, zaman ve mekânın sinema ve videoda işleniş biçimine, video yapıtlarının sinemaya sağladığı olanaklara ve yeni açılımlara, sinema ve videonun seyirci üzerindeki etkisine değinilmiştir.

Sinema ve videonun kullandığı dilin deęiştığı görülmektedir. Seyircinin katılımı ve deneyimi de buna baęlı olarak deęişmektedir. Günümüzde, daha bilinçli seyirci kitlesi bulunmaktadır. Artık sinemanın dilini bilen, sinemanın diline hâkim bir kitle vardır. Bunun yanı sıra video yapıtlarının gösterdiklerine aşına olan ya da eserin alt metnini algılayabilen seyirci kitlesinden de söz etmek mümkündür. Günümüz seyirci kitlesi, video yerleştirmeleri ve heykelleri gördüğünde, film ya da videonun gösterildiği mekânda görüntüleri seyrederken bilgi sahibi olabilmektedir. John Berger'ın (1999) da söylediği gibi kalabalık imgeler yığını ile kuşatılmış olan günümüz seyirci kitlesi, bilgi sahibi olurken deneyim de kazanmaktadır. Seyirci, ifade edilmek isteneni kavrayabilmekte ve bu sayede bilinçli bir katılımcı olabilmektedir.

Seyirci ile kurduğu diyalog bağlamında video yerleştirme, seyircinin katılımına, videonun gösterildiği mekânda ifade edileni deneyimleyebilmesine ve bedensel kabiliyetinin daha fazla olmasına imkân veren sanatsal yaklaşımdır.

Video yapıtlarının tarihsel sürecinin ve sinema tarihi içerisindeki yerinin incelenmesinin hedeflenmiş olduğu birinci bölümde video sanatının öncülleri ve sinema akımları içerisindeki konumu araştırılmıştır. 28 Aralık 1895'te *Trenin Gara Girişi* filmiyle başlayan serüven bugün hala devam etmektedir. Diğer yandan Nam June Paik'ın

öncülüğünü yaptığı video sanatı, günümüz dünyasında teknoloji ile birlikte gelişerek devamlılığını sürdürmektedir. Seyircinin hafıza ve hayal gücü bu gelişim ve değişimde oldukça etkilidir. Sinema kuramcısı Hugo Münsterberg (2013), imgelerin insan zihni tarafından yeniden düzenlendiğini ve alınan verilerin anlamlı olabilmeleri için insan beyninin hafıza ve hayal gücünden yararlandığını söylemektedir. Yani, sinemanın ve videonun ürettiği imgeler, seyirci olmadan anlamsız olmaktadır. Hafıza ve hayal gücüne gereksinimleri vardır. Geçmişten günümüze gelen ve geleceğe aktarılacak olan sinema ve video yapıtları, seyirci ile iletişimini geçmişten günümüze devam ettirmektedir. Nam June Paik'ın da söylediği gibi gelecek, görüntü üzerinedir.

Seyirci, sanat yapıtının karşısında farklı görme biçimleriyle karşılaşabilir. Biçimsel dönüşümün, sanat nesnesine olduğu kadar seyircinin algılama, deneyimleme ve anlama süreçlerine; görme ve bakma eylemlerine de etkisi olmuştur. Ranciere'in (2015) de söylediği gibi, zekânın edimi görmek ve gördüğünü karşılaştırmaktır. Seyircinin üzerindeki bu etki, sadece sanat yapıtlarının biçimi ile değil, aynı zamanda içeriği ile de sağlanmaktadır. Sanatçıların yapıtlarında kavramsal açıdan ifade etmek istedikleri yeni görme biçimlerine yönelik açılımları, seyirciyi bilinçli ve aktif bir konuma getirdiği görülmüştür.

Seyrederek bilinçli hale gelen seyircinin konu edildiği ikinci bölümde seyreden aktif ve pasif konumundaki katılımı görsel algı ve görsel bellek ile birbirine bağlıdır. Seyircinin görme, algılama süreci, Bergson'un (2007) *Madde ve Bellek* adlı kitabına göre, bir oluş ve büyümedir. Bergson, görsel belleğin analizini yaparken anı-imgeden bahsetmektedir. Bu noktada, seyreden kendi kişisel görüşleri ve düşünceleri algılama sürecine dâhil olmaktadır. Bireyin daha önce edinmiş olduğu bilgiler ve deneyimler, algılananın farklılaşmasına yol açmaktadır. Bireyin yaşadığı toplum, büyüdüğü kültür bilgilerin oluşmasında ve algılama sürecinde önemli bir etkidir. Bununla birlikte, görsel algıyı etkileyen diğer bir husus ise duyu organlarımızdır. Algılama süreci bilişeldir ve bu süreç birey tarafından bilgi edinme temelinde gerçekleşir. Roland Barthes'in (2016) *Camera Lucida* adlı eserinde fotoğrafı tanımlarken söylediği *punctum* ve *studium* kavramları, algılama sürecine dâhil edilmektedir. Algı diyalogu, fotoğrafa bakan kişinin yaşadığı

topluma, edindiği bilgi ve deneyime göre değişmektedir. Sadece fotoğraf değil, film ve videodaki görüntüler de seyredenin algısını etkilemektedir. Seyirci, algılama sürecinde bilincini, zihnini, bilinçaltını kullanmaktadır.

Jacques Rancière'in (2015) *Özgürleşen Seyirci ve Cahil Hoca: Zihinsel Özgürleşme Üstüne Beş Ders* adlı kitapları ekseninde özgürleşme kavramının seyirci için bir süreç olduğunu söyleyebiliriz. Özgürleşme süreci, seyircilerin görüntüler karşısında aktif bir katılım ile icrayla kuşatılmaları, bedensel kabiliyetlerini etkin bir şekilde ve kısıtlanmadan kullanabilmeleri, bilinçsiz bir seyretme eyleminden ziyade bilinçli, uyanık bir halde gösterileni seyretme eylemi anlamına gelmektedir.

Üçüncü bölümde ise, mekân kavramı başlığı altında sinema ve videonun hem içindeki mekân hem de seyirciye sunulduğu alandaki mekân özgürleşme süreci ile yakından ilgilidir. Mekân olgusu, bütündür ve varoluşaldır. Pallasmaa'ya (2001) göre varoluş mekânları yaratan filmler, dışsal mekânın ve zihinsel mekânın birleşimidir ve seyircinin bilinçaltına etki etmektedir. Henri Lefebvre'nin tanımladığı tasarlanan mekân, seyircinin bilincinde kurduğu ve tasarladığı mekândır. Filmde ve videoda tasarlanan mekânlar, seyircinin zihinsel sürecinin aktif bir halde olmasını sağlayabilir ve gösterinin karşısında düşünen, sorgulayan ve araştıran seyirci için farklı bir deneyim yaşatabilir.

Sinema ve video yapıtlarının diyalektiği içinde mekânın önemli bir yeri vardır. Sanatçıların mekânı ve mekânın içerisinde video yerleştirmeyi seyirciye sunma biçimleri farklılık göstermektedir. Sanatçılar, perde, çoklu kanal ve çerçeveleme tekniklerinin kullanımını ile seyirciye yeni görme biçimleri sunmaktadır. Douglas Gordon gibi *Through a Looking Glass* video yerleştirmesi ile seyirciyi icra ile kuşatmak, Bill Viola gibi *The Veiling* adlı video yerleştirmesi ile perdeyi tüllere bölerek sinemanın dilini göstermek, Sam Taylor-Wood gibi *Atlantic* adlı videosu ile sınırlı alanı göstermek ve kadrajın dışını merak ettirmek seyirciyi düşünmeye ve özgürleşme potansiyeline sahip olmaya sevk etmektedir.

Dördüncü ve son bölümde ise sinemanın ve videonun zamanı, tekrar eden zaman, gerçek zaman üzerinde durulmuştur. Filmler ve video yapıtları birbiri ile kıyaslanarak bir anlam oluşturulmak istenmiştir. Zaman kavramı, hem sinemada hem de video yapıtlarında üzerinde sıklıkla durulan kavramlardandır. Seyirci, Richard Linklater yapımı *Before Sunrise* ve *Before Sunset* filmleri arasında gerçek zamanı görmekteyken; Andy Warhol'un *Sleep* ya da *Empire* filmlerinde sanatçının kendisi zamanı görmek ve seyirciye sunmak istemektedir.

Video yapıtları, sinemanın geleneksel dilini kullanarak seyirciye yeni görme olanakları sağlamakta ve sinemanın dilini zenginleştirirken, kendi sınırlarını da genişletmektedir. Douglas Gordon ve Christian Marclay gibi video sanatçıları, zaman ve mekân kavramlarını sorgularken sinemanın dilinden faydalanmışlardır. Douglas Gordon'un *24 Hour Psycho* adlı videosu ve Christian Marclay'in *The Clock* adlı videosu sanatçıların sinemanın olanaklarını bilerek sinemanın dilinden faydalanmakta olduklarını gösterir.

Sonuç olarak, sinema ve video sanatı tarihinin başlangıcından beri seyirci kavramı, hem sinema ortamında hem de sanat alanında önemli kavramlardan biridir. Çalışmada, seyircinin aktif veya pasif katılımı, deneyimi, görsel bellek ve görsel algısı, gösterinin sunulduğu mekânın içerisindeki bedensel kabiliyeti, etken ve edilgen durumu gibi hususlar üzerinde durulmuştur. Sinema ve video yapıtları, zaman ve mekân kavramlarını sorgulayarak, değiştirerek ya da yeniden üreterek seyirciye sunmaktadır. Sinema ve video yapıtları, seyircinin özgürleşme potansiyeline sahip olması, bedensel kabiliyetini daha fazla kullanması ve düşünen, sorgulayan, analiz yapan katılımcılar olması için başlangıçlarından bu zamana kadar yapıtlar ortaya koymaktadır.

KAYNAKÇA

- Adanır, O. 2012, *Sinemada anlam ve anlatım*, Say Yayınları.
- Adorno, T.W. ve Horkheimer, M. 1996, *Aydınlanmanın Diyalektiği: Felsefi Fragmanlar II*, çev. O. Özgügül, Kabalcı Yayınevi.
- Alter, N. M. 2011, *Arnheim for Film and Media Studies*, Routledge.
- Altunay, A. 2004, *Mekanik Sanattan Elektronik Sanata Geçiş ve Video Sanatı*, T.C. Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Altunay, D. 2014, *Sanatın ortamında video. Eskişehir*, Anadolu Üniversitesi, İletişim bilimleri fakültesi.
- Arnheim, R. 2009, *Film as art*. Berkeley, University of California Press.
- Arnheim, R. and Ögdül, R. 2015, *Görsel düşünme*. İstanbul, Metis Yayınları.
- Arslantepe, M. 2007, *Bir film çekmek ve masaüstü filmciliğe giriş*, İstanbul: Beta Basım Yayım Dağıtım.
- Andrew, D. 2011, *What Cinema Is!*, Wiley-Blackwell Press.
- Andrew, D. and Şener, I. 2000, *Sinema kuramları*, İzdüşüm yayınları, İstanbul.
- Armes, R. 1988, *On Video: Central Element In The Communication Spectrum*, Routledge.
- Badley, L. 2016, *Dünya Sinemasında Akımlar*, DORUK yayınları.
- Barthes, R. 2016, *Camera Lucida*, Altıkırkbeş Yayın, İstanbul.
- Barthes, R., Rifat, M. and Rifat, S. 2009, *Göstergebilimsel serüven*, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Bazin, A. 2009, *Sinema Nedir?*, çev. İbrahim Şener, İzdüşüm Yayınları, İstanbul.
- Berger, J. 1999, *Görme Biçimleri*, Metis Yayıncılık.
- Berger, C., Roloff, M. and Roskos-Ewoldsen, D. 2010, *The handbook of communication science*, Thousand Oaks, Calif, Sage.
- Bergson, H. 2007, *Madde ve bellek*, Dost Kitabevi, İstanbul.

- Bonitzer, P. Sökmen, S. and Bonitzer, P. (n.d.). *Kör alan ve dekadrajlar*.
- Bordwell, D. and Thompson, K. 2001, *Film Art: An Introduction*, McGraw-Hill Company, New York.
- Bozkurt, M. 2005, *Video Sanatı Enstalasyon / Film / Performans*, Bileşim Yayınevi.
- Bozkurt, M. 2005, *Video Sanatı*, Bilişim Yayınevi, İstanbul.
- Canikligil, İ. 2007, *Dijital Video ile Sinema*, Pusula Yayıncılık ve İletişim Limited Şirketi.
- Cereci, S. 1997, *Belgesel Film*, Şule Yayınları, İstanbul.
- Colman, F. 2014, *Film, theory and philosophy*, Routledge, London.
- Deleuze, G. 1981, *The Logique du Sens*, Les Editions de Minuit, Paris.
- Derman, I. 2009, *Fotoğraf ve gerçeklik*, Hayalbaz Kitap, İstanbul.
- Eisenstein, Sergei M. 1999, *Sinema Dersleri*, çev. Engin Ayça, Öteki Yayınevi, Ankara.
- Erdikmen, A. 2015, *Sinema Kuramları – Beyazperdeyi Aydınlatan Kuramcılar*, Su Yayınevi.
- Guynn, W. 2011, *Film History*, Routledge, London.
- Halbwachs, M. 2007, *Kolektif Bellek ve Zaman*, çev. Şule Demirkol, Cogito 50.
- Hanbart, J. G. 1986, *Video Culture: A Critical Investigation*, Visual Studies Workshop and Peregrine Smith Book, New York.
- Hillier, J. 1985, *Cahiers du cinéma*, Routledge & Kegan Paul in association with the British Film Institute, London.
- Karagöz, M. 2007, *Fotoğraf neyi anlatır*, Hayalbaz Kitaplığı.
- Kılıç, L. 2003, *Görüntü Estetiği*, İnkilap Yayınları.
- Kılıç, L. 1996, *Elektronik Görüntü ve Video Sanatı*, Üniversitesi İletişim Fakültesi Yayınları, Ankara.
- Kılıç, L. 1995, *Video Sanatı Eleştirel Bir Bakış*, Hil Yayın.
- Lefebvre, H. ve Ergüden, I. 2014, *Mekânın üretimi*, Sel Yayıncılık, İstanbul.

- Merleau-Ponty, M. 1962, *The Phenomenology of Perception*, Routledge & Kegan Paul Ltd., London.
- Monaco, J. 2002, *Bir Film Nasıl Okunur? Sinema Dili, Tarihi ve Kuramı Sinema, Medya ve Multimedya Dünyası*, çev. Ertan Yılmaz, Oğlak Bilimsel Kitaplar.
- Münsterberg, H. ve Langdale, A. 2013, *Hugo Munsterberg on Film*. Taylor and Francis Press, Florence.
- Orhan, K. 2011, *Kara Talih, Beyaz Perde*, Ezgi Kitabevi, Bursa.
- Pallasmaa, J. 2007, *The Architecture of image*, Rakennustieto, Helsinki.
- Pezzella, Mario. 2001, *Sinemada Estetik*, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara.
- Rancière, J., Kılıç, S. ve Sökmen, M. 2015, *Cahil hoca*, Metis Yayınları, İstanbul.
- Rancière, J. 2015, *Özgürleşen seyirci*, Metis Yayınları, İstanbul.
- Ropper, A., Samuels, M. ve Klein, J. 2014, *Adams and Victor's principles of neurology*, McGraw-Hill Education Medical, New York.
- Schulz, C. N. 1971, *Existence Space and Architecture*, Praeger Publishers Inc, New York.
- Schwerfel, H. 2013, *Sinema ve Sanat: Bir Aşk Hikâyesi*, RES, İstanbul.
- Sontag, S. 1999, *Fotoğraf Üzerine*, çev. Reha Akçakaya, Altıkırkbeş Yayın, İstanbul.
- Süalp, Z. 2004, *Zamanmekân*, Bağlam Yayıncılık, İstanbul.
- Yaşartürk, G. 2013, *Ve sinema*, Doruk Yayınları, İstanbul.
- Wollen, P. 1989, *Sinemada Göstergeler ve Anlam*, çev. Zafer Aracagök, Metis Yayınları, İstanbul.

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı : FURKAN RUŞEN
Doğum Yeri ve Tarihi : Bakırköy / 13.06.1993

Eğitim Durumu

Lisans Öğrenimi : Kadir Has Üniversitesi / Radyo, Sinema ve Televizyon
Yüksek Lisans Öğrenimi : Kadir Has Üniversitesi / Tasarım Yüksek Lisansı
Bildiği Yabancı Diller : İngilizce

İş Deneyimi

Çalıştığı Kurumlar ve Tarihleri: Pirana Film Yapım Şirketi / 2017-2018
İSMEK-Kısa Film Yapımı Öğretmenliği / 2018-

İletişim

Telefon : 0534 989 98 96
E-posta Adresi : furkanrusen@hotmail.com