

DIĞER SANAT FORMLARIYLA İLİŐKİSİ BAĞLAMINDA SOYUT VİDEONUN KÖKENLERİ

Alper Altunay*

Elif Güntürkün**

Özet

Video, manipüle etme potansiyeli açısından sanatçılara ilham veren ve ifade olanaklarını genişleten bir mecra olmuş, kendinden önceki sanat ortamlarının geleneklerinden sıklıkla yararlanmışır. Sayısal dönüşümle birlikte teknolojide yaşanan gelişmeler sanatta ifade olanaklarını da önemli ölçüde etkilemiştir. 1960'lı yılların muhalif kültürünün modernizmin öncelediğı sabit gerçek ve tanımları yadsıması, kavramsal sanattan beslenen türlerde özneliğın, kişisel duyumun, çok katmanlı anlam zenginliğinin öne çıkmasına neden olmuştur. Bu bağlamda performatif sanatların da içinde bulunduğu pek çok sanat formunda gerçekliğin soyutlanması, muhalif bir strateji olarak sanatçıların ürettiğı eserlerde gündeme gelmiştir. Video, örgün karakteristiğı nedeniyle sadece soyut sanat çerçevesinde değil, birçok farklı sanat formu içinde kendine kolaylıkla yer bulabilen bir araçtır. Farklı görme biçimlerine ve anlamın farklı yorumlarına seslenebilme potansiyeliyle soyut video, 70'li yıllardan itibaren sanatçıların sıklıkla başvurduğu sanat formlarından biridir. Elektronik synthesizerın (görsel efekt mikserleri) kullanımı ve diğerk teknolojik gelişmelerle birlikte video, manipülatif bir araç olarak sanatçıya anında anlama müdahale etme şansı tanımış, gerçekliğin alışıldık normlarını dönüştürmek için sınırsız olanaklar vermiştir. Bu çalışma kapsamında soyut videonun kökenlerinin araştırılması ve sanatın diğerk formlarıyla ilişkisinin ortaya konması amaçlanmaktadır. Çalışmada video sanatının ortaya çıktığı koşullar ile birlikte soyut videonun diğerk sanat formlarıyla ilişkisi irdelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Video Sanatı, Soyut Video, Video, Ekran, Avangart Sanat.

*Sorumlu Yazar: Doç. Dr. Anadolu Üniversitesi, İletişim Bilimleri Fakültesi Sinema ve Televizyon Bölümü. aaltunay@anadolu.edu.tr ORCID ID: 0000-0002-3323-6584

**Yazar: Arş. Gör. Anadolu Üniversitesi, İletişim Bilimleri Fakültesi Sinema ve Televizyon Bölümü. elifgunturkun@anadolu.edu.tr ORCID ID: 0000-0003-2003-6441

Geliş Tarihi: 25.01.2023 Kabul Tarihi: 14.02.2023 Yayın Tarihi: 28.02.2023

Atıf Bilgisi / Reference Information

Altunay, A, Güntürkün, E. (2023). Diğerk Sanat Formlarıyla İlişkisi Bağlamında Soyut Videonun Kökenleri. Türkiye Medya Akademisi Dergisi. Cilt: 3 Sayı:5, s. 78-108. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7650822>

Finansal destek var mı? Varsa, finansal destek kaynağını belirtiniz. (Cevaplanması zorunludur): Hayır
Çıkar çatışması var mı? Varsa belirtiniz. (Cevaplanması zorunludur): Yok
Teşekkür açıklaması var mı? Varsa belirtiniz. (Cevaplanması zorunludur): Yok

THE ROOTS OF ABSTRACT VIDEO IN THE CONTEXT OF ITS RELATIONSHIP TO OTHER ART FORMS

Alper Altunay*

Elif Güntürkün**

Abstract

Video has been a medium that inspires artists and expands their possibilities of expression in terms of its potential to manipulate, and it has often benefited from the traditions of its predecessor art mediums. Along with the digital transformation, the developments in technology have also significantly affected the possibilities of expression in art. The denial of the fixed facts and definitions prioritized by modernism by the oppositional culture of the 1960s led to the prominence of subjectivity, personal sense, and multi-layered meaning richness in genres fed from conceptual art. In this context, the abstraction of reality in many art forms, including performative arts, has come to the fore in the works produced by artists as an oppositional strategy. Due to its formal characteristics, video is a tool that can easily find its place not only in abstract art, but also in many different art forms. Abstract video, with its potential to appeal to different ways of seeing and different interpretations of meaning, is one of the art forms that artists frequently apply since the 70s. With the use of electronic synthesizers (visual effects mixers) and other technological advances, video, as a manipulative tool, gave the artist the chance to intervene instantly in understanding, giving unlimited possibilities to transform the usual norms of reality. Within the scope of this study, it is aimed to investigate the origins of abstract video and to reveal its relationship with other forms of art. In the study, the conditions in which video art emerged and the relationship of abstract video with other art forms were examined.

Keywords: Video Art, Abstract Video, Video, Screen, Avantgarde Art.

*Corresponding Author: Assoc. Prof. Dr. Anadolu University, Faculty of Communication Sciences Department of Cinema and Television. aaltunay@anadolu.edu.tr ORCID ID: 0000-0002-3323-6584

**Author: Research Assistant. Anadolu University, Faculty of Communication Sciences Department of Cinema and Television. elifgunturkun@anadolu.edu.tr ORCID ID: 0000-0003-2003-6441

Received Date: 25.01.2023 Accepted Date: 14.02.2023 Published Date: 28.02.2023

Is there financial support? Indicate the source of financial support, if any. (Must be answered): No

Is there a conflict of interest? If so, please specify. (Must be answered): No

Is there a thank you explanation? If so, please specify. (Must be answered): No

GİRİŞ

80’li yıllarda yaşanan elektronik devrimin hemen ardından gelen sayısal dönüşüm, toplumun birçok katmanında olduğu gibi sanat dünyasında da kayda değer değişimlerin yaşanmasına yol açmıştır. Daha önce, neon sanatı, kinetik sanat ve benzer avangart denemelerden sonra, 80’li yıllarda videonun sanatın ortamına girmesi ile birlikte, sanatçılar ilk kez elektroniğin bir sanat ortamı olarak keşfine yönelmişlerdir. O dönemde en çok tartışılan konuların başında, elektroniğin sadece müzikte değil, görsel sanatlarda da ne tür kavramsal dönüşümlere yol açacağı üzerine olmuştur. Örneğin, a-ha grubu küresel şöhret yakaladığı “Take On Me” şarkısının altyapısını bir elektronik synthesizer olan Roland Juno-60 ile yapmıştır. Bu ve benzeri ortamlar elektronik müzik aletleri içinde 80’li yıllarda kullanılmaya başlanmış ve elektroniğin popüler müziğin içinde yaygın olarak kullanımının yolunu açmıştır. Bu farklı denemeler sadece ses elektroniği sınırların içinde kalmamış, elektronik görüntü araçları dönemin sanatçıları tarafından ilgi odağı haline gelmiştir. Nihayetinde elektronik teknolojisi, müzikte yaptığı etki kadar görsel sanatlarda da kayda değer izler bırakmıştır. Yaşanan süreç, Williams’ın (2003) teknoloji ve kültürel biçim ilişkisinin sadece kitle iletişim araçları için değil, aynı zamanda sanatın ve yaratıcılığın tüm alanlarında yeniden yapılandırıldığını gözler önüne sermektedir.

Ses ve görüntü synthesizer araçları, 80’ler ile birlikte birer teknoloji olmaktan çıkar ve kültürel bir forma dönüşür. Dönemin müzik dünyasını gerçek anlamda domine eder ve dinleyiciyi daha önce deneyimlemediği, duymadığı bir ses biçimi ile karşılaştırır. Bu yeni ses biçimlerinin yanında elektronik görüntü üzerine yapılan farklı denemeler ve manipülasyonlar da aracın beklenenden daha elastik, daha esnek bir yapısı olduğunun farkına varılmasına yol açar. Fotoğraf ve filmde sonra; video oldukça pratik, kolay, hızlı, ucuz ve esnek bir araç olarak yeni bir cazibe merkezi haline gelir. 80’li yıllara gelindiğinde video en popüler görüntü üretme teknolojisi olarak evlerdeki yerini alır. Videonun denemeye açık yapısı ve dönemsel sanat hareketlerinin de etkisi ile aracın soyut kullanımlarındaki artan çeşitlilik dikkat çekicidir. Bu çalışma, sanatın ortamında soyut

videonun kökenleri üzerine odaklanmış ve literatür tarama yöntemi ile bu kökenleri ortaya koymayı amaçlamıştır.

Bir Kültür Ögesi Olarak Video

Bilindiği gibi, maddi kültür öğeleri, manevi kültür öğeleri ile birlikte harmanlanır. Kültürün toplumsal ve tarihsel yapısı, içinde yeşerdiği iklimle birlikte dönüşür. Bu açıdan bakıldığında, kültür öğelerinin sadece müzik ve film değil aynı zamanda televizyonun işlevsel rolü, moda, resim, sanat, teknik ve teknoloji gibi birçok farklı maddi ve manevi öğeyi de kapsadığı görülecektir. Bu noktada televizyon, 70’li yıllardan sonra küresel bir dönüşümün en önemli adımlarını atacaktır. Televizyon ekranın, Amerika ve Avrupa’da tüm evlerin salonlarında yerini aldığı bu dönemde, sadece bir görsel işitsel iletişim aracı olarak değil, aynı zamanda bir kültür makinası olarak da işlev görür. Filmin pahalı bir araç olmasının getirdiği “filme çekecek kadar önemli” ideası, videonun olanakları ile birlikte sarsılır. Özellikle taşınabilir video kameraların evlere girmesi ile birlikte gündelik yaşamdan kesitler, herhangi bir zamanın belgelenmesi gibi daha önce film ile kaydedilmeye değer bulunmayan birçok an, video teknolojisinin yaygınlaşmasının ardından kaydedilmeye değer hale gelir. Video, filme göre daha pratik, daha ucuz ve kolaydır. Taşınabilir fotoğraf ile yaygınlaşan “anı kaydetme geleneği”; hareketli görüntü için önce film, ardından ise video ile birlikte var olur.

Diğer yandan videonun görsel kültür içinde yapılandığı en önemli işlevlerden biride, belgeleme geleneği olmuştur. Fotoğrafın durağan olarak belgeleme becerisinin yerini gündelik yaşam içinde video alır. Video kameraların yaygınlaşması ile birlikte, video görüntüsü bireylere ulaşamayacakları yerlerin görüntülerini seri bir şekilde ve hiç elde edemeyecekleri nicelikte evlerine taşır. Üretilen görsel işitsel iletilerin çoğu filmin geleneklerinde olduğu gibi kurmaca değil, gerçek iletiler, gerçek metinlerdir. Bu açıdan bakıldığında video kamera gerçekliğin yeniden inşasında yeri doldurulamayacak kadar önemli bir yer kazanır.

70’li ve 80’li yıllar düşünüldüğünde, televizyonun küresel bir kültür aracı olarak nasıl bir işlevi olduğu, dünyayı küresel bir köye nasıl dönüştürdüğü (McLuhan, 2020) sıklıkla tartışılmıştır. Toplumlardaki görsel kültürün yapılanmasında 30’lu, 40’lı yıllarda fotoğraf ve film nasıl rol oynadıysa, 60’lı yıllardan 90’lı yıllara kadar videonun benzer bir rol oynadığı söylenebilir. Toplumların belleklerinin oluşmasında, kuvvetli ya da dağınık bir kolektif belleğin oluşumunda görsel işitsel araçların nasıl ve hangi etkide işlev gördüğüne ilişkin farklı tartışmalara ulaşmak mümkündür (Boyer & Wertsch, 2015). Televizyon ise dönemsel özellikleri ile bahsedilen bu kolektif belleği, küresel bir belleğe dönüştürür. Örneğin, 1985 yılında Bob Geldof ve Midge Ure tarafından Etiyopya’daki açlıkla mücadele amacı ile düzenlenen Live Aid konseri, Londra’da Wembley Stadyumu, Philadelphia’da ise JFK Stadyumu’ndan dönüşümlü olarak aynı anda 150’ye yakın ülkede canlı yayımlanmış, o zamanki nüfusun yüzde 40’ı tarafından yine canlı olarak izlenmiş bir organizasyon olarak anılarda yer alır. O dönemde yaşayan ve bu konseri canlı olarak izleyen bireyler, televizyonun küresel bir belleği nasıl yapılandığına bizzat tanıklık etmişlerdir.



Görsel 1. QUEEN, “Live Aid Konseri”, 1985.

Bir Sanat Ortamı Olarak Video

Video çağı olarak tanımlanan dönemin en belirgin özelliği ise, modernist dönemin sona ermesi ile birlikte, kes kopyala yapıştır kültürünün toplum içinde yer bulması, sanatta pastiş döneminin yükselmesi, kültürel alanda birbirini kopyalayan örüntülerin çoğalması olarak tanımlanabilir. Videonun sanatın ortamına girmesi ve sanatçıların videonun genel karakteristiğini özümsemesi, dönem içinde daha fazla video temelli yapıtın ortaya çıkmasına ön ayak olur. Dönemin en önemli isimlerden biri olan Paik, öncül video işlerinden birinde monitördeki görüntüyü bir mıknatıs yardımı ile deforme etmiş, manipüle ettiği görüntülerde anlamı bozarak televizyon yayın içeriğine saldırıyı amaçlamıştır. Magnet Tv ise video görüntüsünü deforme ederek soyut bir ifadeye dönüştürdüğü ilk çalışmalardan biri olarak bilinir. 1965 yılında New York'ta gerçekleştirdiği ilk kişisel sergisinde yer alan bu işi ile birlikte video sanatı tarihinde kayda değer izler bırakır.



Görsel 2. Nam June Paik, "Magnet Tv", 1965.

Paik'in avangart bir sanatçı olarak yaptığı bu çalışmalar, videonun bir sanat ortamı olarak nasıl ve hangi biçimde ele alınabileceğinin örneklerini sergiler. Paik ve dönemin diğer avangart sanatçıları ile birlikte; video, bir sanat ortamı olarak kendine çok daha farklı ve cesur bir yol çizer. Paik'in 1973 yapımı *Global Groove* işi ise tam anlamıyla televizyon ve küresel yapı içine oturur. Video sanatı tarihinin yapı taşlarından biri olan *Global Groove*; John Cage, Merce Cunningham, Allen Ginsberg ve the Living Theatre'ın performans kayıtlarından oluşan 28,5 dakikalık bir video çalışmasıdır. Video synthesizer ve elektronik müziğin yoğun olarak kullanıldığı videoda, dans performansları, Paik'in önceki performansları teknolojik olarak manipüle edilerek yeniden yorumlanır. Resim ve ses arasındaki ritim yankılanan resimler ile desteklenir.



Görsel 3. Nam June Paik, *Global Groove*, 1973.

Paik, bu çalışması ile geleceğin televizyon yayıncılığının nasıl olacağına dair bir öngörüde bulunur ve videonun açılışını aşağıdaki sunum ile başlatır: “Bu geleceğin video manzarasından bir akış, yeryüzündeki herhangi bir televizyon kanalını izleme olanağınız olduğunda, televizyon rehberleri Manhattan telefon rehberleri kadar kalın olacak”. Paik,

videonun bir kitle iletişim aracı olarak ne kadar güçlü bir yer edineceğini bir sanatçı bakışıyla, on yıl öncesinden haber verir. Diğer yandan, geleneksel televizyon yayıncılığına bir sanatçı olarak nasıl başkaldırılabilceğine dair bir yol çizer. Video artık gerek biçimsel gerekse anlamsal düzeyde manipüle edilerek yeniden şekillendirilebilen yeni bir mücadele alanıdır.

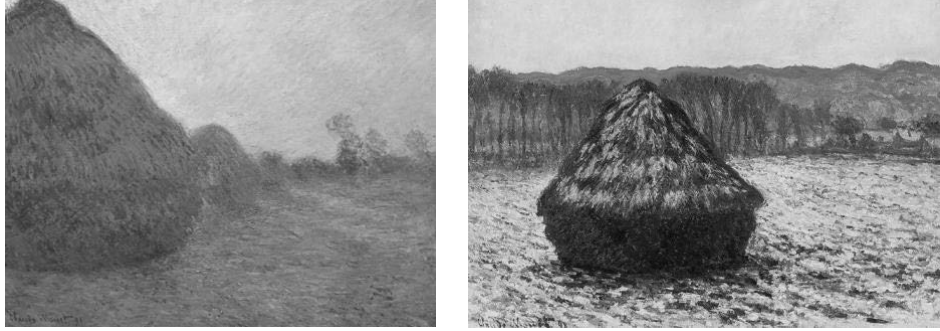
Televizyon yayınlarının somut, kurmaca/gerçek anlatılarına karşı; bir sanat ortamı olarak video soyut, kavramsal, kronolojik olmayan, deneysel bir yolda ilerler. Bu yolun yapı taşları incelendiğinde, soyut sanat geleneklerinin video ile nasıl örtüştüğü ve video sanatçılarının videoyu bir soyut sanat alanı olarak nasıl yapılandırdığı görülecektir. Öyle ki, 2020’li yıllara gelindiğinde bile, elektronik sanat ve yeni medya uygulamalarının, video sanatı döneminin bıraktığı izlerden devam ettiğini görmek ilgi çekicidir. Bu ise, dönemin sanatçılarının ne kadar güçlü bir iz bıraktığının göstergesi olarak kabul edilebilir.

KAMERA VE GERÇEKLİK

Videonun bir görüntü üretme aracı olarak nasıl bir dönüşüme eşik ettiği sorusu, video kameranın gerçekliği nasıl ve hangi koşullarda zapt ettiği ile doğrudan ilişkilidir. Çünkü fotoğraf ile kamera olarak tanımlana gelen görüntü üretme aygıtı, durağan görüntülerin üretilmesinden beri gerçekliğin tıpkısının aynısını zahmetsizce çok kolay bir şekilde üretebilmektedir. Fotoğraf kamerası bu nedenle birçok gelişmenin habercisi niteliğindedir. Toplumsal gelişmeler ve teknolojik ilerlemeler, sanatı ve sanat türlerini etkileyen, dönüşümünde baskın olan önemli dinamikler olarak öne çıkar. Bu açıdan, sanat akımları, yeni türler ve bu türlerin birbirleriyle olan etkileşimleri tarihsel ve toplumsal süreçlerle ilişkilendirilebilir. Renk, kompozisyon, ışık, perspektif gibi temel unsurlar açısından bakıldığında hem sinema sanatı hem de video sanatı için, fotoğraf bir temel eşik konumundadır. En basit anlamda, fotoğraf gerçekliği bu kadar iyi üretebiliyorken, sanata ve sanatçıya düşen yeni görevlerin neler olduğu bu dönemle birlikte tartışılır olmuştur. Diğer yandan kameranın varlığı ve ortaya çıkardığı resim ve yeniden ürettiği gerçeklik,

daha önce köklü temelleri olan resim ve heykel gibi sanat dallarında da radikal dönüşümlere zemin hazırlamıştır. Bu etkileşim teknoloji olduğu kadar toplumsaldır, bir o kadar da kültürel değerlerle iç içe örgütlenmiştir. Kameranın varlığı gündelik yaşam pratiklerini dönüştürdüğü kadar toplumsal etkileşimi de dönüştürmüş, sanatsal bir ifade aracı olarak temsil ve gerçeklik kavramlarının defalarca yeniden sorgulanmasına yol açmıştır. Kamera eğer hakikatin aynısını hareketli ve sesli üretebiliyorsa, o halde yüzyıllardır bu gerçekliği ve temsili yeniden üretmeyi hedefleyen klasik sanat anlayışın işlevselliği kalmış mıdır? Fiziksel gerçekliğin aynısını yeniden üretebilmek, artık sanatın nihai hedeflerinden biri olabilir mi?

Bu bakış açısı ile bakıldığında soyut imgelem, kamera ile birlikte sanatın ortamında daha güçlü bir yer edinir. Kameranın somutluğu karşısında sanatçı, bilinçaltına, gerçek ötesine, izlenimlere, düşlere ve kendi hayal dünyasına yönelir. Örneğin, Monet'in 1900'lü yıllara gelmeden yaptığı Saman Balyaları resim dizisi, sanatta nesnelliğin kırılmaya başladığının habercisi niteliğindedir. Resimler fotoğrafik olmalarının dışında, bir saman balyasını konu alması açısından radikaldir. Fakat bu resimlerdeki belki de en devrimsel olan özellik ise, resimlerin her birinin farklı ışık koşullarında ve farklı izlenimler yaratacak şekilde çizilmiş olmalarıdır. Hatta bu nesnelerin birer saman yığını olduğunu anlamak da oldukça güçtür. Oysa resmin ana teması, resmedilen saman balyaları değil, resimdeki ışıktır. Ortaya çıkardığı ışık oyunları ile geleneksel resmetme geleneğine bir başkaldırı niteliğindedir. Öyle ki Kandinsky, bu resimleri ilk gördüğünde ne olduklarını anlamaz; ancak belleğinden hiç silinmeyecek kadar güçlü resimler olduğunu ve paletin gizli gücünün farkına vardığını ifade eder (İpşiroğlu & İpşiroğlu, 1977'den akt. Özerden ve Özer, 2006, s. 43). Paletin gizli gücü ile fotoğraftaki ışığın gücü arasındaki ilişkiyi bu ifadede görmek mümkündür. Somuttan soyuta yaşanan bu dönüşümde, kameradan sonra resimde ışık kullanımının etkisi artık daha belirgindir.



Görsel 4. ve 5. Claude Monet, “Saman Balyaları”, 1889-1991.

Fotoğrafın sanatın ortamına girmesi ile başlayan tartışmalar, videoya gelene dek sanat ve gerçeklik arasındaki bağın hangi açılardan sorgulanacağına dair örnekler oluşturabilir. Görsel sanatların başlangıcından itibaren gerçekliğin ne şekilde ele alındığı ve üretildiği sorusu, sanat yapıtı ve hakikati merkeze alan bir tartışma sahasıdır. Zira insanın gerçeklik algısı sistem tarafından simgeleştirilmiş ve düzenlenmiştir. “Toplumsal ego ya da öznel dünya, sanatsal düşlemede dış dünyanın bozulması yoluyla gerçekleştirilir. Fakat bir dünyanın bir duygusal düzen oluşturacak şekilde bozulabilmesi için duygusal (öznel) olmayan, mantıksal (nesnel) olan bir yapıya sahip olması gerekir” (Caudwell, 1988, s. 277).

Fotoğraf, başlangıçta bir belgeleme aracı olarak öne çıksa da Fütüristler, Dadaistler ve Kübistler fotoğraf üzerinde çeşitli uygulamalar yaparak fotoğrafı gerçeğin bir kopyası olmaktan öteye götürmüş, fotoğrafı sanatsal bir ifade olanağı olarak görmüşlerdir (Pire, 2018, s. 8). Sanattaki bu kırılma kapitalist ekonominin temel paradigma haline gelmesi, bağımlı sınıfın ağır çalışma koşulları altında ezilmesi ve en önemlisi 1. Dünya Savaşı'nın toplumlar üzerinde yarattığı ağır travmanın etkisiyle gerçekleşmiştir (Oskay, 2014, s. 27). Sanat akımlarında gerçeklikle ilişkinin bu dönüşümü sanatçıların üretim sürecinde geleneksel yaklaşımları, biçim, renk, ahenk gibi temel kuralları reddedişle görünür olmuştur.

Fotoğraftan sonra yaygın kullanım alanı bulan film, bir yandan sinematografik öykü anlatım aracı olarak kullanılırken, diğer yandan ise öncü sanatçıların elinde deneysel

bir sanat formuna dönüşür. Fotoğraftaki gelenek filmde de bozulmaz. Önce ticari bir araç olarak keşfedilir ve ardından bu süreci sanatsal keşifler izler. Bu keşiflerin odağında ise aracın deneysel kullanımları yatar. Eisenstein'ın 1925 yılında "Potemkin Zırhlısı"nı çektiği yıllarda Marcel Duchamp ise Anemic Cinema ile deneysel bir oyun oynar.



Görsel 6. Marcel Duchamp, "Anemic Cinema", 1926.

Man Ray'in desteği ile gerçekleştirdiği yedi dakikalık bu deneysel film, kendi çevresinde dönen soyut grafik bir hareket ve metinlerden ibarettir. Dönen disk içinde yazan kelimelerle oluşturduğu oyun ise oldukça yaratıcıdır. Duchamp, dönemin yönetmenlerinin tercih ettiği film ile öykü anlatma yolunu seçmez. Oysa bu yıllar, sinematografinin, kurgusal anlatımın geliştiği ilk dönemler olarak bilinir. Fotoğraftan sonra, film kamerası da farklı sanatçıların elinde somut anlatım ögesi olmanın dışına çıkar. Kamera bir gösteren olarak, gösterge oluşturma işlevinin dışında kullanılır. Sinematografik bir anlatımın yapı taşları oluşturulurken, diğer yandan da sinemada avangart bir bakış gelişir. Avangart sinemanın, biçimsel ve anlatı özelinde benimsediği

bu yeni dil, ana akım sinemanın basma kalıp ve ticari sanat anlayışının dışına çıkan bir yönelim içermektedir. Fransa’da empresyonizm akımı da aynı dönemde etkili olan diğer akımlar gibi gerçekliği herkesin aynı şekilde algıladığı sabit bir dünya olarak yansıtmak yerine Louis Delluc, Germain Dulac, Abel Gance, Marcel L’Herbier ve Jean Epstein gibi yönetmenlerin öncülüğünde, dış dünyayı filmlerine duygular ve deneyimlerin süzgecinden geçirerek yansıtmışlardır (Sucu, 2012, s. 114-115). Bu yaklaşımlar sinema sanatında da temel bazı biçimsel özelliklerin kasıtlı olarak bozulması şeklinde yansımıştır. Özellikle Alman Sineması’nda dışavurumculuk akımı 1920’li yıllarda önemli ölçüde etkili olmuş, Dr. Caligari’nin Muayenehanesi, Metropolis, Nosferatu gibi sinema tarihinin önemli filmlerinin üretildiği bir dönem olarak yaşanmıştır. Bu dönemde üretilen filmlerde savaş sonrası bunalımın izleri; geri dönüşler, yatık çerçeveler, çekimler arası nedensel bağlantıların bulanıklaşması, karanlık atmosfer gibi seçimlerle kendini göstermiştir (Elsaesser, 2008, s. 176).

Filmden sonra gelen video kamera ise, öncüllerinden çok daha farklı bir yerde durur. 1945 yılı ile televizyon yayınları için kullanılan bu teknoloji, ilk kez 1965 yılında Portapak adı ile Sony firması tarafından piyasaya sunulur. Bu tarih, video kameranın ilk kez herkes tarafından ulaşılabilir olması adına önemlidir ve birçok video sanatı kitabında defalarca vurgulanmıştır. Video kamera, fotoğraf ve filmden farklı ve yeni imkanlara sahiptir. Gündelik yaşamın kaydedilmesinden, sanat performanslarının belgelenmesine; habercilikten hatta uzun metrajlı film çekimlerine varana dek çeşitli alanlarda kendine kullanım alanı bulur. Kore asıllı Amerikalı sanatçı Nam June Paik ile birlikte video kamera sanatın sınırları içinde kendine yer bulur. Paik’in video performanslarından önce Wolf Vostell, Andy Warhol, Dara Birnbaum, Dan Graham gibi sanatçılar da videonun farklı özelliklerini sanatın ortamında sınayan işler gerçekleştirmişlerdir (Pire, 2018, s. 9) ancak; Paik’in işleri videonun karakteristiğini ön plana çıkarması açısından ön plandadır. Nam June Paik, televizyon ekranından yansıyan görüntüye elektronik ortamda müdahale ederek anlamlı görüntüyü kasıtlı olarak bozmuştur (Ross, 1995, s. 91). Bu müdahale tam olarak 1960’lı yılların politik muhalefet kültürünün yansımasıdır. Bir kitle iletişim aracı olarak televizyonun verdiği mesajları, otoritenin sesi olarak okuyan sanatçı, mevcut

televizyon görüntüsünde bozulma yaratarak kitle iletişim araçlarını gülünçleştirmiş, saygınlığını ve güvenilirliğini sorgulamaya açmıştır. Elektronik kullanıldığı bu uygulama, teknolojik sanat ve devamında bilgisayar sanatı olarak kategorileştirilen, birkaç disiplinin ve aracın bir arada kullanıldığı yeni bir sanatsal deneyime giden sürecin önemli örneklerinden biridir. Teknolojinin de devreye girdiği bu uygulamalar, postmodern sanattaki temel dinamikleri taşımakla birlikte maliyet ve ulaşılabilirlik açısından, yeni muhalefet stratejilerini sanatta olanaklı hale getiren daha özgür bir alan yaratmıştır. Video sanatındaki bu imkanlar mevcut anlamı birincil anlamından veya işaret ettiği temel düşünceden soyutlayarak başka bağlamlar kurmaktadır.

Video çağı, kamera ve gerçeklik sorgulamaları sürecinde teknolojik olarak devrim sayılabilecek bir yerde, sadece sanat felsefesi açısından değil, sanat sosyolojisi açısından da yeni tartışmaların ortaya çıktığı bir döneme denk gelir. Somut görüntüden soyut anlatıya giden ayrımında özellikle video kameranın bir kitle iletişim aracı olarak yaygın kullanımın etkilerini görmek mümkündür. Uzağı gösteren televizyon sisteminin bir parçası olan video kamera, sanatçıların eline geçtiğinde ise kolay manipüle edilebilir ve yeniden işlenebilir olma özelliklerinden dolayı farklı bir boyutta ele alınır. Artık video kamera sadece uzak olan gerçekliği ekran yüzeyi üzerinde yeniden üretmek için değil, var olan bir gerçekliği manipüle etmek için de kullanılabilir. Postmodernizmin mutlak gerçekliği reddetmesi ile videonun aynı anda farklı zaman ve mekanları bir araya getirebilme becerisi ve sadece kendine özgü bir zaman ve uzam boyutu yaratarak sanatın sınırlarını zorlaması ilişkilendirilebilir. Benjamin'in belirttiği gibi, yeniden üretimin kitleselleşmesiyle birlikte sanat eserinin modernitedeki 'biricik' konumu sarsılmıştır (Benjamin, 2001).

Modernizmin hakikati, orijinallik ve biriciklik üzerinden kurması, bir başka ifadeyle gerçekliğin belli ve sabit tanımlarla çerçevelendirilmesi olarak da ifade edilebilir. Bu bağlamda postmodernite ile düşünsel şemalardaki bu sabit tanımların sorgulanması ve gerçekliğin belirlenmiş varsayımlarına meydan okunması sanatta da gerçekliğin farklı okumalar ve algılamalar ile tartışmaya açılması şeklinde gerçekleşmiştir. Böylece bir

eserin sınırsız sayıda farklı bağlamlarla okunması mümkün hale gelmiştir. Postmodernizmin sanattaki yansımalarından biri de modernizmin temel savlarından olan, bilimsel akla, tarihsel ilerlemeye ve büyük anlatılara güvensizliktir (Yılmaz, 2013, s. 212). Bu bağlamda postmodernizmin mutlak gerçekliği reddetmesi ile videonun aynı anda farklı zaman ve mekanları bir araya getirebilme becerisi ve sadece kendine özgü bir zaman ve uzam boyutu yaratarak sanatın sınırlarını zorlaması ilişkilendirilebilir. Eco, eserin postmoderniteyle birlikte kazandığı çok katmanlı anlam yapısı ve farklı algılara göre yorum kazanması meselesini şöyle ifade etmiştir; “Sanat yapıtı bir bakıma nesnedir de: nitekim, yaratıcının düşünmüş olduğu ilk biçimi, tüketicinin zekâsı ve duyarlılığı üzerinde yaptığı etkilerin biraradalığıyla (configuration) yeniden bulunabilir: Çünkü, yaratıcı, kendi dilediği yolda tadılıp anlaşılabilmesi için, tamamlanmış bir biçim ortaya koyar. Ama öte yandan, her tüketici de uyarıcıların oluşturduğu burca karşı bir tepki göstererek, bunlar arasındaki bağıntıları görmeye çalışarak, kişisel bir duyarlık, diyeceğim belirli bir kültür, beğeniler, eğilimler, kendine özgü bir bakış açısından sanattan haz almayı yönlendiren önyargılar ortaya koyar” (Eco, 1992, s. 13).

Video, araç olarak nesnesi olamayacak kadar soyut fakat aynı zamanda ekranda oluşturduğu görüntü katmanıyla reddedilemeyecek kadar somuttur. Videonun kendine özgü bu özelliği, onu diğer tüm hareketli görüntü üretme tekniklerinden ve hatta fotoğraf ve resimden ayırır. Araç olarak video hem kurmaca hem gerçeğin bir arada olabildiği, geçmişle şimdinin yeni bir zaman boyutu oluşturabildiği eşsiz bir iletişim ortamı, özgün bir sanat formudur.

Her ne kadar 1960’lardan itibaren yükselen eğilimler postmodern sanatın temel noktaları olarak öne çıksa da aslında postmodern eğilimler 1920’lerden itibaren sanattaki belirgin ölçü ve biçimleri yadsıyarak modern sanatın içinde de yer almıştır. Bu açıdan Picasso ve Braque, modern sanatın içinde yer alırken kesyapıştır ve kurgu gibi alıntılama yöntemlerini kullanarak sabit gerçekliği aşan, çoğulculuğa kapı aralayan eserler vermişlerdir (Yılmaz, 2013, s. 29). Tüm bu kültürel ve tarihsel gelişmelerin ışığında, sanatta gerçekliğin ele alınış biçimleri türler arasındaki ayrımların kalkmasının yanı sıra

yeni sanat türlerinin de doğmasına neden olmuş ve gerçekliği soyutlayan yeni duyarlılıkların farklı türlerde sanatsal olarak ifade edildiği bir dönemi başlatmıştır.

Video sanatı, farklı teknolojiler ve sanatlarla da ortaklık kurarak eklektik bir alan olarak öne çıkmaktadır. Video sanatına dair farklı yaklaşımlar bulunsa da özünde düşüncenin merkeze alındığı bir sanat olarak ortaya çıkmış ve bu açıdan kavramsal sanatın temel dinamiklerinden etkilenmiştir. 1960'lı yıllarda ortaya çıkan kavramsal sanatta, eserin önemi yerini bir düşüncenin önemine bırakmıştır. Kameranın varlığı ve anlama etkisi, sanat ortamı olarak geçici bir görüntü üreten ekran yüzeyi, nesnesiz bir sanat anlayışını hedefleyen kavramsal sanat için video keşfedilmesi gereken yeni bir ortam halini almıştır. Kameranın ürettiği gerçeklik, sanatın gelenekleri içinde alışlageldik sanat nesnelerinin yapılandığı gerçeklikten çok daha radikal ve deneysel bir yerde durmaktadır.

Nesnesiz sanat anlayışına öncülük eden akım, Happening, Fluxus, Video Sanatı gibi çeşitli türleri de etkilerken bir yandan bu türlerin birbiri içine girmesi ve birbiriyle ortaklık edebilmesine olanak sağlayan temel anlayışı da ortaya koymaktadır. Kavramsal sanatla birlikte düşüncenin, nesnenin yerini alması sanatçıların galeri, müze gibi belirli mekân sınırlandırmasını aştıkları bir dönemi başlatmıştır (Antmen, 2018, s. 193). Bu noktada video teknolojisi, anlık olarak gerçekleştirilen Happening gibi performansları, videonun kendi özellikleriyle birleşimiyle başka anlam açılımlarını da mümkün kılmıştır. Bedeni merkeze alan bu performanslar içinde rastlantısallığı barındırmaktadır (Girgin, 2018, s. 315).

Manipülatif Bir Yüzey Olarak Ekran

Video, ilk ortaya çıktığı yıllardan başlayarak, dijital dönüşüme maruz kaldığı dönemden sonra da sürekli değişim içinde olan bir araçtır. Arnes (2001, s. 1), 60'lar ile 80'lerin video sistemi arasında önemli farklılıklar olduğunu vurgularken, bu farklılıkların videonun dijitalleşmesiyle birlikte devrimsel ölçekte genişlediğini ifade eder. Tüm bu değişimlerin eşliğinde süregelen temel yaklaşım ise; videonun kendinden önceki diğer

görsel işitsel aygıtlarına göre oldukça esnek ve yaratıcılığı teşvik eden yapısıdır. Film ve fotoğrafa göre denemelere daha açık bir araç olmasının temelinde ise, daha kolay kullanılabilir olması ve daha ucuz olması yatar. Bu özellikleri ile, yeni ve farklı mecraları keşfetmekte hevesli olan sanatçılar için eşi bulunmaz bir deneme ortamı sunar.

Soyut video çalışmalarının teknolojik alt yapısını oluşturan en önemli öğelerden biri de video synthesizer araçlarının gelişimi olarak görülebilir. Örneğin Steve Rutt ve Bill Etra'nın 1974 yılında birlikte geliştirdiği video synthesizer, video görüntüsünü aşağıdan yukarıya ve sağdan sola ters haline getirebilmekte, eğip bükebilmekte, çok katmanlı bir yapıya sokabilmekte, gerçek görüntülerden soyut görüntüler elde edebilmektedir (Macchia, 2007).

Ortaya çıkan bu yeni teknolojik olanaklar sadece sanatçılar için yeni bir soyut dil oluşturmakla kalmamış, aynı zamanda reklam, müzik videosu ve benzeri kısa video ürünleri için post prodüksiyon ve efekt olanaklarının gelişmesine yol açmıştır. Video görüntüsü bu yenilikle birlikte artık elastik, kolay manipüle edilebilen, kendine özgü bir dil oluşturabilen yepyeni bir görsel işitsel ifade aracına dönüşmüştür. Videonun filme göre en büyük avantajlarından bir olan, çektiğin gibi izleyebilme özelliğinin yanına, çekerken hemen manipüle etme ve hemen sonuçları aynı anda görebilme olanağı da eklendiğinde, film kullanmayı seçen çoğu sanatçı için yeni bir cazibe merkezi haline gelmiştir.

Diğer yandan videonun filme göre ucuz ve kolay erişilebilir olması, sanatçıların bu teknoloji ile daha fazla deneysel bir süreç yaşayabilmeleri için fırsat sağlamış, filme göre video ile yapılan deneysel kayıtların sayısı artmıştır. Yine 1973 yılında Bill Viola tarafından kaydedilen "Information" adlı çalışma, teknik bir hatanın sonucudur. Oluşan parazitler, kumlu görüntüler, kırılan sinyaller sanatçı için farklı anlatım yöntemleri için ufuk açıcı olmuştur (Hanhardt, 2015, s. 25).

Video yüzeyinin kendisinin ışıktan oluşması ve ekran yüzündeki tüm satır ve sütunlarda bulunan piksellerin gerek çekim sonrasında gerekse çekimden sonra dönüştürülebilir olması, videoyu kolay manipüle edilebilen bir araç haline sokar. Öncü video sanatçıların deneysel çalışmalarından sonra çağdaş sanat örnekleri içinde birçok sanatçının videonun bu manipülatif yönünü tekrar tekrar sınıadığını görmek mümkündür.

Sinematografiye Karşı Video Dili

Videonun soyut kullanımı doğal olarak kendinden önceki soyut sanat formlarından ve akımlarından beslenir. Örneğin Amerikan avangart film ve videosu dikkate alındığında benzer bir yaklaşımdan söz etmek mümkündür. Her iki sanat formu da birçok farklı tür ve stil içermekle birlikte, soyut izlenimcilik, minimalizm, kavramsal sanat ve Fluxus gibi sanat biçimleri ile iç içe gelişmişlerdir. Hatta bunlara soyut animasyon, görüntü işleme, elle film boyama ve video renk filtreleme gibi teknikleri de eklemek mümkündür (Hanhardt, 2015). Avangart video, 1960'lı yıllardaki avangart film geleneğinin bir uzantısı olarak kabul edilebilir. 1970'li yıllarda videonun olanakları ile sanatçılar filmde kullandıkları birçok soyutlama tekniğinden daha fazlasını videonun teknolojik imkanlarında bulur. Bu çalışmaların en önemli karakteristiği ise, sinematografik anlatıyı reddetmeleri ve bunun yerine soyut bir ifade biçimini tercih etmeleridir. Sinematografik anlatımın temel öğeleri olan, hikâye anlatımı, çatışma, karakter yaratma, kronolojik ve sıralı neden sonuç ilişkisine bağlı anlatım tekniklerinin hiçbirini bu filmlerde görmek mümkün değildir. Bunların yerine, araç olarak filmin sınırlılıklarını denemek, film nesnesini bizzat bir resmetme yüzeyine dönüştürmek gibi yeni sanat formları dikkat çekicidir.

Stan Brakhage'in "Anticipation of the Night" isimli çalışması 40 dakikalık bir film montajından oluşmaktadır. Sanatçının gündelik yaşamından kesitler, farklı ışık kullanımları, renk ve görüntü filtrelerinin yer aldığı filmde çekim, sekans ayrımları, doğrusal bir anlatım, nedensellik, filmik zaman kullanımı gibi öğelere yer verilmemiştir.



Görsel 7. Stan Brakhage, “Anticipation of the Night”, 1958.

Filmde drama ve sinematografik bir anlatı yoktur. Kamera merceği ve perspektif yoluyla iki düzlem yaratılarak anlamlı gerçeklik ön plandayken, arka plan ise sürekli değişen bir eylem alanına dönüştürülmüş, fotografik imaj ve soyutlamanın hâkim olduğu, hız ve farklı film kullanımlarıyla geleneksel anlatı beklentisinin ters yüz edildiği yeni bir dil meydana gelmiştir (Hanhardt, 2015, s. 20). Kameranın soyut kullanımı, lenslerin ve filtrelerin gerçek imajı soyutlaştırma biçimi, belirli bir anlam oluşturmeyen hareketli çerçeveler yeni soyut anlatım biçimleri açısından önemli ipuçları verir.

Youngblood, videonun filmin sınırlılıklarını aşma potansiyelini çerçeveye örneklendirir. Filmde çerçeve bir nesne konumundayken, videoda sürekli bir devinimdir. Video, her bir hareketli görüntünün, bir sonrakine dönüşmesine izin vererek dijital olarak üretilmiş elektronik görüntüler aracılığıyla ‘gerçek’ nesnelerin dönüştürülebildiği bir metamorfoz üretir (Youngblood, 1989’dan akt. Andrews, 2014, s. 132-133). Soyut videonun, tekrarlanabilen ve kolaylıkla çoğaltılabilen bir eser olmayıp, deneyimlenmesi gereken, bir kereye mahsus bir yapı içermesi izleyiciyi de bu deneyimin kırılabilirliği ve geçiciliğine dahil eder. Bu anlamda bu çalışmalar, gerçekliğin bir temsili olmanın ötesinde; sanatçının ve videonun kendi özelliklerinin var olduğu bir sanattır (Hanhardt, 2015, s. 23).

Stan Brakhage'in 1987 yapımı *The Dante Quartet* adlı çalışması selüloit filmin elle boyanmasından oluşur. 6 dakikalık film art arda gelen soyut resimler gibidir. Film içinde kimi zaman resimlerin geçiş ritmi hızlanır, bazı yerlerde ise aynı resimler tekrarlanır.



Görsel 8. Stan Brakhage, *“The Dante Quartet”*, 1987.

Tüm film boyunca bir anlam oluşturmaktan çok izleyicide görsel bir deneyimin izleri kalır. Brakhage kendini “ben aslında bir şiir oluşturmak istiyordum” olarak ifade eder (Jones, 2005). Yapımda en dikkat çeken soyutlama yöntemi ise sadece resmetme süreçlerinden kaynaklanmaz, art arda gelen resimlerin ritmi ve yarattığı hareket de soyut bir ağ tabaka izlenimi yaratır.

Diğer yandan, deneysel film geleneğinin videoya devşirilmesi sürecinde yaşanan en güçlü dinamiklerden biri ise, video sanatçılarının sadece aracın teknolojik kullanım geleneklerine olan değil, aynı zamanda televizyon yayıncılığı içindeki ideolojik söylemine de karşı durmalarıdır. Video kameranın taşınabilir olması ile ivmelenen bu karşı duruş, sadece sinematografik anlatıma karşı durmakla sınırlı kalmaz, televizyon yayınlarının işlev ve biçimlerine karşı durmak üzerine de biçimlendirir. Videonun bu karşı duruş öyküsü hem teknolojik hem kültürel ve hem de ideolojiktir. Videoyu bir sanat haline getiren bu teknolojik özellikler ve avantajlar bir yandan da kavramsal sanatın temellerini oluşturan postmodernite ve postmodern sanatın muhalif tavrı ile yakından

İlgilidir. Teknoloji boyutuyla ilgili olan bu unsurları ve videoyu ayrıcalıklı kılan avantajları Bourriaud şöyle açıklamıştır; “Hafif ve kullanılması kolay bir alet olarak, açık havada çekime, ayrıca filme alınan malzeme karşısında özgür davranmaya izin verir; ağır sinema donanımı elvermezdi buna. Dolayısıyla, videoyla insan çekmede baskın olan, sondaj’dır, tele-görüntü çağının simgesi olan kalabalığa rastgele dalış: Kamera sorular sorar, geçişleri kaydeder, kaldırım hizasında durur. Video sanatında kendine yer eden, sıradan insansıdır (...). Kamera, bireyleri sorgulamanın, uyarmanın, çağırmanın bir aracı haline gelir (...)” (2005, s. 119-120).

Bu tavır, yüksek sanat ve alçak sanat arasındaki keskin sınırlara muhalefet etmeyi, diğer tüm ayrıcalıklı toplumsal konumları olduğu gibi sanattaki ayrıcalıklı konumları da alaşağı etmeyi nosyon edinmiştir. Bu noktada videonun bir araç ve mecra olarak kendine özgü özellikleri ve taşıdığı avantajlar, sanatçılara muhalif tavırlarını icra etmek için önemli bir potansiyel oluşturmuştur. Video kameranın hafif olması, anında yeniden oynatma imkânı vermesi, ses ve görüntünün eş zamanlılığı, zoom lensin ürettiği gerçeklik etkisi, (Armes, 2001, s. 193) gibi özellikler videoyu, muhalif sanat için önemli bir noktaya getirmiştir. Modernist estetik biçimlere ve belirlenimlere meydan okuyan sanatçılar, sanatı stüdyolardan sokağa çıkarma, maliyetin ucuz olması ve isteyen herkesin bir kamerayla istediği görüntüyü çekebilmesi sanatın ve sanatçının ayrıcalıklı konumunu sarsan, sanatı sokağa ve sıradan insana taşıyan özellikler olarak yansımıştır (Yılmaz M. , 2013, s. 28-29).

Wolf Vostell’in 1963 yılında New Jersey’deki Jam Festivali’ndeki performansı için yazdığı açıklama ise oldukça çarpıcıdır: “Ekranında bir televizyon programı varken, ekrana büyük bir çırpılmış kek hamuru atın ve onu tüm ekran yüzeyine bulaştırın” (Hanhardt, 2015, s. 24). Vostell, izleyicinin televizyonun yayın akışının nasıl parçalandığına ve ekrandaki yayının farklı bir nesne ile nasıl soyut bir anlatıma dönüştüğüne tanıklık etmesini ister. Tasvir edilen performansa dair bir soyutlamadır ve izleyicinin gerçeklikle arasındaki ilişki yapıbozumuna uğratılır (Hanhardt, 2015, s. 24).

İzleyiciden Deneyimlemeye

Postmodern sanat anlayışını modern sanat anlayışından ayıran temel noktalardan biri orijinallik iddiası ve devamında sanatçının ayrıcalıklı konumunu sarsmaktır. Böylelikle hem sanat eserine hem de sanatçıya atfedilen ulaşılmazlığı ve biricikliği bilinçli şekilde alaşağı etmeyi amaçlamıştır. Bu çabalar aynı zamanda sadece sanatçının ayrıcalıklı, yüksek konumunu sarsmakla kalmamış sanatı tüketen izleyicinin konumunu da dönüştürmüştür. Günümüzde kavramsal sanat olarak anılan sanat anlayışında orijinalliğe saldırmak, orijinal eserleri kasıtlı biçimde manipüle etmek oldukça yaygın bir stratejidir. Burada temel amaç sanat eserinin biricikliği üzerine temellenen bir anlayışa başkaldırmaktır.

Kimi zaman kopyalanan ve alıntılanan orijinal eserleri bambaşka bağlamlarda yeniden üreten sanatçıların eleştirisi ve 'fikir', eserin kendi niteliğinin önüne geçmiştir. Kavramsal sanatın temellerini bu yaklaşım oluşturmaktadır (Girgin F., 2018, s. 26-27). Bu noktada 1960'lı yıllardan itibaren sanatta etkili olan postmodern tutumun metne yani içeriğe yönelik ilgisi etkili olmuştur (Şahiner, 2013, s. 144). Bu yaklaşıma göre metinlerarası yöntemin de temelini oluşturan, alımlama meselesi önem kazanmaktadır. Artık sanatçının konumu sarsıldığına göre önemli olan sanatçının ne söylediğinden çok, sanatı tüketenin ne anladığı ve nasıl yorumladığıdır.

Postmodernitenin sanattaki yansımalarında sanatçının ve izleyenin değişen konumu, sanat eseriyle etkileşime geçen izleyicinin eserle iletişimini bir başka noktaya taşımıştır. Eserin kendisi ve üretim pratikleri de bu dönüşümden etkilenmiş, güzellik, eserin değerini belirleyen önemli kriter olmaktan çıkmış hatta güzelin kendisi özellikle kırılması gereken bir ölçüt haline gelmiştir (Kuspit, 2010, s. 36-37). Postmodern süreçte yapıtın öznel bir üretim olduğu anlayışının yanında izleyici de bu sürecin bir parçasıdır. Üretim sürecine izleyicinin de katılması, izleyicinin kapalı bir anlam üretimi karşısındaki edilgen konumunu, anlamı açılmakla yükümlü etkin bir konuma zorlamıştır (Aktulum, 2016, s. 9).

Köklerini kavramsal sanattan alan Happening, Fluxus, Performans sanatı gibi türlerde izleyici ile karşılaşmanın anındalığı ve tesadüfiliği, bir yandan Benjamin'in terminolojisiyle biriciklik ve aura kavramlarını sanatın bu formlarında farklı biçimde yeniden değerli kılar. İzleyicinin izlediği eser 'katıldığı' ve yalnızca o ana özel, bir daha aynısı tekrarlanamayacak bir deneyimdir. Dolayısıyla orada o ana şahit olmak ve bu deneyimi paylaşmak eseri biricik ve orijinal hale getirmektedir. Bu sanat türlerinde izleyici, performansı edilgin bir biçimde seyretmenin ötesinde dahil olarak hatta bizzat katılarak etkin bir konuma gelmiştir (Ak, 2019, s. 1013). Hatta bu noktada eserin biricikliği kadar deneyimin biricikliği de sanatın merkezi konumundadır.

1960'lı yıllarla birlikte sanatta belirgin olarak baş gösteren performatifleşme eğiliminin nedenlerinden biri olarak farklı türlerin iç içe geçmesi gösterilmektedir. Buna göre "farklı sanatlar arasındaki sınırlar giderek daha akışkan olmuştur; onlar gitgide eserler yerine olaylar yaratmaya yönelmişlerdir ve kendilerini dikkat çekici bir biçimde sahneleyerek gerçekleştirmişlerdir" (Fischer-Linchte, 2016, s. 26). İzleyicinin performans dayalı sanat türlerinde eserin o an, orada ve bir seferliğe mahsus biçimde üretimine katılmasını önemli kılan, postmodernitenin deneyimi ve şimdiki anı olumlayan bir yaklaşımı önceliklendirmesidir. Postmodern özne için, deneyim ve keşif, Karşı Kültür hareketinin de merkezinde bulunan ve 1960'lı yılların atmosferiyle büyüyen bir kültür karşıtlığının tezahürüdür (Heath & Potter, 2012, s. 274). Kişisel deneyime atfedilen bu büyük önem bir yandan da modernizmin sunduğu meta anlatıların yıkımına karşın hiçbir büyük ideali ya da belirlenmiş düşünceyi ilke edinmemenin yerine kişisel deneyimi ve keşfi getirmiştir.

İzleyiciyi şaşırtmak, beklentilerini alt üst etmek performanstan beslenen türler başta olmak üzere tüm sanat türlerinde izleyiciyle etkileşime geçerek yoğun bir deneyim yaşatma stratejisi üzerine odaklanır. Benzer şekilde video sanatında da izleyicinin beklentilerini sarsan, izleyiciyi etkin kılarak esere dahil eden tavırla öne çıkar. Video hem ortam hem de aygıt olarak izleyiciyle etkileşime girme ve izleyici beklentilerini sarsma anlamında çeşitli avantajları elinde bulundurur. Video görüntüsünün anında ve canlı

olarak görüntü üretebilme becerisi, onu izleyicisi ile aktif bir diyalektik ilişki içinde tutmasını sağlar (Handhardt, 2015, s. 25).

Videonun izleyici merkezli yapısı ve deneyime odaklı iletişim biçimi, video içeriklerini nesnel gerçeklikten uzaklaştırarak öznel bir gerçekliğe yaklaştırır. Videoda zaman ve mekân bükülmeye uğrar ve artık somut nesnel bir gerçeklikten bahsetmek mümkün değildir. Video bunu doğası gereği yapar ve deneyimleyeni ile diğer iletişim formalarında olmayan yeni bir etkileşim süreci gerçekleştirir. Bu süreç doğası gereği soyuttur. Videonun ne gösterdiğinden bağımsız olarak yarattığı zaman ve mekân dilimi diğer başka hiçbir formda olamayacak kadar yenilikçi, 2000’li yılların sanat anlayışını dönüştürecek kadar öncüdür.

SONUÇ

Soyut video türsel olarak avangart film geleneğini sürdürme gelmiştir. Avangart filmin öykü anlatmayı reddedişi, karakter oluşturmaktan ve çatışmalar kurarak bir anlatı oluşturmaktan kaçınan yapısı soyut videonun tür gelenekleri içinde aynı şekilde yer alır. Bir kültür ögesi olarak video, izleyicisi ile geleneksel kodlar üzerinden iletişim kurma becerisine sahiptir ve bu kodlar kolaylıkla kırılarak video içeriği yapı bozumuna uğratılabilir. Videonun gerek son kullanıcılar gerekse sanatçılar için bu derece işlevsel bir araç olarak öne çıkması, deneysel sanatçılar için videoyu anlamlı bir sanat ortamına dönüştürmüştür. Video bir araç olarak sanatçıya soyut anlatımlar için oldukça elverişli bir ortam sunar. Video görüntüsünün nesnesi yoktur. Ekranı belirir kaybolur. Kaydedilirse kasete kaydedilir ve kaset ise alışıldık bir görüntü nesnesi olmaktan uzaktır. Bu nedenle video araç olarak nesnesi olamayacak kadar soyuttur. Elektronik synthesizerın kullanımı ve gelişen ifade olanakları ile anı dönüştürür. Yeniden yaratır. Doğası gereği video manipülatif bir araçtır.

Video kamerası, işlevsel ve ontolojik olarak fotoğraf ve film kamerasından sadece dönemsel olarak değil, kullanım pratikleri açısından da farklıdır. Kameranın varlığı ve ortaya çıkardığı resim ve yeniden ürettiği gerçeklik, daha önce köklü temelleri olan resim

ve heykel gibi sanat dallarında da radikal dönüşümlere zemin hazırlamıştır. Video kamera soyutlamaya olanak tanıyan bir araçtır. Video kamera konuyu yeniden yaratır, yorumlar, dönüştürür. Gerçek ve gerçeküstü arasında kolaylıkla gidip gelebilir. Çok katmanlı zaman ve mekân boyutları oluşturabilir.

Diğer yandan ekranda oluşturduğu görüntü katmanıyla ise reddedilemeyecek kadar somuttur, gerçektir ve eşzamanlıdır. Gerçek zaman boyutu ile gerçeküstünü birleştirebilecek yetileri vardır. Video zamanı diğer tüm görselleştirme araçlarından güçlü farklılıklar içerir. Nesnelere zamanı, video görüntüsünün zamanı ve deneyimleyen zamanı arasında yepyeni ve eşsiz bir zaman boyutu yaratabilme becerisine sahiptir. Bu yeni zaman dilimi somut olduğu kadar soyuttur. Eğilip bükülebilir, yeniden üretilebilir, eş zamanlanabilir ya da geçmişin farklı anlarını şimdiki zaman ile birleştirebilir. Bu nedenle video imgesi, zaman ve mekânı her an manipüle edebilecek özelliklere sahiptir. Fotoğraftan ve sinematografiden farklı olarak belgeleme, öyküleme, hikâye anlatma, çatışmalar yaratma, karakterler oluşturma gibi amaçların dışında, sadece anı yaratır, çoğaltır, paylaşır. Video soyut kullanımını destekleyen en belirgin karakteristiği ise, anı gösterebilmesi, şimdiki aktarabilmesidir. Canlı görüntü üretebilen ve yayınlatabilen videonun zamanı fotoğraf ve filmde ayrıdır. Bu ayrışma sadece gelenekselleşmiş kronolojik sinematografik anlatım üzerinden gerçekleşmez. Videonun çok katmanlı zaman yapısı, sanatçılara farklı zaman boyutlarını aynı düzlemde bir araya getirebilme olanağı tanır. Ortaya çıkan zaman ve mekân boyutu, sadece videoya özgü bir gerçekliği yapılandırır.

Videonun anı, şimdiki yeniden üretebilme becerisi, dönemin diğer sanat akımları olan Happening, Fluxus, Performans etkinlikleri ile örtüşür. Şimdiki, anıdalığı, tesadüfiliği temel alan işler için yeni bir sanat formu olarak öne çıkar. Ayrıca, kavramsal sanattan evrilen tüm sanat türlerinde ortaya çıkan, soyutlama ve öznellik, kişisel duyum gibi olgular, videonun soyut kullanımı ile ilişkilendirilir. Videonun şimdiki ile performansın şimdiki bir arada var olabilir. Aynı zaman dilimini deneyimleyen izleyiciler ise artık birer katılımcıdır. Video izleyicileri birer deneyimleyene dönüştürür. Kavramsal

sanatın merkezinde yer alan sanat-deneyim ilişkisi, videonun kullanım alanlarında daha güçlü bir şekilde yeşerme olanağı bulur. Video karakteristiği, ortaya çıktığı dönemdeki var olan sanat iklimi ve yaygınlaştığı sosyal-kültürel ortam nedeniyle, birçok farklı sanat etkinliği, ortamı ya da eseri içinde kendine yer bulmuş bir sanat formu olarak sanat tarihi içindeki yerini almıştır.

KAYNAKÇA

- Ak, K. G. (2019). Bir Karşılaşma Anı Olarak Sanatta Etkileşim. *İdil*, 1101–1110.
- Aktulum, K. (2016). *Resimsel Alıntı* . Konya: Çizgi Kitabevi.
- Andrews, C. (2014). *A History of Video Art*. Londra : Bloomsbury Publishing .
- Antmen, A. (2018). *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar* . İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Arnes, R. (2001). *On Video* . New York: Routledge .
- Benjamin, W. (2001). *Pasajlar* . İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Bourriaud, N. (2005). *İlişkisel Estetik*. (S. Özen, Çev.) Ankara: Bağlam Yayıncılık .
- Boyer, P., & Wertsch, J. (2015). *Zihinde ve Kültürde Bellek*. (Y. A. Dalar, Çev.) İstanbul: İş Bankası Yayınları.
- Caudwell, C. (1988). *Yanılsama ve Gerçeklik* . İstanbul: Payel Yayınları.
- Eco, U. (1992). *Açık Yapıt*. (Y. Şahan, Çev.) İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Elsaesser, T. (2008). *Almanya: Weimar Yılları. Dünya Sinema Tarihi*. Ankara: Kabalcı Yayınevi.
- Fischer-Linchte, E. (2016). *Performatif Estetik*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Girgin, F. (2018). *Çağdaş Sanat ve Yeniden Üretim*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi .
- Girgin, F. (2018). *Çağdaş Sanat ve Yeniden Üretim* . İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Hanhardt, J. G. (2015). Film Image/Electronic Image: The Construction of Abstraction, 1969-1990. G. Jennings içinde, *Film Image/Electronic Image: The Construction Art*. California : University of California Press.
- İpşiroğlu, N., & İpşiroğlu, M. (1977). *Oluşum Süreci İçinde Sanatın Tarihi*. İstanbul: Cem Yayınları.

Jones, G. (2005). *Live Aid 1985: A day of magic*. cnninternational.com:
http://edition.cnn.com/2005/SHOWBIZ/Music/07/01/liveaid.memories/?section=cnn_showbiz adresinden alındı

Kuspit, D. (2010). *Sanatın Sonu*. (Y. Tezgiden, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.

Macchia, S. (2007). *Rutt-etra Video Synthesizer*. Youtube:
<https://www.youtube.com/watch?v=EZQiHuTbnes> adresinden alındı

McLuhan, M. (2020). *Global Köy*. (B. Ö. Düzgören, Çev.) İstanbul: Scala.

Oskay, H. A. (2014). Fotoğrafın Tartışılan Gerçekliği ve Gerçeküstücülük. *Ulakbilge*, 2(3), 19-30.

Pire, D. (2018). *Görüntü ve Gerçeğin Yeniden Boyutlandırılması*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Yayınları.

Ross, D. (1995). Gerçek ya da Sonuç: Amerikan Televizyon ve Video Sanatı. L. Kılıç içinde, *Video Sanatı Eleştirel Bir Bakış* (A. Yüksel, Çev.). İstanbul: Hil Yayın.

Soyadı, A. (2020, Temmuz). Çalışma Başlığı. *Selçuk İletişim*, 13(2), 1-12.

Şahiner, R. (2013). *Sanatta Postmodern Kırılmalar*. Ankara : Ütopya Yayınevi.

Yılmaz, M. (2013). *Modernden Postmoderne Sanat*. Ankara: Ütopya Yayınları. Yılmaz,

M. (2013). *Modernden Postmoderne Sanat*. Ankara: Ütopya Yayınevi.

GÖRSELLER

Görsel 1. <https://medium.com/@kristiyorkwooten/queens-brilliance-at-live-aid-here-s-what-bohemian-rhapsody-missed-d61b6ee0c36d> (Erişim Tarihi 20.09.2022)

Görsel 2. <https://whitney.org/collection/works/6139b> (Erişim Tarihi 20.09.2022)

Görsel 3. <https://ticktack.be/exhibitions/selected-works-in-collaboration-with-by-nam-j-une-paik-art-center> (Erişim Tarihi 20.09.2022)

Görsel 4. <https://www.pivada.com/claude-monet-dizi-resimler-saman-balyalari> (Erişim Tarihi 20.09.2022)

Görsel 5. <https://www.pivada.com/claude-monet-dizi-resimler-saman-balyalari> (Erişim Tarihi 20.09.2022)

Görsel 6. <https://m.imdb.com/title/tt0123380/mediaviewer/rm2974362368> (Erişim Tarihi 20.09.2022)

Görsel 7. <https://mubi.com/tr/films/anticipation-of-the-night> (Erişim Tarihi 20.09.2022)

Görsel8. https://en.wikipedia.org/wiki/The_Dante_Quartet#/media/File:Dante_Quartet.png (Erişim Tarihi 20.09.2022)

EXTENDED ABSTRACT

In terms of its potential to manipulate, video has been a medium that inspires artists and expands their possibilities of expression, often benefiting from the traditions of previous art mediums. Along with the digital transformation, the developments in technology have also significantly affected the possibilities of expression in art. The denial of the fixed facts and definitions prioritized by modernism by the oppositional culture of the 1960s led to the prominence of subjectivity, personal sense, and multi-layered meaning richness in genres fed by conceptual art. With the use of electronic synthesizers (visual effects mixers) and other technological advances, video has become an important art medium and expression for artists. At this point, the manipulative potential of video both as a tool and as an art is important. Abstract video has come to the fore as an important genre for artists since the 1970s, especially with technological developments and opportunities.

Looking at the origins of abstract video, it is seen that it is related to various art types and styles. In addition, abstract video has a close relationship with technological advances. Because all these features have come to the fore as developments and opportunities that open up space for the free thought and creativity of the video, the artist. The digital transformation that followed the electronic revolution in the 80s led to significant changes in the art world as well as in many layers of society. Previously, after neon art, kinetic art and similar avant-garde experiments, with the introduction of video into the medium of art in the 80s, artists turned to the discovery of electronics as an art medium for the first time.

Social developments and technological advances stand out as important dynamics that affect art and art genres and are dominant in its transformation. In this respect, art movements, new genres and their interactions with each other can be associated with historical and social processes. In terms of basic elements such as color, composition, light, perspective, photography is a fundamental threshold for both cinema art and video art. From this point of view, abstract imagination gains a stronger place in the medium of

art together with the camera. In the face of the concreteness of the camera, the artist turns to the subconscious, beyond the real, to the impressions, dreams and her/his own imagination.

Discussions that started with the entry of photography into the medium of art can create examples of how the connection between art and reality will be questioned until the video comes to the fore. The question of how reality has been handled and produced since the beginning of the visual arts is a field of discussion centered on the work of art and the truth.

These applications, in which technology is also involved, have created a freer space that makes new opposition strategies possible in art in terms of cost and accessibility, as well as carrying the basic dynamics in postmodern art. These possibilities in video art form other contexts by abstracting the current meaning from its primary meaning or the basic idea it refers to.

The video age coincides with a period in which new discussions emerged not only in terms of art philosophy but also in terms of art sociology, in a place that could be considered a technological revolution in the process of camera and reality inquiries. In the separation from concrete image to abstract narrative, it is possible to see the effects of the widespread use of the video camera as a mass communication tool. Video is too abstract to be an object as a medium, but at the same time too concrete to be rejected with the image layer it creates on the screen. This peculiarity of video distinguishes it from all other motion picture production techniques and even from photography and painting. Video as a tool is a unique communication medium, a unique art form, where both fiction and reality can coexist, and the past and present can create a new dimension of time.

Video art stands out as an eclectic field by establishing partnerships with different technologies and arts. Although there are different approaches to video art, it has emerged as an art in which thought is centered, and in this respect, it has been influenced by the basic dynamics of conceptual art. In the conceptual art that emerged in the 1960s, the importance of the work was replaced by the importance of an idea. The presence of the

camera and its effect of understanding, the screen surface that produces a temporary image as an art medium, video has become a new medium to be explored for conceptual art aiming at an objectless understanding of art.

One of the most important elements forming the technological infrastructure of abstract video works can be seen as the development of video synthesizer tools. These emerging technological possibilities not only created a new abstract language for artists, but also led to the development of post-production and effects possibilities for commercials, music videos and similar short video products. With this innovation, video footage has turned into a brand new audio-visual expression tool that is elastic, easily manipulated, and capable of creating a unique language. Along with the ability to watch as you shoot, which is one of the biggest advantages of video over film, the ability to manipulate immediately while shooting and see the results at the same time, film has become a new attraction for many artists who choose to use it. After the experimental works of leading video artists, it is possible to see that many artists test this manipulative aspect of video over and over in contemporary art examples.