

GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
RESİM-İŞ ÖĞRETMENLİĞİ BİLİM DALI

ANADOLU GÜZEL SANATLAR VE SPOR LİSELERİNDE ÖĞRENCİLERİN VIDEO
SANATI UYGULAMALARININ DEĞERLENDİRİLMESİ

DOKTORA TEZİ

Hazırlayan
Şevket ARIK

Ankara
Eylül,2012

GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
RESİM-İŞ ÖĞRETMENLİĞİ BİLİM DALI

ANADOLU GÜZEL SANATLAR VE SPOR LİSELERİNDE ÖĞRENCİLERİN
VIDEO SANATI UYGULAMALARININ DEĞERLENDİRİLMESİ

DOKTORA TEZİ

ŞEVKET ARIK

Danışman
Prof. Şeniz AKSOY

ANKARA-2012

JÜRİ ÜYELERİNİN İMZA SAYFASI

Şevket Arık'ın ANADOLU GÜZEL SANATLAR VE SPOR LİSELERİNDE ÖĞRENCİLERİN VIDEO SANATI UYGULAMALARININ DEĞERLENDİRİLMESİ başlıklı tezi 28/09/2012 tarihinde, jürimiz tarafından Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Resim-İş Öğretmenliği Bilim Dalı, Doktora tezi olarak kabul edilmiştir.

Adı Soyadı

İmza

Başkan: Prof. Dr. Temel Çalık

Üye (Tez Danışmanı): Prof. Şeniz Aksoy.....

Üye : Prof. Dr. Alev Çakmakoglu Kuru.....

Üye : Prof. Dr. Uğurcan Akyüz.....

Üye :Prof. Dr. Nur Gökbulut

ÖN SÖZ

Sanat Eğitimi’nde öğrencinin temel becerilerine ek olarak, yeni teknik ve malzemeyi kullanmaya yaklaşımı, teknoloji kullanma becerisi, kavramsal düşünme becerisi ve güncel sanat uygulamalarının anlaşılması ve değerlendirilmesine dönük yaklaşımlar edinmesi önemli bir unsurdur. Teknoloji ve Sanat Eğitimi ilişkisi temelinde, video sanatı uygulamaları, çağımızın sanat anlayışıyla oluşan yeniliklerin önemli bir boyutunu temsil etmektedir. Sanat Eğitimi uygulama derslerinde, video sanatı uygulama olanaklarının ne düzeyde ele alındığı ve görsel sanatlar eğitimi programlarında öğrencilere yeni ne tür beceriler kazandırabileceği, öğrencilerin yaklaşımlarının ne durumda olduğunu belirlemek gereklidir. Video sanatı uygulamalarının, öğrencilerin kavramsal düşünme, teknik yeterlilik ve uygulama becerisi gibi temel kazanımlarını artıracak alternatif yöntemlerin, kişisel gelişimine önemli katkılar sağlayabileceği düşünülmektedir.

Araştırma sürecinde, sanat eğitiminde güncel sanat konularının araştırılması konusundaki yaklaşımları ve tezin konusu olan video sanatının, sanat eğitimi programları için öneminin araştırılması için önerileri ve tez sürecinde ortaya koyduğu önemli desteklerinden dolayı danışmanım Prof. Şeniz AKSOY’a teşekkürü bir borç bilirim. Ayrıca tez sürecindeki yaklaşımları ve katkılarından dolayı Prof. Dr. Alev KURU’ya ve Prof. Dr. Temel ÇALIK’a çok teşekkür ederim.

Araştırmanın en önemli kısımlarından biri olan yöntem kısmının şekillenmesinde ve araştırma sürecinde önemli görüşleriyle desteğini aldığım Yrd. Doç. Dr. Canan DEMİR’e ve katkılarından dolayı Arş. Gör. Dr. Ayşenur CANBULAT’a çok teşekkür ederim. Uygulama sürecinde video sanatı konularında hazırladığı sunum ve verdiği bilgiler için katkılarından dolayı Arş. Gör. Aslı IŞIKSAL’ a, uygulama yapılan okulda sağladıkları ortam ve araştırmaya katkılarından dolayı Mustafa DUYMAZ ve Sinan TUNCER’e çok teşekkürler ederim. Ayrıca tezi tamamlamam için sürekli moral veren arkadaşlarım YAYGARA Güncel Sanat İnisiyatifi üyelerine çok teşekkür ederim.

Şevket ARIK

2012-Ankara

ÖZET

ANADOLU GÜZEL SANATLAR VE SPOR LİSELERİNDE ÖĞRENCİLERİN VIDEO SANATI UYGULAMALARININ DEĞERLENDİRİLMESİ

ARIK, Şevket

Tez Danışmanı: Prof. Şeniz AKSOY

Temmuz – 2012, 216 sayfa.

Bu araştırma ile AGSSL öğrencilerinin video sanatı uygulamalarının değerlendirilmesi yapılmaya çalışılmıştır. Öğrenme süreçleri içerisinde video sanatı konularında hazır bulunuşlukları, başarıları ve uygulama becerilerinin düzeyi tespit edilmeye çalışılmıştır.

Bu araştırma deneysel desenle gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın alt problemlerini test etmek için öntest-sontest kontrol gruplu desen kullanılmıştır. Araştırma için AGSSL Resim Bölümü 11. ve 12. sınıf öğrencilerine, proje dersi kapsamında, sanatsal proje uygulamalarına ilişkili olarak 32 kişilik deney ve 18 kişilik kontrol grubu (50 öğrenci) farklı sınıf örneklemi olarak belirlenmiştir. Burada eşitlenmemiş kontrol grubu modeli kullanılmıştır.

Deney grubuna video sanatı uygulamaları (video enstelasyon, performans videosu, video performansı , dijital video, video montaj teknikleri, interaktif video vs.) konuları seçilerek 6 haftalık detaylandırılmış ders programı hazırlanmış ve uygulanmıştır. Kontrol grubu ise bu sürede müfredat programında belirlenen programlama süresinde video sanatı ve uygulama eğitimi almıştır. Bu süreçte deney ve kontrol grubuna öntest ve sontest başarı testi, video uygulamaları ölçeği deneysel araştırma deseni gerçekleştirilmiştir. Uygulama öncesi öğrencilerin hazır bulunuşluklarını belirlemek amacıyla video uygulamaları bilgi formu ile veriler toplanmıştır. Deney ve kontrol grubunda başarılı olan 6'şar öğrenci belirlenerek video sanatı uygulaması yaptırılmıştır. Gerçekleştirilen uygulama süreci ve ortaya çıkan çalışmaları değerlendirmek için 3 gözlemci tarafından doldurulan gözlem formlarıyla veriler toplanmış ve karşılaştırma yapılmıştır. Veri toplama araçlarının geçerlik ve

güvenirliđi sađlanmıřtır. Ortaya ıkan veriler istatistiksel olarak deđerlendirilerek sonuçlar ortaya konmuřtur.

Arařtırmanın sonucunda video sanatı uygulamalarının ğretilmesinin đrencilerin başarılarına, görüşlerine ve uygulama becerilerine olumlu katkılar sađladığı tespit edilmiřtir.

Anahtar Sözcükler: Video Sanatı, Sanat Eđitimi, Performans, Enstalasyon, Dijital Sanat, Montaj, Uygulama,

ABSTRACT**AN EVALUATION OF VIDEO ART PRACTICES OF STUDENTS
STUDYING AT ANATOLIAN FINE ARTS AND SPORTS HIGH SCHOOLS**

ARIK, Şevket

Supervisor: Prof. Şeniz AKSOY

July – 2012, 216 pages.

This study aimed to evaluate video art applications practiced by the students studying at Anatolian Fine Arts and Sports High Schools (AFASH), and to diagnose students' readiness in the learning process, their achievement and the level of their application skills.

This study utilized experimental research design and pre-test and post-test control group design to test the sub-problems of the study. Cluster sampling strategy was utilized, and the sample in the study was selected to be the students from 11th and 12th grades at Fine Arts departments of AFASHs. Fifty students, 32 of whom were in experiment group and 18 of whom were in the control group, participated in the study. The participants were not equally distributed in the groups.

Six-week video art applications curriculum (video installation, performance video, video performance, digital video, video montage techniques, interactive video, etc.) was designed in detail and delivered to the students in the experiment group. The students in the control group were delivered video art and application course as it is planned in the formal curriculum. In this process, pre and post achievement tests and video applications scale were administered to the students in both control and experiment groups. Data regarding the readiness of the students were collected through information forms. Six successful students from each of experiment and control groups were selected and these students practiced video art applications. Data were collected by three observers who filled in observation forms to evaluate that implementation process and outcomes, and the results were compared. Data collection instruments were tested in terms of validity and reliability, and the results were obtained after statistical analyses.

The results indicated that covering video art applications in the teaching process has a positive impact on students' achievement, perceptions and application skills.

Key Words: Video Art, Art Education, Performance, Installation, Digital Art, Montage, Practice.

İÇİNDEKİLER

JÜRİ ÜYELERİNİN İMZA SAYFASI	ii
ÖN SÖZ	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER	vii
TABLOLAR LİSTESİ	xiii
RESİM VE ŞEKİLLER LİSTESİ	xvii
KISALTMALAR VE EŞ ANLAMLAR	xix

BÖLÜM I

1.GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu	4
1.2. Araştırmanın Amacı	5
1.3. Araştırmanın Önemi	6
1.4. Varsayımlar	6
1.5. Sınırlılıklar	6
1.6.Tanımlar	7
2. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR	8
2.1. Tezler	8
2.2. Basılı Yayınlar	10

BÖLÜM II

KAVRAMSAL ÇERÇEVE	13
2.1. EĞİTİM	13
2.1.1. Görsel Sanatlar Eğitimi	14
2.1.2. Sanat Eğitiminin Amaçları ve İşlevi	16
2.1.3. Teknoloji ve Sanat Eğitimi	18
2.1.4. Bilgisayar Destekli Eğitim	20
2.2. ANADOLU GÜZEL SANATLAR ve SPOR LİSELERİ	22
2.2.1. AGSSL Tarihçesi	22
2.3. VİDEO SANATI	

2.3.1. Video Sanatı'nda Tanımlamalar	25
2.3.2. Video Sanatının Gelişimi ve Tarihi Süreci	28
2.3.3. 1980'li Yıllarda Video Sanatı	42
2.3.4. 1990 Sonrası Video Sanatı	45
2.3.5. Video Sanatında Önemli Sanatçılar ve Örnekler	48
a. Name June Paik	48
b. Bill Viola	49
a. Marina Abromoviç	50
d. Matthew Barney	52
e. Marina Marshall	52
f. Tony Oursler	53
g. Bruce Nauman	54
2.4. DİJİTAL SANAT	55
2.4.1. Dijital Sanatın Tarihi	58
2.5. GÖRÜNTÜ	60
2.5.1. Görüntünün Geçmişi	61
2.5.2. Ekran (Monitor), Televizyon	65
2.6. DİJİTAL YERLEŞTİRME (ENSTALASYON)	65
2.7. PERFORMANS SANATI	66
2.7.1. Performans Müzik ve Ses Sanatı	69
2.8. VÜCUT SANATI (BODY ART)	69
2.9. VIDEO'NUN TEKNİK BOYUTU	69
2.9.1. Film Nedir?	69
2.9.2. Video Nedir?	70
2.9.3. Video Nasıl Çalışır?	74
2.9.4. Renkli Görüntü Nasıl Elde Edilir?	75
2.9.5. Dijital Video	76
2.9.6. DV Verisinin İçindeki Ses ve Timecode	77
2.9.7. Sayısal Video Kameranın Yapısı ve Parçaları	77
2.9.8. Video Kamerada Ayarlar ve Özellikler	78
a. Netlik (Focus)	78
b. Pozlama (Exposure)	79
c. Beyaz Ayarı (White Balance)	79
d. Kazanç (Gain)	79

e. Mercekler	80
2.10. VİDEODA TASARIM ELEMANLARI	80
a. Işık	81
b. Renk	83
c. Hareket	84
d. Ses	84
2.11. KURGU VE ALGILAMA SÜRECİNE ETKİLERİ	85
2.11.1. Kurgu Nedir?	85
2.11.2. Kurgunun Algılama Sürecine Etkisi	86
2.11.3. Kurguda Kullanılan Bazı Yöntemler	88
a. Kesme (Cut)	88
b. Erime, Geçme, Bindirme (Dissolve)	89
c. Sıçrama	90
d. Açılma – Kararma (Fade In – Fade Out)	90
e. Ağır – Hızlı Çekim (slow – fast motion)	91
f. Duraksamalı Hareket (stop motion)	92
2.11.4. Kurgu’da Program Kullanma; Windows Movie Maker Araçlarını Anlama	92
a. Bölmeler Hakkında	92
b. Koleksiyonlar Bölmesi	93
c. Film Şeridi ve Zaman Çizelgesi Hakkında	93
d. Ön izleme Monitörü Hakkında	94
e. Video Banttı Video Alma	95
f. Windows Movie Maker'a Video Dosyaları, Resimler Ve Ses Alma	95
g. Windows Movie Maker'da Kliplerle Çalışma	95
h. Klipleri Bölme ve Birleştirme	96
ı. Video Klipinin Bölümlerini Kırpma (Gizleme)	96
i. Klipler Oluşturma	97
k. Windows Movie Maker'da Resimlere ve Videolara Geçişler ve Efektler Ekleme	97
l. Başlık ve Jenerik Ekleme	98
m. Film Yayımlama	99

2.12. ÇOĞALTIM VE SANAT	99
-------------------------	----

BÖLÜM III

YÖNTEM	101
3.1. Araştırmanın Modeli	102
3.2. Evren ve Örneklem	105
3.3. Verilerin Toplanması	106
3.3.1. Alanyazın (Literatür)Tarama	107
3.3.2. Nicel Verileri Toplama Tekniği	107
3.3.3. Veri Toplama Araçları	109
3.4. Verilerin Analizi	110
3.5. Geçerlik ve Güvenirlik	110
3.5.1. Başarı Testinin Güvenirlik Geçerlik Çalışması	110
3.5.2. Video Uygulamaları Ölçeğinin Geçerlik ve Güvenirlik Analizi	112
3.5.3. Gözlem Formu Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması	114

BÖLÜM IV

BULGULAR VE YORUMLAR	115
4.1. Video Uygulamaları Bilgi Formu Verilerine Ait Bulgu ve Yorumlar	115
4.2. Video Uygulamaları Ölçeği (Görüş) Verilerine Ait Bulgu ve Yorumlar	123
4.3. Video Uygulamaları Ölçeği Maddelere Göre Bulgular ve Yorumlar	126
4.4. Başarı Testi (Öntest-Sontest) Verilerine Ait Bulgu ve Yorumlar	133
4.5. Gözlem Formu Verilerine Ait Bulgu ve Yorumlar	135

BÖLÜM V

SONUÇ VE ÖNERİLER	144
5.1. SONUÇLAR	144
5.1.1. Öğrencilerin video sanatı uygulamaları konusunda hazır bulunuşluklarına ilişkin sonuçlar	144

5.1.2.Video Uygulamaları Ölçeği Verilerine Ait Sonuçlar	147
5.1.2.1. Öğrencilerin Video Uygulamaları Ölçeği Sorularına İlişkin Verilere Ait Sonuçlar	147
5.1.2.2. Video Uygulamaları Ölçeği Deney ve Kontrol Grubu Verilerinin Karşılaştırmasına Ait Sonuçlar	151
5.1.3. Başarı Testi (Öntest-Sontest) Verilerine Ait sonuçlar ...	151
5.1.4. Gözlem Formu Verilerine Ait Sonuçlar	152
5.1.4.1. Video Uygulamaları Kriterlerine Göre Öğrencilerin Kazanımlarına İlişkin Sonuçlar	153
5.2. ÖNERİLER	157
5.2.1. Araştırmanın Sonuçlarına Yönelik Öneriler	157
5.2.2. Araştırmacının Deneyimleri ve Diğer Araştırmacılara Yönelik Öneriler	160
KAYNAKÇA	161
EKLER	170

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1: Bağımsız Gözlemci I: Demografik Özellikleri.....	103
Tablo 2: Bağımsız Gözlemci II: Demografik Özellikleri.....	103
Tablo 3: Sınıflara Göre Öğrenci Dağılım Tablosu.....	105
Tablo 4: Veri Toplama Araçları.....	107
Tablo 5: Deney ve Kontrol Grubu Veri Toplama.....	108
Tablo 6: Nicel Araştırma Verilerinin Alt Amaçlar ile İlişkisi.....	108
Tablo 7: Başarı Testinin Güvenirlik Geçerlik Çalışmasında Madde Ayırcılık Katsayıları.....	110
Tablo 8: Başarı Testi; Pilot Uygulama Sonucuna Göre Soruların Madde İstatistikleri.....	111
Tablo 9: Video Uygulamaları Ölçeğinin Geçerlik ve Güvenirlik Analizi Varyans Tablosu.....	112
Tablo 10: Video Uygulamaları Ölçeğinin Geçerlik ve Güvenirlik Analizi Ölçek Maddelerinin Faktör Yükleri.....	113
Tablo 11: Video Uygulamaları Bilgi Formu; Daha Önce Video Kamera Kullandınız mı? Sorusuna Ait Veriler.....	115
Tablo 12: Video Uygulamaları Bilgi Formu; Daha önce teknoloji kullanarak sanat eseri yaptınız mı? Sorusuna Ait Veriler.....	116
Tablo 13: Video Uygulamaları Bilgi Formu; Okulunuzda hangileri bulunmaktadır? Sorusuna Ait Veriler.....	116

Tablo 14: Video Uygulamaları Bilgi Formu; Bilgisayar kullanarak video montajı yapabilir misiniz? Sorusuna Ait Veriler.....	117
Tablo 15: Video Uygulamaları Bilgi Formu; Performans sanatı hakkında bilginiz var mı? Sorusuna Ait Veriler.....	118
Tablo 16: Video Uygulamaları Bilgi Formu; Video yerleştirme tekniği ile sanat eseri yaptınız mı? Sorusuna Ait Veriler.....	118
Tablo 17: Video Uygulamaları Bilgi Formu; Bir sanatsal çalışmada dijital görüntü kullandınız mı? Sorusuna Ait Veriler.....	119
Tablo 18: Video Uygulamaları Bilgi Formu; Bilgisayar kullanmayı biliyor musunuz? Sorusuna Ait Veriler.....	120
Tablo 19: Video Uygulamaları Bilgi Formu; Video sanatı hakkında bilginiz var mı? Sorusuna Ait Veriler.....	120
Tablo 20: Video Uygulamaları Bilgi Formu; Daha önce kavramsal sanat eseri yaptınız mı? Sorusuna Ait Veriler.....	121
Tablo 21: Video Uygulamaları Bilgi Formu; Geleneksel yöntemlerden farklı malzemelerle sanat eseri yaptınız mı? Sorusuna Ait Veriler.....	122
Tablo 22: Video Uygulamaları Bilgi Formu; Daha önce video sanatı ile ilgili uygulama yaptınız mı? Sorusuna Ait Veriler.....	122
Tablo 23: Deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin uygulama öncesi “Video Sanatı Uygulamaları konularına karşı görüşleri” arasında anlamlı bir fark var mıdır? Ait Veriler.....	123

Tablo 24: Deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin uygulama sonrası “Video Sanatı Uygulamaları konularına karşı görüşleri” arasında anlamlı bir fark var mıdır? Ait Veriler.....124

Tablo 25: Deney grubu öğrencilerinin uygulama öncesi ve uygulama sonrası ölçülen Video Sanatı Uygulamaları konularına karşı görüşleri arasında anlamlı bir fark var mıdır? Ait Veriler.....125

Tablo 26: Kontrol grubu öğrencilerinin uygulama öncesi ve uygulama sonrası ölçülen Video Sanatı Uygulamaları konularına karşı görüşleri arasında anlamlı bir fark var mıdır? Ait Veriler.....126

Tablo 27: Video Uygulamaları Ölçeği Maddelere Göre Veriler Tablosu.....127

Tablo 28: Deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin uygulama öncesi video sanatına ilişkin başarı testi puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır? Ait Veriler.....133

Tablo 29: Deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin uygulama sonrası video sanatına ilişkin başarı testi puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır? Ait Veriler.....134

Tablo 30: Deney grubu öğrencilerinin uygulama öncesi ve uygulama sonrası ölçülen video sanatına ilişkin başarı testi puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır? Ait Veriler.....134

Tablo 31: Kontrol grubu öğrencilerinin uygulama öncesi ve uygulama sonrası ölçülen video sanatına ilişkin başarı testi puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır? Ait Veriler.....135

Tablo 32: Gözlem Formu; Deney Ve Kontrol Grubu Gözlemcilerle Göre Verilerin Dağılımı.....136

Tablo 33: Gözlem Formu; Deney Ve Kontrol Grubu Gözlemcilere Göre Verilerin Maddelere Göre Dağılımı.....	137
--	-----

RESİM VE ŞEKİLLER LİSTESİ

Resim 1: Name June Paik, Robot Ailesi: Büyükanne ve Büyükbaba, 1986.....	32
Resim 2: Wolf Vostell, «Television Décollage», 1963.....	33
Resim 3: TV Buddha, Kapalı alan video enstalasyonu 1970.....	36
Resim 4: Ulrike Rosenbach, “Julia ile sarılma”, 5:00”, 1972	39
Resim 5: Bill Viola, Wynne Lee Viola’nın hatırası, Video Teyp, 1991.....	40
Resim 6: Gary Hill, Tall Ships, Enstalasyon görüntüsü,1992.....	46
Resim 7: Name June Paik, Piyano Parçası,Video Yerleştirme, 1983.....	49
Resim 8. Name June Paik, Global Groove’da Charlet Moorman, 1967.....	49
Resim 9: Bill Viola,Tempest (Study for The Raft), 2005.....	50
Resim 10: Marina Abramovic, , “light/dark” performans görüntüsü, 1977.....	51
Resim 11: Matthew Barney, Cremasters serisinden, 1994.....	52
Resim 12: Maria Marshall, “when i grow up, i want to be a cooker”, 1998.....	53
Resim 13: Tony Oursler, Yüz yüze, ARoS Aarhus Kunstmuseum Alle Aros 2, Aarhus C, DK-8000, 2012.....	54
Resim 14: Bruce Nauman, Five Marching Men, 1985.....	54
Resim 15: Name June Paik, Magnet TV, 1965.....	62
Resim 16: Eadweard Muybridge, Hareketli Görüntü, 1865.....	63

Resim 17: Matrix Filmi, “ Bullet Time” çekim yöntemi, 1999.....	63
Resim 18: Amsterdam, Madrit Ulusal Kütüphanesi Arşivi 1671.....	78
Resim 19: Windows Movie Maker Programı.....	93
Resim 20: Film Şeridi Görüntüsü.....	94
Resim 21: Zaman Çizelgesi Görüntüsü.....	94
Resim 22: İki Klipe Bölünmüş Bir Video Klip.....	96
Resim 23: Kırılan Bölümü Vurgulanmış Gösterilen Kırılmış Bir Video Klip.....	97
Resim 24: Zaman Çizelgesinde Geçişle Birlikte Bir Proje.....	98
Resim 25: Zaman çizelgesinde başlangıç başlığı/Zaman çizelgesinde jenerik.....	99
Şekil 1: Araştırma Aşamaları.....	101
Şekil 2: I. Çalışma Grubu Ön-Test ve Son-Test Veri Toplama Araçları.....	106
Şekil 3: II. Çalışma Grubu Veri Toplama Araçları.....	106

KISALTMALAR VE EŞ ANLAMLAR

A.G.S.S.L = Anadolu Güzel Sanatlar ve Spor Lisesi

ABD = Amerika Birleşik Devleti

CD = Compact Disk

CMOS = Complementary Metal-Oxide Semiconductor = sensor

CMYK = Renkli baskı sistemlerinde kullanılan renk oluşturma yöntemi.

Dijital Sanat = New Media Art = Time-Based Art

DV = Dijital Video

DVD: Digital Versatile Disk

EKRAN = Monitör = Televizyon ekranı

ENSTALASYON = Dijital yerleştirme = Yerleştirme

Görsel Sanatlar Eğitimi = Sanat Eğitimi = Resim-İş Eğitimi

HDV = Yüksek çözünürlüklü video

HTML = Hyper Text Markup Language

M.E.B. = Milli Eğitim Bakanlığı

MLO = Müfredat Laboratuvar Okulları

RGB = Kırmızı-Yeşil-Mavi = Üç renk modeli

TV = Televizyon

VHS = Video Home Sistem = Ev video sistemi

Video Art = Multi Media = Video Sanatı Uygulamaları

Video Sanatı Uygulamaları = Video Enstalasyon, Performans Videosu, Video Performans, Video Film, İnteraktif Video

BÖLÜM I

GİRİŞ

Görsel Sanatlar Eğitimi'nde disiplinler arası yaklaşım paralelinde, günümüz sanat uygulamalarının teknik ve yöntem açısından ele alınması, yapısal özelliklerinin anlaşılması ve eğitim programlamaları açısından değerlendirilmesi gerektiği düşünülmektedir. Sanat Eğitimi'nde öğrencinin temel becerilerine ek olarak, yeni teknik ve malzemeyi kullanmaya yaklaşımı, teknoloji kullanma becerisi, kavramsal düşünme becerisi ve güncel sanat uygulamalarının anlaşılması ve değerlendirilmesine dönük yaklaşımlar edinmesi önemli bir unsur olarak görülebilir. Sanat Eğitimi'nin temel programlama aşamasına, günümüz sanatı üretim biçimleri, yöntem ve teknikleri de eklenmeye çalışılmalıdır. Bu bağlamda; görsel-işitsel ve teknik olanakları çok yönlü olan, video sanatı uygulamalarının günümüz eğitim koşulları düşünülerek, uygulama alt yapısının oluşturulması açısından Sanat Eğitimi alanına katkıları araştırılmalıdır. Artut'a (2004) göre; sanat eğitiminde planlanan hedeflere yani sanatsal etkinliğin anlam ve amacına ulaşabilmesinde öğrenci merkezli farklı yöntemlerin, tekniklerin, yaklaşımların bir arada kullanılabileceği uygun koşullar yaratılabilmelidir. Kırıçoğlu (2002) ise; Sanatla çağdaş teknoloji ilişkisinin yarattığı değişiklikler ve sanatın yaşama geçirilmesinde etkili yeni eğitim kurumlarından bahseder.

Fotoğraf, televizyon, video, bilgisayar ve internetin ortaya çıkışı ve kullanımının yaygınlaşması birçok alanda etkisini göstermekle birlikte, sanatı ve öğretimi de etkilemiştir. Bu yeni teknolojiler sanatçılar ve sanat eğitimcilerinin çalışma alanlarına da önemli ölçüde girmiş bulunmaktadır. Artut'a (2004) göre; görüntülerin baskı yoluyla çoğaltılmasıyla başlayan, fotoğraf, televizyon, video, internet ve sayısal görüntüler aracılığıyla hızlanan yoğunlaşan görsel iletişim günlük yaşantının vazgeçilmez bir parçası olmuştur. Kılıç'a (1995) göre; bilgisayar sanatın her yerine ulaştı. Örneğin, bilgisayar teknolojisi yeni bir çağın sınırında. Günümüzde bilgisayar ve video var olmayan uzaylar yaratmaktadır.

Sanatın ve öğretimin yeni hedefleri doğrultusunda uygulama alanlarına yönelik yeni program gereksinimleri söz konusu olmaktadır. Günümüz koşullarında çalışan sanat

eğitimcileri içinde bulunduğu dönemin teknolojik gelişmelerine duyarlı bir biçimde kendisini yetiştirmek durumundadır. Kurtuluş’a (2006: 52) göre; Çağdaş Sanat Eğitimi, yaratıcılık ve estetik duyarlılığı geliştiren, sanatı tanıma, anlama, değerlendirme becerisi kazandıran, insanın sanatsal gelişimini ve toplumun kültürel yaşamını destekleyen bir kapsama sahiptir. Okullarda sanat eğitimi uygulamaları bu kapsam içinde dizgesel bütünlüğe kavuşturulması düşünülmelidir.

Bilgisayar, internet ve dijital araçların sanatçılar tarafından yaratıcı ortam olarak kullanıldığı ve keskin sınırlarla kategorize edilemeyen sanat üretim disiplinleri genel olarak “Dijital Sanat” olarak tanımlansa da “New Media Art” ya da “Time-based Art” tanımlarıyla da karşımıza çıkmaktadır. Dijital sanat pratikleri 1990’lı yıllardan itibaren sanat üretimlerinde etkili olmaya başlamış, müzelerde bu gelişmelerden uzak durmamışlardır. Son yıllarda çağdaş sanat alanında dijital sanatın giderek daha yaygın kabul görmeye başladığını gösteren müze sergileri bu durumun bir yansıması niteliğindedir (Yücel 2012: 27-28).

Teknoloji ve Sanat Eğitimi ilişkisi temelinde, video sanatı uygulamaları, çağımızın sanat anlayışıyla oluşan yeniliklerin önemli bir boyutunu temsil etmektedir. Sanat Eğitimi uygulama derslerinde, video sanatı uygulama olanaklarının ne düzeyde ele alındığı ve görsel sanatlar eğitimi programlarında öğrencilere yeni ne tür beceriler kazandırabileceği, öğrencilerin yaklaşımlarının ne durumda olduğunu belirlemek gerekli görülmüştür. Bu durumda, Sanat Eğitimi programlarının güncel yaklaşımlar paralelinde geliştirilmesi ve program geliştirme aşamasında uygun yönlerinin neler olup olmadığını ortaya çıkarmak açısından önemlidir. Hali hazırda video sanatı uygulamaları üzerine eğitim veren kurumlar incelenmeli ve bir model oluşturmaya çalışılmalıdır. Görsel Sanatlar Eğitimi alanında temel sanat eğitimi yöntemleri açısından programlarda uygulanabilir yönleri tespit edilmelidir.

Dijital çağın insanı, alet kullanma becerisini ve düşünme biçimini hızlı bir şekilde ilerletirken; kültürel, endüstriyel ve teknolojik gelişmeler, zincirleme etkileriyle sürekliliği tetiklemiştir. Bu sürekliliğin sonucunda yeni bir yapıya kavuşan toplumların sanat anlayışı da bu değişimin etkisine maruz kalmıştır. 19.yy’da bir imge üretim aracı olarak ortaya çıkan fotoğraf, sonrasında yeni sanatsal yaklaşımları etkilemiş ve aynı zamanda sanat eseri kavramına yeni anlamlar katmıştır. Sonraki dönemlerde ortaya

çıkan bazı sanat disiplinleri olarak sinema, ardından televizyon, video ve interaktif ortamlarda dijital görüntü üretiminin temelinde fotoğrafın olduğu söylenebilir. Yücel'e (2012) göre; gelişen teknolojiyle birlikte video tekniği de sanatsal üretimler için bir araç haline gelmeye başlamıştır. Başlangıcında video sanatı, sanatçılar istemese de yıllar boyunca marjinal kalmış, teknolojinin hızla ilerlemesi, aletlerin gelişmesi, görüntü kalitesinin düzelmeye başlamasıyla video sanatı da otuz yıl sonra müzelere yerleşerek sanat tarihine mal olmuştur.

Winston'a (1990) göre; Teknolojik gelişmeye olumlu ve olumsuz bakan yaklaşımlar bir çok genel varsayımı paylaşmaktadır. İki yaklaşım da modern teknolojinin sanata karşı benzeri görülmemiş bir meydan okuma içinde olduğu sorusunu getiriyor; ikisi de teknolojinin yaşamımız üzerinde giderek artan önemli rolü olduğu görüşünde (Kılıç, 1995: 66).

Işık ve renk üzerinde oluşan çalışmalar sonrasında gelişen görüntü teknolojisi, zamanla sanatta yeni ifade biçimlerinin ortaya çıkmasına neden olmuştur. 20. yy'ın ilk yarısında yayınlanmaya başlayan televizyon yayınlarının ardından geliştirilen video kamera cihazı, görüntü taşıma, kaydetme, aktarma ve çoğaltılabilirlik olanakları sayesinde kullanım alanını hızla artırmıştır. Televizyon yayıncılığı ile oluşan kitle kültürü sonrasında, sanatçılar tarafından gerçekleştiren bazı eleştirel çalışmalarda televizyon monitörünün kullanımı, video sanatının ilk örneklerini olmuştur. Ülkemizde o dönem örneklerine rastlamadığımız bu alternatif uygulamalar paralelinde yerleştirme, beden sanatı, performans sanatı gibi yeni deneysel sanat alanları yaratılmıştır. Günümüz sanatı içerisinde video sanatı uygulamaları, video filmi, video yerleştirme, video performans ve performans videosu gibi alt başlıklar halinde yaygın olarak görülmektedir.

Bilgisayar yazılım ve donanımını kullanarak elektronik ortamda görsel veya işitsel sanat eserlerinin üretimi olarak görülen dijital sanat, bilim ve teknolojiyle çok sıkı biçimde iç içe geçmiş bir sanatsal anlatım biçimidir. 1980'li yıllardan itibaren örnekleri görülmeye başlayan bir olgu olarak oldukça hızlı bir gelişim göstermiş, dijital teknolojiler sanatsal üretimin vazgeçilmez araç ve ortamlarından biri haline gelmiştir (Sağlamtimur, 2010: 229).

Disiplinler Arası Sanat Eğitimi temelinde geliştirilen Görsel Sanatlar Eğitimi içerisinde teknoloji temelli dijital tasarım yöntemlerinden biri olarak video sanatı gösterilebilir. Video sanatının özelliklerinin anlaşılması ve bir yöntem olarak uygulama boyutunun çözümlenmesi, çağdaş sanat eğitimi yöntemlerini geliştirmek açısından önemlidir. Hangi materyallerin kullanıldığı ve ne tür programlar kullanılması gerektiği ortaya konularak, eğitim ortamının donanımı yeniden gözden geçirilmelidir. Bu araştırma ile; Anadolu Güzel Sanatlar ve Spor Liseleri'nde video sanatının yeri, öğrencilerin yaklaşımları ve uygulamalar sonucu ortaya çıkacak olan verilerin bir değerlendirilmesi yapılmıştır.

1.1. Problem Durumu

Günümüz sanatının karmaşık gerçekliği, çeşitliliği ve etkileşim hali onun kendine özgü doğal özelliği olarak düşünülebilir. Sanatın nitel değişimini yansıtacak araştırmalar ortaya koymak ve yapısındaki karmaşıklık, çeşitlilik, nedensellik ve belirsizlik gibi unsurları çözümlmek gerekmektedir. Ayrıca teknolojik gelişmeler sonucunda ortaya çıkan yeni sanatsal ifade biçimlerinin değerlendirilerek, sanat eğitimi alanında katkıları ortaya konulmalıdır.

Modernitenin ortaya çıkardığı kültür, bu kültürün izinden beslenen sanat ve bilgi donanımlı değişim hızı, bize çağdaş sanatı ve onun ürünlerini anlamak için sürekli olarak yeni yaklaşımlar geliştirmemizi zorunlu hale getirmektedir. Sanatsal aktivite zekânın nitel formuna bağlı sorgulama biçimidir (Eisner, 2002: 232). Yaşadığı çağı anlamak zorunda olan insan, çağının sanat yapıtı ve anlayışını da anlayabilmelidir. Bu durum karşısında kişisel donanımlarını geliştirmek zorunda olan bireyin bazı yöntemler geliştirmesi ya da var olan yöntemlerden yararlanarak becerilerini artırması önemlidir.

Sanat ve teknoloji ilişkisi temelinde ele alınan video sanatının sanat eğitimindeki yeri irdelenerek, gelişen teknolojinin imkânlarıyla yeniden kurgulanan sanat yapıtında ortaya çıkan özelliklerden faydalanmak gerekir. Bozkurt'a (2007: 115) göre; temelde görüntü kayıt ve sunum araçları olan kamera, vtr/bilgisayar ve ekran ölçüsünün kendi gelişim sürecinde görsel ve plastik sanatlar ortamında nasıl bir etkileşim içinde olduğunu; "video sanatı" olarak tanımlanan alanın tarihsel olarak nerede başlayıp nasıl geliştiğini, videonun bu bağlamda sanat üretim ortamına nasıl katkıları bulunduğunu;

mekan, boşluk, espas, renk, ritim, zaman, ses, form ve biçim-içerik vb. açılardan sanat ortamına neler sağladığını irdelemek gerekir. Görüntüyle oynama, biçim bozma, gibi müdahaleler yapılabilir. Video, görüntüden plastik sanatlara geniş bir yelpaze anlamına gelir.

Teknolojinin olanaklarıyla ortaya çıkan alternatif yöntemlerle, farklı bir yaratım ve tasarım ortamı oluşturulabilir. Çeşitlilik ilkesi temelinde, eğitim ortamında bu alternatif yöntemlerin kullanılması sonucu oluşabilecek değişiklikler değerlendirilerek katkıları belirlenmelidir.

Anadolu Güzel Sanatlar ve Spor Liseleri Resim Bölümü'nde Görsel Sanatlar Eğitimi uygulama derslerinde, video sanatının anlaşılması ve çözümlenmesi sonucu ortaya çıkacak olan verilerin ve günümüz sanat uygulamalarına öğrencilerin yaklaşımlarının, ortaya konularak değerlendirilmesi gerektiği düşünülmektedir. Bu bağlamda sanatsal incelemelerde katılım temelli bir sürecin içerisindeki, duruma özgü bulguları araştırmak ve oluşturulan yorumların sonucu ortaya çıkan, nitelleştirmeyi değerlendirmek gerekli olabilir.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı Proje dersi kapsamında Anadolu Güzel Sanatlar ve Spor Liseleri Resim Bölümü'nde uygulama çalışmalarına video sanatı uygulamalarının (video enstalasyon, interaktif video, performans videosu, video performans, video film vs.) etkisinin değerlendirmesi yapılmaya çalışılacaktır. Aynı genel amaç ile ilgili aşağıdaki alt amaçlara cevap aranacaktır.

1- Video sanatı uygulamalarına ilişkin;

a) Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin hazır bulunuşlukları arasında istatistiksel fark var mıdır?

b) Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin başarıları arasında istatistiksel fark var mıdır?

c) Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin uygulama becerileri arasında fark var mıdır?

2- Video sanatı uygulamalarına ilişkin; deney ve kontrol grubu öğrencilerinin görüşleri arasında istatistiksel fark var mıdır?

1.3. Araştırmanın Önemi

Günümüz sanat uygulamalarından biri olan video sanatı konu alınarak, sanat ve teknoloji ilişkisinin görsel sanatlar eğitimindeki yeri belirlenmeye çalışılmıştır. Ayrıca video sanatının öğrencilerin başarılarına, uygulama becerilerine, teknik ve teknolojik kazanımlarına nasıl bir etkisi olduğu ortaya konarak, video sanatının Proje Dersi kapsamında Anadolu Güzel Sanatlar ve Spor Lisesi Resim Bölümü 11 ve 12. sınıf görsel sanatlar uygulama çalışmalarındaki yeri ve önemi tespit edilmeye çalışılmıştır. Öğrencilerin günümüz sanatında farklı anlayışlarla ortaya çıkan yapıtları nasıl çözümleyebileceklerine rehberlik edecek temel bir yaklaşım oluşturulmaya çalışılarak ve öğrencilerin sorgulama, kavramsal düşünme, farklı yöntemlerden faydalanma, yorum ve tasarım becerilerine katkısı ortaya çıkartılmıştır. Sanat alanında ortaya çıkan alternatif uygulamaların ışığında öğrencilerin tasarım ve yöntem oluşturma becerilerine yenilikler katacağı umulmaktadır. Araştırma sonucu ortaya çıkan verilerin günümüz sanat eğitimi alanında değerlendirilebileceği ve katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

1.4. Varsayımlar

1. Deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin öğrenmelerini etkileyebilecek etkenler ve öğrenmeye karşı ilgileri denktir.
2. Deney ve kontrol gruplarında kontrol altına alınamayan değişkenler, araştırmanın sonucuna anlamlı derecede etki etmezler.
3. Deney ve kontrol grubuna şans yöntemiyle (random) atanan öğrenciler, bilgi ve konuya ilgi açısından denktirler.
4. Gözleme dayalı verilen bilgilerin ve görüşlerin doğruluğu kabul edilmektedir.

1.5. Sınırlılıklar

Bu araştırma;

- Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı Ankara Anadolu Güzel Sanatlar ve Spor Lisesi Resim Bölümü ile,
- 2011-2012 öğretim yılı ile,
- Ankara Anadolu Güzel Sanatlar ve Spor Lisesi Resim Bölümü 11 ve 12. Sınıflar 50 öğrenci ile,
- Proje dersi kapsamında 6 hafta süresince bir ders saati (6x40=240 dakika) ile,
- uygulama yapılan yer ile sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

Dijital Sanat: elektronik (dijital) görüntü kullanılan tüm sanat uygulamaları

Görüntü: elektronik ekranda gösterilen ya da bir yüzeye yansıtılan görsel ışık

Görüntü Alanı: kamera ya da başka bir görüntü kaynağının belirlediği ala, ekran için çerçevelenmiş alan.

Ekrana: üzerine bir cismin ışık yoluyla görüntüsü düşürülen, saydam olmayan düz yüzey, görüntülük, beyaz perde, televizyon camı.(TDK 1988 : 549)

Enstelasyon (Yerleştirme): bir mekanda nesneler birlikte görüntülerle yapılan düzenlemeler

Kurgu: dijital görüntülerin devamlılığı ve ritmiyle ilgilidir

Montage: bilgisayar ortamındaki görüntülerden, devamlılık gözetilmeden herhangi bir kavram çerçevesinde yapılan kolâjdır.

Performans Sanatı: sanatçının kendi bedeninin kattığı sanatsal çalışmalar

Video Sanatı: performans videosu, video enstelasyon , video film ve video performansı ve dijital sanatı kapsayan sanat alanı

Kavramsal Sanat (conceptual art): kavram veya düşüncenin ön planda olduğu sanatsal yöntemler

2. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Video Sanatı ve Uygulamaları ile ilgili olarak, Yüksek Öğretim Kurulu kütüphanesinde bulunan yüksek lisans, doktora ve sanatta yeterlilik tezleri taranmış ve bazı temel kaynaklar belirlenmiştir. Önemli kütüphanelerdeki temel kaynaklar belirlenmiştir.

2.1.Tezler

Üniversitelerde yapılmış yüksek lisans ve doktora tezlerinin video sanatı ile ilgili olanları az sayıda olmakla beraber, konunun görsel sanatlar eğitimi açısından yeterince ele alınmadığı görülmüştür. Daha çok video sanatının kendi sorunsalları üzerine yapılmış araştırmalara rastlanmıştır. Bu çalışmalardan ilki, Ebru Acar'ın 1994 yılında Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'nde Resim Ana Sanat Dalı için Prof. Dr. Kadri Özayten danışmanlığında gerçekleştirdiği “Sanatta Teknoloji Video Sanatı” başlıklı yüksek lisans tezidir. Bu çalışmada sanat alanında kullanılan teknoloji araçları olarak televizyon ve videodan bahsedilmiştir. Daha çok video sanatı ve sürecini açıklamak için ortaya konulmuş bir çalışmadır.

İkinci çalışma ise, Alper Altunay'ın 1995 yılında, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'nde İletişim Bilimleri Fakültesi için, Prof. Dr. Levent Kılıç danışmanlığında hazırladığı “Çoğaltım Aracından Sanat Ortamına Elektronik Görüntü” başlıklı yüksek lisans tezidir. Bu çalışmada da video sanatının teknik olanaklarından bahsedilmiştir.

Bir başka çalışma ise, Gürdal Yücel'in 2002 yılında, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'nde Resim Ana Sanat Dalı için, Yrd. Doç. Dr. Murteza Fidan danışmanlığında hazırladığı “Gürsel Teknolojideki Gelişmelerin Çağdaş Sanattaki yansımaları” başlıklı yüksek lisans tezidir. Video sanatının, televizyon ve diğer sanat disiplinleriyle ilişkisini sorgulayan bir bölüm vardır.

İbrahim Orton Akıncı'nın 2004 yılında Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'nde hazırladığı yüksek lisans tezi “Bilişim Teknolojilerinin Olanakları ile Dijital Olarak Yeniden Üretilip Ağlarla Dağıtılabildiği Çağda Sanat Yapıtı” bulunmaktadır. Tezde Akıncı; Walter Benjamin'in “Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı” adlı metnin temel kavramlarının karşılığını araştırmaktadır.

İsmet Meltem Uşar'ın 2006 yılında, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'nde Sanat Tarihi Anabilim Dalı için, Doç. Dr. Zeynep Yasa Yaman danışmanlığında hazırladığı “1990 Sonrasında Türkiye’de Video Sanatı Ve Kimlik Sorunsalı” başlıklı yüksek lisans tezi de bir diğer çalışmadır. Uşar tezinde, video sanatı tarihini detaylı bir şekilde araştırmış ve Türkiye'deki video sanatçıları günümüze kadar taşıyan bir inceleme ortaya koymuştur.

Bu çalışmaya benzer bazı yaklaşımlar içeren bir çalışma ise; 2006'da Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim-İş Öğretmenliği Bilim Dalı'nda Prof. Dr. Ayla Ersoy danışmanlığında Erhun Şengül'ün hazırladığı “ Teknolojinin Görsel Sanatlarda Kullanımı ve Sanat Eğitimine Katkısı” başlıklı doktora tezidir. Ersoy tezinde; teknoloji kullanımının öğrencilerin çalışmalarına etkisini belirlemeye çalışmaktadır.

2007 yılında Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim-İş Öğretmenliği Bilim Dalı'nda Prof. Dr. Mehmet Özet danışmanlığında Alpaslan Uçar'ın “ Türkiye ve İtalya’da Yüksek Öğretimde Plastik Sanatlar ve Bilgi Teknolojisinin Sanat Eğitimine Katkısı” isimli doktora tezi bulunmaktadır.

Bir diğer çalışma da; Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'nde 2007 yılında Doç. Dr. Hayriye Başara danışmanlığında Gökçen Öçalan tarafından yazılan “Çağdaş Sanatta Bir Anlatım Dili Olarak Video ve Enstalasyon” isimli yüksek lisans tezidir.

Tuncay Murat Atal tarafından 2008 yılında Dokuz Eylül Üniversitesi □ Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Ana Sanat Dalı Yüksek Lisans Tezi olarak hazırlanan

“Günümüz Sanat Formu Olarak Video Art” isimli çalışması bulunmaktadır. Çalışmada video sanatı genel özellikleriyle ele alınmıştır.

Başka bir çalışma ise: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim-İş Öğretmenliği Bilim Dalı’nda 2008 yılında Prof. Şeniz Aksoy danışmanlığında Şengül Acil tarafından hazırlanan Anadolu Güzel Sanatlar Lisesi Resim Bölümü Öğrencilerinin Kavramsal Sanat İle ilgili Görüşleri Üzerine bir Araştırma (Diyarbakır İli Örneği)” isimli yüksek lisans tezidir. Acil çalışmasının bir bölümünde video sanatını da ele almıştır.

Bengisu Bayrak’ın 2008 yılında Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Ana Sanat Dalında sanatta yeterlilik tezi olarak hazırladığı “Fotoğraf, Resim, Sinema ve Video Sanatının Devinimli İlişkisi: Alıntılama ve Anlamlandırma” isimli çalışması bulunmaktadır. Bayrak günümüz sanatı kapsamında teknikler arsı ilişkileri değerlendirmiştir.

2.2. Basılı Yayınlar

Ülkemizde video sanatı ile ilgili kaynaklar sınırlı olmakla birlikte bazı önemli kaynaklar şunlardır: Muammer Bozkurt’un Bilişim Yayıncılıktan 2005 yılında basılan “Video Sanatı” isimli kitabı, Levent Kılıç’ın Hil Yayınlarından 1995 yılında basılan “Video Sanatı-Eleştirel Bir Bakış” adlı kitabı ve Sema Germener’in “1960 Sonrası Sanat” kitabı bulunmaktadır. Bazı önemli yabancı kaynaklar ise: Micheal Rush’ın “Video Art”, Frank Popper’in “ Art of The Electronic Age”, editörlüğünü Doug Hall ve Sally Jo Fifer’in yaptığı “İlluminating Video, An Essential Guide to Video Art”, Walter Benjamin’in Pasajlar adlı eserinde yer alan “Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı” ve John G. Hanbardt’ın “Video Culture: A Critical Investigation” dır. Ayrıca videonun teknik boyutlarını ele alan başka önemli bir kaynakta İlker Canıklıgil’in “Dijital Video ve Sinema” isimli kitabıdır.

Levent Kılıç’ın “Video Sanatı-Eleştirel Bir Bakış” adlı kitabında video sanatı ve elektronik görüntü ile ilgili bazı makaleler yer almaktadır. Roy Arnes “Toplumsal Düzen” ve “Video Görüntüsünün Estetiği”, Stuart Marshall “Video: Teknoloji ve uygulama”, David Ross “Gerçek ya da Sonuç: Amerikan Televizyon ve Video Sanatı”,

Maureen Turin “Video Sanatı: Bir Gelecek Kuramı” ve “Videonun Kültürel Mantığı”, Rosalind Krauss “Video: Narsizmin Estetiği”, ayrıca Brain Winston ve Jane Feuer’ın makaleleri yer almaktadır. Bu çalışma için önemli bir kaynak olan bu kitap, video sanatının kökenleri ve tarihsel gelişimi hakkındaki içeriği ile araştırmaya katkı sağlamıştır.

Muammer Bozkurt’un “Video Sanatı-Enstalasyon-Film-Performans” adlı kitabında; video sanatının ortaya çıkma süreci ve bu süreçte etkili olan akımlar ile fotoğraf ve sinemanın etkileşimine yer vermiştir. Kitaptaki önemli bölüm başlıkları ise; “Fotoğraftan Videoya”, “Sanat Nesnesi Olarak Video”, “Gelişim Sürecinde Video Sanatı”, “Okul Örnekleri- Sanatçı Özgeçmişleri”, “Dünya Geneline Medya Sanatı Alanında Eğitim Veren Okullardan Kısa Seçki” ve “Video Sanatı Uygulamaları Yapan Sanatçılar ve Gruplar”dır.

“1960 Sonrası Sanat-Akımlar,Eğilimler,Gruplar,Sanatçılar” adlı kitabında Semra Germaner; video sanatına dair bir tanımlama yaparken, tarihsel gelişiminde rol alan bazı sanatçılara yer vermiştir.

“Mekanik Sanattan Elektronik Sanata Geçiş ve Video Sanatı” isimli Alper Altunay’ın kitabı; sanat ve teknoloji ilişkisini ele almaktadır. Teknolojik ve toplumsal nedenler ayrı ayrı ele alınarak mekanik sanattan elektronik sanata geçişin nedenleri ortaya konmaya çalışılmıştır. Ayrıca çalışmada; video sanatının performans sanatı ile ilgisini örneklerle açıklarken, video sanatı ve beden ilişkisini de sorgulamaktadır.

“Video Art” isimli önemli bir kaynak olan kitabında Michael Rush; video sanatının kökenini ve tarihsel gelişimini televizyonun gelişimine bağlayarak anlatmaktadır. Dünyaca tanınan video sanatçılarına yer verilen çalışmada; video sanatı, video film, video enstalasyon ve video performans gibi farklı uygulamalar anlatılmıştır.

“Art of The Electronic Age” isimli temel bir kaynak olan çalışmasında Frank Popper; electronic sanatın gelişimini, teknoloji ve sanat ilişkisini, video sanatının tarihçesini ve video sanatındaki farklı kullanımları ele almaktadır.

A History of Video Art (The Development of Form and Function) adında önemli bir kaynak ise Chris Meigh-Andrews tarafından yazılmıştır. Video sanatı tarihini kapsamlı bir şekilde anlatan kaynakta, önemli sanatçılarda incelenmiştir.

Video sanatına hakkında makalelerin yer aldığı bir derleme kitap olan “Illuminating Video- An Essential Guide to Video Art” isimli kitap; Doug Hall ve Sally Jo Fifer’in editörlüğünde hazırlanmıştır. Bir diğer kaynak çalışma ise John G. Hanhardt’ın “Video Culture: A Critical Investigation” isimli çalışmadır.

“Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı” başlıklı makalesinde Walter Benjamin; teknoloji ve sanat ilişkisini açıklamaktadır. Helmut Friedel’in “Video Art in The Federal Republic of Germany” kitabı ise, Almanya’da video sanatının başlangıcı ve yayılmasını anlatmaktadır.

İlker Caniklil’in “Dijital Video ile Sinema” adlı kitabı, videonun teknik ve mekanik yönlerini detaylı bir şekilde açıklamaktadır.

BÖLÜM II

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. EĞİTİM

Eğitim, insanlığın doğuşundan beri daima olagelmıştır; günümüzde de uygarlık düzeyi ne olursa olsun her toplumda süregelmektedir. Öğrenmenin olduğu her durumda insan davranışlarını değiştiren bir eğitim sürecinden söz edilebilir (Varış, 1991: 12). Hiç şüphesiz ki eğitim bir toplumun yeniliklere ve çağdaş uygarlığa ayak uydurmasının en önemli araçlarından biridir. Eğitim insana yapılan en uzun vadeli bir yatırımdır (Özsoy, 2007: 25).

Eğitim insanları belli amaçlara göre yetiştirme sürecidir. Bu süreçten geçen insanın kişiliği farklılaşır. Okullar, eğitim sürecinin en önemli bölümünü oluşturur. Eğitim yalnız okullarda yapılmaz. Günlük hayatta eğitim-okul bitişikliği, eğitim denince okulu hatıra getirir. Oysa okul dışında da gençleri ve yetişkinleri bir mesleğe hazırlamak ve onların hayata uyumlarını kolaylaştırmak için açılmış kısa süreli eğitim veren kurumlar vardır. Ayrıca eğitim, ailede, iş yerinde, asker ocağında, camide ve insanların oluşturdukları çeşitli gruplar içinde de yer alır. En geniş anlamıyla eğitim, toplumdaki ‘kültürlenme’ sürecinin bir parçasıdır (Fidan 1985, Akt: Artut, 2004: 83).

Eğitimin, aynı sanatta olduğu gibi kesin bir tanımını yapmak oldukça zordur. Oğuzkan (1974) eğitimi 6 başlık altında tanımlamaktadır:

1. Yeni kuşakların, toplum yaşayışında yerlerini almak için hazırlanırken, gereken bilgi, beceri ve anlayışlar elde etmelerine ve kişiliklerini geliştirmelerine yardım etme etkinliği
2. Önceden saptanmış amaçlara göre insanların davranışlarında belli gelişmeler sağlamaya yarayan planlı etkinlikler dizgesi.

3. Belli bir konuda, bir bilgi ya da bilim dalında yetiştirme ve geliştirme.
4. Her kuşağa, geçmişin bilgi ve deneyimini düzenli bir biçimde aktarma ya da kazandırma işi.
5. Eğitim ruhbilimi, eğitim felsefesi, eğitim tarihi, eğitim programları, özel ve genel öğretim yöntemleri, yönetim ve denetim v.b. eğitim ve öğretim alanlarını kapsamak üzere öğretmen, yönetici ve eğitim uzmanı yetiştirmek amacıyla ilgililer için düzenlenen bütün kurslara ve kurslarla ilgili bilimsel çalışmalara verilen genel ad.
6. Eğitimbilim (Eğitim Bilimi) (Özsoy, 2007: 25 - 26).

Eğer, eğitimden beklenen bilgili, somut düşünen, yaratıcı, değer yargısı gelişmiş insanlar yetiştirmekse, sanat eğitimi bireyde bu davranışları en etkin biçimde geliştiren bir alandır (Kırıçoğlu, 2002: 243).

2.1.1 Görsel Sanatlar Eğitimi

Görsel sanatlar; resim, heykel, mimarlık, grafik sanatlar, endüstri tasarımı, uygulamalı sanatlar, sinematografi, fotoğrafı, moda tasarımı, bilgisayar sanatı gibi oldukça geniş bir alanı kapsar (Kırıçoğlu 2002: 2). Sanat eğitimi dediğimizde hayatımız boyunca devam eden bilgi, beceri, görgü, yargı gibi değerlerin geliştirilmesi ve bilgilenmeden bahsederiz. Bu değerlerin kavranması için de bütünsel bir yaklaşım doğru olacaktır. Sanat eğitiminin eğitsel etmenlerini öğretim aşamasında öznel - nesnel, sanatsal - öğretsel olarak karşımıza çıkar. Öznel olan sanat eğitiminde sezgiye dayanan gizemli bir süreçten bahsederiz. Nesnel olan öğretilerde ise teknik beceri ve çalışma disiplininin söz ederiz. Sanat öğretilemez diye tanımladığımız olan işte bu öznel bileşenin derslerde öğretilmemesi anlamına gelir (Kırıçoğlu, 2001: 108).

Özsoy'a (2007) göre; Her eğitim ve öğretim düzeyinde görsel sanatlarda verilen eğitin kuşkusuz her toplumun kültürüne, önceliklerine, ihtiyaçlarına ve sosyo ekonomik durumuna göre biçimlenmekte ve çeşitlilik göstermektedir. Son yıllarda dünyanın çeşitli

lkelerinde olduęu gibi bizde de grsel sanatlar eęitimi alanı nemli deęişimler yaşıamıştır. lkelerde sanat eęitimi iin geliştirilen ereve politikalar, gzel sanatlar liselerinin aılışı, normal liselere zel sanat blmlerinin kurulması, ilköęretimde bu derslere ayrılan srelerin artırılışı, grsel sanatlar eęitimine olan ilginin ęretmen yetiştiren kurumlara yansıması gibi gelişmelerin bazıları bizde de grlmştr.

Sanat, insanın kltrel yaşıamının, kişisel deneyimlerinin en tikel ve en kapsamlı alanıdır. Sanatın bu anlamda kişiyeye kazandıracakı deęerleri başka hibir ders, alan ya da deneyim kazandıramaz. Dewey (1934) sanatı yaşıama can veren bir deneyim olarak niteler. Bu, yaşıayan organizmaya yaşıadığını anımsatan, insanın yaşıamında en nemli yeri alan ve en yksek duygusal deneyimleri tanınır kılan deęeri kendinden bir olgudur (Dewey 1934, Akt: Kırışoęlu, 2002: 47). “Sanat eęitimi, yalnızca grsel ve plastik alandaki eęitimi deęil, tm anlatım yollarını kapsayan bir sre olmalıdır. Algılama, grmeyi ęrenme, beęeni ve estetik deęerlerin oluşımasıyla başılayan sanat eęitimi sreci, yaratma ve yaratımından zevk alma olarak gelişmesini srdrr” (Grtuna, 2004: 15).

Sanat eęitimi, eęitim ile sanatın deęişik konumlarda, deęişik boyutta ve deęişik aęırlıkta bir araya geldięi bir alandır. evreyle ilk tanışma, grme, algılama, adlandırma ve dzenleme ile başılayan sanat eęitimi daha sonra rn verme ve bu rnden tat alma olarak gelişir. Okul dzeyinde ise, sanatsal-estetik bilgi ve deneyimlerin ocuęa, gence, yetiştikine bir sistem iinde kazandırıldıęı bir disiplin alan olur. Burada artık sanat; rn, tarihi, eleştirisini ve estetięi ile ęretilen ve ęrenilen bir ders olma durumundadır. Eęitimin terim ve kavram olarak btnyle insan yetiştirmeye ynelik geniş kapsamlı anlamı da sanat eęitiminde ęretimin payını en aza indirgemmiştir. Bilgi edinme, kavram geliştirme, zihinsel yargı yalnız ussal (cognitive) alanla ilgili grlp, ęretim ve ęrenme ile baędaştırılırken, estetik, pratik, dşnsel ynleriyle sanatın ve sanatsal deęerlendirmenin usdışı (nongognitive) alana itilmesi sanatı ęretilir ve ęrenilir bir alan olmaktan uzaklaştırmıştır (Kırışoęlu, 1992: 85).

Sanat eęitimi ile kişi; duygu, dşnce ve imgelerini bir rne dnştrebilecek yaratıcı bir sreten gemektedir. evreyle ilk tanışma, grme, onu algılama ve dzenleme ile başılayan sanat eęitimi daha sonra rn oluşıturma ve bu rnden tat alma olarak gelişmektedir. Bu sre iersinde bireyin; ayrıntılara dikkat etme, grsel nitelikleri fark etme, kendini ifade etme, eleştirel ve estetik bakış aısı kazanabilme gibi

yeterliklerinde gelişme olmaktadır. Telli (1996: 41) sanat eğitimi; algılama, düşünme ve pratik arasında bütünleşmeyi sağlayan etkin bir eğitim aracı ve sorun çözme deneyimi olarak görmektedir.

2.1.2. Sanat Eğitiminin Amaçları ve İşlevi

Yeni yüzyılın sanatı, salt bir disiplin sınırları içinde değerlendirilmemesi gereken bir olgu olmuştur. Disiplinler arası diye adlandırılan sanat, içinde plastik, fonetik çıkış noktaları olan, bunun yanında teatral görselliği de beraberinde taşıyan bir olgudur. Bu durumda da, sanat yapıtı anlamlandırma çabası, onu bütüncül olarak ele almak zorunluluğunu ortaya çıkarmıştır. Yani örneğin, resimsel dille, Görsel dil ayrımı ortadan kalkmış, var olan sanatsal disiplinlere eklenen yeni disiplinlerle sanat, boyutları genişleyen bir kalkış metni haline gelmiştir. Burada renk, ses gibi birbirinden farklı temel özelliklerin yanında, teknik özellikler de sanat yapıtının anlamına müdahale etmektedir. Dolayısıyla bütün bu temel özelliklerin ortak bir dil olarak ele alınıp, çeviri, yani anlamlandırma sürecine katılması gerekmektedir (Başar, 2000: 66).

Artut'a (2004) göre: Sanata ilişkin en önemli özellik anlatımdır. Kişinin öznel iç görüşü, imgeleri, düşünceleri ve duyulan sanat ile görselleşir. Bu çok öznel olan durumun dışa dönüşmesi, somutlaşması ve başkalarına anlatması insan için önemli bir gereksinimdir. Hangi sanat yapıtı olursa olsun yaratma eylemi anlatılmak isteneni izleyiciye iletme amacını güder. Günümüzde çağdaş sanat eğitiminin ana amacı örgenciyi, kapasitesi doğrultusunda entelektüel, duygusal ve sosyal gelişme açısından destekleyerek onun kişisel istemlerine yanıt verebilme çabasını hedefler. Ayrıca sanat sadece estetik amaçlarıyla değil, eğitici ve öğretici amaçları da bu anlamda düşünülmesi gereken önemli bir konudur. Bu genel amaçlarının yanı sıra çağdaş sanat eğitiminin belirli özel amaçları vardır ki bunlar:

- Sanatsal aktivitelerin (sanatsal etkinliklerin) ve yaratıcılığın doğasını tanımaları ve benimsemeleri.
- Duygusal, duyuşsal, bilgisel entelektüel etkinliklere bağlı artistik becerileri kazanmaları Sanatsal etkinliklerle ilgili ortaya çıkan düşünce ve hareket özgürlüğü ile ilgili bazı olasılıkları öğrenmeleri

- Görme, ayımsama (görsel duyarlılığın gelişimi) ve görsel olan her şeyin netleştirilmesine olanak sağlayan aktif bir algılama işlevi olduğu şeklinde beceri kazanmaları. Sanat yapıtlarını değerlendirebilecek, onları ayımsayabilecek nitelikli, sanat tarihi ve estetiksel bilgi birikimine sahip olmalarını sağlamak.
- Günümüzün en önemli sorunlarından biri olan çevre” kavramının ne anlama geldiğini anlamalarını, yetişkin bir birey olarak onun geliştirilmesi için duyarlı olmalarını, sorumluluk alabilmelerini sağlamak. Araştıran, inceleyen, sorgulayan, hoşgörülü, geniş, özgür bireylerin yetişmesine olanak sağlamak.
- Toplumsal ve kültürel yaşamda kendine güvenen katılımcı, sorumluluk sahibi, üretken kişiliklerin oluşumuna katkı sağlar (Artut, 2004: 103-104).

Özsoy’ a (2007) göre; görsel sanatlar eğitimi, , tüm bireyleri daha çocukluklarından başlayarak, kültürel açıdan yetiştirdiği; sezgileri, akıl yürütmeyi, hayal kurma ve beceriyi doğru bir şekilde geliştirirken, çok ve çeşitli okur yazarlığı basamak basamak inşa ettiği için yararlıdır. Görsel sanatlar eğitimi aynı zamanda algılama ve düşüncenin çok çeşitli yollarını, temellerini öğreterek öğrencilere yardım eder.

Yine Artut’a (2004) göre; Sonuç olarak çağdaş sanat eğitimi bağlamında çağdaş insan; bugünü anlayan, geleceğe bakabilen, sanat tarihi, estetik ve günümüzün sanatı hakkında yorum yapabilecek düzeyde bilgi sahibi insandır. Ayrıca sanat, insan yaşamıyla bütünleştiğinde, insanların daha bilinçli ve duyarlı olacağı, geniş boyutlu düşünebileceği, yaratıcı kişiliğe yatkın ve güzeli algılama yetilerinin gelişmiş olacağı bilinen bir gerçektir. Dolayısıyla çağdaş insanın yetişmesinde sanat eğitiminin önemli bir rolü olduğu artık kabul edilmelidir.

Artut’a (2004) göre; Bir ölçüde sanat eğitiminin amaçları ile örtüşen sanat eğitiminin işlevlerini sıralayabiliriz. Buna göre bireyin:

1. Yaratıcılığını geliştirmek.
2. Araştırmacı, inceleyici, sorgulayıcı bir kimlik kazandırmak
3. Entelektüel, kültürel bakış açısını geliştirmek.
4. Kendine olan güven duygusunu kazandırmak, kendini tanımlamasını olanaklı kılmak.
5. Analitik düşünme becerisinin gelişimini sağlamak.
6. Eleştirel bakış açısı ve sezgi gücünün gelişimini sağlamak
7. Sanatsal sorunları çözebilme becerisini kazandırmak.

8. Görme becerisi, olasılıkları tahmin edebilme gücünün kazandırılması.
9. Sağlıklı düşünce ve kişilik gelişiminin oluşması.
10. Taklit ve kopyacılıktan uzak özgün ve yaratıcı bir anlayış
11. Teknik bilgi ve beceri kazandırmak.
12. Manevi (tinsel), duyuşsal, bilişsel, algısal gücünün gelişimine olanak sağlamak.
13. Sorunlarıyla basa çıkabilme, deşarj olabilme gücünün, ortamının yaratılması.
14. Sosyal ve duygusal ve gelişimine katkıda bulunmak (Artut, 2004: 104).

Yaratıcılık gücü gelişmiş birey, kendi kişilik çizgilerinin niteliğine uygun bir yaratıcılık alanına yönelmelidir. Bu yönelim kimi zaman bilinçli, kimi zaman da tesadüflere bağlı olarak gelişmektedir. Bireyin yaratıcı olmayan yönelmelerini alıcılık, sömürücülük, saklayıcılık ve pazarlayıcılık olarak tanımlamak mümkündür. Çünkü bu eylemlerde bireyin alıcı egosu, otoriter turumu, kendini ön plana çıkarma özlemi ve de sadece değiş tokuşa giden kolaycı yaklaşımları sergilemektedir. Halbuki yaratıcılık bir uğraş ve sevginin tutkuya dönüşmüş hali sonrası gerçekleşecektir. Özellikle daha önce de sözünü ettiğimiz burada bireyin yaşadığı ortam ve kendisine sunulan olanaklar çok etkilidir (Eriç, 1998: 120).

2.1.3.Teknoloji Ve Sanat Eğitimi

Paul Saettler teknolojiyi şöyle tanımlamaktadır: "Teknoloji (Latince texere fiilinden türetilmiştir; örmek, oluşturmak (construct) anlamına gelir) birçoklarının düşündüğü gibi makine kullanmak değildir. Teknoloji, bilimin uygulamalı bir sanat dalı haline dönüşmesidir. Uygulamalı sanat terimi Fransız sosyolog Jacques Ellul tarafından kullanılmış ve kısaca technique olarak isimlendirilmiştir. O, teknolojiyi bir technique uyarınca yapılmış bir makine olarak görmüş ve bu technique'nin ancak küçük bir bölümünün makine tarafından ifade edilebildiğinden bahsetmiştir. Belirli bir teknik sayesinde sadece makinenin değil, bu makineye ait öğretimsel uygulamalarında gerçekleştirilebileceğinden söz etmiştir. Sonuç olarak davranış bilimi ile öğretim teknolojileri arasındaki ilişki, doğal bilimlerle mühendislik teknolojisi arasındaki ya da biyoloji ile sağlık teknolojisi arasındaki ilişkiyle benzer hatta aynıdır" (Saettler,1968: 56).

Teknoloji ve sanat, tarih boyunca birbiriyle doğru orantılı gelişen ve insanı diğer varlıklardan ayıran iki temel unsur olarak var olmuştur. Dolayısıyla, bir yapıtın yaratı sürecinde teknolojinin varlığı, sanatta doğayı yansıtmaktan uzaklaşarak bir deney görüntüsü vermiştir. Sanatçı, başka araçlarla ya da tekniklerle üretmesi mümkün olmayan sanatsal yapıtlarını bilgisayar teknolojisini kullanarak üretmeye başlamıştır. Bilgisayarın devreye girmesiyle birlikte öncelikle gerçeğin anlamı, içeriği, konumu neredeyse tümünden değişmiştir. Sanallık artık her alanda ve düzeyde yerleşik gerçeğin yerini almış, sanatsal üretimde ön plana çıkmıştır (Sağlamtimur, 2010: 215)

James Finn teknolojiyi tanımlarken şöyle demektedir: "Makine kullanımının yanı sıra teknoloji, sistemler, işlemler, yönetim ve kontrol mekanizmalarıyla hem insandan hem de eşyadan kaynaklanan sorunlara, bu sorunların zorluk derecesine, teknik çözüm olasılıklarına ve ekonomik değerlerine uygun çözüm üretebilmek için bir bakış açısıdır." (Finn, 1960: 10).

İz Bölükoğlu'na (2002: 249) göre; Eğitim kurumlarını değiştirmeye zorlayan pek çok dışsal kaynak arasında sayılabileceklerden biri de bilişim ve iletişim teknolojilerindeki gelişme ve bunların bireylerin yaşamlarına girişindeki hız olmaktadır. O denli ki eğitim kurumları, günlük yaşamda her gün evlerinde bilgisayar, video cd, cep telefonları kullanan, uydu cihazlarına aşina olan bir öğrenci kesimiyle karşı karşıya kalmaktadır. Bu durum en önemli eğitim girdilerinden birindeki değişmeyi ifade etmektedir. Öğretmenler, mevcut ulaşılabilen teknoloji ürünlerini kullanma becerilerini geliştirememeleri durumunda, eğitim programlarında yer alan içeriği geleneksel yollar ve araçlarla aktarmada çeşitli güçlüklerle karşılaşabilmektedirler. Bu güçlüklerin en önemlilerinden birisi öğrencilerin beklenti ve ilgileri ile yaşam alanları içinde yer alan ve bunları etkileyen "teknoloji ürünlerinin etkileriyle baş etmek ya da bunları eğitim amaçlarıyla uyumlu olarak kullanabilmektir.

Eğitim teknolojisi, değişik bilimlerin verilerini özel hedef ve yöntem, araç ve gereç, ölçme ve değerlendirme gibi eğitimin geniş alanlarında uygulamaya koyan, uygun maddi ve manevi ortamlarda insan gücünün en iyi şekilde kullanılmasını, eğitim sorunlarının çözümlenmesini, kalitenin yükseltilmesini ve verimliliğin arttırılmasını sağlayan bir sistemler bütünüdür (Rıza, 1997: 28). "Eğitim teknolojisi, bir eğitim

programının eğitim durumu ögesi içerisinde yer almakta olup, eğitim ortamında istendik davranışı öğrenciye kazandırmak için gerekli araç-gereçlerin tümü ve bunların eğitim ortamında kullanımı olarak ele alınabilir” (Sönmez, 1994: 12).

Plastik sanatların birçok dalının yeni teknolojik gelişmelerden büyük ölçüde etkilendiği açıktır. Örneğin, modern makineler aracılığı ile hareketli heykeller, resimde belirli ifadelerin açıklığa kavuşturulması için lazerin kullanılması olasıdır. Sanat alanındaki diğer pek çok gelişmeler arasında sanatın çeşitli türlerinin birleştirilmesi de bulunmaktadır (Resim-heykel ve tekstil-resim vs.). Bu gelişmelerin, gelecek yüzyılda da devam etmesi ve bu alanı daha da zenginleştirmesi beklenmektedir (Elsayed, 1997). Bu nedenle, sanatın yeni çağdaki değişimine paralel olarak sanat eğitiminde de değişim kaçınılmaz olmuştur. (İz Bölükoğlu 2002: 249)

Bilgisayar destekli öğretim; bilgisayarın öğretimde öğrenmenin meydana geldiği bir ortam olarak kullanıldığı, öğretim sürecini ve öğrenci motivasyonunu güçlendiren, öğrencinin kendi öğrenme hızına göre yararlanabileceği, kendi kendine öğrenme ilkelerinin bilgisayar teknolojisiyle birleşmesinden oluşmuş bir öğretim yöntemidir (Uşun, 2004: .42).

2.1.4. Bilgisayar Destekli Eğitim

“Bilgisayar destekli öğretim; bilgisayarların öğretimde kullanılmasının en zor ama en ümit vaat edenidir. Diğer kullanım biçimlerine göre öğretmenlerin yetiştirilmesi, uygun donanımın belirlenmesi ve ders programlarıyla tutarlı ders yazılımlarının sağlanması gibi yetenek, uzmanlık, çaba zaman ve para gerektiren karmaşık ve uygulaması oldukça güç bir kullanım biçimidir. Buna rağmen bilgisayar destekli öğretimin birçok ülkede her geçen gün daha fazla önem kazandığı görülmektedir” (Keser, 1988: 89).

Yaratım - Üretim hayatımız basta olmak üzere teknolojinin ürünü olan bilgisayar hayatımızın bir parçası haline gelmiştir. Her alanda ne kadar önemli ve vazgeçilmez olduğunu bizlere ispat etmiştir. Banka işlemlerimizdeki bilgi akışını koordine etmekte, konuşmalarımızı sayısallaştırmakta, telefon konuşmalarımızdaki gürültüyü azaltmakta,

fotoğraf makinesi ve video kamera ayarlarını düzenleyerek resim kalitesinin her zaman üst seviyede olmasını sağlamaktadır. Bilgisayarın teknik gücü ve potansiyeli yaratıcılık için yepyeni bir araç ortaya çıkarmıştır (Noll, 1998: 544).

İz Bölükoğlu'na (2002) göre; Bilgi çağında, bilgi ağı ve mültimedya ile ilgili ileri teknolojide hayranlık uyandırıcı ilerlemeler, bizi uydulara bilgisayarlara, internete, elektronik postaya, sibernetik alana ve diğer bilgi üretme ve paylaşma araçlarına (kısaca bilişim ve telekomünikasyon araçlarına) benzeri görülmemiş bir hız ile bağımlı kılmaktadır. Bunlar, hayatımızı daha önce sahip olmadığımız sistemler ve programlar aracılığıyla yönetmektedirler. Bilgi aktarımı ve telekomünikasyondaki ilerlemeler, küreselleşmeyi ve birbirine bağımlılığı, dünyadaki pek çok insan için gündelik yaşamın bir gerçeği haline getirmektedir. Bu gelişmeye ayak uyduramayan, benimsemekte geciken, diğer bir deyişle bilgi çağına ayak uyduramayan birey, toplum ve uluslar giderek çevrelerinden, toplumdan ve uluslar arası diyalogdan koparak yalnızlaşacaklardır.

“Bilgisayar destekli öğretim sürecini etkileyen ya da etkilediği düşünülen değişkenlere bakıldığında; öğrenci motivasyonu, yenilik, etkileşim, bireysel öğrenme farklılıkları, ders yazılımının türü, kapsamı ve niteliği, öğretmenin bilgisayar destekli öğretimi algılama biçimi, tutumu, beklentisi, değişen rolü, ders yazılımının eğitim programı ile bütünleştirilmesi, bilgisayar destekli öğretim uygulamasının okul içinde yürütülme biçimi gibi çeşitli değişkenleri kapsadığı ileri sürülmektedir” (Aşkar, 1991: 174).

Çoğu zaman teknoloji, sanatsal etkinliklere, sanatsal tekniklere dolayısıyla sanat dünyasına yön vermiştir. Bunlara en tipik örnek olarak fotoğraf makinesinin icadı gösterilebilir. Fotoğraf makinesinin icadıyla hem sanatın gidişatı köklü değişikliklere uğradı hem de fotoğraf sanatı diye yeni bir sanat dalı doğdu. Özellikle 1960'dan sonra teknolojinin sanata etkisi iyice belirginleşti ve bunun yanı sıra teknoloji odaklı olan video sanatı doğdu. Günümüzde ise, bilgisayar teknolojisine odaklı dijital sanatın doğmakta ve gelişmekte olduğu görülmektedir. Dijital sanat günümüzde kendi dünyasında gelişmekte ve etkinlikler yapmaktadır ancak, gelecekte bu sanat anlayışının tüm sanat dallarını etkisi altına alacağı söylenebilir (Ayaydın, 2010: 60).

Bilgi çağında öğrenme ve öğretmeyi etkileyen en temel olgu; verilerin hızlı ve etkin toplanması ile onların işlenerek, paylaşılabılır bilgiye dönüştürülmesidir. Böylece bilişim olanakları ile; aynı verinin paylaşılması, varyasyonlarının üretilmesi değişik değerlendirme ve yorum çeşitliliği içerisinde konunun irdelenerek geri yansımalarının elde edilmesi sağlanabilmektedir. Bu gelişmeler, paylaşım ve düşünme zenginliğinin yarattığı global kültür oluşumunda ortak değerlendirme birliğinin geliştirdiği anlayışla beslenenlerin, yeni ürünler üretmesini sağlayacaktır (İz Bölükoğlu, 2002: 249).

Bilgisayarlar eğitimde hem amaç hem de araç olarak kullanılmaktadır. Bir amaç olarak bilgisayar öğretimi, bilgisayarların ne olduğu ile ilgili bilgilerden, programlama dillerine kadar oldukça geniş bir alanı kapsamaktadır. Bir eğitim aracı olarak bilgisayarların eğitim açısından üstün yönleri şunlardır (Keser, 1988: 73).

1. Etkileşimli bir araçtır, öğrenci bilgisayar karşısında denetim yetkisini kullanmayı öğrenir.
2. Büyük bir esnekliğe sahiptir, etkin bir pekiştiricidir, sabrı sonsuzdur.
3. Yazı tahtası, ders kitabı kadar geneldir. Yazı, çizim, grafik, sayı, renk, ses vb. çok çeşitli bildirim simgesini durgun yada hareketli olarak kullanabilir ve çeşitli kaynaklardan yararlanabilir.
4. Uygun biçimde hazırlanmış her çeşit programı kullanabilir.
5. Ders yazılımlarında çok değişik sürprizlere yer verilerek eğitimi zevkli ve ilgi çekici hale getirebilir.
6. Bireysel öğretimde ve grup öğretiminde kullanılabilir.
7. Programlı öğretimin dayandığı ilkelerin uygulanmasına hizmet edebilir.
8. Öğrencinin sorulara verdiği cevapları kaydeden, istenildiği an sonuçları bildirebilen eşsiz bir sınav aracıdır ve soru da üretebilmektedir.

Türkiye’de, Dünya Bankası Kredisi destekli okullarda bilgisayar laboratuvarları oluşturmayı ve öğretmenlerin bilgisayar kullanabilir olmalarını sağlamayı öngören Müfredat Laboratuvar Okulları Modeli (MLO), seçilmiş okullarda daha yoğun bir bilgisayar destekli eğitim sağlamaya yol açabilecektir. (MEB EARGED, 1999). Yine yakın zamanda (İLSİS Projesinin de desteğiyle) okullar, Milli Eğitim Müdürlükleri ve MEB Merkez Örgütü arasında internet bağlantısı, elektronik posta yoluyla iletişim kurulmasına başlandı ve bazı personel işlerinin bilgisayar programları ve kayıtları

yardımıyla yapıldığı gözlenmektedir. Bilgisayar ve buna bağlı olarak internet kullanımının geliştirilme eğilimleri düşünüldüğünde yakın gelecekte, bilişim teknolojisi ürünlerinin daha yaygın bir şekilde, özellikle merkezi ve gelişmiş bölgelerdeki okullarda bulunacağını/kullanılacağını söyleyebiliriz. Teknolojik gelişmeler her eğitim ortamını etkilediği gibi elbette sanatsal eğitim sürecini de etkilemiştir. Çağın gereklilikleri devamında sanatsal eğitim süreci de gelişim ve değişimi yaşamıştır (Aksoy, 2003: 10).

2.2. ANADOLU GÜZEL SANATLAR ve SPOR LİSELERİ

2.2.1. AGSSL Tarihçesi

Anadolu Güzel Sanatlar Liseleri ile ilgili çalışmalara 1986 yılında rastlanmaktadır. 1789 sayılı Milli Eğitim Kanunu'nun 33. maddesi AGSL'nin açılmasına temel dayanak oluşturur. 33. maddeye göre : “Güzel sanatlar alanında özel istidat ve kabiliyetleri beliren çocukları küçük yaşlardan itibaren yetiştirmek üzere temel eğitim ve ortaöğretim seviyesinde ayrı okullar açabilir veya yetiştirme tedbirleri alınabilir. Özellikleri dolayısıyla bunların kuruluş, isleyiş ve yetiştirme ile ilgili esasları ayrı bir yönetmelikle düzenlenir” (Milli Eğitim Temel Kanunu - İlköğretim ve Eğitim Kanunu, 1987 - Sayı: 20642).

AGSL, yetenekli öğrencilerin yaratıcılıklarını, hem yapıcı hem de yorumcu yeteneklerini geliştirmek için kurulur ve günümüze kadar varlığını sürdürür. Aynı zamanda yetenekli bireyleri araştırmacı ve geliştirici çalışmalara da yönelttiği için kendinden emin bireyler yetiştirmek de amaçları arasındadır. 21 Eylül 1990 tarihli, 20642 sayılı resmi gazetede yer alan AGSL yönetmeliğinde okulun amaç ve görevleri şöyle belirtilmiştir:

- a- Güzel sanatlar dallarında yetenekli öğrencilerin yaratıcı, yapıcı ve yorumcu yeteneklerini geliştirmek,
- b- Öğrencileri araştırmacı ve geliştirici çalışmalara yöneltmek, yetenekleri doğrultusunda bağımsız, doğru ve seçenekli yorumlar ve uygulamalar yapabilecek yaratıcı kişiler olarak geliştirmek,
- c- Öğrencilerin ulusal ve evrensel, tarihi ve yeni sanat eserlerini tanımaları ve anlamalarına yardımcı olmaktır (Resmi Gazete,1990).

Güzel sanatlar ve spor liseleri, Anadolu lisesi statüsünde olup güzel sanatlar ve spor eğitimi alanında yatılı, gündüzlü ve karma olarak ilköğretim üzerine 4 yıl eğitim ve öğretim yapılan okullardır. Bu okullar, öncelikle güzel sanatlar ve sporla ilgili yükseköğretim kurumlarının bulunduğu yerlerde açılır.

Okulun amacı öğrencilerin Türk Millî Eğitiminin genel ve özel amaçları yanı sıra güzel sanatlar ve spor alanlarında;

- a) İlgi, istek ve yetenekleri doğrultusunda güzel sanatlar ve spor eğitimi ile ilgili temel bilgi ve beceriler kazanmalarına yönelik eğitim-öğretim görmelerini ve alanlarında başarılı bireyler olarak yetişmelerini,
- b) Güzel sanatlar ve sporla ilgili yükseköğretim programlarına hazırlanmalarını,
- c) Türk sanat, kültür ve sporuna katkıda bulunan ve başarıyla temsil eden bireyler olarak yetişmelerini,
- ç) İş birliği içinde çalışma ve dayanışma alışkanlığı kazanarak takım ruhu ile hareket etmelerini,
- d) Alanlarıyla ilgili araştırma yaparak yorum ve uygulama yetkinliğine ulaşabilmelerini,
- e) Millî ve milletlerarası sanatsal ve sportif faaliyetleri takip ederek bilgi ve kültürlerini geliştirmelerini,
- f) Spor disiplini ve centilmenliği ile sanatçı duyarlılığını benimseyen bireyler olarak yetişmelerini sağlamaktır.

Bir öğretim yılında güzel sanatlarla ilgili alanların her birine alınacak öğrenci sayısı otuzu; spor alanına alınacak öğrenci sayısı ise doksanı geçemez. Sınıf mevcutları otuzu geçemez. Ancak sınıf tekrarı yapan öğrenci bulunması hâlinde bu sayının üzerine çıkılabilir. İlköğretim okulunu o yıl bitirenler yetenek sınavına girmek için tercih ettikleri bir güzel sanatlar ve spor lisesi müdürlüğüne müracaat ederler.

Bakanlıkça uygun görülen ders çizelgeleri ve öğretim programları uygulanır. Programlar düzenlenirken alanın özelliğine göre yabancı dil dersleri ile sanat ve spor derslerine ağırlık verilir.

Eğitim ve öğretim Türkçe yapılır. Alan derslerindeki sanat ve sporla ilgili terimlerin yabancı dildeki karşılıkları da öğretilir. Öğrenimine Anadolu güzel sanatlar lisesi ile spor lisesi öğrencisi olarak başlayan ve hâlen bu okulların bünyelerinde öğrenime devam eden öğrencilerin her türlü iş ve işlemleri, öğrenim hakları sona erinceye kadar yürürlükten kaldırılan 1/2/2005 tarihli ve 25714 sayılı Resmî Gazete de yayımlanan Millî Eğitim Bakanlığı Spor Liseleri Yönetmeliği ile 20/8/1999 tarihli ve 23792 sayılı Resmî Gazete’de yayımlanan Milli Eğitim Bakanlığı Anadolu Güzel Sanatlar Liseleri Yönetmeliği hükümlerine göre yürütülür. 2011 itibarıyla 86 adet AGSL mevcuttur (http://ogm.meb.gov.tr/gos_okbilgi.asp?kurumturu=220).

2. 3. VIDEO SANATI

2.3.1. Video Sanatı’nda Tanımlamalar

Video sanatı kapsam ve dönem açısından sürekli olarak gelişim sürecinde olduğundan, kavramsal sınırları zaman zaman yeniden tanımlanmaktadır. Bilgisayar ve internet gibi teknolojilerin eklemlemesiyle “multi-medya” terimi ön plana çıksa da, çalışmanın genel kapsamında “video sanatı” terimi kullanılmıştır. Ayrıca bu başlığın altında, video enstalasyon, video film, video performans ve performans videosu gibi alt başlıklar bulunmaktadır. Video enstalasyon; içerisinde monitörün ya da akan görüntünün bulunduğu bir düzenlemeyi ifade ederken, aynı zamanda bir video çalışmasının sergileniş biçimini de ifade etmektedir (Sönmez,1997 : 1885).

Video art, film ve sinemaya karşı olan ama aynı zamanda bu sanatların elemanlarından da yararlanan bir sanat formudur. Video sanatının özellikleri şu şekilde belirlenebilir: 1) Video ya da kasetleri içerir. 2) Video art oyuncuya ihtiyaç duymaz. 3) Diyalog içermeyebilir. 4) fark edilebilir bir hikayesi ya da konusu yoktur (Keser, 2005: 347).

Bir kitle iletişim aracı olarak televizyonun 1959'lerden başlayarak etkinliğini artırması ve buna paralel olarak taşınabilir video araçlarının üretilmesiyle ortaya çıkan sanat türü. 20.yy sanatına yeni bir perspektif kazandıran ve Video Sanatı olarak nitelendirilen bu olgu, 1960'lardan başlayarak sanatın üretilmesinde ve tüketilmesinde yeni deneysel olanakları araştıran sanatçıların video tekniğiyle gerçekleştirdikleri çalışmalar sonucunda gündeme gelen bir sanat eğilimini belirler. Her sanatçının kendine özgü yorumladığı video tekniği, elektronik alandaki yeni gelişmeler paralelinde (bilgisayar, dijital fotoğraf vb) çeşitlenerek çok boyutlu bir karaktere sahip olmuştur. Video Sanatı başlığı altında değerlendirilen sanat yapıtları, bu çok boyutlu karakteri, dans, gösteri, müzik, tiyatro gibi başka sanat dallarıyla birlikte yorumlayarak bütünsel bir sanat açısı ortaya çıkarırlar (Sönmez, 1997: 1885).

1960'lı yıllarda video tekniği ile çalışan sanatçılar televizyonu yeni bir görsel estetiğin temsilcisi olarak görmüşler, çalışmalarını televizyonlar kanalıyla milyonlarca izleyiciye gösterebileceklerine ve sanatı bu yolla radikal biçimde demokratikleştirebileceklerine inanmışlardır. Fluxus akımının George Maciunas (1931-1978), George Brecht (d.1926) ve müzikçi John Cage (1912-1991) gibi üyeleri video tekniğinin rastlantıları belgeleyen özelliğini güncel yaşama ait üç boyutlu nesnelerle birlikte yorumlayarak anarşik bir kolaj estetiğinin altını çizmişlerdir. Videonun belgeleyici özelliğinin Oluşumlar, Çevresel Sanat, Pop Sanat, Minimal Sanat gibi başka çağdaş sanat akımlarında da kullanıldığı görülür. Ama videonun belgeleyiciliğini aşarak bu tekniğin anlatım olanaklarını değişik deneylerle ortaya çıkarıp, onu başlı başına bağımsız bir yaratı alanı olarak keşfeden Nam June PAIK ve Wolf Vostell olmuştur (Sönmez, 1997: 1885).

Bozkurt'a (2007: 115) göre; Endüstriyel gelişmeler (tek başına olmasa da) zincirleme etkisiyle sanat ortamında sürekliliği tetikliyor, çünkü fotoğraf, sinema, televizyon, internet gibi alanlar bu yanıyla somut olarak karşımızda durmaktadır. Fotoğrafla başlayan süreç eklektizmin yanı sıra elektronik- dijital alt yapıyla sanat üretim ortamına "etkileşim" kavramını da yerleştirdi. Videonun tanımı tıpkı fotoğraf sanatında olduğu gibi nesne ile ilişkilendirildi; yeni gerçeklik, temsil alanlarından daha sık söz edilir oldu. Video görüntü yalnızca "belgeleme" değil, yeniden "üretilen-tüketilen-üretilen" yeni medya dünyasında "kayıt-sınırsız çoğaltım-zihinsellik" kavramlarının tanımlanmasını da sağladı.

Video Sanatı adı altında izleyiciye sunulan şeyler, öncelikle birtakım devinimli görüntülerdir. Bu açıdan, ilk bakışta video görüntüleri sinema görüntülerinden çok da farklı sayılmayabilir. Nihayetinde, süresi ne olursa olsun, birtakım devinimli görüntülerle bir şeyler aktarılmaktadır. Ancak, her sinema salonundaki izleyici doğrudan görüntüyle baş başa kalırken, video görüntüsünü izleyen biri, görüntünün yanı sıra, genellikle monitör ya da onunla birlikte sergilenen malzemeleri, yani kısaca, yerleştirilen mekanizmayı da görür doğal olarak (Yılmaz, 2005: 333).

Video sanatının genel özelliklerinin tanımlanması gerekirse, Frank Popper (1993: 55), geniş bir sınıflandırma yaparak video sanatını uygulamada altı kategoriye ayırmaktadır:

1. Plastik unsurlarla görsel alıntılar yaratmak için teknoloji kullanımı.
2. Sanatçıların kendi bedenleri üzerinde yoğunlaştıkları Kavramsal Sanat hareketlerinin kayıtları.
3. Gerilla video olarak adlandırılan ve sokaktaki yaşamın taşınabilir kameralarla kaydedildiği çalışmalar.
4. Video heykeller, video ortamlar ve video enstalasyonların kombinasyonundan meydana gelen çalışmalar.
5. Video kullanılarak çekilen canlı performanslar ve iletişim çalışmaları.
6. Çoğunlukla video ve bilgisayar gibi ileri düzeydeki teknolojik araştırmaların kombinasyonundan oluşan çalışmalar.

Farklı yaklaşımlardan söz eden Rosalind Krauss (1995: 125) bunları üç farklı temelde ifade eder: Birincisi, eleştirmek için aracı sömüren yapımlar. İkincisi, kendi psikolojik etkisini yok etmek için mekanizmasına fiziksel bir saldırıyı temsil eden yapımlar. Üçüncü olarak ise resim ya da heykel sanatının bir alt türü olarak videonun kullanılmasıdır.

Video sanatının belli başlı örneklerinde belgesel ve performans kayıtlarının yanı sıra, zamanın içerisinden koparılmış eylemlerin sunumu da görülmektedir. Taratıcı anların bir parçası olarak, yaşayan bir durumun bölümleri kullanılır. Dışsal bir referans alanı kullanılmaksızın sadece ‘Stnthisier’ın (sentezleyici) farklı biçimde kullanımıyla elde edilen yeni imajlar, video sanatının yaratıcı yönünü temsil etmektedir. Video

kayıtlarında, sanatın nesnesizleştirilmiş bir biçimi, çevrenin görsel ve sosyal dili, ölümsüz enerjinin tanımı, doğal çevredeki güçler ve formlar, bir üretici ve ifade aracı olan bedenin yansımaları bulunmaktadır (Popper, 1993: 59).

Germaner'e (1997) göre, Video sanatında genellikle üç kategoride çalışma yapılmaktadır:

Birincisi, bir performansın, bir konserin ya da bir happening'in video kaydı. Burada video bir tanık, bazen de eyleme katılan canlı bir bellektir. Sanatçının o anda yayınlanan görüntülere müdahale olanağına sahip olmasında ötürü video pek çok "davranış" sanatçısını etkilemiş ve Vücut Sanatı'nın gelişiminde belirleyici bir rol oynamıştır.

İkincisi, deneysel video (biçimsel video olarak da anılmaktadır). Görüntülerin elektronik olarak hazırlandığı bu tür çalışmalar yapay renklendirme, biçim bozma, geri besleme, film hilesi gibi çeşitli işlemlere olanak tanımaktadır. Artık bu görüntüler doğrudan doğruya bilgisayarlarla da elde edilmektedir. Bu bireşim (sentez) görüntüler, iletişim ve yaratma alanlarında devrim yapmıştır.

Üçüncüsü, video yerleştirmeleri (Video Installation); video heykeller, video environnement'lar N.J. Paik'ın yapıtlarında olduğu gibi çok sayıda televizyon göstericisinin başka bir düzenin nesneleriyle birlikte kullanılmasında oluşmaktadır. Bu düzenlemelerde görüntü için kapalı devrelerden ya da çok kanallı sistemlerden yararlanılmakta ve çoğu kez görüntüsü ekranlarda boy gösteren seyirci de bu yerleştirmeler içinde yer almaktadır (Germaner, 1997: 63).

Şahiner'e (2008 : 70) göre; Bugüne dek, tanınmış sanatçıların çalışmalarında en çok ön plana çıkan alanlar; kuşkusuz video kayıtları ve kimi zaman farklı mimari düzenlemelerin de dahil olduğu , birkaç kamera ve monitörün bütünleştirilmesinden oluşan üç boyutlu çalışmalar; video heykeller, video anvironmanlar ya da video enstalasyonlar olarak anılmaktadır. Diğer önemli bir konu da, daha az yer tutan video performansları ve diğer iletişim çalışmalarıdır.

Andrews' e (2006: 2) göre; video sanatı açık şekilde uluslar arası bir olgudur. Video ile çalışan sanatçılar, farklı kültürlerden etkilenmenin yanı sıra, zenginleştirici ve

alanı besleyen sanat uygulamalarından bir çoğunu, diğer disiplinlerden ve medyada ki yeni uygulamalarda almıştır. Ülkeden ülkeye farklı uygulamaları olan video sanatçılarının karmaşık tarihini anlamak için türe özgü genel yaklaşımlar olmalıdır.

Televizyon ve video, kitle kültürüne dahil olan teknolojik yeniden üretim yollarıdır. Bununla birlikte, sanat ortamında, modernist anlatımların yerini postmodernist anlatımlara bırakmasında etkili olmuşlardır. Biriciklik ve kalıcılık, yeniden üretimin var olduğu film ve video sanatında, çokluk ve geçiciliğe dönüşmüştür (Connor, 2001: 240).

2.3.2. Video Sanatının Gelişimi ve Tarihi Süreci

Yirminci yüzyıl medya şirketlerinin güçlendiği, sanatçıların video teknolojisini üretim süreçlerinde yeni kullanmaya başladıkları bir dönemdir. Dijital video kameraların yüzyılın ikinci yarısından itibaren kullanılıyor olması “video sanatı”nın da başlangıcı kabul edilmektedir. Oysa bu dönemi video sanatının miladı olarak kabul etmenin yanıltıcı bir saptama olduğunu söyleyebiliriz. Çünkü dijital video kameranın (ilk olsa da) kullanılıyor olması yalnızca yöntemi belirler. Videonun sonuna “sanat” sözcüğü eklendiğinde artık yöntemden değil bir ‘ortamdan’ söz ediliyor demektir ki, bu da videonun bir araç olarak piyasaya sürülmüş ve kullanılıyor olmasının “Video Sanatı”nın başlangıç döneminin olmadığını gösterir. Çünkü, video sanatı medya ortamında oluştuğuna göre iletişim, mimari, plastik sanatlar, görüntü (resim, fotoğraf, sinema ve televizyon) gibi tüm alanların gelişim süreciyle birlikte düşünmek gerekmektedir. Görüntü, çoğaltım, yayın, mitleşme, kitle- iletişim, reklam ve estetik kavramların gelişimi, içinde yirminci yüzyıl ve öncesi dönemler olmak üzere bütün olarak “Video Sanatı”nın da tarihidir (Bozkurt, 2005: 173).

Fotoğrafın ortaya çıkışı tarihsel olarak yeni bir dönemin başlangıcı olmuştur. Fotoğrafın insanlığın emrine sunduğu, üzerine ışık düşen bir nesnenin başka bir yüzey üzerinde silüetinin yani yansıma olarak ortaya çıkan görüntüsünü kayıt etmek ve çoğaltılabilir hale getirmektir.

Kılıç (1995: 10) 1936 Berlin Olimpiyatlarını temel alarak şöyle devam eder; Titrek ışıklı, gri renkli cam üzerinde beliren görüntülerin kaynağı televizyon denilen

kitle iletişim aracıdır. Bu yeni araç, film teknolojisinde olduğu gibi sadece olayları görüntü ve ses olarak kayıt etmekle kalmıyor geniş kitlelere pazarlanabilen yani kitlesel olarak üretilen bir meta sunuyor, insanlar için yeni görme ve duyma biçimleri yaratıyor. Televizyon kendine özgü ışığı, rengi, mekan ve zaman boyutuyla, daha ilk günden geleceğe meydan okuyuş olarak ortaya çıkıyordu. Altunay’a (2001: 88) göre: Video teknolojisi, somut olarak öncelikle televizyon yayıncılığı ile ortaya çıkmış ve yaygınlaşmıştır.

1920’ler Almanya’ında Bauhaus Okulu üyesi Laszlo Moholy Nagy, video gibi bir aracın gelişimini en iyi gören sanatçı – kuramcıdır. Sanatçının “Renkli Piyano Işıklı Resimler” (Paintings With Light) adlı projesi bu bakımdan oldukça önemlidir. Çünkü Nagy, videodan önce, televizyonun daha yeni ortaya çıktığı bir dönemde ilk video enstalasyon denilebilecek tasarımı gerçekleştiriyordu. Nagy’un resim, heykel, mimari ve film kuramlarının belkemiğini oluşturan ışıklı gösteri araçları aslında video aletleri ile yapılması mümkün olabilen renkli ışık gösteri modellerinin ilkel örnekleridir (Turim, 1995, Akt: Kılıç, 1995 :101)

Endüstri devrimi sonrası, özellikle 1950-1960’larda gelişen kitle iletişim araçlarıyla dünya, bir iletişimsel bombardımanla karşılaşmıştı. Daha o dönemde birçok sanatçı, bu araçlar tarafından manipüle edilen kitlelerin kültürel beğenilerini (popüler kültür) içeren bir yığın imgeyle hesaplaşırken, kitle iletişim araçlarının oluşturduğu dille de ilgilenmiş ve bu yeni gerçekliği anlamaya çalışmışlardı (Şahiner, 2008: 39).

1952’de Ernie Kovac, televizyon sinyallerini bozarak bir dizi deneme yapmıştır. Amerikalı bir komedyen olan Kovac, 1957 yılında gerçekleştirdiği televizyon programlarıyla televizyon için yeni bir dil oluşturmuştur. 1960’lardan itibaren, video sanatı yapan sanatçılar, Kovac’ın eleştirel duyarlılığından etkilenmiştir (Rush, 2003: 15).

Wulf Herzogentrah, video sanatının başlangıcını genel anlamda sanatın geleneksel yönüne yöneltilen sorgulamaya paralel artan bilinçliğin, radikal yeniden tanımlamanın zihinsel olarak zayıflamış döneminde geçen, Happeninig (oluş) ve Fluxus (değişim) hareketlerinin öncesine dayanmakta olduğundan söz eder. Bu yaklaşımın video sanatının tarihçesini anlamada daha doğru bir yaklaşım olduğunu

düşünüyoruz. Çünkü yirminci yüzyılın ikinci yarısı, daha öncesinde hazırlanmış bir sanat ortamının sonucudur. Kuramsal alanlardan görsel, plastik sanatlara pek çok alanın video sanatını şekillendirdiğini görmekteyiz. Örneğin, prodüktivistlerden Bauhaus’a sinema ve fotoğraf alanında sanat – teknik ilişkisi teknolojik gelişmeler bir bütün olarak ele alındığında, video sanatı alt yapısının daha önceden oluşturduğunu söyleyebiliriz. Video kayıt aracının zaten hazırlanmış olan bu ortam içine kolaylıkla nüfuz etmesi de normal bir durumdur (Bozkurt, 2005: 173).

Televizyon yayıncılığının yeni toplumsal yeni toplumsal yapıya etkileri, kitle kültürünü desteklemesi ve temsil etmesiyle, video sanatı televizyon yayıncılığını hedef almıştır. Video sanatı, kitle iletişim aracı olarak televizyon tarafından kurulan algısal yapıları kullanarak, televizyonun genel mantığına karşı çıkmış, bir yandan da bu algısal yapıların değişmesi için çalışmıştır (Jameson, 1994: 109). Video sanatının ilk örnekleri, televizyon karşıtı hareketler içerirken, zaman içinde bu durumla ilgili olarak yaşanan doygunluk sonrasında, aracın estetik yanını ortaya koyan ‘konulu’ çalışmalar önem kazanmıştır (Derman, 1992: 88).

1960’lı yıllar boyunca, yeni teknolojik gelişmelerin gerekli ve faydalı etkileri konusunda, her türlü video kullanıcısı ve o sıralar moda olan ‘kitle iletişim kuramcıları’ tarafından gereğinden fazla iddialarda bulunuldu. Bu süreç sırasında, ‘gerilla televizyonu’ ve ‘alternatif televizyon’ gibi yaygın deneyimlerin tutulmaları, ümit verici görünüyordu. Nihayet, sonradan anlaşıldığı gibi, bu şimdi çok açıktır, eleştirel alternatif televizyon uygulaması, yeni teknolojinin kaçınılmaz bir sonucu anlamına gelmektedir (Marshall, Akt: Kılıç, 1995: 33).

4 Ekim 1965 tarihinde New York’ta Nam June Paik’in Sony’nin ürettiği taşınabilir ilk video kamerayı alması, video sanatının dönüm noktası sayılır. Güney Kore doğumlu, Almanya’da sanat eğitimi almış eski bir elektronik müzik öğrencisi olan Paik, video alanına yabancı değildi; daha önce: Köln’de elektronik müzik stüdyolarında çalışmış ve elektronik cihazların yapısını öğrenmiş bir uzmandı. 1959 yılından beri televizyon ve elektronik görüntünün estetik sorunları üzerine kuramsal araştırmalar yapıyordu (Bozkurt, 2005: 177).

Resim 1

Name June Paik, Robot Ailesi: Büyükanne ve Büyükbaba, 1986



Paik'in başlattığı ve ardından gelen diğer sanatçıların sürdürdüğü bu yeni sanat biçiminde video monitörlerinin sanat eserlerindeki temel malzeme olarak kullanıldığı göze çarpmaktadır. Bunun nedeni ise oldukça açıktır. Çünkü video monitörleri, bir kitle iletişim aracı olan televizyon yayınlarının halka iletildiği son çıkış noktasıdır. Bu monitörler, aslında sadece kendi nesnel varlıklarını değil, toplumda tüm televizyon yayın sistemini simgeleyen bir özelliğe sahiptir. Bu nedenle, monitörlerin hem televizyon yayın sistemini, hem de bu sistemin yapısı üzerinde varlığını pekiştiren kağıtalist toplum düzenini temsil etme yetenekleri olduğunu söylemek mümkündür (Altunay, 2004: 161-162).

Paik, Almanya'da elektrik mühendisi arkadaşıyla birlikte hurdalıktan topladığı 13 adet siyah-beyaz monitörü onardı ve video sanatını ilk enstalasyonu denilebilecek çalışmasını Almanya'nın Wuppertal kenti Galerî Parnass'da gerçekleştirdi. Galerî Parnass, daha sonraki yıllarda video sanatının merkezlerinden biri oldu. Paik böylece monitör ve videonun daha sonraki yıllarda sıkça kullanılacağı bir dönemi bu galeride başlatmış oldu; daha da önemlisi, Video Sanatı'nı başlatan sanatçı olarak tanındı (Bozkurt, 2005: 177).

Name June Paik, John Cage ile Almanya'nın Darmstadt kentinde tanışır ve Cage ile 1958'den 1961'e kadar sürecek birliktelikleri başlar. Bu birliktelik, Paik'in sonraki

dönem performanslarının ve enstalasyonlarının biçimlenmesinde etkili olur. Fluxus grubu ile daha ileriki yıllarda Cage'in çalışmaları üstüne enstalasyonlar üretir. Örneğin 1963 yılında Paik, "Açıklamalı Müzik- Elektronik televizyon" adlı çalışmalarında John Cage'in hazır piyanoları ve Fluxus üstüne bir model oluşturmayı amaçladı. Bu enstalasyonda Paik, iki şeyi ortaya koydu: Birincisi, monitörün bir heykel malzemesi gibi açıkça kullanım dili. İkincisi, ekranın ters çevrilmesi ile tipik bir değişim sürecinin dönüşümüdür (Bozkurt, 2005: 178).

Alman sanatçı Wolf Vostell, 1963 yılında Mayıs ayında New York Smolin Galeri'de "De-Collage"(Kolaj) adlı bir sergi düzenlemiştir. Aynı yıl Vostell, New Brunswick'te, dikenli telle sarılı bir televizyonu, halen görüntü akışı varken gömmüştür. Vostell'in tepkisi televizyonun yanı sıra izleyici kitlesinde yönelmiştir. Alman sanatçı olan Joseph Beuys da, Vostell'in televizyonu telle sarmalayıp gömmesine benzer bir biçimde, televizyon ekranının camı yerine kaça yerleştirerek "Filz-Tv" (Keçe Televizyon) isimli işini, 1968 yılında gerçekleştirmiştir. Sanatçıların, aracı kendine yabancılaştıran bu çalışmaları, estetik açıdan o dönem için alışılmışın dışında çalışmalardır (Derman, 1992: 88).

Resim 2

Wolf Vostell, «Television Décollage», 1963



1960'lı yıllar boyunca video sanatı alanında yapılan sanatsal çalışmalar, kavramsal sanat ve çevre sanatı bağlamında değerlendirilen sanat biçimlerinin gelişimi ile yakından ilişkilidir. Bu süreçte, sanatın nesneleştirilmesi olarak değerlendirilen ve

sanat ortamındaki fetişist tutumu reddeden bi ortam oluşmuştur. Böylece video, sadece görsel teknoloji aracılığıyla önerilen yeni bir ifade aracı değil, aynı zamanda orijinal bir görüntü üretim aracı da olmuştur (Popper, 1993: 58).

1960'lı yıllarda Avrupa'nın farklı ülkelerinde video etkisini hızla gösterdi. Örneğin İtalya'nın Milano kentinde bir grup genç sanatçı "les spatialistes" adlı televizyon üzerine ilk manifestoyu yazdılar. 1964 yılına gelindiğinde, Fransa'da Jean-Jaques Lebel ve Marc'O tarafından yönetilen, farklı disiplinleri bir arada ele alan etkinlik Paris'te düzenlendi (25-30 Mayıs 1964). Bu etkinlik kapsamında "Pop ve Yeni Gerçekçi Sanatçılar Sergisi" ile birlikte happeningler, film gösterileri ve Fluxus konserleri düzenlendi. Aynı yıl içerisinde Amerika Birleşik Devletleri'nde Marshall McLuhan'ın ünlü "Understanding Media" adlı çalışması yayınlandı (Bozkurt, 2005: 182).

Video sanatçılarının çalışmalarıyla ilgili iki farklı kaynak vardır. Birincisinde video kamera basit bir alet gibi kullanılır, ikincisinde ise, elektronik sistemin özellikleri üzerine deneysel bir araştırma niteliği ön plana çıkmaktadır. Bunun ilk örnekleri, Vito Akkoni, Gilbert&George, Gina Pane ve vücut sanatının diğer önemli temsilcilerinin belgeleyici bir tavırla yaptıkları videolarda görülmektedir. Bruce Nauman, Peter Campus, Wolf Vostell, Joseph Beuys ve Robert Rauschenberg de aynı amaçla gerçekleştirdikleri video işlerinde, sistemin tüm olanaklarını kullanmak amacıyla olmuşlardır (Popper, 1993: 54).

1966 ve 1967 yıllarından itibaren video sanatı alanında gerçekleştirilen sergilerde küratörler dönemi başladı. Etkinliklerde artık video sanatçılarının tavırları ve farklı anlayışlar farklı etkinliklerle daha da belirginleşti. Bu durum video sanatı için yeni bir durum olarak kabul edilebilir. Böylece video sanatının alt başlıkları (enstalasyon, performans ve film) daha da netleşmekteydi (Bozkurt, 2005: 184).

Üç farklı grup video kullanmaya başlamıştır. Birinci grup, mühendisleri, film yapımcılarını ve profesyonel ve amatör olarak elektronikle ilgilenen sanatçıları içermektedir. İkinci grup, müzik, tiyatro, dans ve görsel sanatlar kökenli sanatçıları içermektedir. Bu sanatçılar videoyu, yaratıcı işlerin bir uzantısı olarak görmüşlerdir.

Üçüncü grubu, kolektivistler oluşturmaktadır. Kolektivistler, bilinçli olarak televizyonu reddederek, sosyal ve politik gerçeği belgelemişlerdir (Walther 2000: 592).

1968 yılında yaşanan toplumsal çalkantılarla birlikte insanlar, kendi iç dünyalarını keşfetmeye yönelmişlerdir. Kendini keşfetme esas sorundur ve zihinsel, fiziksel ve yaratsal özgürlük tünm devrimin amacı olmuştur. Bununla birlikte, 68’ler kuşağına dahil olan sanatçıların ulaşmak istedikleri hedef, ideolojik ağırlık tarafından gölgelenmiştir. Var olan şartlar sadece bireyin yaratıcılığıyla değiştirilebilmiştir (Walther, 2000: 605).

1968’de Danimarka’lı sanatçı William Louis Sorensen’in ilk video enstalasyonlarını “Mıknatıs ya da Mıknatıs Bilimi – Optik Kayıt Sistem...” başlığı altında Kopenhag’da gösterdi. Fransa’da Martial Raysse, Peter Foldés ve Jean-Paul Cassagnac tarafından, siyah ve beyaz görüntülerden renkli video görüntülere kadar tüm materyalleri kullanabilen özel eferklerini tanıttı. Aynı yıl içinde Bruce Nauman’ın 60 dakikalık siyah-beyaz video filmi “Duvar-Zemin Pozisyonları” gösterildi. Bu filmde tek bir figür, zemin ve duvar arasında sürekli hareket etmektedir (Bozkurt, 2005: 184).

1969 yılında New York’ta Howard Wise Galerisi “TV as a Creative medium” (Yaratıcı ortam olarak Tv) adı ile ilk Video Sanatı sergisini düzenlemiştir. 1971’de Steina ve Woody Vasulka “The Kitchen” (Mutfak) isimli bir Video Sanatı merkezi kurmuşlardır. Aynı yıl Montréal’de Video Sanatı’nın üretim ve yayın merkezi “Vidéographe” açılmıştır. ABD’de bu alanda çalışan çok sayıda sanatçı bulunmakta, video sanatçıları Tv kanalları, üniversiteler, galeriler ve özel dergiler tarafından desteklenmektedir. ABD’ye paralel olarak Video Sanatı Avrupa’da ve özellikle yüksek teknolojiye sahip ülkelerde yaygınlaşmıştır (Germaner, 1997: 62-63).

Şahiner’e (2008) göre; 1960’lar sonrasında hızla gelişen T.V, video ve internet gibi elektronik donanımlı araçlar, dünyanın geleceğini neredeyse görsel bir anlamlandırma evrenine dönüştürmüştür.

1970’li yıllar, ticari televizyon yayıncılığının gücünü tartışmasız pekiştirdiği, dev medya şirketlerinin etkisini uluslar arası alana taşıdığı bir dönemdir. Güçlenen medya şirketlerinin tv kanal sayısının artışı; amatör kameralar ve bölgesel televizyon yayıncılığı

önemli bir potansiyel olmaya başladı. Stuart Marshall'a göre: yayın endüstrisindeki yıllarca süren ilerleme sonucu, televizyon yapım teknolojisi, birden bire yayın dışı kullanıcılar için de elde edilebilir oldu. Yeni televizyon yapım olanakları, nihayet satın alınabilir hale geldi. Bu süreç sırasında, 'gerilla televizyon' ve 'alternatif televizyon' gibi yaygın deyimlerin, tutumları umut verici görünüyordu (Marshall, Akt; Bozkurt, 2005: 189).

Resim 3

TV Buddha, Kapalı alan video enstalasyonu 1970



Antmen'e (2005) göre; "Koreli sanatçı Nam June Paik'in 1970'lerde yaptığı 'Televizyon Budası', TV monitöründen yansıyan mumun seyrine dalmış bir Buda heykelini gösterir ama, televizyon karşısında 'meditasyon' yapan kitleleri akla getirir. Paik'in bu ironik isini sergilediği yıllar, video sanatının, televizyonla uyuşmuş zihinlere panzehir olabilecek potansiyeli barındıran ifade biçimi olarak düşünüldüğü dönemdir. Hatta bazı sanatçılar, yapıtlarını galerilerde değil, ulusal televizyon kanallarında gösterebilmenin yollarını aramışlardır. Resim ve heykel gibi geleneksel kategorilerin ötesinde yeni bir 'dil', alternatif bir sanatsal pratik olarak sanatçıların yoğun ilgi gösterdiği video, farklı disiplinleri bünyesinde toplayabilmesi, görsel ve psikolojik boyutlarının sınırsızlığıyla gerçekten de çağımızın vazgeçilmez mecralarından biri haline gelmiştir."

“Tv Buddha”, Paik’in en iyi bilinen kapalı devre enstalasyonu olsa da, 1974’deki “TV Garden” (TV Bahçe) ile birleştirilen, 1973 tarihli “Global Grove” (Küresel Oluk), o dönemdeki en kayda değer video çalışması sayılabilir. Sanatçı, televizyon setlerini doğal bir ortama yerleştirmiş ve bu setlerde, tüm dünyadan görüntüler yer almıştır. Dünyayı, doğal ve uluslar arası bir çevre olarak sunmuştur (Derman, 1995b: 72). Charlotte Moorman ile performansları, sanat dünyası için önemli video performans, video heykel ve video enstalasyonlar olmuşlardır (Popper, 1993: 62).

Marta Rosler (1990), Paik’in çalışmaları için şöyle demiştir:

“Paik, televizyonu bozmuş, kirletmiş, fetiş haline dönüştürmüş, onu iki katına çıkarmış, içini pislikle doldurarak, dışkı boşaltmış. Buda biçiminde, sonsuz akla olan yakınlığını ortaya koyarak, televizyonun zaman sınırlılığını ve görüşsüzlüğünü kendisiyle yüzleştirmiş, içine büyüyen bitkiler koyarak doğal zamanı ortaya koymuş ve aygıtın mimarlıkla, iç dekorasyonla olan yakınlığını ise televizyonu bir mobilyaya dönüştürerek ve son olarak da sinyalinin renkli ve müzikal görüntüye çevirerek göstermiştir (Rosler, 1990: 45).

70’li yılları videonun altın çağı yapan bir başka neden de Uzakdoğu ülkelerinin dijital teknoloji ile yakından ilgilenmeleri olmuştur. Asya ve Uzakdoğu kültürü görüntü ve performansa hiç de yabancı olmadığını olmadığını; doğu kültürünün temelinde beden ve görüntü kutsiyetinin yattığı düşünüldüğünde şaşırtıcı olmasa gerek. Video bu bağlamda ele alındığında batılı sanatçıların performans ve görüntü araçları çalışmalarında doğu felsefesine yakınlaştıkları söylenebilir. Name June Paik, Bruce Nauman, Rebecca Horn gibi sanatçıların çalışmalarında doğunun izleri görülebilir (Bozkurt, 2005: 190).

Video alanında Uzakdoğu ülkeleri denildiğinde Japonya’nın elektronik araçlarla anılması tesadüf değildir. Japonya sadece elektronik araç üreten değil, bu araçları 70’li yıllardan itibaren sanatsal alanda kullanımıyla da dikkati çeker. 60’lı yıllardan itibaren video sanatı, video alanındaki gelişmeler Japonya’da süreklilik kazandı. Japonya’nın ilk etkinliklerinde biri Katsuhiko Yamaguchi’nin “İmaj Modülatörleri” adlı video enstalasyonu ile 1969 yılında gerçekleştirildi (Bozkurt, 2005: 190).

Dijital bilgisayar teknolojisi de 1970'lerden itibaren sanat ortamında yaygınlaşmaya başlamıştır. 1970'lered dijital bilgisayar teknolojisinin soyut animasyon yaratma imkanını kullanan sanatçılardan biri Larry Cuba'dır. Dünya çapında tanınan sanatçının video çalışmaları; Andy Warhol'un filmleriyle aynı kategoride değerlendirilmekle birlikte, filmleri kadar çok tanınmamaktadır (Walther, 2000: 593).

70'li yılları kuramsal açıdan video sanatının tartışıldığı, konferans ve yayınların başladığı dönem olarak anmak gerek. Zira, 1970'in ilk baharında "alternatif Medya Konferansı" Vermont Goddard Koleji'nde düzenlendi. 1974'de New York Modern Sanatlar Müzesi'nde "Açık Alan: Televizyonun Geleceği" konulu panel, Fred Barzyk, Douglas Davis, Gerald O'Gray ve Willard van Dyke'in katılımıyla gerçekleşti. Konferans ve panellerin yanı sıra, video sanatı ile ilgili yayınların bu dönemden itibaren yoğunlaştığını görüyoruz. Bunlardan bazıları şunlardır: 1970 yılında "Gelişen Sinema", 1971'de "gerilla televizyon", 1973'de "Paradigmaların Birliği", "doğum ve Ölüm ve Si,bernasyon: Kutsal Sibernetikler", 1976'da "Video Sanatı Antolojisi", "Video Sanatçıları", 1977'de "Video Görüntüler: Bir Aracın Kendini Keşfi", 1978'de "Videoda Yeni Sanatçılar: Eleştirel Antoloji", 1975 yılında "Radikal Software" adlı video sanatı dergisi Almanya'nın Köln kentinde yayınlandı (Bozkurt, 2005: 191-192).

1972 yılında Ulrike Rosenbach başladığı video çalışmalarında, canlı gösterimler gerçekleştirmiş ve izleyiciyi de işin içine dahil etmeye çalışmıştır. Sanatçı çalışmalarında, çoğunlukla kadın kimliğini ön plana çıkarmıştır. Rosenbach, "The Enchanted Sea" (Büyülü Deniz) ve "Don't Think That I'm an Amazon" (Bir Amazon Olduğumu Düşünme) adlı çalışmalarını 1975 yılında gerçekleştirmiştir (Popper, 1993: 73-74).

Resim 4

Ulrike Rosenbach, “Julia ile sarılma”, 1972, 5:00”



Video sanatı açısından “galeri ötesi” denebilecek; metin, küratör, sanat, sanatçı, beden ve kültürel karşılaşma temalarının incelendiği bir başka etkinlik, küratör Willoughby Sharp tarafından “Beden Çalışmaları” başlığı altında San Francisco Müzesi’nde 1970 yılında düzenlendi. “Vizyon ve Televizyon” 1970 yılının bir başka önemli etkinliği olarak ele almak gerekir. Almanya’da, “Indentification” adlı etkinlik, Gerry Schum’un TV Galerisi’nde gerçekleştirildi. Londra’da “Yeni Toplu Sanat” sergisi aynı yıl içinde gerçekleşti. Joseph Beuys’un “Keçe Televizyon” adlı çalışması 1970 yılında Düsseldorf’da kaydedildi (Bozkurt, 2005: 192-193).

1973-74 Uluslar arası Bilgisayar Sanatları Festivali düzenlendi (küratör Dmitri Devyatkin) Nam June Paik’ın “Elektronik Video” su ve “Görüntü Kayıtlarından Sonsuzluğa Yolunu Açan Video Sanatına” adlı çalışmaları Mercer Sanat Merkezi’nde gösterildi. 1974’ün Mayıs ayında New York Rene Block Galeri’de bir hafta sürecekt olan önemli bir performans gerçekleşmekteydi: “Ben Amerika’yı Seviyorum ve Amerika’da Beni Seviyor” bir Joseph Beuys performansıydı (Bozkurt, 2005: 196-197).

Steina ve Woody Vasulka çifti, kendileri için gerekli olan ekipmanı yaratmak için kurdukları laboratuvarlarında çalışmışlardır. Vasulka’ların birçok erken dönem videoları, ses – görüntü ilişkisini irdeleyen özellikler gösterir. 1971 – 74 yılları arasında, soyut

resmi anımsatan görüntü girdaplarında oluşan videolar gerçekleştirmişlerdir (Popper, 1993: 62-63).

Video Sanatı'nın bir diğer öncüsü Ed Emswiller'in video çalışmaları geniş topluluklar tarafından bilinmekteydi. 1970'lerde sanatçı, deneysel filmler, sinema ve dans projeleri, belgeseller ve düşük bütçeli konulu filmler gerçekleştirmiştir. Çalışmalarının bir çoğu klasik olarak nitelendirilir (Popper, 1993: 63).

1974 yılı, Belçika'da video etkinliklerinin olanca hızıyla devam ettiği bir yıl oldu. Ghent Büyük Sütüdyo'da Peter Beyls'in "OnThe Orgin" adlı performansı gösterildi. Fransa'da "Renkli Video Sanatı" sergisi, Paris Amerikan Merkezi'nde düzenlendi. "Art/Vidéo Confrontation 74" Paris Modern Sanatlar Müzesinde Düzenlendi. Nil Yalter, Colongo Çağdaş Sanatlar Müzesi'nde Video çalışmalarından oluşan kişisel sergisini gerçekleştirdi. Paris'te yaşayan sanatçı, 1974 yılından itibaren uluslar arası video festivallerinde adı sıkça duyulmaya başlandı (Bozkurt, 2005: 199).

Resim 5

Bill Viola, Wynne Lee Viola'nın hatırası, Video Teyp, 1991



Bill Viola 1970'lerin başından itibaren video bantlar ve video enstalasyonlar yapmıştır. Topladığı ses ve görüntüleri, kendi algısı ve hayal gücünden kaynaklanan bir düzenlemeyle yeniden sunmuştur. Geleneksel film ve televizyonun olağan öyküsel ve sözel yapısından bağımsız çalışmalar yapmıştır (Popper, 1993: 65).

1977 yılında ilk olarak Avusturya'nın Graz kentinde "Sanat, Sanatçı ve Medya" konulu retrospektif sergi düzenlendi. Fransa'da bu yıl içerisinde Paris 10. Bienal'i gerçekleştirildi. Almanya'da da 1977 yılında Documenta 6, Kassel Kenti Friedericianum Müzesi ve çevresinde gerçekleştirildi. Aynı yıl "I. Uluslar arası Video Art" programı Peter Weibel tarafından Budapeşte Granz Kültür Evi'nde gerçekleştirildi (Bozkurt, 2005: 204-205).

1970'li yılları daha iyi analiz etmek için, 1982 yılında Almanya'da gerçekleştirilen bir video sergisi kapsamında yayınlanan önemli kitaptan söz etmek gerek. "Almanya'da Video Sanatı 1963-1982" adlı çalışma, geniş kapsamlı bir video sergisi olarak Haziran 1980 yılında düzenlendi. Oldukça detaylı, video sanatına doğru perspektiften yaklaşan belgesel bir kaynaktır. Toplam 94 video sanatçısının çalışmalarına ve özgeçmişlerine yer verilmiştir. Kitabın bir başka özelliği de video sanatının alt başlıklarını şu 5 bölüme ayırıyor olmasıdır; Bozkurt, 2005: 209-210).

1. Video Band
2. Enstalasyon
3. Performans
4. Video Nesne
5. Fotoğraf (

Yine aynı kitapta, Peter Moritz Pickshaus çok sayıda alt başlıktan oluşturduğu yazısında ise video-televizyon ilişkisine eleştirel ve popüler bir söylem geliştirir: Moritz'in değindiği alt başlıklar ise şöyle:

"Günce olarak video", "Çıkışsızlık çözümü olarak video", "Özelleştirilmiş televizyon üretimi", "Önce kendine yardım et, sonra tanrı sana yardım eder", "Savaş ve yaşam", "Medya ile medya ya karşı çalışmak", "Tekniğin yetersiz kullanımı", "Küçük yapay resimcikler", "Televizyonu kimse istemiyor", "tesadüfler üzerine yoğun çalışmak", "telif hakkı durumu", "video sergileme", "Sınıflandırma yerine pratik", "üreticinin şüpheli Pazar politikası", "Video-fazlaca basit bir araç", "bir inceleme aracı olarak video", "Videonun tümevarımsal kullanımı", "Film, görsel tıkanma", "Video ölü noktada mı bulunuyor", "Video bana çok soğuk geliyor", "Video ile nesnel olarak iletişim sağlamak", "Filmin üretim biçimlerinde eksiklikler", "Birçokları için kablo

lehimleme bile fazlalıktır”, “çalışma perspektifi olarak medya merkezleri”, “Video sayesinde koruyucu demokrasi”, “Poster Estetiği”, “korsa televizyon-Kablolu televizyon”, “Herhangi bir dehalığa yer yok”, “Sermayeyi dağıtmak yerine toplamak”, “Yüksek video manzumesi”, “Peki, sonra” (Bozkurt, 2005: 210-211).

Sürekli çalışmalarıyla gündeme gelen sanatçılardan Klaus vom Bruch “Elimde Video ile Keyifle ve Güvenle Çalışıyorum” adlı yazısıyla video tekniğinin olanaklarında söz eder. Name June Paik ise “Sanatsal Zekânın Sanatsal Malzeme Değişikliğine Karşı Kullanımı” adlı yazısıyla 1960 ve 70’li yıllarda yaptığı çalışmaların düşünsel yanını ortaya koyar (Bozkurt, 2005: 211).

2.3.3. 1980’li Yıllarda Video Sanatı

1980’lerde, sanat disiplinleri arasındaki sınırlar gittikçe belirsizleşmiştir. Bazı bağımsız yazarlar, yönetmenler, görsel teknisyenler, sanat videoları yapmaya başlamışlardır (Walther, 2000: 613).

1980’lerde yaşanan bu durum, video sanatının, diğer sanatlarla bir aradalığı (cross-breeding) anlamına da gelmiştir ve bu nedenle, Frank Popper’e göre, video, televizyon ve müzelerin arasına sıkışıp kalmış bir sanattır. Sanatsal eleştiriler yapan Katherine Dieckman’a göre, video, postmodern çoğulculuğun paradokslarını, teknolojik ilerlemenin araçlarıyla birleştirir. Ona göre video, modernizm ve postmodernizm arasında köprü kuran bir ortamdır (Popper 1993: 76–77).

1980’li yıllar, aynı zamanda Globalizm ve Liberallerin zaferi oldu. Sanat ve kültürel alanlarda hızlı değişimler; en önemli sayılabilecek yanı, kitle iletişim alanlarında yapılan atılımlardı. Televizyon Globalizmin ve liberal ekonominin en büyük silahı oldu. Uluslar arası iletişim tekelleri daha da güçlendi. İletişim teknolojisi ulusal sınırları pratikte ortadan kaldırmış oldu (Bozkurt, 2005: 211).

Popper’e (1993 : 76-77) göre; video, televizyon ve müzelerin arsında sıkışıp kalmış bir sanattır. Sanatsal eleştiriler yapan Katherine Dieckman’ göre, video postmodern çoğulculuğun paradokslarını, teknolojik ilerlemenin araçlarıyla birleştirir.

Anrews'e (2006 : 3) göre; tartışmalarla geçen periyotta (1960'lardan 1990'lara kadar) , elektronik ve dijital görüntü teknolojisinde sıra dışı bir hızla değişimler olmuştur. Teknoloji alanındaki gelişmeler, pahalı bir araç olan videonun sıradan tüketicilerin eline geçmesini sağladı. Bu süreçte video sanatı marjinal şekilde çağdaş sanatı etkileyen bir malzeme oldu.

1980'li yılların başından itibaren bilgisayar alanında ilkler yaşanmaya başlandı: Microsoft, Microsoft MS-DOS, Microsoft Windows, Apple (Macintosh), IBM-PC, Compact disc, Commodore 64, Commodore Amiga gibi program sistemleri, oyunlar geliştirildi. Amatör kullanım için masaüstü (kişisel) bilgisayarların seri üretimi ve ucuzluğu tüm sektörlerde ve kültürel alanda yeni bir dönemi başlattı. (Taşcı ve Mutlu, 1991,Akt: Bozkurt, 2005: 212).

Video teknolojisindeki gelişmelerin bilgisayar teknolojisi ile bileşimi, video kameraların amatör alanda kullanımını kolaylaştırdı, yaygınlaştırdı. Örneğin Video Home Sistemi'yle (VHS) video kameralarda ve göstericilerde kasetlerin kaydetme, silme ve tekrar gösterim gibi özellikleri, görüntü kalitesinin artışı, daha ucuz maliyetli oluşu, Pazar ortamının gelişmesi sonucu bu araçlara ucuz yoldan sahip olma olanağı sonucu, kameraların ve video göstericilerinin hemen her eve televizyon ile girmesini sağladı. Günlük hayatın hemen hemen her alanında (tıpkı fotoğraf makinesinde olduğu gibi) video girdi (Bozkurt, 2005: 212).

Anrews'e (2006 : 261) göre; 1980'lerin ortasına kadar, bir çok video sanatçısı, elektronik görüntüyü kontrol edebileceği ve manipülasyonlar yapabileceği yeni teknolojik ürünlere kavuştu. Ayrıca 1980'lerin ortasında teknolojik gelişmelerden dolayı, bilgisayar kullanımı ve teknoloji tüketiminde önemli artış olmuştur. Bir çok sanatçı için, zaman düzenleyici, görüntü depolama, video birleştirme, görüntü çözücü, renklendirme özelliklere sahip, VHS, Betamax ve U-Matic gibi makinelerin daha ucuz ve yaygınlaşması avantajlar yaratmıştır.

Michael Jeffrenou, 1980'lerde video çalışmalarıyla dikkat çeken bir sanatçı olarak varlık göstermiştir. "The Sweet Babble of Electrons in Video Wall" (Video Duvarı İçindeki Elektronların Tatlı Balonu) adlı teatral çalışması, 1983 yılında

gerçekleştirilen “Electra” sergisinde yer almıştır. Patrick Bousquet ile “Full of Feathers” (Tüylerle Dolu) adlı çalışmayı gerçekleştirmişlerdir. Bu çalışmada, ekranda özgürce dolaşan objeler yer almıştır. Eşzamanlı olarak dört video kayıt aygıtı kullanılmıştır. 1984 yılında sanatçının gerçekleştirdiği “Video Circus” (Video Sirki) ve “Video-Operetta” (Video Opereti) adlı çalışmalarının hazırlık aşamasında, video aygıtının teknik olanaklarını zorlayarak, bu alanın sınırlarını aşmaya çalışmıştır (Popper 1993: 72).

Catherine Ikam, video enstalasyonlarıyla 1980’lerde dikkat çeken bir sanatçıdır. Sanatçı, kalıplaşmış sosyal davranışlarla ilgilenmiştir. 1980 tarihli çalışması “Fragments of an Archetype, a Tribute to Leonardo Da Vinci” (Bir Mimarın Parçaları, Leonardo Da Vinci’ye Övgü), Leonardo’nun “Altın Oran” çiziminin video heykel olarak gerçekleştirildiği bir çalışmadır (Popper 1993: 57- 58).

Tony Ousler’in çalışmalarının kaynağı popüler kültür, özellikle de televizyon olmuştur. Psikolojik izolasyon, sanatçının ilgilendiği bir diğer konudur. İlk tek kanal video çalışmaları kaşıklar, kağıtlar, boyalar gibi basit objelerle ilgilidir. İlerleyen dönem çalışmalarında da bu ilgi sürmüştür. Sanatçı ayrıca, çalışmaları için oluşturduğu projeksiyon yüzeyleriyle de bilinmektedir. Cinsiyetler arasındaki ilişkilerin değişimi ya da popüler kültürdeki televizyonun hegemonyasını anlatan senaryolar yazmıştır. Bunların arasında, 1980 tarihli “The Loner”, 1981 tarihli “Grand Mal” (Sara) ve 1985 tarihli “Spheres of Influence (Dimond)” gibi çalışmaları da yer almaktadır. 1984 tarihli “Evol” adlı çalışması Ousler’in fantastik teatral videolarından biridir. Çalışmanın adı, İngilizce “Love” (Aşk) kelimesinin tersten yazılışıdır. Bu çalışmada yalnız bir genç adam neden aşkı bulamadığını ya da neden aşkta başarılı olamadığını sorgulamaktadır (Rush 2003: 118–121).

Bozkurt’a (2005: 213-214) göre; 80’li yılların baş döndürücü ortamında video sanatı alanında uluslar arası etkinliklerin çoğalmasının yanı sıra; kuramsal araştırmalar ve video sanatının tarihi ile ilgili yayınlar çoğaldı. 1980 yılında “İnfermantal” adlı Macaristan’ın ilk uluslar arası nitelikli video dergisi yayınlandı. Fransa video sanatının merkezi olmayı 80’lerde de sürdürdü. İngiltere’de “Kadın Sanatçılardan Video Performans ve Enstalasyonlar” adlı etkinlik gerçekleştirildi. İsviçre’de “fluxsus international and co” isimli organizasyon Cenevre’de gerçekleştirildi. Lozan’da “I.

Video Sanatı Festivali” 1980’de gerçekleştirildi. ABD’de “Olimpiyatlarda Sanat” başlıklı sergide video film ve enstalasyonlar yer aldı. “Videoya Dair Video” sergisi Berkeley Üniversitesi Sanat Müzesi’nde gerçekleştirildi. Almanya’nın Kassel kentinde Documenta 7 etkinliği gerçekleştirildi.

İspanya’da “I. San Sebastian Video Festivali”, 1983 yılında Belçika’da videonun yirminci yıl dönümü için “Video Sanatı’nın Retrospektivi” sergisi gerçekleşti. Nil Yalter’in kişisel etkinliği “Bu Sürgünden Daha Zor Bir Meslektir” sergisi 1983’de gerçekleşti. Paris’te düzenlenen (1 Aralık 1983- 31 Ocak 1984) etkinlik video sanatını dönüm noktalarından biri sayılır. Burada sergilenen çalışmalar dönemin en üst düzey ürünlerini temsil ediyordu. 1984’te “Art Electronica”, “British/Canadian Video Exchange”, Fransa’da “Uluslararası Yeni Görüntüler Forumu”, Almanya’da “I. Videonale Festivali” gerçekleştirildi. 1985’te Viyana “I. Uluslararası Video Festivali”, “Fransız Videosunda Yeni Düşünceler” sergisi, İtalya’da “uluslararası video fuarı”, 1988’de Danimarka’da “Video Maratonu II”, 1989’da “2. Uluslar Arası İstanbul Bianeli” gerçekleştirildi (Bozkurt, 2005: 218-228).

Yücel’e (2012) göre; Çağdaş sanat 1980’lerden sonra disiplinler arası bir yapıya kavuşmuş ve görsel sanat pratiklerini icra edildikleri meca bağlamında tanımlamak geçerliliğini yitirmiştir. Video, performans, enstalasyon, fotoğraf ve dijital meca gibi çağdaş sanat formları, sanat müzelerinin geleneksel yöntemlerini de değiştirmiştir.

2.3.4. 1990 Sonrası Video Sanatı

Bozkurt’a (2005: 230) göre; 90’lı yıllarda benzeri görülmemiş bir iletişim ağının kurulmasına tanık olundu. Dijital teknoloji tüm sanat dallarını etkisi altına aldı. Kaçınılmaz sonuçtan en fazla etkilenen alanlardan biri de kuşkusuz video sanatıydı. Dijital video tekniğinin görsel sanatlar alanında tüm disiplinlerin altyapısını oluşturması, film üretim tekniğinin ve efektlerin dijital video ile çözümlenebilmesi videonun etkisini oldukça güçlendirdi. 90’lı yıllardan itibaren büyük sergi organizasyonlarında video işlerinin artışı bunu kanıtlar niteliktedir. Bu dönemden itibaren sanatçılar artık işlerini CD’lerle uluslararası sergilerde ya da internet ortamında dolaştırmaya başladılar. Sanat piyasası, sanatçı atölyeleri, internet ortamından kişisel ya

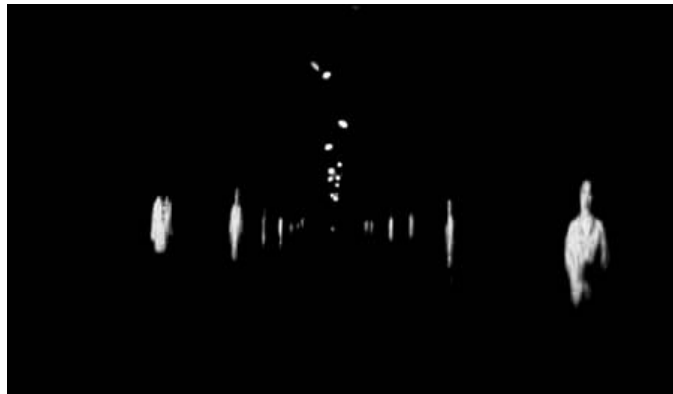
da karma sergiler “sanal” mekanlarda gezilir oldu. Müzeler, galeriler, resmi ya da sivil sanat kurumları koleksiyonlarını sanal mekanlarda sergilemeye başladılar.

Anrews’e (2006 : 265) göre; azalan maliyetler ve ev bilgisayarlarının artan işlem gücü, görüntü işleyen bilgisayar yazılım paketlerinin gelişmesine yol açtı. Adobe Photoshop (1990) ve benzer dijital karanlık oda teknikleri, örneğin Macromedia ‘Director’ ve Adobe ‘Premiere’ gibi araçlar fotoğrafik imajların dönüştürülmesinde yeni olanaklar sağladı.

Amerikalı sanatçı Gary Hill’in 1992 yılında gerçekleştirdiği “Tall Shps” (Uzun Gemiler adlı çalışmasında izleyici, yansıtılan bir dizi insan görüntüsünün var olduğu bir koridora girmektedir. İzleyiciler, karartırmış bir yere yürürken, tıpkı bir rüyada gibi, hergün gördükleri insanların kendilerine doğru gelen hayalet görüntüleriyle karşılaşmaktadır. Bu imajlar konuşmamakla birlikte, izleyiciden talepleri varmış izlenimini uyandırmaktadır. Görüntüler izleyiciye yaklaşır yaklaşmaz karanlıkta yok olmaktadır. Enstalasyonun düzenlendiği mekanın tavanında spot ışıklar vardır ve bunlarda izleyicinin, enstalasyon tarafında tamamen sarılıp sarmalanmasını sağlamaktadır (Hopkins 2000: 240; Rush 2003: 128).

Resim 6

Gary Hill, Tall Ships, Enstalasyon görüntüsü,1992



Ars Electronica '90 Festivali “Dijital Düşler-Sanal Dünyalar” temasıyla Linz kentinde düzenlenmiştir. I. Artifices Bienali “Bilgisayarda Sanat: Buluş, Simülasyon” Saint-Deniz’de gerçekleştirildi. Almanya’da 1988 yılında kurulan Cologne Medya Sanatı Yapımcılık, Medya Yüksekokulu (KHM) adıyla eğitime başlamıştır. “Bir

Dakikalık Televizyon” adı altında BBC TV Kanal 2’nin “The Late Show” programı içerisinde her biri birer dakika süren film ve videolar yayınlanmıştır. “Tüm Zamanların izi, Videonun On Yılı, Film, Slayt-Kayıt Enstalasyonları; 1980-1990” sergisi Oxford Modern Sanatlar Müzesi’nde açılmıştır. 1991 Ars Electronica ’91 Festivali Linz’de düzenlenmiştir. Bu festival aynı zamanda televizyon istasyonlarından canlı olarak yayınlandı. Macaristan’da “Orta Avrupa Deneysel Film ve Video Etkinliği” Macaristan Çağdaş Sanatlar Merkezi tarafından düzenlenmiştir. Londra Tate Galeri’de “Video Positive” başlığı altında “II. Uluslar arası Videolar ve Enstalasyonlar Festivali” gerçekleştirilmiştir. Japonya’da II. Uluslar arası Bienal “ARTEC ’91” Nagoya şehri Sanat ve Bilim Müzesi’nde gerçekleştirilmiştir (Bozkurt, 2005: 21-22).

1992/1993 ABD ve Fransız ortak etkinliği olan “Öteki Dünya- Sesler” sergisi New York ve Paris’te gerçekleştirildi. “Electronic Art” sergisi Barselona’da Joan Miró Vakfı tarafından gerçekleştirilmiştir. “Fransa’da Yeni Video Eğilimleri” sergisi, Paris Modern Sanatlar Müzesi’nde düzenlenmiştir. Ankara’da “I. Uluslar arası Gençlik Festivali” gerçekleştirildi. Kamusal alanlarda video enstalasyonlar ve performanslar gösterilmiştir. “Ve Onların Hepsisi Dünyayı Değiştiriyorlar” başlığı ile II. Çağdaş Sanatlar Lion Bienali gerçekleştirilmiştir. 1994/95 Fransa’da “13. Uluslar arası Yeni imajlar Forumu”Monte Carlo’da gerçekleştirilmiştir. “III. Bağımsız Film ve Video Bienali” Londra Çağdaş Sanatlar Enstitüsü’nde gerçekleştirildi. “Le cyber ère” temasında “14. Uluslar arası Yeni İmajlar Forumu” Fransa’da düzenlenmiştir. İsviçre “6. Uluslar arası Video Haftası” Cenevre ve Saint-Gervais’de düzenlenmiştir. 1996/97 Fransa Ulusal Audiovisiol Enstitüsü ve Monte Carlo Televizyon Festivali Organizasyon Komitesi tarafından Uluslar arası Yeni Görüntüler Formu düzenlenmiştir. Hollanda’da “I. Çağdaş Sanatlar Avrupa Bienali” düzenlenmiştir. Paris’de Chris Marker’in CD-ROM, film yapımları ve enstalasyonlarından oluşan sergisi açılmıştır. Almanya’da Karlsruhe Medya Teknolojileri ve Sanat Merkezi’nin (ZKM) açılışı yapılmıştır. DVD’ler satışa sunuldu. Kodak ilk dijital fotoğraf kameraları piyasaya sürdü. 1998/99 Avusturya’nın Linz kentinde düzenlenen “Ars Electronica ’98” etkinliği “Bilgi Savası” temasıyla yapılmıştır. Belçika “2. Medya Sanatı Festivali” Brüksel’de düzenlenmiştir. Türkiye’de “Almanya’da Video Heykel: 1963-94” sergisi Alman Kültür Merkezi’nin organizasyonuyla önce Ankara Çankaya Kültür Sanat Merkezi’nde ardından İstanbul AKM’de gerçekleştirilmiştir. “Ankara’da Genç Sanat I” başlıklı uluslar arası etkinlik düzenlenmiştir. İlk dijital TV program yayınları ABD’de başlamıştır. 2001/04 İstanbul

Güncel Sanat Müzesi’nde (Proje4L) “Net.Art” başlıklı forum düzenlenmiştir. “Uluslararası Medya Sanatı Öğrenci Festivali ’03” Almanya’da gerçekleştirilmiştir. Tayland “I. Yeni Medya Sanatı Festivali” düzenlenmiştir. Hollanda’nın Amsterdam kentinde birbirinden bağımsız iki çağdaş sanat disiplini olan çağdaş sanat ve çağdaş müziği bir araya getirmek için kurulan Bifrons Vakfı tarafından gerçekleştirilen etkinlik İngiltere, İzlanda, İsveç ve Türkiye’de sergilenmiştir. Bu serginin en büyük özelliği reklam, sanat ve müziği bir arada sunmasıdır. Alman video sanatı 2000-2002 / 10. Marl Video Sanatı etkinliğinde ödül alan çalışmalar Türkiye’de gösterime sunuldu. İstanbul’da etkinlik küratörü Stephan Wolters’in bir konferansı Ankara’da ise Türkiye’den konuşmacıların katıldığı bir panel düzenlenmiştir. Türkiye’de 2004 yılının son önemli etkinliği “Simdi, Burada ve Alabildiğine Yalın” İstanbul Akbank Kültür Sanat Merkezi’nde gerçekleştirilmiştir (Bozkurt, 2005: 22-23).

2.3.5. Video Sanatında Önemli Sanatçılar ve Örnekler

Bozkurt’a (2005) göre; dünyada ve ülkemizde video sanatı ile ilişkili önemli sanatçılardan bazıları şunlardır:

Ali Ömer Kazma	Haluk Akakçe	Peter Campus
Annegret Soltau	Henrietta Lehtonen	Peter Kolb
Bill Viola	John Cage	Peter Sarkisian
Bjorn Melhus	Kim Young Jin	Rebecca Horn
Bruce Nauman	Klaus vom Bruch	Robert Cappa
Catherine İkam	Kutluğ Ataman	Sam Taylor-Wood
David Hall	Marcel Oldenbach	Toni Sinden
Ed Emshwiller	Maria Marshall	Tony Ousler
Eric Cameron	Marie-Jo Lafontaine	Tracey Emin
Ernst Mitzka	Marina Abramović	Ulrike Rosenbach
Fabrizio Plessi	Mary Lucier	Valie Export
Fiona Tan	Matthew Barney	Willie Doherty
Franziska Mege	Muammer Bozkurt	Wolf Kahlen
Gary Hill	Name June Paik	Wolf Vostell
Gregory Markopoulos	Nil Yalter	Wolfgang Flatz
Gülşen Bal	Otto Piene	Woody Vasulka

Yang Fu-Dong

Zeynep Günsur

a. Name June Paik

Yeni bir sanat formu olan video sanatının kurucusu olarak anılır. 1960’larda, Jony Cage ve Fluxus grubunun etkisi altında ‘Televizyon Heykellerini’ sergilemeye başlayan sanatçı 70’lerin başlarında, bir sanat hareketi olarak yoğun bir ilgi yaratan ‘Video Sanatı’nın öncüsü olarak ilk çalışmalarını ortaya koyduğu New York’a yerleşmiştir. Paik, müzik ve elektronik görüntünün eşzamanlı ilişkisini öne çıkarttığı çalışmalarında, geçmişin gönümüze yansımalarına önem vermiştir (Şahiner, 2008: 42).

Resim 7

**Name June Paik, Piyano Parçası,
Video Yerleştirme, 1983**



Resim 8

**Name June Paik, Global Groove’da Charlet
Moorman, 1967**



Paik’e (1973) göre:

Elektronik anlatımda, birçok etkileme yöntemi vardır. Televizyonda gerçeklik duygusunu kaybedersiniz. Görüntülerin sentezlenmesi ve renklendirilmesiyle gerçeklik daha da gerçek dışı olur... çok sayıda renklendirilmiş video görüntüsünü gördükten sonra, gerçek bir renk ya da siyah ve beyaz gördüğümde kendimi toprağa dokunurcasına iyi hissederim (Şahiner, 2008: 49).

b. Bill Viola

Popper'e (1993) göre; **Bill Viola**, teknolojik düzenlemelerini, doğal element olan suyla birleştirdiği görsel denemeler gerçekleştirmiştir.

Biro'ya (2011 : 192-193) göre; doğu felsefesine gömülmüş olan Viola, su katılmadık yalınlığın ciddiyetiyle birlikte, Zen'den, Taoculuktan ve Budizm'den esinlenmiş olarak bize seslenir. Video enstalasyonlar üretir. Yavaş hareket ve tempoda meydana gelen ani değişimler, Viola'nın çalışma yönteminin bütünüleyicileridir. Kozmolojik düzen zamansal simetri tanımaz. “gerçeklik mantıksal değildir” der Viola, “ve algılarımızda mantıksal değildir, ancak onlar hakkındaki kavramlarımız öyleymiş gibi görünmelerini sağlar”(Walsh ve Viola,1995: 19).

Resim 9

Bill Viola, Tempest (Study for The Raft), 2005



c. Marina Abromoviç

Partneri Ulay ile yıllarca çalışmıştır. İkili, performansı politik konularla birleştirmiştir, Abromoviç ve Ulay için 1975-1980 yılları arasında beden ve konsept ön plana çıkmıştır. Bu dönemde gerçekleştirdikleri “Performance Anthology” de (Performans Antolojisi) sanatçılar, birbirlerine dönük konumlanarak, karşılıklı bağırarak birbirlerini tokatlamışlardır. Bu çalışmada, kadın ve erkeğin iki ayrı cins olarak farkları, dışavurumcu bir şekilde anlatılmıştır (Rush, 2003: 101).

Resim 10

Marina Abramovic, , “light/dark” performans görüntüsü, 1977



1960'larda ortaya çıkan body art yani beden sanatının önemli bir temsilcisidir. Abramović performanslarıyla fiziksel ve zihinsel potansiyelin sınırlarını zorlayan ve araştıran bir sanatçıdır. Bir beden sanatçısı olarak, kendini parçalara ayırmış, kırbaçlamış, buz kütleleri üzerinde vücudunu dondurmuş, psikoaktif ürünler ve hafıza kaybına uğramasına yol açan kas kontrol ürünleri almıştır. Bu eserler, deneyimlerin ve sınırların yeni bir tanımını (vücudunu kontrol edebilme, sanat ve bunun uzantısı olarak toplumu belirleyen kodları) kimliklendirme serileridir. O halde onun sanatsal projesinin temelinde insanları özgürleştirmek adına hırslı ve derin bir niyet beslediğini görebiliriz. Ulay ile birlikte oldukları 20 sene boyunca beraber yaşadılar ve çalıştılar. Eserler ürettiler ve seyahat ettiler. Eserlerinde güç ve bağımlılık ilişkilerini izleyici ile üçlü bir iletişim

kurarak incelediler. 1977’de ürettikleri bir işte, dudakları birbirlerine yapışırken, boğazlarının yan tarafına yara bandıyla yapıştırılmış mikrofonlar Marina ve Ulay’ın sırayla birbirlerinin ciğerlerindeki havayı içlerine çekişlerini kaydediyordu. Bu eylem iki taraf da susuz karbondan başka bir şey çekemeyinceye, bu da nefes darlığına varıncaya kadar sürdü. 1980’de gerçekleştirilen bir başka işte ise, Marina’nın göğsüne yöneltmiş yaya gerili okun gerilimini taşıyan sadece vücutlarıydı. Mikrofonlar kalp atışlarının hızla yükselişini kaydediyordu (Vikipedia, 2012).

Abramovic, kendi bedenini oto kontrolü, fiziksel dayanıklılığı ve riski belirginleştiren biçimlerde kullanmaktadır. (Heartney, 2008: 218).

d. Matthew Barney

1994’te başladığı “Cremaster” serisi, en önemli çalışmalarındandır. Görsel efektleri, ayrıntılı kostümleriyle, sahnesi ve animasyonu benzersiz bir kişisel tarzı vardır. İlk video çalışması “Scabaction”da (Kabuk Bağlamak 1988), derisini kesmiş ve yarasını merhemle tedavi etmiştir. Sonraki çalışmalarında, erkeksi güç, beden fonksiyonları, beden sınırları ve cinsellikle ilgilenmiştir (Rush, 2003: 193).

Resim 11

Matthew Barney, Cremasters serisinden, 1994



Heartney 'e (2008: 127) göre; Genellikle filmlerden alınmış malzemelerle epik filmler ve enstalasyonlar yapan Matthew Barrney, öykülemde çok daha kendine özgü ve bilmecemsi bir yaklaşıma sahiptir.

e. Marina Marshall

Rush'a (2003: 40-41) göre; çalışmalarında paranoya ve yersiz yurtsuzlaşma ile ilgilenmiştir. Çocukları ile ilgili kaygıları çalışmalarında yaygın bir şekilde hissedilmektedir. 1998 yılında gerçekleştirdiği “when i grow up, i want to be a cooker” (Büyüdüğümde Aşçı Olmak İstiyorum) adlı çalışmasında, o sırada iki yaşında olan oğlunun sigaradan yavaş ve derin bir nefes alışını yansıtan görüntüler kullanmıştır. Çalışmalarının isimlerini genellikle kendi çocuklarının konuşmalarından almaktadır. Sanatçı dijital teknoloji kullanarak bir ebeveynin korkularını yansıtmaktadır.

Resim 12

Maria Marshall, “when i grow up, i want to be a cooker”, 1998



f. Tony Oursler

Tony Oursler'in çalışmalarında karakterler daha tutarlı biçimde ‘yüzüne sokma’ tarzındadır. Burada oyuncular, mankenler, bedenden ayrılmış başlar ve başka üç boyutlu formlar ısıraplarıyla (yüzlerle ya da sadece gözlerle ağızların karışık şekilde düzenlemesiyle karakterlerin video projeksiyonları vasıtasıyla canlandırılmasıyla) doğrudan bize hitap ederler (Heartney, 2008: 160).

Resim 13

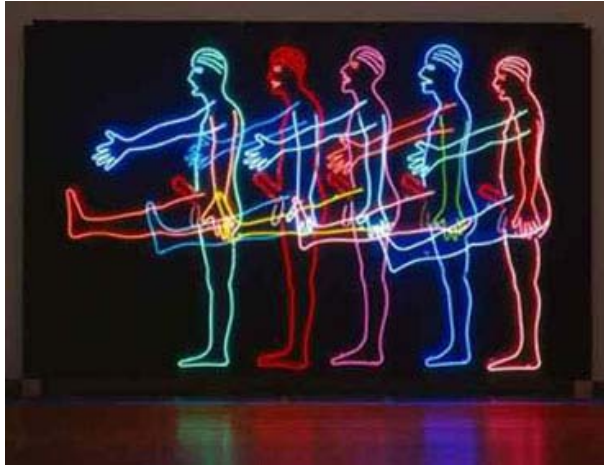
Tony Oursler, Yüz yüze, ARoS Aarhus Kunstmuseum | Alle Aros 2, Aarhus C, DK-8000, 2012



g. Bruce Nauman.

Resim 14

Bruce Nauman, Five Marching Men, 1985



Bruce Nauman'ın 1970'lerden beri yürüttüğü çalışmalar, dilin sınırlılıkları ve boş mekanın şeklinden kimliğin kırılganlığı ve komünal bilincin zorbalığına kadar her şeye eğilimindedir (Heartney, 2008: 160). Heykel, fotoğraf, video, çizim ve performans alanında çalışmalar yapar.

2.4. DİJİTAL SANAT

Dijital sanat, bilgisayarların gelişmesi ve grafik işleme yazılımlarının artmasıyla gerçekleşen bilgisayar devrimi sonucu doğmuş, kurallarını, ifade biçimlerini, karakteristik özelliklerini ve etik değerlerini diğer sanat dallarında olduğu gibi zamanla geliştirerek yerleştirmeye çalışan bir oluşum olarak dikkat çekmiştir. Dijital sanat, fizik, matematik gibi bilimlere olan yakınlığından dolayı geleneksel anlamıyla sanat, sanatçı, sanat yapıtı ve izleyici kavramlarını değiştirmektedir. Bilgisayar teknolojisi, sadece baskı, resim, fotoğraf, video, müzik ve heykel gibi sanatın geleneksel formlarını dönüştürmekle kalmamış, internet sanatı, yazılım sanatı, piksel sanatı, dijital sergilemeler ve sanal gerçeklik gibi tüm yeni formların da sanatsal çalışmalar olarak kabul edilmesini sağlamıştır (Sağlamtimur, 2010: 214).

Dijital, Canikligil (2007) göre; Herhangi bir sinyalin (görüntü, ses) ikilik sistemde (sıfır ve bir ile) ifade edilmesi. Böylece aktarım sırasında kayıp olmaz. Ancak sinyalin sayısallaştırılması sırasında örnekleme hızı ve derinliği seçilirken bir kayıp söz konusudur.

Dijital teknolojiler dünyasında oldukça hızlı ve etkili bir ilerleme çağında olduğumuz açıktır. Elektronik çağ olarak adlandırılabilen bu dönemde iletişim ve bilişim kültürü, toplumsal yaşamın hemen her alanına yayılmıştır. Bu yeni dönemin sanatçısı; sanatı, toplumu, doğayı, teknolojiyi yaratıcı edimi ve üretimleriyle sorgularken yeni sunum biçimlerini de geliştirmektedir (Yücel 2012: 29).

Yeni dijital teknikler, bir evrim sürecinin en son adımı sayılabilir: Geleneksel çizim ve resim yöntemlerinin fiziksel tekniğin sınırlamalarıyla kısıtlandığı ve fotoğrafçılık ile videonun merceğe dayalı teknolojilerle islediği bir yerde, dijital görüntüleme matematik sayısallaştırma ile mekanik kesinlik öğelerini birleştirmekte ve bu suretle, fotogerçekçilikten saf matematiksel soyutlamaya değin bütün formları kullanmayı mümkün kılmaktadır (Wands, 2006: 33).

Dijitalize olmuş yeni dünyanın sanatı olarak kabul edilen dijital sanat, genel anlamda dijital teknoloji ile üretilen sanal nesnelerin estetik değerlerle kurgulandığı sanat biçimine denmektedir. The Digital Art Practices & Terminology Task Force

(DAPTTF) tarafından 2005 yılında hazırlanan “Dijital Sanat ve Baskı Sözlüğü”ne göre, dijital sanat, “bir veya daha fazla dijital işlem ya da teknoloji ile yaratılan sanat” (Johnson ve Shaw, 2005: 10) olarak tanımlanmaktadır. Çizgen ise, matematiksel olarak 0 ve 1’lerin oluşturduğu yeni teknik dille ekranda geliştirilen görselin grafik programlarla veya özel yazılımlarla başlayan dünyasına ve bu altyapının yeni bir teknik araç olarak sanatsal anlatıma, üretimlere yansımaya dijital sanat demektedir (Çizgen, 2007: 69). Dijital sanat üretiminde, teknolojinin yanı sıra sanatın diğer alanlarında olduğu gibi, nokta, çizgi, ışık, form, doku, renk vb. temel sanat öğeleri kullanılmakta, düşünce sınırlarını aşan bir hayal gücü, yaratıcılık gerekmektedir. Ayrıca, bilgisayar kullanımı, programlara ve dijital sanatın üretileceği fotoğraf makinesi, video kamera, tarayıcı gibi araçlara da ihtiyaç duyulmaktadır (Johnson ve Shaw 2005, Çizgen 2007, Akt: Sağlamtimur, 2010: 217).

Dijital imgeler iki temel özelliğe sahiptir: bilgisayar tarafından yapılan bu imgeler, otomatik bir hesaplamanın sonuçlarıdır. Gerçeklikle herhangi bir ilişki ya da direkt bir bağlantı yoktur. Bu nedenle imge- yaratma işlemleri artık fiziksel değil (madde ya da enerji ilişkili) ama ‘sanal’dır. Aynı zamanda dijital imgeler interaktiftir, onları izleyen ya da yaratanla bir diyalog formu kurabilirler- interaktif dijital imgeler, ancak izleyicileri (ve onları yaratanlar başta olmak üzere) onlarla etkileşime geçtiği zaman var olabilecek boyuttadırlar (Couchot, 2007: 182).

Dijital teknolojiler çağdaş sanat ve kültürü derinden etkiledi, etkilemeye de devam edecek. Elektronik devrimi, kitle iletişim araçlarının küreselleşmesi ve internetten doğan dijital kültür, toplumsal değişimler gerçekleştirme bakımından, televizyonla radyonun eskiden sahip olduğundan çok daha büyük bir potansiyele sahiptir. Şu anda, dijital teknolojiler dünyasında eşi benzeri görülmemiş bir büyüme ve yenilenme uğrağında duruyoruz. Dijital medya çağdaş toplumda ve günlük hayatlarımızda sağlam bir yer edinmiş durumdadır (Wands, 2006: 8).

Dijital sanatı açıklarken, bizim onu içinde gördüğümüz bağlamı- ‘sanat deneyiminin’ kendisini- kavramak temel bir önem taşır. Büyük sanat eserlerinin aynı anda dört düzeyde birden (algısal, duygusal, zihinsel ve tinsel düzeylerde) iletişim sağladıkları söylenebilir. Elektronik ve dijital araçların bizim üzerimizdeki gücünü,

kısmen duyularımıza nasıl hitap ettikleriyle açıklayabiliriz. Eğer biri hareketsiz, diğeri hareketli bir görüntüyü gösteren iki bilgisayarın bulunduğu bir odaya girersek, dikkatimiz kendiliğinden hareketli görüntüye yönelecektir. Öbür yandan, ses de içinde bulunduğumuz mekanı doldurur ve bizi farklı şekillerde etkiler (Wands, 2006: 10).

Dijital sanatın geleneksel formları arasında baskılar, fotoğraflar, heykeller, enstalasyonlar, video, canlandırma (animasyon), müzik ve performans sayılabilir. Dijital alanın kendisine özgü yeni formlar olarak ta sanal gerçeklik, yazılım sanatı ve net sanatı sayılabilir. (Wands, 2006: 11).

Dijital sanat genellikle veri formuna (yani, dijital depolama ortamında birler ve sıfırlar topluluğu olarak duran bir bilgisayar dosyasına) bürünmektedir. Bazen bu eserin fiziksel bir icrasının söz konusu olmadığı net sanatında görüldüğü üzere nihai form olarak ortaya çıkar. Söz konusu verilerin daha somut bir şeye dönüşüp dönüşmemesi sanatçıya bağlıdır. Bilgisayarlar daha güçlü hale gelip, yazılımlar geliştikçe, verilerin bürünebileceği formların çeşitliliği (genellikle ‘çoklu-formatlar’ ya da ‘üst-formlar’ şeklini alarak) artmaktadır. Sözgelimi, üç boyutlu modelleme ve animasyon yazılımıyla yaratılan bir sanal nesne, sonunda animasyon olarak tek bir görüntüye dönüşebilir ya da heykel olarak ortaya çıkabilir (Wands, 2006: 14).

“Günümüzde teknolojiye ve bilgisayara yakınlık duyan sanatçının çalışma alanının sınırlarını genişletmiş, algılayışını, düşünce yapısını ve davranışını değiştirmiştir. Daha önceki çağlarda teknolojik gelişmelerin sanatsal yaratıyı bu kadar doğrudan ve derinden etkilediğini söylemek mümkün değildir. Dijital sanatın temeli olarak kabul edilen teknoloji, günümüzde hayatın ve sanatın bütün alanlarına girdiğinden artık çağdaş sanat üretiminin yalnızca bir aracı değil aynı zamanda ortamı ve medyası durumuna gelmiştir. Dijital teknolojiler, yeni anlatım biçimleri yaratmakta devrim niteliği taşıırken, dijital sanatla anlamı güçlenen melez, yapay organizma ve zeka gibi kavramlar daha sık sanatçıları meşgul etmeye başlamıştır. Teknolojinin, bilimin ve sanatın bulunduğu noktada çağdaş söylemler artmış, sanatın bir tür araştırma nosyonu ön plana çıkmıştır (Sağlamtimur, 2010: 214).

2.4.1. Dijital Sanatın Tarihi

Elektronik görüntü (video), film sanatının ışığa karşı duyarlı yüzey üzerindeki görüntüsünden çok farklıdır. Ekrandaki görüntü filmdeki gibi şeffaf bir yüzey üzerinde oluşmaz. Projeksiyon aygıtıyla yansıtılmaz. Ekrandaki görüntü ışıklı noktacıklardan oluşur. Yani görüntü ışıktır. Bu temel yapısal farklılık dışında film ile video arasında sayısız farklılıklar vardır. Baskı tekniği ile yapılan resim, yağlı boya ile yapılan resme ne kadar benziyorsa video da filme, o kadar benzer (Kılıç 2003: 1).

1960'lı yıllarda, Almanya, Stuttgart'taki Studiengalerie der TH ve Galerie Wendelin Niedlich gibi galerilerde düzenlenen çığır açıcı bilgisayar sanatı sergilerine şahit olmuştu. 1966'da Billy Klüver, içlerinde Andy Warhol, Robert Rauschenberg, Robert Whitman ve John Cage'in de yer aldığı bir grup sanatçı ile mühendis arasındaki etkileşimi teşvik etmek amacıyla sanat ve teknolojiye deneyler'i (EAT) kurmuştu. İki yıl sonra da, Lonra'daki Çağdaş Sanatlar Enstitüsü'nde (ICA) ilk defa görünen 'Cybernetic serendipity' ile Britanya Bilgisayar Sanatları Derneği kurulmuştur. Yine 1970'de General Elektrik Company, ilk yüksek çözünürlü renkli grafik sistem olan Genigraphics'i geliştirmiştir. 1977'de Apple II bilgisayarı, sanatçıları renkli garfik yetenekleri olan ilk kişisel bilgisayarla tanıştırtırken, 1979'da modemin geliştirilmesi dijital sinyallerin telefon hatlarıyla iletilmesine imkân tanıyordu (Wands, 2006: 27).

1960'lı yıllardan itibaren dijital formatla deneysel çalışmalar yapmaya girişen sanatçılar önce fotoğraf, sinema ve televizyonnu, 1980'li yıllarda video kamera ve bilgisayarı, 1990'lı yıllardan sonra da interneti yaratıcı ortam olarak kullanmışlardır (Yücel, 2012: 30).

1980'li yıllarda kişisel bilgisayar pazara sokuldu. Ertesi yıl IBM, sanatçılara renkler ve çözünürlükle sınırlı bir paletle sahip ilk kişisel bilgisayarı piyasaya sürdü. Paintbrush yazılım programlarının rahatça elde edilebilmesi sonucu sanatçılar, dijital görüntüler yaratabildiler ve onları slaytlara ya da kağıt baskılara dönüştürebildiler. Adobe Systems 1982'de kurulmuştu ve halen de dijital görüntü oluşturma yazılımında lider konumdadır; ilk CD (kompact-disk) de 1983'de piyasaya sürülmüştür. Bu dönemde sanatçılar, tele- komunikasyona ve animasyona da odaklanmaya başlamışlardı. Tele-komünikasyon sanatındaki ilk gelişmelerden birisi, Kit Galoway ile Sherrie

Rabinowitz'in, New York ile Los Angeles'taki insanları video ekranı aracılığıyla birbiriyle etkileşime sokan bir uydu bağlantısından yararlanan Hole-in-Space'leriydi (Wands, 2006: 28).

1985'e gelindiğinde AT&T, 16-bit görüntünün ve 32.000 rengin oluşumuna imkan sağlayan TARGA 16 grafik kartını geliştirdi. Sanatçılar açısından büyük önem taşıyan bir gelişmeydi bu ve birkaç yıl sonra, bilgisayarların gerçek fotoğrafik renk çözünürlüğüne ve çoğaltmaya ulaşmayı başarabilmeleri için 24-bit ren piyasaya sürüldü. Bu üstünlükten faydalanan Adobe, kısa sürede, resim yaratma ve işleminde bir endüstri standardına dönüşen Photosop yazılımını da geliştirdi. Teknoloji, animasyon ve resim oluşturma imkanlarında kaydedilen bu gelişmeler, giderek daha çok sayıda sanatçıyı kişisel bilgisayarlarla deney yapma ve yaratma çabasına girmeye yönlendiriyordu. Eğitim kurumları bilgisayar sanatını öğretmeye formel düzeyde bu dönemde başlamışlarken, 1980'li yıllar, Amerika Birleşik Devletleri'nde New York'ta Görsel Sanatlar Okulu'nda ilk Bilgisayar Sanatında Güzel Sanatlar master programının açılmasıyla sona ermişti. Dijital sanatlarla ilgili ilk kitaplarda aynı dönemde görülür. İnternetin 1990'lı yılların ortalarında hızla gelişmesi, insanların birbiriyle iletişim kurmaları ve işlerini yürütmelerinde köklü değişikliklere yol açtı. Sanatçılar arasında küresel çaplı bir duyarlılık belirirken, internet, uluslar arası çapta izleyici kitlesi sağlayan yeni yaratıcı diyar olarak tanımlanıyordu. 1992'de, World Wide Web'in yolunu hazırlayan Hyper Text Markup Language (HTML) geliştirildi (Wands, 2006: 28).

1996'da John F. Simon, Jr., bilgisayar ikonlarının standart büyüklüğü olan 32x32 piksel ızgaraya dayalı rastgele görüntüler yaratan Every Icon'u ortaya çıkardı. Bu çalışmanın eşsiz matematiksel niteliği, geniş sanat topluluklarının dikkatini net sanatına çekmeyi başaracaktı. 2001 yılı, ABD'nde düzenlenen, San Fransisco Modern Sanat Müzesi'nin "010101: Teknolojik Çağda Sanat" gibi önemli müze sergileriyle dikkatleri dijital sanatın üstüne çekmiştir (Wands, 2006: 29).

Dijital sanatın yeni formları daha sonra da icat edilmeyi ve yaratıcı ifadenim sınırlarını zorlamayı sürdürdü. Bugün dijital sanat müzelerle galerilerde serpilip gelişmeye devam etmektedir. Dijital sanat, kendisi ile çağdaş sanat arsında algılanan farklılıkların pek çoğu bulanıklaştıkça, yavaş yavaş çağdaş sanat manzarasında yerini almaktadır. Geleceğin sanatçıları bilgisayarın olmadığı bir dünyayı asla bilmeyecekler

ve bu yüzden onların teknoloji ile yaratılan sanat ile çağdaş sanatın başka türleri arasında bir ayrım yapmaları da mümkün olmayacaktır (Wands, 2006: 30).

Günümüzde disiplinler arası yaklaşımla sanatın kapsamı da sürekli gelişme eğilimindedir. Yine de, çağdaş sanatın bir dalı olarak değerlendirilen dijital sanat eserlerinin nihai formu açıkça tanımlanamamakta, dijital tekniklerin geçişli yapısı ve biraradalığı bu formların muğlaklığını artırmaktadır. Bu nedenle “dijital” sıfatı, “sanatçıların bilgisayara asli bir araç, ortam veya yaratıcı partner olarak başvurdukları sanat çalışmalarını tanımlamak amacıyla kullanılmaktadır (Yücel 2012: 30).

2.5. GÖRÜNTÜ

Görüntü; matematikte “sayı doğrusunda bir sayıya karşı gelen nokta”; Türkçe sözlükte (TDK, 1988) “gerçekte var olmadığı halde varmış gibi görünen şey, hayalet”; fizikte “herhangi bir nesnenin mercekle, ayna gibi araçlarla oluşturulan biçimi” olarak tanımlandı. Mistizmde ise görüntü, varolduğu nesne ile ilişkilendirildi; nesne ve görüntü aynı enerji ya da ruhun fiziksel olarak yalnızca ayrı iki görünüşü olarak kabul edildi. Platon’a göre görüntü bir fikrin, göklerdeki uzamsız-mekansız tanrısal ideanın bir yansıması; Kant’a göre ise mekansal-zamansal kaydetme olarak tanımlandı. Ancak yirminci yüzyılın ikinci yarısından itibaren görüntünün tanımı yeniden sorgulandı. Özellikle televizyonun gelişimi bunda çok etkili oldu. Görüntünün yeni tanımı bir bakıma mistizme denk düştü. Dijital görüntü nesne ile ilişkilendirildi; dijitalizmin yeni gerçeklik alanından söz edilir oldu. Görüntü yalnızca bir “yansıma” değil, “yeniden üretilen-tüketilen” sanal gerçeklik dünyasında, “kayıt-sınırsız çoğaltım-zihinsellik” bağlamında sanatçıyla yeni bir ortamda buluştu. (Bozkurt, 2005: 29).

TDK’ya (2012) göre; görüntü şu anlamlara gelmektedir:

- Film ya da şerit filmde tek bir devinimi belirten resim.
- Bir nesnenin çeşitli noktalarından çıkan ışık ışınlarının, bir ışıksal dizgeden geçtikten sonra oluşturdukları biçim.
- 1. Bir nesnenin sureti veya tekrar meydana gelmesi. 2. Işıkların etkisi veya mercek vasıtasıyla meydana gelen görüntü.

- Sinema/TV. 1. Herhangi bir nesnenin mercek, ayna gibi araçlarla oluşturulan resmi; herhangi bir nesnenin bazı ışık olayları sonucu elde edilen resmi. Sinema 2. Bir film üzerinde sıralanmış resimlerin gösterici yardımıyla görüntülüğe art arda düşürülmesi sonunda devinimin yeniden kurulmasıyla ortaya çıkan görünüş; görüntülük üzerindeki devinimli resimler bütünü. TV. 3. Almaç görüntülüğünde, elektron demetinin oluşturduğu devinimli resimler bütünü.
- Sinema, televizyon: 1. Filmin alıcıda kullanımı sırasında, duyarkatın ışıktan etkilenmesiyle ortaya çıkan resim; bunun beyazperdeye yansıtılan biçimi. 2. Herhangi bir nesnenin mercek, ayna vb. araçlarla oluşturulan resmi; herhangi bir nesnenin kimi ışık oyunları sonucu elde edilen resmi.
- Çıkarımcı yolda uzancalı yordamlarda bir kavram yaratmak üzere kullanılan görsel anlatım ya da tasarımsal görünüş.
- Bir film üzerinde sıralanmış resimlerin gösterici yardımıyla ekrana art arda düşürülmesi sonunda hareketin yeniden kurulmasıyla ortaya çıkan görünüş.

2.5.1. Görüntünün Geçmişi

“Teknik Görüntü” dediğimiz kavramın ortaya çıkması 1826’da Joseph Nicéphore Nicépcé’nin ilk fotoğrafı ile oldu. Çek filozof Vilem Flusser’in iddali şekilde ortaya koyduğu gibi beklide “teknik görüntülerin gelişimi insanlık tarihinde yazının bulunmasından sonraki en büyük ikinci değişimdir”. Görüntü oluşturma temeline hep aynı mantık vardır: Bir cam parçası (mercek) ile ışığı (görüntüyü) küçültüp bir düzlemde toplamak ve o düzleme de ışığa duyarlı bir malzeme yerleştirmek. Bu duyarlı maddenin ışıkla kavuşmasına Pozlama (exposure) deniyor. Pozlama bittikten sonra maddenin ışığa duyarlılığının yok edilmesi gerekiyor ki çektiğimiz görüntüye bakabilelim. Aksi halde pozlama devam eder ve görüntü yok olurdu, bu süreç uzun yıllar kimyasal bir işlemdi. Birçok yöntem denendi. Görüntünün kalıcılığı, kalitesi, gerçeğe yakınlığı gibi unsurlar her yöntemde değişiyordu (Canikliği, 2007: 1-2).

Elektronik görüntü (video) 19. ve 20. Yüzyıldaki görsel-işitsel araçların fotoğraf, radyo, film, gramafon, ses kayıt aracının birikimini içine alan tarihsel geçmişe sahiptir.

Elektronik görüntünün televizyonla birleşerek ortaya koyduğu çoğaltım aracı kendisinden öncekilerden özellikle fotoğraf ve filmde çok farklıdır. Bu fark, bu fark videonun teknolojik olarak görüntü oluşturma biçiminden kaynaklanır. Videonun görüntüsü elektronik olarak ekranda belirir. Ekran, ışıklı noktacıklarda meydana gelen bir yüzeydir. Yani elektronik görüntünün kendisi ışıktır. Fotoğraf ve filmde ise görüntü, ışık yansıtma yoluyla ortaya çıkar. Elektronik görüntünün bu yapısal farklılığı bir çoğaltım teknolojisi olarak görüntü ve ses şeklinde bilginin depolanmasıyla birlikte doğal olarak videoya yeni olanaklar sunmaktadır (Kılıç, 1995:10).

Nam June Paik ve ara Birmhaum, elektronik görüntüyü sanatın ortamına sokan öncü sanatçılardı. Elektronik görüntü üzerinde 1960'lı yıllarda yapılan ilk denemeler, Nam June Paik'in ekranda elektronik görüntüyü bir mıknatıs yardımıyla bozmasından, kayıt edilmiş bir video bandını oynatırken görüntünün zaman hızına elle yapılan müdahalelerden oluşuyordu (Kılıç, 1995:10).

Resim 15

Name June Paik, Magnet TV, 1965

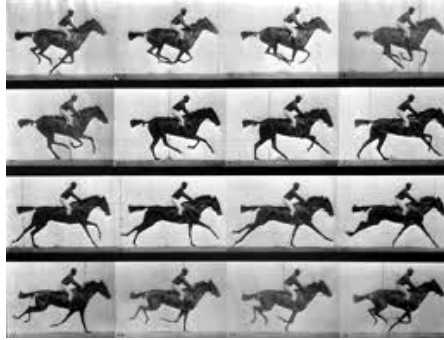


Görüntü, yirminci yüzyılda “görsel sanatların zihinsel bir süreci” olduğundan yola çıkılarak incelendiğinde kamera ya da başka bir görüntü kaynağı ile bu zihinsel süreç eyleme dönüşür. Görüntüleme diye adlandırılan bu aşamada sanatçı fiziksel anlamda görüntüler elde eder. Görselleştirmeden görüntülemeye geçiş, görselleştirme kağıdında sanatçının tahayyül ettiklerini görmesiyle olur. Böylece zihinsel süreç, ekrana

uyarlanmadan önce insan, nesne ve kamera ilişkileri kağıt üzerinde ortaya çıkar. Ekranla ilgili görüntüler fiziksel anlamda belirmeye başlar.(Bozkurt: 30).

Resim 16

Eadweard Muybridge, Hareketli Görüntü, 1865



Hareketli görüntüler üretme konusuna gelince akla gelen en önemli isimlerden biri de Eadweard Muybridge'dir. 1830-1904 yılları arasında yaşamış bu İngiliz fotoğrafçı hareketli nesne, hayvan ve insanları bazen çok kısa aralıklarla yerleştirdiği fotoğraf makineleriyle bazen de o günün teknolojisinin elverdiği hızlarda arka arkaya çekerek görüntülemiştir. Bunlardan en ünlülerinden biri atın koşuşunu gösteren seridir. Muybridge bu seriyi 12 fotoğraf makinesi kullanarak gerçekleştirmiştir. Yüz yıl sonra Hollywood ürünü "The Matrix" (1999) filminde yine birçok fotoğraf makinesi kullanılarak yapılan Mermi Zamanı (bullet time) adıyla da anılan bir özel efekt herhangi bir anı aşırı yavaşlatıp uzayda o anın etrafında kamerayla yüksek hızla dönmeyi sağlıyordu. (Canıklıgil, 2007: 2-3).

Resim 17

Matrix Filmi, "Bullet Time" çekim yöntemi, 1999



Görüntü (bir bakıma) farklı tekniklerin ortak dilini oluşturur. Söz konusu farklılık, görüntü üretiminden sunum aşamasına kadar her aşamayı kapsayabilir; yani kamera, ekran, kağıt vs. kayıt-projeksiyon araçlarının tümü buna dahildir. Roy Arnes

(1995), video görüntüsünü, sadece gördüğünü yansıtan aktüel bir araç olarak ele alır ve gerçek ya da gerçekçi olmadığını; ancak anlatımsal olduğunu belirtir. Arnes'a göre video görüntüsü gerçek zaman, ses ve görüntülerinden tasnif edilmemiş parçaları bize iletse bile, biz onun gerçeğin bir yorumu olduğunu biliriz. Bu nedenle ekran görüntüsünü fotoğraftan öte ses kaydına benzetir. Lynton, fotoğrafik imgelerin aynı zamanda bizim görsel gerçekliği değerlendirebilmemiz için bilinçaltı bir ölçüt niteliği kazandığından söz eder: İnsanın iki gözüyle bakıp gördüğü şeyler arasında bir seçme yapmasına, fotoğraf makinesinin ise tek gözlü bir bakışı olup herhangi bir seçme yapmamasına karşın Lynton'a göre bu böyle olmuştur. Kaldı ki, seçip değerlendirmeyen bu tek gözlü bakış, sadece görsel bir sonuç alır. İnsan gözü ise algıladığı şeylerle her türlü ön bilgiyi birleştirir. Başka bir deyişle insan hem uzağı, hem yakını; hem sert hem yumuşağı; hem sıcak, hem soğuk; hem rahatlık vereni, hem korkutanı; hem güzeli, hem çirkini; hem hızlı hem yavaş; hem de durağan nesneleri görsel verilerle, bunlar arasında bir kavram yapmadan görür (Bozkurt, 2005: 30) .

Günümüzde görüntü yeniden kutsanmış bir “mistik ortama” dönüştürüldü. Bunun örneklerini popüler medya alanlarında görebiliriz. Görüntünün birey yaşamı alanında değil, bireyin görüntüler dünyasında yaşıyor olması bunun kanıtıdır. Özellikle dijitalizmin ulaştığı boyut gerçeklik tanımını yeniden biçimlendirdi. Mültimedya, üzerinden günlük yaşamın akışını sağladığımız, alış veriş yaptığımız, bilgiye ulaştığımız, ürettiğimiz çoklu ortamı oluşturdu. Bergson (1998), Metafiziğe Giriş adlı eserinde söz ettiği, metafizik dünyada olduğu gibi insanın çekip çıkarmak istediği, tek bir şeyin oluşu olmayan ve durumun doldurduğu “zaman” kavramı yeni ortamda sanal gerçekliğe dönüştü. Gelişim bizi buraya taşıdı; görüntünün kaşı konulamaz gücü kanıksandı. Böylesi şaşkın ortamda görüntüye ve görsel iletilere olan istek ve sunu bombardımanının sanat ortamını değiştirmesi de kaçınılmaz oldu (Bozkurt, 2005: 31).

Dijital görüntülerin temelinde kare seklinde, görüntünün parçalanamaz birimi olan piksel yatmaktadır. Görüntü boyutu bu nedenle her zaman piksel olarak hesaplanmaktadır. Kesme, yapıştırma, montaj gibi işlemlerde bilgisayar görüntünün piksel olarak değerini dikkate alır (Yaslı, 2002:4).

Son yıllarda dijital görüntü oluşturmada kaydedilen gelişmelerin kaynağı da esasen dijital fotoğrafçılığın hızlı ilerleyişidir. Bu ortamın çok tutulması, daha yüksek

görüntü çözünürlüğünün gelişmesini çabuklaştırmıştır, böylece kesintisiz bir ton geçişine ulaşılmış ve pikseller artık görünmez hale gelmiştir (Wands, 2006: 15).

Kılıç'a (2003: 51) göre; görüntünün anlattığı ile anlatma biçimi zaman içinde kişisel üsluplara göre değişmiştir ve değişecektir, değişmeyen görüntünün üstünlüğü ve dilidir. Görüntüyle ekranda bir dünya yaratma diğer sanatlarda olduğu gibi kişiseldir. Video sanatçısı ekranda görüntü oluştururken, görüntü boyutunu yaratırken, konuyu kendi görselleştirme sürecinden geçirir. Amacı iki boyutlu ekranda yanılısma olarak, gerektiğinde üç boyutlu görsel yapı oluşturmaktır. Sanatçı bunu zihnindeki gözüyle yapar. *Görselleştirme, yapımı bütün olarak değil en küçük parçaları halinde, çekimler olarak ya da ayırım (sekans) içinde çekimler olarak zihinde görebilme yeteneğidir.*

2.5.2. Ekran (monitör), Televizyon

Monitörün yüklendiği anlam, yirminci yüzyılın tanımıyla özdeşleşir. Televizyonun ticari, politik ve estetik göstergesi monitörle biçimlenir. Sanatçı için monitörlerin formu, yüklendiği güçlü içerikle birlikte enstalasyon(düzenleme)ların oluşumunda önemli etken olmuştur. Çünkü 'göz'le temas eden ilk nesnedir monitör. "Ekran" bir sanat ortamına taşındığında (ki burada video sanatını bir "ortam" olarak değerlendiriyoruz) artık yeni sanat ortamının temel malzemesidir. Bu noktadan itibaren video sanatı, tüm görüntü araçlarını içine çeker, yeniden tanımlar üretir (Bozkurt, 2005: 91).

Televizyon kendi tarihi içinde elektronik görüntüyü bir kitle iletişim aracı olarak zengin ve çeşitli nitelikleriyle topluma sunmuştur. Ayrıca kendi yarattığı anlatım diline aşına ve ona has kuşaklar yaratmıştır. Bunun yanında televizyonun yaşam içindeki yeri tartışılırken onun ortadan kaldırılması, varlığının aza indirilmesi görüşleri yaygınlaşmıştır. Ancak, onun haz malzemesi olan elektronik görüntüyle televizyon dışında ne yapılabileceği göz ardı edilmiştir (Kılıç, 2003: 5).

2.6. DİJİTAL YERLEŞTİRME (ENSTALASYON)

Wands'a (2006) göre Enstalasyon ve sanal gerçeklik sanatı, mimari, heykel ve performans sanatının alanlarında doğmuştur. Ancak gerçek anlamıyla enstalasyon

sanatının kökleri yirminci yüzyılın başlarına, özellikle Fütürizm ve Dada hareketlerine kadar uzanır. Fütüristlerin sanat ile bilimi birleştirme, iletişim araçlarını bütünleştirme çağrısı, dijital enstalasyon sanatının temel taşlarından bazılarını oluşturmaktaydı. Dadaizm, farklı sanat formlarını birbirinden ve gündelik hayattan ayıran sınırları yıkmıştı ve kendine mal etme, performans sanatı ve izleyici katılımı kavramlarının habercisi olarak, izleyiciyi sürece dahil eden deneyimlere sahneyi hazırlamıştı. Marcel Duchamp'ın 'hazır-yapımlar'ı, bir sanat formu olarak enstalasyonla ilgilenmeye başlamış pek çok sanatçıya kavramsal ve estetik bir temel sağlamak ve doğrudan 1960'ların Kavramsal Sanatı'nın ve Anti-Sanat hareketlerinin önünü açmak suretiyle, sanat olarak nesnelere el konmasını, hem de izleyicinin sürece katılımının benimsenmesini gerektirmektedir (Wands, 2006: 98).

Enstalasyon (Yerleştirme); Belli bir mekanı kurgulamaya; anlam ve algı düzleminde birbirleri ve içinde bulundukları mekânla ilişkili nesnelerin bir arada sergilenmesine dayanan sanat tarzı. Bu tarz sanat eserleri, belli bir yer için tasarlanır, orada sergilenir ve sergilendikten sonra sökülür. Daha çok kavramsal sanat ve ready-made ile ilişkilidir. Enstalasyon, 1970'li yıllarda ünlenen Batılı çağdaş bir sanat tarzıdır. Enstalasyon sanatı, belirli bir ortam içinde kavramsal bir deneyim yaratan her türlü materyali kapsar. Ses, video, performans, bilgisayar ve internet gibi yeni materyallerden natürel olanlara kadar her tür materyali kapsar (Keser, 2005: 119-120).

Enstalasyon, çok geniş bir yelpazedeki eserleri kapsar; bu eserlerin yaratıcıları da çok çeşitli malzemeleri kendi sanatına katarlar. Dolayısıyla, bir dijital enstalasyon sanatçının stüdyosu –bir bilgisayarın ve belki de bilgisayar- yardımcı imalat donanımı veya bir elektronik tezgahın eklenmesinin de dışında- bir geleneksel enstalasyon sanatçısının stüdyosundan kökten farklı olacaktır (Wands, 2006: 100).

2.7. PERFORMANS SANATI

Performans sözcüğü latince; 'perfunger', ingilizce ve fransızca; 'performance', almanca ise; 'leistung' sözcüklerine karşılık gelip, 'yapmak, bitirmek, başarmak, icra etmek' anlamına gelmekle birlikte, türkçede 'herhangi bir başarı, yerine getirme, işleme, yapıt, oyun, numara' anlamlarında da kullanılmaktadır (Bayazıt, 1997:1443). Performans sanatı başka bir deyişle gösteri sanatı da bu anlamda, "her

şeyden önce bir gösteri ya da olay düzenlemenin yanında başarıyla sonuçlandırılmış bir işin gerçekleştirilmesi, sahne olsun ya da olmasın herhangi bir şeyin sahnelendirilmesidir” (Özayten, 1997: 700). Germaner’e (1997:59) göre ise, sanat performansı, “o sanat yapıtının, hiçbir özel beceri gerektirmeden, özel işlev ve ifade yüklenmeden seyirci tarafından tamamlanması” anlamına gelmektedir.

Peki edimsel sanat (performans sanat) dendiğinde kastedilen ne? Edimsel sanatı, tiyatro gösteriminden ayıran ölçütler, nitelikler neler? Peggy Phelan, “edimsel sanatın ontolojisini, yeniden üretimi olmayan temsil olarak” açıklar. Zira performansın “tek yaşamı şimdi’ dedir”. Performans saklanamaz, kaydedilemez, belgelenemez; eğer bunlar yapılabiliyorsa, “temsilin temsilinden söz edilebilir ancak ama performanstan söz edilemez.” Öyleyse, “performans kendini yeniden üretim ekonomisine yaklaştırdıkça ontolojisine ihanet edecektir (Phelan, 1996: 146).

Performans sanatı bir çalışmayı oluşturmak için belli bir yer ve belli bir zamanda bir sanatçının ya da bir grubun yaptığı eylemleri tanımlamak için kullanılan terim. Performans sanatında, sanatçı, belirlediği bir kavramı önceden planlayarak topluluk önünde gösteriye dönüştürür. Gösterinin öznesi, sanatçının kendisi ya da sanatçının belirlediği biri olabilir. Herhangi bir yer, herhangi bir zaman ve herhangi bir zaman sürecinde olabilir. Performans sanatını gerçekleşmesi için dört temel eleman gerekmektedir: zaman, yer, sanatçıların bedeni ve sanatçılarla izleyiciler arasındaki ilişki (Keser, 2005: 252).

1920’li yıllarda Dadaist performanslar bu süreci başlatan önemli eylemler olmakla beraber, asıl gelişim 1950’li yıllardan günümüze Performans, Haapenings ve Body Art gibi alanlar video ile buluştuktan sonra süreç daha da gelişti. Bu yıllardan itibaren Allan Kaprow, Wolf Vostell, Red Grooms. Yves Klein, Gine Pane, Claus Oldenburg, M. Abramović, Rebekah Horn, Vito Acconci, Ulrike Rosenbach, Annegret Soltau, Wolfgang Flatz, J. Beuys ve Nil Yalter gibi sanatçılar önemli çalışmalar yaptılar (Bozkurt, 2005: 122).

Batılı kültür kuramcıları, performans sanatının eylemlerini 20. Yüzyılın başına dek geri götürürler. Örneğin Dada, sanatın geleneklerine uymayan eylemleriyle kayda değer bir kaynak oluşturdu. Performans sanatı, body art fluxus gibi tarzları da kapsar.

İnsanların heykelmiş gibi poz verdiği ‘canlı heykeller’ de bir diğer performans gösterisidir. Performans sanatı: tiyatro, müzik ve görsel sanatların öğelerini bünyesinde barındırır (Keser, 2005: 252-253).

Beden ve performans sanatının tarihi özellikle 1970’lerin feminist sanat hareketiyle yakından bağlantılıdır. Kadın cinselliğine dair kısıtlayıcı tanımlara meydan okuma cabalarının bir parçası olarak feminist sanatçılar, kadın çıplaklığının edilgin, pote kızı çağrışımlarını yıkmak üzere tasarlanmış performanslarda kendi çıplak bedenlerini sergilemişlerdir (Heartney, 2008: 218).

Emre Koyuncuoğlu’na göre: Performansın anlamı günlük hayatın her alanında, her anında karşılaşılan, algılanılan bir durum olduğundan yola çıkarak “performans sanatı” tanımını yapar. Performansın, basitten karmaşığa giden sistemler yarattığını ve bunların her birinin kendine ait bir durum olduğunu, oysa “performans sanatının” bir çok karmaşık yapıdan yola çıkarak bir tek o an için geçerli olan, bir tek o ana dair işlevselliği olan bir başka sistem kuran anarşist bir yapı olduğundan söz eder. Bunun sonucunda performans, sonuçtan (ki burada eseri kastediyoruz) öte sürece önem verir. Metin ve dilden arındırılmıştır; çünkü beden hareketlerinin oluşturduğu yeni bir ifade biçimine dönüşüm yaşamaktadır. Tıpkı videoda olduğu gibi şimdi ve burada olma durumudur (Bozkurt, 2005: 123).

Peggy Phelan, “edimsel sanatın ontolojisini, yeniden üretimi olmayan temsil olarak” açıklar. Zira performansın “tek yaşamı şimdi’dedir”. Performans saklanamaz, kaydedilemez, belgelenemez; eğer bunlar yapılabiliyorsa, “temsilin temsilinden söz edilebilir ancak ama performanstan söz edilemez.” Öyleyse, “performans kendini yeniden üretim ekonomisine yaklaştırdıkça ontolojisine ihanet edecektir.” Edimsel sanat teorisinin önemli isimlerinden biri olan Josette Féral de edimsel sanatın, “tiyatro” olarak bilinen ne varsa, hepsini yapı söküme uğrattığını” saptar. Performans kendi varlık zeminini oluşturmak için tiyatrodan yola çıkar, onun yüzeyinin altında kalanı,” arkasına sakladığını, görünmez kıldığını açığa çıkarıp kendini bu malzemenin üzerine kurar. Yani edimsel sanat “tiyatroyu hem yapı söküme uğrattır, hem de demistifiye eder” (Güçbilmez, 2006: 40).

2.7.1. Performans müzik ve ses sanatı

Dijital teknolojilerin performans, müzik ve ses sanatı üzerine etkileri esasen evrimci bir süreç izlemiştir, fakat pek çok yeni ifade şeklinin yaratılmasına zemin hazırladığı da doğrudur. Performans sanatçıları, dijital teknolojileri kendi eserlerine – enstalasyon sanatçılarıyla çoğunlukla aynı şekilde- katmışlardır. Bilgisayarların müzik üzerindeki, özellikle ses sanatı üzerindeki etkisi neredeyse bir devrim niteliğindedir. Dijital kayıt yazılımı yadsınmaz şekilde muazzam bir etki yapmıştır (Wands, 2006: 17).

2.8. VÜCUT SANATI (BODY ART)

Sanatçının bedeninin, esas vasıta/materyal olduğu sanat tarzını tanımlamak için kullanılan terim. Body art, performans sanatının habercisi olan kavramsal bir sanat türüdür. 1960’lı ve 1980’li yıllarda Vito Acconci, Tery Fox, Dennis Oppenheim, Chris Burden ve Ana Mandieta gibi gibi sanatçılarla doruğa ulaşsan body art, ya özel yada kamusal alanda yapılır; ve fotoğraf ya da başka araçlarla belgelenir. Body artın tarzları içinde dövme, piercing, dağlama vd. yer almaktadır (Keser, 2005:72).

Sanatçılar kendilerini vücut çalışmaları (body works), performanslar, filmler ve video sanatından oluşan kayda dayalı ‘happening’lere adamaya başlamışlardı. “Beuys’un oluşumlarındaki gibi bunlar da, insan yaratıcılığının zenginliğine ve farklılığına dikkat çeken sanatsal ifadelerdi” (Şahiner, 2000: 49-50). Artık sanatın özerkliği tartışılıyor, sanat düşünce içinde gerçekleşiyordu. Sanatın eski özgül yapısı yine sanatçılar tarafından dışlanıyor ve artık sanatçılar günlerce atölyelerine kapanıp eser yaratmaktan çok, yaratıcı düşünceyi gerçekleştirmek için farklı formlar, malzemeler sesler bedenler kullanıyorlardı ve hatta bazen bunların hepsi yadsınabiliyordu.

2.9. VİDEO’NUN TEKNİK BOYUTU

2.9.1. Film Nedir?

Film (Fransızca’daki “péllicule” kelimsi Türkçe’ye pelikül olarak yerleşmiştir. Genellikle sinema filmini kast etmek için kullanılır) ışığa duyarlı milyonlarca gümüş taneciğinin üzerine sürüldüğü, selülozdan üretilen bir taşıyıcı tabaka ve diğer koruyucu

katmanlardan oluşan ve genellikle kenarlarında delikler bulunan saydam bir şerittir. Işığa duyarlı gümüş tanecikleri ışıkla buluştuklarında yapılarında bir değişim olur ve metalleşirler. Işık görmeyen taneciklerse oldukları gibi kalırlar. Bunun sonucunda film üzerinde **latent image** adı verilen “gizli” bir görüntü oluşur. Daha sonra banyo aşamasında hem bu gizli görüntünün belirginleştirilmesi hem de ışıktan etkilenmemiş taneciklerin süpürülmesi gerekir. Böylece sadece metalleşmiş (yani artık ışık geçirmeyen) tanecikler filmin üzerinde kalır bu işlemler sonunda elimize asıl görüntünün negatif kopyası geçmiş olur. Konunun ışıklı yerleri metalleşmiş, ışıksız yerleri ise saydamlaşmıştır. Bu negatifi alıp tekrar fotoğrafını çekersek (karta basmak özünde budur) bu defa elimizde pozitif dediğimiz kopya oluşur (Canıklıgil, 2007: 5).

2.9.2. Video Nedir?

Bozkurt’a (2005: 83) göre; televizyon, elektronik görüntünün kitle iletişim aracı olarak kullanıldığı yayın sisteminin genel adıdır. Video ise televizyon yayıncılığında ve bireysel olarak kullanılmak üzere geliştirilmiş kayıt ve gösterim aracıdır.

Video “Görüyorum” anlamında Latince bir kelimedir. Bugünkü yaygın kullanımda ise anlamı optik görüntülerin elektrik sinyallerine dönüştürülmesidir. Canlı Tv yayınları film kameralarıyla değil video kameralarla yapılır. Görüntüler anında oluşturulur ve evlere gönderilir. Bu noktada “film” malzemesinin yerini başka bir “şey” almıştır. Bu başka “şey” 1980’lere kadar tüptü. Video kamera da aynen film kamerası gibi görüntüyü bir mercek yoluyla küçültüyor ve arkada filmin olması gereken yerde duran tüpe gönderiyordu. Bu tüp saniyede belli bir hızla taranıyordu ve tüpün üzerindeki ışık değişimleri elektrik sinyallerine çevriliyordu. Bu elektrik sinyali evlere gönderildiğinde Tv alıcıları aynı elektrik sinyalini alıp bu defa ters işlemle Tv tüpüne gönderiyor ve böylece görüntü aktarımı gerçekleşiyordu (Canıklıgil, 2007: 11).

Sinema kameraları dışında, ilk elektronik görüntü kayıt cihazları 1950’li yılların başında kullanıldı; yani, bu yıllardan itibaren yeni manyetik görüntü kayıt araçları olan “video teknikleri” devreye girdi. 1951 yılında ilk siyah-beyaz kaydedici satışa sunuldu. Bu sistemle, ilk kez görüntü kaydedici bant üzerinde ses ve kontrol ‘izleri’ bulunuyordu. 1964 yılında piyasaya sürülen dört farklı, 2 inç görüntü kayıt bantları ilk modern video kayıt araçlarıydı. 2 inçlik eğik taramalı (helical scanning) sistemle çalışan

videolar, 1960'lı yıllarda ABD ve Japonya'da yoğun olarak kullanılmaya başlandı. 1960'lı yıllardan günümüze geliştirilen ve sıkça kullanılan video kayıt sistemleri; "Profesyonel", "Yarı Profesyonel" ve "Amatör Sistem" olarak üç grupta toplayabiliriz (Bozkurt, 2005: 83).

Video belli bir zaman aralığında ardı ardına gösterilen resim kareleri olarak tanımlanabilir. Birçok çeşit ve uygulama tekniği olduğu halde video sinyalleri, temel olarak görsel bilgiyi bir noktadan başka bir noktaya taşıma yoludur. Başlangıçta analog olarak kaydedilip üzerinde işlem yapılarak yayınlanan video, teknolojiye ilerlemeye bağlı olarak sayısallaştırılarak bilgisayar ortamında işlenmeye ve yayınlanmaya başlamıştır. Bugüne dek çoğu video cihazı birincil olarak analog video için tasarlanmış ve sayısallaştırılmış video, düzenleme işlemleri gibi profesyonel uygulamalarla sınırlandırılmıştır. Sayısallaştırılmış video yüksek kalitede ses ve resim gibi avantajlar sağlamanın yanında görüntü kalitesini uzun süreler boyunca koruyabilmektedir. Tüm pozitif özelliklerine rağmen video verisi, kapladığı alan bakımından geleneksel veriden farklılık göstermektedir. Sayısallaştırılmış video görüntüleri büyük miktarda yer kaplamaktadır ve iletim zorlukları bulunmaktadır. Sayısallaştırılmış bir video görüntüsünün gerçek zamanlı olarak iletilebilmesi için, bugünün imkânlarında bile çok yüksek sayılabilecek, yaklaşık 200Mbps'lik bir bant genişliğine ihtiyaç duyulmaktadır (Taşkın, 2007: 1).

2000 sonrası geliştirilen video formatlarına bakacak olursak; 2003'te Sony, Canon, Sharp ve Jvc'den HDV: DV'nin yüksek çözünürlüklü hali. DV kasetlere kayıt yapan ve tamamen DV standartlarını kullanan HDV üretilmiştir. 2007'nin yönelimi: Sabit diske veya DVD'ye doğrudan kayıt yapan kameralar. Kaset ve bant teknolojisinin yok olması çok uzun süredir beklenen bir gelişme. VHS sistemler birkaç yıldır yok oldu. Kesin olan bir şey var: Gelecek kasetsiz olacak (Canikligil, 2007: 14).

Canikligil (2007: 12-13) video kameranın tarihsel gelişimini şu şekilde özetlemiştir:

- 1964 Sony 1 inç : Makara bantlı profesyonel format.
- 1971 Sony U-matic : ¾ inç kalınlığında bant ve ilk defa kasetli bir sistem kullanılmaktaydı. Bu sayede video kameralar stüdyodan dışarı çıkabilecek boyutlara ulaşmıştır.

- 1975 Sony Betamax : Bir ev formatı olarak geliştirilen video kamera $\frac{3}{4}$ inç kalınlığında kasetlere kayıt yapmaktaydı.
- 1976 JVC VHS (Video Home System / Ev Video Sistemi) : Yine $\frac{1}{2}$ inç kasetlere kayıt yapmaktaydı fakat kasetler Sony Betamax ile uyumlu değildi. Büyük bir ticari çekişme oluşturdu. Ancak JVC akıllı bir hareketle film üreticilerini yanına çekti ve her yerde VHS kasetler bulunur oldu. Bu duruma karşı bir atak geliştiremeyen Sony firması kısa sürede Betamax'ın kullanılmamasını kabullenmek zorunda kalmıştır. Oysa birçok mühendise göre Betamax daha iyi bir sistemdir. Sonrasında Sony Betamax'ı başka bir şekilde geri getirmiştir. (Günümüzde benzer bir çekişme HDDVD ve BluRay arasında yaşanmaktadır ve sadece kullanıcıların zararına olacaktır.)
- 1981 Sony Video 8 : Yaklaşık 8 mm genişliğinde kasetlere kayıt yapan bu sistem bir devrimdi çünkü Handycam (el kamerası) diye anılan o güne kadar görülmemiş küçüklükte kameraların yapılmasına imkan sağlamıştır.
- 1982 Sony Betacam : Sony'nin çöken Betamax sistemi üzerine kurmuş olduğu profesyonel format Betacam piyasaya sürülmüştür. Sistem çok başarılı olmuş, 90'ların ortalarına kadar en çok kullanılan ve yayın standardı (Broadcast Quality) sayılan formattır. Bugün bile Türkiye'de birçok TV kanalı Betacam SP'den yayın yapmaktadır. Böylece Sony firması Betamax'ın ticari başarısızlığını firma tarihinden silmek istemiştir. Betamax ve Betacam kasetler birbirlerine çok benzemektedirler ancak dönüş hızları ve kayıt teknikleri farklıdır.
- 1986 Geliştirilmiş Betacam SP (Superior Performance), U-matic SP ve JVC'den ev kullanıcıları için geliştirilmiş olan VHS-C (Compact) küçük kasetlere kayıt yapmaktaydı aynı zamanda bu kasetler bir adaptörle normal VHS oynatıcılarda okunabilmekteydi. Yine Sony firmasından profesyonel D1 (ilk dijital video formatı)
- 1987 JVC S-VHS (Super VHS) : JVC'nin çok tutulan Betacam SP'ye karşı hamlesi olarak algılanabilir ve ev kullanımı için yaratılan VHS'den profesyonel formata dönüş çabasıdır. JVC bu konuda Sony firmasının izinden gitmiş ancak sınırlı kullanım bulabilmiştir. Yerel kanallardan ilgi görse de ulusal kanallar arasında Betacam SP gibi tutunamamıştır. Böylece Sony, Broadcast Quality olarak adlandırılan yayıncılık alanında tartışmasız lider konumunu garantilemektedir.

- 1989 Sony Hi8 : Video8'in geliştirilmiş hali olan yarı profesyonel bir formattır ve görüntü ile ses kalitesi artırılmış, kameralar küçülmeye başlamıştır. 1995'e kadar en çok kullanılan son kullanıcı formatı olmuştur.
- 1992 Ampex DTC : Profesyonel yayıncılık için geliştirilmiş olan sayısal bir formattır ve artık kullanılmamaktadır.
- 1993 Sony Dijital Betacam : Çok başarılı olan Betacam SP'nin sayısal türevi olan ürün geriye doğru uyumludur. Yani Dijital Betacam VTR'ler eski kasetleri okumaktadırlar ama tersi geçerli değildir. Yayıncılık dünyasında büyük başarı kazanmıştır. Günümüzde hala birçok prestijli TV kanalı Dijital Betacam formatını kullanmaktadır. Pahalı bir formattır.
- 1995 JVC'den Dijital-S : Bu format S-VHS'in sayısal türevidir. Aynı yıl Sony'nin basını çektiği konsorsiyumda yarı profesyonel sayısal formatlar duyurulmuştur (MiniDV, DVCAM, DCPPro). Bu formatlar, 6.4 mm genişliğinde bantlara sayısal kayıt yapmaktadırlar ve bu teknolojik bir devrimin başlangıcıdır.
- 1998 Sony HDCAM : Sony'nin sinema alanına girişi olan bu format ile profesyonel seviyede yüksek çözünürlüklü kameralar ve okuyucular HDCAM adıyla anılan formata kayıt yapmaktadırlar.
- İlk olarak, Fransa'da çekilen Vidocq (2001 Yönetmen : Pitof) adlı filmde kullanılmıştır.
- 1999 Sony Digital8 : Hi8'in sayısal hali olarak çıkartılmış geriye uyumlu ara (hybrid) bir formattır. Hi8, Video8 ve Digital8 olarak çalışabilmekte böylece eldeki eski kasetlerin yeni sistemde
- okunabilmesi sağlanmaktadır. Kayıt kalitesi açısından DV ile aynı olan kameralar sadece kaset boyutu büyük olduğu için biraz kullanışsızdır. Sony firması bir pazarlama taktiği olarak bu formatta hiç profesyonel kamera çıkarmamıştır. Bu formatta üretilmiş bütün kameralar turistik ve anı amaçlı modellerdir.
- 2003 Sony, Canon, Sharp ve JVC'den HDV : DV'nin yüksek çözünürlüklü halidir.

2.9.3. Video Nasıl Çalışır?

Video görüntüsü de diğer tüm teknik görüntüler gibi küçük noktalardan oluşur. Bu noktalara **pixel** adı veriliyor (İngilizce “Picture element” kavramından türetilmiş bir kelime). Renkli TV ekranında yaklaşık 1.4 milyon adet pixel vardır. Bir noktanın renkli olarak ortaya çıkabilmesi için kırmızı, mavi, yeşil, olmak üzere üç alt noktacığa ihtiyaç vardır. Bu üç renk belli oranlarda bir araya geldiğinde istediğimiz bir rengi elde edebiliyoruz. Tekrar kameraya dönersek bir merceğimiz var. Bu mercek önündeki görüntüyü küçültüp bir düzleme düşürüyor. Bu düzlemde algılayıcı bir tüp olabileceğinden bahsetmiştik. 1980’lerin sonunda tüp teknolojisi yerini CCD (Charge Coupled Device) adı verilen mikro işlemcilerle bıraktı. Yakın zamanda CCD’ye bir de alternatif yaygınlaşmaya başladı. Özellikle fotoğraf makinelerinde çok kullanılan ve CMOS (Complementary Metal-Oxide Semiconductor) adı verilen bu devre teknolojisinin temel avantajları daha az enerji tüketmesi ve daha hızlı olması. Kullanıcı açısından bu iki algılayıcı türü arasında henüz büyük bir fark yok (Canikliğil, 2007 :14-15).

Bir CCD’nin üzerinde yüz binlerce küçük hücre (pixel)bulunur. Her hücrenin görevi üzerine düşen ışık oranında elektrik sinyali üretmektir. Bu elektrik değeri 0,3 mV ile 1 mV arasında değişkendir. Hazneye çok ışık düşüyorsa (çok foton birikiyorsa) 1 mV, hiç düşmüyorsa 0,3 mV düzeyinde elektrik üretir.

Böylece bir CCD üzerine düşen görüntünün elektrik olarak ifade edilmesini sağlar. Buna bir resmin elektrik akımı olarak çizilmesi olarak da bakabiliriz. Örneğin ekranın yarısı siyah diğer yarısı beyazsa elektrik önce 0.3 mV daha sonra 1 mV görülecektir. Bu bilgi bir kasede kaydedilebilir veya doğrudan Tv ekranına verilebilir. TV alıcısı da bu elektrik sinyallerini alır ve kendi tüpüne yansıtır. Örneğin 720*576 pikselden oluşan ekran için konuşursak (PAL kullanan ülkelerde genellikle TV ekranları bu çözünürlüktedir), tüpün arkasındaki bir elektron tabancası kendisine gelen elektrik verisi oranında bir güçle elektron fırlatır. Bu elektron gidip birinci pixeldeki fosforu ısıtır. Sonra ikinciye gelir ve bu işlem büyük bir hızla devam eder. Ta ki ekranın en sağ altındaki son piksele gelene kadar. Böylece bir karelik görüntü oluşturulmuştur (Canikliğil, 2007: 15).

2.9.4. Renkli Görüntü Nasıl Elde Edilir?

Kılıç'a (2003: 26) göre; çevremizdeki bütün nesneler belli bir renkle ortaya çıkar. Nesne ile onun rengi arasında yapısal bir ilişki vardır. Nesnenin rengi görsel algı olarak içinde bulunduğu mekanın ışıklılığına göre değişse bile, nesnenin renginin yapısal özellikleri değişmez. Bu nedenle nesneler renksiz düşünülemez.

Yılmaz'a (2002) göre; Renk uzayları, renkleri tanımlamak için kullanılan matematiksel modellerdir. Renk uzayları, bütün renkleri temsil edecek şekilde oluşturulmaktadır. Renkmetri biliminin temelini oluşturan Grassmann'ın birinci kuralına göre, bir rengi belirlemek için birbirinden bağımsız 3 değişkene ihtiyaç vardır. Bu yüzden renk uzayları 3 boyutlu olarak tasarlanmaktadır. En popüler üç renk modeli bilgisayar grafiklerinde kullanılan RGB, video sistemlerinde kullanılan YCbCr ve renkli dökümlerde kullanılan CMYK'dır. Tüm renk uzayları, kamera ve tarayıcı gibi aygıt kaynaklı RGB bilgisi kullanılarak elde edilmektedir.

Renkli görüntü, rengin üç boyutunu yani Temel Renk-Doyma-Parlaklık'ı birden içerir. Rengin bu üç boyutu; rengin kullanımı, renklerin birbirleriyle ilişkileri açısından hem renkli, hem de siyah-beyaz görüntü açısından önemlidir. Bir görüntü alanı içerisinde yer alan nesnelerin üzerine aynı yoğunlukta ışık verildiğinde ortaya çıkan farklı temel renklerin (hue), doyma ve parlaklık farkı kolayca görülebilir. Temel renk açısından yeşil, kırmızı, mavi birbirinden farklıyken, parlaklık açısından aynı olabilir. Rengin fiziksel algılanmasıyla ilgili özellikleri elektronik görüntünün, görüntü oluşturma süreci için özel anlamlar taşımaktadır. Kamera ve diğer görüntü üretim aygıtları bütün renklere ya da belli renklere karşı köreltilebilmektedir. Bu, iç ışık, yani ekrandaki elektronik noktacıkların yönlendirilmesiyle gerçekleştirilir. Videoda görüntü, kırmızı, yeşil, mavi üç temel renkten oluşan ışıklı noktacıklar meydana getirir (Kılıç, 2003: 29-30).

Teknik olarak renk elde etmenin iki yolu vardır: kağıt üzerine resim yaparken elinizde beyaz zaten vardır ve bu beyaz ışığın içinden renkleri (dalga boylarını) çıkararak (yani kalemle boyayarak) siyaha ulaşırsınız. Buna Subtractive color Mix (çıkarımsal renk sentezi) adı verilir. Burada kullanılan ana renkler şunlardır: C (Cyan), M (Magenta), Y (yellow). Bu aynı zamanda renkli filmde renk oluşturma yöntemidir. Filmin üzerinde sarı, cyan ve magenta renklerine duyarlı üç katman bulunur. Diğer yöntemde ise elinizde TV veya bilgisayar ekranında olduğu gibi siyah vardır. Buradan

başlayarak renkleri birbirine ekleyerek beyaza ulaşırsınız. Buna da Additive Color Mix (toplamsal renk sentezi) adı verilir. Bütün elektronik aletler toplamsal renk sentezini kullanırlar, yani ana renkleri birleştirerek beyaza ulaşmaya çalışırlar. Bu ana renkler Red (kırmızı), Green (yeşil) ve blue (mavi) kısaca RGB olarak tanımlanmıştır. (Canikliğil, 2007: 16).

Kılıç'a (2003: 38) göre; rengin elektronik görüntüde tek görüntü karesinden hareket ederek, baştan sona bütün yapımı kuşatarak oluşturduğu ritim, resim sanatından farksızdır. Rengin estetik enerjisini diğer, diğer estetik öğeleri ikinci plana itmeden ve videonun yapısal özelliklerine uyum sağlayacak biçimde kullanmak, görüntü boyutu açısından hem sanatçıya hem de elektronik görüntüye yeni ufuklar açacaktır.

2.9.5. Dijital video

Sayısal video halen kullanılmakta olan bir çok uygulamada analog videonun yerini almaktadır. Buna önemli bir örnek sayısal televizyon yayınlarının başlaması ile birlikte hızlı bir şekilde yayılmasıdır. Diğer bir önemli örnek ise analog video kasetlerin yerini VCD, DVD'lerin almasıdır. MPEG-1 ve MPEG-2 bu ortamların (media) kabulünde anahtar teknoloji olmuştur (Urhan, 2003: 2).

Başlangıçta analog video sistemleri yaygın olarak kullanılmaktayken, ucuzlayan ve gelişen donanım maliyetleri, dijital videonun kullanılmasını olanaklı hale getirmiştir. Her ne kadar donanım maliyetleri düşse ve donanım kapasiteleri çoğalsa da, video verisinin sıkıştırmasız olarak bilgisayarlar ve dijital depolama aygıtları üzerinde saklanması / iletilmesi olanaksızdır. Örneğin 360*288 çözünürlükte renkli, saniyede 25 kare içeren 1 saniyelik veri içeren bir sıkıştırmasız video dosyası ortalama 7MB yer kaplamaktadır (Taşkın, 2007: 4).

Her DV kameranin içinde bir **codek** (compressor- decompressor, sıkıştırıcı-açıcı) işlemcisi bulunur. Bu mikro işlemcinin görevi CCD'den gelen **ham (Raw)** elektrikselsel bilgiyi DV verisine dönüştürmektir. Siz çektiklerinizi izlemek için **PLAY** (oynat) düğmesine bastığınızda işlemci bu defa ters çalışır ve DV verisini TV alıcısının anlayacağı elektrik sinyallerine dönüştürür. Görüntü verisini bilgisayarınızda oynatırken codek işlemcisinin yaptığı işi genelde bilgisayarınızın ana işlemcisi (CPU) üstlenir.

Bugün artık ana işlemciler çok güçlü olduğu için DV verisini sıkıştırıp açmak satın alacağınız hiçbir bilgisayarı zorlayamaz (Canikligil, 2007:32).

2.9.6. DV Verisinin İçindeki Ses ve Timecode

Tabi ki ses de Dv verisiyle birlikte kaydedilir ve firewire kablosuyla aktarılır. Dv kameralar 12bit 32Khz veya 16bit 48Khz olmak üzere iki değişik biçimde sıkıştırmasız olarak ses kaydı yapabilirler. Birinci seçenekte 4 kanal ses kaydı, ikinci seçenekteyse iki kanal ses kaydı yapılabilir. İkinci seçenek daha yüksek kalitelidir ve özel bir amaç yoksa tercih edilmelidir.

DVCAM Locked Audio (Kilitlenmiş Ses) kullanılır. Yani DVCAM sistemleri ses verisi video verisine tam olarak eşlenmiştir. MiniDV ise **Unlocked Audio** (Kilitlenmemiş Ses) kullanır. Yani herhangi bir anda MiniDv kasette $\pm 1/3$ karelik eşleşme sorunu yaşayabilirsiniz. Bu neyse ki gözle görülemeyecek kadar azdır.

SMPTE (Televizyon ve Sinema Mühendisleri Birliği) bütün video, ses kayıt ve film sistemlerinin ortak çalışmalarını kolaylaştıran bir standart geliştirmiştir. Bu sisteme **Timecode** (Zaman Kodu) adı verilir.

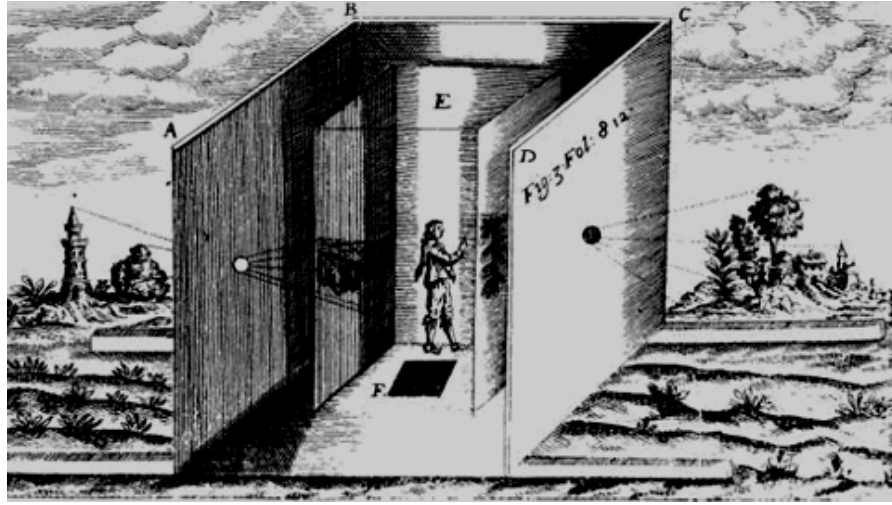
Bu sistem PAL kullanan ülkelerde 00:00:00:00 ile 23:59:59:24 aralığında çalışır. İlk iki hane saati, sonraki iki hane dakikayı, sonrakiler saniyeyi ve son iki hane de o andaki kareyi gösterir. Böylece 24 saatlik bir zaman sayaç sistemi saniyede 25 kare gelecek şekilde uygulanır. NTSC kullanan ülkelerde kare sayısı 30'dur (Canikligil, 2007: 34-35).

2.9.7. Sayısal Video Kameranın Yapısı Ve Parçaları

Kamera kelimesi Latince'de "oda" anlamına geliyor. **Camera Obscura** (Karanlık oda veya kutu) ressamların çok eskiden beri kullandığı bir araçtı. **Camera Obscura**'nın önünde bir delik vardı. Delikten giren ışık ışınları öndeki konunun görüntüsünü ters olarak karanlık kutunun arkasındaki yarı şeffaf bölgeye düşürüyordu. Bütün kameralar bir noktada bu aleti örnek alırlar. Aşağıda A.Kircher'in epey büyük bir camera obscura görülüyor.

Resim 18

Amsterdam, Madrit Ulusal Kütüphanesi Arşivi 1671



Her video kamera aşağıdaki dört temel bölümden oluşur:

1. Mercek
2. Görüntü Üreten Parça (Film, CCD, CMOS veya Tüp)
3. Bakaç (Vizör veya viewfinder)
4. VTR: Kayıt bölümü (Film kameralarında ham ve çekilmiş filmin içinde saklandığı magazin) (Canıkligil, 2007, s:39-40).

2.9.8. Video Kamerada Ayarlar ve Özellikler

Profesyonel bir kamera genellikle hem **manuel** (insan eliyle kumanda edilebilen) hem de **automatic** ayarlara izin verir.

Cankligil'e (2007) göre, video kameranın ayar ve özellikleri şunlardır:

a. Netlik (focus)

Belli bir uzaklıktaki nesneyi çekmek istediğinizde merceği o noktaya göre ayarlamamız gerekir. Netlik yapmak **focus ring** (netlik bileziği) sayesinde merceği ya da merceğin içerisindeki bir cam grubunu ileri geri oynatmak demek. DV kameralarda genelde bu işlemi bir motor yapar ve **Auto Focus** denir.

b. Pozlama (Exposure)

Her merceğin içinde aynen insan gözündeki iris sistemi gibi ne kadar ışık geçeceğini belirleyen bir düzenek bulunur. Böylece farklı ışık koşullarında ışığın geçiş oranı değiştirilebilir. Ana diyafram değerleri şu şekilde sıralanır: 1.0-1,4-2-2,8-4-5,6-8-11-16-32-64

Kameranın içinde pozlama değerini belirleyen otomatik pozlama (Auto Focus) sistemi vardır. Bu sistem o andaki ışık koşullarını inceler ve sonuçta bir diyafram değeri belirleyip uygular.

c. Beyaz Ayarı (White Balance)

Renk aslında ışıkla ilgilidir. Doğada “mutlak doğru” renkten söz edilemez. Beyaz bir duvar sabaha güneş doğarken başka, öğlen başka, akşam gün batarken başka renktedir. Rengin niteliği aslında onu aydınlatan ışık kaynağının rengiyle ilgilidir. İnsan beyni otomatik “beyaz ayarına” sahiptir: ne şart altında olursa olsun renkleri aynı algılama eğilimindeyiz. Oysa kamera ne zaman ne ışıkta çekim yapıldığını ve neyin beyaz olduğunu ancak tahmin edebilir (auto white balance). Bu tahminler çoğu zaman yanlış sonuçlar verir. Bu nedenle bizim kameraya hangi ışık koşullarında çalışacağımızı ve beyazın ne olduğunu tanımlamamız gerekir (Canikliğil, 2007:47-48).

Birçok kamerada aşağıdaki dört seçenek vardır:

- Indoor (iç çekim – 3200k)
- Outdoor (Dış Çekim – 5600K)
- Custom WB (Özel Beyaz Ayarı)
- Auto

d. Kazanç (Gain)

Düşük ışık seviyesinde görüntü üretebilmek için kameralar kazanç (Gain) adı verilen bir seçenek sunarlar. Bu aslında CCD’nin üzerine düşen ışığın tamamen elektronik ve yapay olarak artırılmasıdır.

e. Mercekler

Mercekler özünde yontulmuş cam parçalarıdır. Temel işlevleri görüntüyü küçültüp yoğunlaştırarak arkalarındaki bir düzleme ters olarak düşürmektir. Tek bir cam parçası bu işi yapabilir. Hatta sadece bir delik bile aynı sonucu verecektir. Ancak tek bir cam parçası ya da delik bazı sorunlar yaratacaktır. Genellikle fotoğraf ve film alanlarında kullanılan mercekler tek bir camda oluşmuyorlar. Tipik bir mercek 5 – 20 arası cam parçasından oluşabilir. Özellikle zum merceklerde bu sayı artacaktır. Böylece mercek grupları optik sorunları çözerek en iyi görüntüyü oluşturmamıza yardımcı olurlar (Canıklıgil, 2007: 65).

Merceklerin temel özellikleri şunlardır:

- Netlik
- Odak Uzaklığı (Focal Length)
- Işık geçirgenliği (Maximum Aperture)
- Filtre çapı (Filtler Size)
- Makro (En Yakın Netlik Uzaklığı)
- Alan Derinliği (Depth of Field)

Mercekleri görüntüye etkileri ise:

- Perspektif
- Kalabalık etkisi
- Mekânı büyütme
- Görünür hareket hızı (Apparent Speed)

2.10. VİDEODA TASARIM ELEMANLARI

Sanat ürünlerinin genel yapısının irdelenmesi, bu yapıların tanımlanmalarıyla olasıdır. Sanatçının öznel yapısının dışında, sanat ürününü oluşturan ve ürünün sanatsal

bir nitelik taşımasında etkili ve önemli olan bazı unsurlar vardır ki, bunlar ürünlerin tanımlanmasında, sınıflandırılmasında önemli rol oynamaktadır (Artut, 2004:125).

Uygulama çalışmalarında bilinçli hareket ederek, daha başarılı sonuçların alınabilmesi için tasarım eleman ve ilkelerinin bilinmesinde yarar vardır (Buyurgan , 2007:106):

Tasarım Elemanları: Çizgi, Doku, Leke, Form – Şekil, Boşluk, Renk, Valör (Değer), Işık

Tasarım İlkeleri: Ritim ve Hareket, Denge, Vurgu, Kontras (Zıtlık), Birlik, Çeşitlilik

a.Işık

Işık parlak bir enerji formudur. İnsan gözünün görebildiği beyaz güneş ışığı değişik renklerdeki ışıklardan oluşur. Beyaz ışık prizmadan geçirildiğinde, çeşitli renklerdeki ışıklar sırasıyla görülebilir. Farklı görünen renkler, aslında birbirinden farklı elektromanyetik dalga boylarıdır. Çevremize baktığımızda ışık görülmez. Bizim gördüğümüz ışık kaynağıdır ya da nesne üzerinden yansarak gelen ışıktır (Kılıç, 2003 :12).

Canıklıgil'e (2007: 129) göre; Işık bize nesnelerin formları hakkında, hacimleri ve dokuları hakkında bilgi verir. Aynı şekilde bize zamanı, mevsimleri, geceyi ve gündüzü bildirir. Kısaca ışık bize fiziksel ortam hakkında bilgi verir. Yolcu'ya (2004: 44) göre; ışığın etkisini gölge ile birlikte ele almak gerekir. Çünkü her ışık kaynağı cisimler üzerinde gölge meydana getirir. Kuvvetli ışık-gölge oyunları ile canlı, dinamik bir tesir elde edilir. Buna karşılık ışık-gölge belirsizliği, sükûnet, rahatlık ve tekdüzelik doğurur.

Sanat kuramcısı Rudolf Arnheim, sanatçının ışık anlayışının insanın genel tutum ve davranışlarını iki biçimde etkilediğini belirtiyor. Birincisi, ışığın nesneleri gerçek ortamı içerisinde fark edilir duruma getirmesidir. İkincisi ise, sanatçının bakış açısıyla nesneleri bilim adamlarının fiziksel gerçeğinden kurtarmasıdır (Arnheim 1965: 245-246, Akt. Kılıç, 2003. 11).

Canikligil'e (2007: 127) göre; çekim yaparken ışığa üç temel nedenle ihtiyacımız var: Pozlama, fiziksel etki ve psikolojik etki. Kullandığımız görüntü üretici sistemin kabul edilebilir sonuçlar üretebilmesi için belli bir ışık seviyesini tutturmamız gerekiyor çünkü henüz hiç bir kamera insan gözü kadar hassas değil. Işık ne kadar noktasal bir kaynaktan geliyorsa o kadar settir, derin gölgeler yaratır. Işık ne kadar geniş bir yüzeyden geliyorsa o kadar yumuşaktır, gölgeler ve dokular yok olmaya başlar.

Bir nesneyi kameranın algılayabilmesi için bu nesnenin aydınlatılması gerekir. Aydınlatılmış olan nesne, içinde bulunduğu mekanla birlikte kameranın yarattığı görüntü boyutu içinde de bir hacim oluşturur. Bu nedenle aydınlatma, hem görüntü boyutunun ortaya çıkmasında hem de yaratacağı etki açısından önemlidir (Kılıç, 2003: 14).

Üç noktadan temel aydınlatma teorisine göre: Key Light (Anahtar Işık);

- f. Pozlama için gereken temel aydınlatmayı sağlar.
- g. Konunun ana hatlarını ortaya çıkarır.
- h. Genellikle noktasal bir ışık kaynağında gelir.
- i. Ana gölgeleri oluşturur.
- j. Konunun “dokusunu” ortaya çıkarır.
- k. Kameranın sağ ve solundan genellikle yukarıdan verilir (güneşi taklit etmek için).

Fill Light (Dolgu Işığı) ise;

- l. Konunun karanlıkta kalan yerlerini yumuşak şekilde aydınlatır.
- m. Kontrast oranını film veya video sınırları içerisine sokar.
- n. Yumuşak (soft) bir ışık kaynağıdır, yani geniş bir yüzeyden yaygın olarak gelir.
- o. Anahtar ışığa göre düşük güçtedir.
- p. Kameranın sağ ve sol tarafından genelde kamera yüksekliğinden verilebilir

Back light (Arka Işığı);

- q. Konunun arka plandan ayrılması için kenar çizgilerin (kontur) ortaya çıkarılmasını sağlar.
- r. Saçlara bir pırıltı katar
- s. Sert ve noktasal bir ışık kaynağından gelir

t. Genellikle yukarıdan ve tam arkadan verilir (Canikligil, 2007: 136-137).

b. Renk

Fiziksel olarak renk, güneş ışığından çıkan bir enerji yayılımı olarak düşünülür. Dolayısıyla renk, ışığın cisimlere çarptıktan sonra yansıtılarak görme duyumuzda bırakmış olduğu etkidir. Işık olmadığı yerde renk yoktur. Cisimler üzerlerine gelen ışınların bir bölümünü emer (yutar), bir bölümünü ise yansıtır. Her rengin ışığı ayrı derecelerde yansıtma özelliği vardır (Artut, 2004: 133-134).

Görsel yaşantımızın temel taşı olan renk, çağımızın yanılsama sanatı olan videonun estetize edilmesine yardımcı olurken, bu sanatı kullanan sanatçıların ifadesini zenginleştirerek onlara görüntü boyutu içinde yeni ufuklar açmaktadır (Kılıç, 2003: 25).

Temelde renkler iki ana grupta incelenir: sıcak renkler ve soğuk renkler. Sıcak renkler kırmızıya doğru giden renklerdir. Canlılık, sıcaklık, geçmiş, mutluluk, geleneksellik, kahramanlık, gibi çağrışımları olabilir. Soğuk renkler ise maviye giden renklerdir. Bunlar da hüznün, yalnızlık, soğuk, ölüm gibi çağrışımlar yapabilir. Renk kontrastı da önemli bir araçtır. Ön plan ve arka plan ilişkisini kurarken ters renkleri kullanmak çerçeve içindeki gücü artıracaktır (Canikligil, 2007: 94).

Renkli görüntü, rengin üç boyutunu yani Temel Renk-Doyma-Parlaklık'ı birden içerir. Rengin bu üç boyutu; rengin kullanımı, renklerin birbirleriyle ilişkileri açısından hem renkli, hem de siyah-beyaz görüntü açısından önemlidir. Bir görüntü alanı içerisinde yer alan nesnelerin üzerine aynı yoğunlukta ışık verildiğinde ortaya çıkan farklı temel renklerin (hue), doyma ve parlaklık farkı kolayca görülebilir. Temel renk açısından yeşil, kırmızı, mavi birbirinden farklıyken, parlaklık açısından aynı olabilir. Rengin fiziksel algılanmasıyla ilgili özellikleri elektronik görüntünün, görüntü oluşturma süreci için özel anlamlar taşımaktadır. Kamera ve diğer görüntü üretim aygıtları bütün renklere yada belli renklere karşı köreltilebilmektedir. Bu, iç ışık, yani ekrandaki elektronik noktacıların yönlendirilmesiyle gerçekleştirilir (Kılıç, 2003: 29).

Videoda görüntüyü, kırmızı-yeşil-mavi üç temel renkten oluşan ışıklı noktacılar meydana getirir. Bir ressamın tuvali üzerinde temel renklerden hareket ederek doyma ve

parlaklık oynaması ekranda da elektronik noktacıların yönlendirilmesiyle yapılabilir. Örneğin görüntünün içindeki bütün mavi bölgelere, mavi elektronik noktacılara karşı görüntü kaynağı köreltilebilir. Bu bölgelere içinde mavi olmayan başka bir nesnenin görüntüsü yerleştirilebilir. Her renkle gerçekleştirilebilen bu elektronik süreç, belirli bir mekan içine başka bir mekanın yerleştirilmesiyle video sanatçısına yeni anlatım boyutları kazandırmaktadır (Kılıç, 2003: 29-30).

c. Hareket

Film ve video gibi hareketli görüntülerle uğraşırken çerçevenizin içinde bütün öğeler sürekli hareket halinde olacaktır. Bu hem işimizi zorlaştırır hem de zenginlik katar. Fotoğraf çekerken istediğiniz çerçeveyi bulursunuz ve çekersiniz. Oysa filmde her şey daima hareket eder. Oyuncular, kamera, ışık gibi öğeler hareket içinde yeni denge unsurları belirleyecektir ve sizin göreviniz bu dengeleri her an gözetmektir (Canikligil, 2007: 94).

Hareket, bir plastik eserde, mesela bir resimde, figürlerin koşması veya yürümesi değildir. Sözgelimi, plastik unsurların yön kontrastları, hareketin oluşması için yeterlidir. Bu durum, zaman zaman çizgilerin yön ve değer karşıtlıklarıyla; ışık-gölgeci dönemde ışık ve gölgenin yön karşıtlıklarıyla, renkçi bir eserde, renklerin yön karşıtlıklarıyla sağlanır (Yolcu, 2004: 37).

Çerçevemizi kurarken içlerinde mutlaka hareket olmasına dikkat edilmelidir. Hareket bir görüntüye en fazla enerji katan öğedir ve diğer bütün görsel unsurlara baskın gelir. İnsan gözü önce hareketli olana bakacaktır (Canikligil, 2007: 94).

d. Ses

Çevremizde gördüğümüz nesnelerin çıkardığı sesler nesnelerin görüntüleri kadar bizleri etkiler. Hatta nesnelerin içinde bulundukları ortamın yarattığı ses, bizler için sunulmuş işitsel bir dünyadır. Bu dünyanın içinde insan kulağına ulaşan her türlü ses vardır. Elektronik görüntünün ikinci önemli yapısal ögesi insan kulağına ulaşan bu seslerden oluşur. Video, teknolojik olarak görsel-işitsel bir araçtır. Ses, video teknolojisine, filmde

olduğu gibi sonradan eklenen bir öge değildir. Videonun teknolojik olarak yapısal bir ögesidir. Aynı zamanda bu yapısal öge bir estetik enerji alanıdır (Kılıç, 2003: 63).

Herhangi bir nesneye vurduğumuzda çıkan ses, o nesnenin titreşmesi sonucudur. Titreşen nesne havayı titreştirir (barometrik basınçta dalgalanmaya yol açar), hava bu dalgalanmayı saniyede 340 metre hızla sizin kulak zarınıza taşır, beyninizde gelen bu dalgaları sinir sistemiyle yorumlar ve sesi duymuş olursunuz. Saniyedeki titreşim sayısı bir sesin en belirleyici niteliğidir. Saniyede 30 defa titreşen bir şey tok (bas) bir ses çıkarır. Buna karşı saniyede 18.000 defa titreşen bir şey çok tiz bir ses çıkarır. Saniyedeki titreşim sayısı hertz ile ölçülür ve sesin frekansı diye de anılır (Canıklıgil, 2007: 117).

2.11. KURGU VE ALGILAMA SÜRECİNE ETKİLERİ

2.11.1. Kurgu nedir?

TDK'ya (2012) göre; Kurgu kelimesinin anlamları şu şekildedir:

- Değişik donanım birimlerinin birleşiminden oluşan bir bilgisayarda, birimler arasındaki bağlantıların düzenlenmesi ve bilgisayarın belli bir sorun üzerinde çalışabilmesi için gerekli ayarların yapılması.
- Kişiyi çevredeki uyaranlar arasından kimilerine karşı daha duyar duruma getiren, geçici ama yeniden ortaya çıkabilen bir yatkınlık durumu.
- Sinema 1. Bir filmin çevrilişi sırasında elde edilen filmler arasında seçim yapmak, bunları çevirim oyunluğundaki sıralarına göre dizmek, bu çekimlerin uzunluklarını saptamak, çekimlerin içerik yönünden ilişkilerini göz önüne almak, bunları belirli bir anlatıma göre düzenleme işi; böylelikle, kurgu yardımıyla, filme özgü uzay ve zamanı yaratmak, filmsel gerçeği ve evreni kurmak, filmin tartımını ve dizemini gerçekleştirmek, filmin akıcılığını sağlamak gibi çapraşık ve değişik sonuçları amaçlayan çalışma. 2. (ABD'de) Görsel bir etki yaratmak üzere, kısa ve çarpıcı çekimlerin birleştirilmesi; bu birleştirmeden doğan durum (bu iş için ABD'de yalnız montage terimi kullanılır, asıl kurgu editing terimiyle anlatılır). TV. 3. Mıknatıslı görüntü kuşağındaki çekimlerin uyumlu bir bütün oluşturacak yolda bir araya getirilmesi. 4.

Sinemadaki kurgu çalışmasının çok değişik biçiminin televizyonda doğrudan doğruya yayın sırasında ve anında yapılması (bu işlem, resim seçme terimiyle belirtilir).

- Sinema: Bir filmin değişik süre ve yerlerde çekilen bölümlerini, bir anlam ve uyum bütünlüğü sağlayarak, asıl filmi ortaya çıkaracak biçimde birleştirip dizme.
- Olgusal karşılığı olmamakla birlikte usulî bir durumun imgesel tasarımı.

Bozkurt’a (2005 : 86) göre; Kurgu için, “kaydedilmiş görüntülerin belirlenen bir sistemde ardışık olarak eklenmesi işlemidir” denilebilir. Ancak bu sıralama rastgele değil bir düzen içerisinde yapılır. Diyaloglarda, zamansal, mekânsal geçişlerde, hızlı ya da yavaş anlatımlarda kurgudan yararlanılır. Bunlar kesme (Cut), zincirleme (Mix), bindirme (Superpoze), silinme (Wipe), Karartma-açma (Fade in-Fade out) gibi tanımlarla anlatılır. Bu teknikler, hareketli görüntülerde, diyalogların akışını düzenlemede; mekânsal, zamansal geçişlerde; bitmekte olan ‘sahne/sekansı’ ile başlamakta olan ‘sahne/sekansa’ kullanılır.

Canikligil’e (2007 : 155) göre; kurgu denince Türkiye’de genellikle öykü (senaryo) kurgusu akla geliyor. Tabi ki dramatik kurgu da çok önemlidir ama kurgunun bir diğer yönü de filmin fiziksel olarak oluşturulması aşamasıdır. Kurguda kritik olan filmim dramatik yapısını kurmak ve anlatılacak hikayenin ne şekilde, hangi ritimle, hangi hızla anlatılacağını bulmaktır.

2.11.2. Kurgunun Algılama Sürecine Etkisi

MEB’e (2011: 10-11) göre; İnsan beyni, gözü ve kulağının çalışma sistemini tanımak ve insan algısı hakkında bilgi sahibi olmak, kurgucunun daha etkili, insan algısına uygun çalışmalar yapmasını sağlar. Şimdi insan algısı ve kurgu üzerine bazı temel bilgilere göz atalım:

- İnsanların çevreleriyle iletişim ve algılama süreci, aralıklı ve kesintilidir. Oysa insanlar nesneleri sanki kesintisiz ve sürekliymiş gibi gördüklerini veya işittiklerini sanırlar.

- İnsan gözü, ağ tabakanın diğer bölgelerine nazaran, görme sinirlerinin yoğun olduğu ve ağ tabakanın odak noktası diye adlandırılan noktaya yansıyan görüş alanının yalnızca dar bir sahasında net görebilir.
- İnsan odaklanmış görmenin yanı sıra bir de yan görme (periferik görme) türüne sahiptir. Gözün ağ tabakası üzerinde yan görme sahasında bulunan nesneler merkez odak noktasının etrafında yansıtılırlar. Yani gözün odak noktasından uzaklaştıkça görme sinirlerinin yoğunluğu azalır, buna paralel olarak görülen nesnenin netliği de düşer.
- İnsan, bakışını belli bir noktada odaklaştırdığı zaman, ağtabakanın yan bölgelerinde de görüntü oluşur. Ancak insan beyni, ilk aşamada odak merkezinden gelen görüntüleri seçerek işleme alır.
- İnsan beyni, yan görme aracılığıyla aldığı verileri kullanarak gözlerin hangi noktaya dikkatlerini odaklaştırması gerektiğini seçmektedir.
- İnsan gözü sürekli hareket hâlinindedir. Göz hareketinin birinci türü hedefe yönelik “göz gezdirme”dir. Göz; sıçrama, görüntüyü tespit ederek duraklama ve tekrar sıçrama şeklinde devam eden prensiple çalışır. Bakılan nesne zor olduğu ölçüde dikkatin duraklama noktaları da artar. Göz, sıçrama hareketini saniyede iki veya üç defa gerçekleştirir. Sıçramalar, insanın nesneyi gözden geçirmek için harcadığı zamanın yüzden 10’undan fazlasını işgal etmez.
- Yüksek sesler, algılama sürecinde zayıf sesleri bastırır.
- İnsan, iradesinin gücüyle çok sesli bir korodan bir veya birkaç sesi ayırt edebilecek kabiliyete sahiptir.
- İnsan algısının frenleme mekanizmaları da vardır. Bu mekanizmalar işe yaramayan verinin beyni boşu boşuna meşgul etmesini engeller. Mesela bir jeneratörün çalıştığı ortamda, belirli bir süre sonra jeneratörün sesini duymaz duruma geliriz.
- İnsan beyni olayların yeknesak (tekdüze) gidişatında, aynı türden hareketlerde herhangi bir değişikliği anında yakalayabilir. Bir fabrika üretim bandındaki onlarca robot makine arasından, diğerlerinden farklı hareket eden bir tanesi hemen dikkat çeker.
- Görsellik algılamanın en başta gelen faktörüdür. Eğer görme kanalları en üst sınırlarda, yoğun olarak çalışıyorsa, (örneğin, çok hızlı geçen karmaşık görüntüler varsa) büyük ihtimalle işitme kanalları tıkanıyormuş gibi olur. Böyle bir durumda beyne gelen ses sinyalleri beyinde işleme tabi tutulmaz ve sesler

işitilmiyormuş gibi olur. Fakat insan irade gücüyle dikkatini görüntüden sese kaydırabilir; bu durumda ise görsel veriler bilinçten düşer.

- İnsan bakışı, süredurum özelliğine sahiptir. Hareket hâlinde olan cismi gözümüzle takip ediyorsak cismin beklenmedik bir anda durması karşısında gözümüz belirli bir süre o cismin hareketi doğrultusunda hareket etmeye devam edecektir.
- İnsanlar psikolojik yapıları itibarıyla, dünyada genel görüntülerden dikkatlerini ilk aşamada hareket halinde olan nesnelerde sabitleştirirler. Hareketli nesneler insan beyni için büyülmüş bir güce sahip gibidir, bakışları onlardan ayırmak çok zordur.
- İnsan gözü, hareket hâlinde olan iki nesneden daha hızlı hareket edenini veya kendisine yaklaşanını tercih eder.
- Eğer bulunduğumuz ortamdaki fon hareket hâlindeyse ve sabit bir noktaya bakıyorsak, kendimiz hareket ediyormuş gibi görünecektir. İki otobüs tamamıyla yan yana dururken otobüsün içinde oturan kişi yandaki otobüs ileriye hareket ettiğinde kendi otobüsünün geriye gittiğini sanır. Ya da, sahilde deniz dalgalarının gel-git alanında ayakta durup yere bakan kişi dalgalar geriye çekilirken, fonu oluşturan dalgaların sabit durduğu, kendisinin dalgaların tersi istikamette geriye gittiği hissine kapılır.
- Belirli bir yöne doğru hareket eden herhangi bir nesneyi dikkatle takip eden bir insan, bakışını aniden hareketsiz bir nesneye çevirdiği zaman, durağan olan nesnenin bir önceki hareketli nesneye göre ters yönde hareket ettiğini sanır.
- İnsanların “olumlu” bir tanıma işi için harcadıkları zaman dilimi, herhangi bir nesnenin o nesne olup olmadığına kanaat getirmeye harcadıkları zaman diliminden daha büyüktür. Yani önceden beyne kaydedilmiş bir insan yüzünü tekrar gördüğümüzde bu yüzü hatırlamamız için gereken süre, yeni bir kişiyle tanıştığımızda onun yüzünü hafızamıza kaydetmek için ayırdığımız süreden daha kısadır.

2.11.3.Kurguda Kullanılan Bazı Yöntemler

a. Kesme (Cut)

Bir planın tek bir karelik süre içinde yerini başka bir plana bırakmasıdır. Sinema ve televizyonda en çok kullanılan geçiş biçimidir. En çok kullanılmasının nedeni hem basit olması hem de istenen etkiyi en hızlı biçimde vermesidir (Canikligil, 2007: 157).

Sıçramalı Kesme (jump cut); Aynı plan içerisinde yapılan kesmedir; yani bir çekimin orta bölümünün silinmesi ve başlangıçla sonunun birleştirilmesidir. “Atlama” olarak da adlandırılır. Bu kesme türü, görüntüler arasındaki devamlılığı zedeler. Aynı sahneye ait peş peşe eklenmiş iki çekim arasında 30 derecelik kamera açısı uzaklığı bulunması gerektiğini söyleyen “30 derece kuralı”na da aykırıdır. Geleneksel sinemada bir hata olarak görülse de, günümüzde sıkça kullanılmaktadır. Bu yöntemde, yolun sonundan kameraya doğru yürüyen bir kişi kesintisiz olarak, kamera hareketi olmadan çekimlenir; kurguda, çekimin ortalarından bir kısmı atılarak adamın yolun sonundaki görüntüsünden bir anda, kamera önüne yaklaşmış görüntüsüne geçilir (MEB, 2011: 15).

Eşlemeli Kesme (match cut); Bir cismi görüntülerken, görsel ya da içerik bakımından ona benzeyen başka bir cisme yapılan kesmedir. Bir trafik lambasındaki kırmızı ışığı yakın plan çekerken sonraki sahnede parlayan bir güneşe geçmek gibi (MEB, 2011: 16).

Çapraz Kesme (cross cut); Aynı anda birbirinden farklı mekânlarda cereyan eden iki veya daha fazla olay arasında gidip gelmeyi esas alan kurgu biçimidir. “Paralel kurgu” da denir. Heyecan ya da şüphe uyandırmak, iki olayın birbiriyle bağlantısını oluşturmak için kullanılır (MEB, 2011: 17).

b. Erime, Geçme, Bindirme (Dissolve)

Bir planın diğer plan üzerinde belirli bir hızla belirmesi ve bu sırada önceki planın kaybolmasıyla yapılan geçiştir. Kesmeden farklı olarak belirli uzunluklarda olabilir. Bu uzunluklar genellikle kare sayısı ile ifade edilir: 12 karelik geçme, 25 karelik geçme, 100 karelik geçme gibi. Geçme sinema dilinde genellikle belli bir zaman aşımını anlatmak için kullanılır (Canikligil, 2007: 157).

Ani Pan (whip pan); Kamerayla sağa veya sola doğru aşırı hızlı bir dönüş yaparak bir başka ortama geçiş yapılmasıdır. Farklı mekânlarda/zamanlarda yapılan çekimleri bağlamak için kullanılır (MEB, 2011: 18).

Silme (Wipe); Bir görüntünün diğerini iterek veya silerek yerine geçmesidir. Binlerce değişik silme efekti geliştirilmiştir ve bunlara Wipe Pattern adı verilir (Canikligil, 2007: 157).

c. Sıçrama

Geriye Sıçrama (flashback); İçinde bulunulan zamandan geçmiş zamanda yaşanmış bir olaya dönüştür. Sinema ve televizyon yapımları dışında edebiyatta da sık kullanılan bir anlatım tekniğidir. Normalde bir sinema eserinde senaryo, olayların ileriye doğru gösterimi ile oluşturulur. “Filmde olay örgüsü bazen kısa, bazen de uzun ileriye atlamalarla zamanda ileriye doğru yapılan bir anlatımla kurulur. Geriye sıçramalar ise daha önceden yaşanmış bir olayı izleyiciye hatırlatmak, karakterleri daha iyi tanımasını sağlamak için senaryoya eklenir. Geriye sıçramalar filmin zamanda ileriye doğru akışını kesintiye uğrattığından, çok sık kullanıldıklarında filmin akıcılığını zedeler, izleyicinin olayı algılamasını zorlaştırabilir. İçinde bulunulan zamandan geriye sıçrarken veya şimdiki zamana geri dönerken geçişler genelde zincirleme geçişle yapılır. İki çekim arasına bir ışık patlaması şeklinde efekt konarak yapılan geçiş de sıklıkla kullanılır (MEB, 2011: 19-20).

İleriye Sıçrama (flash-forward); İçinde bulunulan zamandan ilerideki bir zamana yapılan sıçramadır. İleriye doğru sıçrama iki şekilde olabilir. Birincisi, filmsel zaman içinde, film için gereksiz uzun zaman dilimlerinin atlanmasıdır (MEB, 2011: 20).

d. Açılma – Kararma (Fade İn – Fade Out)

Ekrandaki siyah veya başka bir rengin yavaşça yerini görüntüye bırakmasına açılma diyoruz. Ekrandaki görüntü yerini herhangi bir renge bıraktığında da bunu kararma veya fade to (Yani herhangi bir renge geçme yapmakla aynı şeydir.) olarak tanımlıyoruz. Özünde bir geçme olan bu bağlantı da bir zaman aralığında yapılır ve karelerle ifade edilir. “25 karelik açılma, 100 karelik kararma” gibi (Canikligil, 2007: 158).

e. Ağır – Hızlı Çekim (slow – fast motion)

Ağır Çekim (slow motion); Görüntülerin gerçek zamandan daha yavaş oynatılmasını sağlayan bir tekniktir. TV ve sinema kameraları normalde saniyede 24, 25 veya 29 kare fotoğraf çekerler (fps-frame per second, yani saniye başına düşen kare sayısı). Ağır çekim uygulamak için 1 saniyede normalden daha fazla sayıda fotoğraf çekilir, bu görüntüler kayıt sisteminin normal oynatım hızında oynatıldığında olayın hareketi yavaşlamış olur. Örneğin, PAL sistemdeki bir kamerayla her bir saniyede 50 kare içeren video çekim yaptığımızda ve videoyu PAL sisteminde normal oynatım değerlerinde oynattığımızda (saniyede 25 kare) görüntüler yüzde 50 yavaşlatılmış olarak ekrana yansıyacaktır (MEB, 2011: 20).

Ağır çekimin kendi içinde bir alt türü “**bullet-time**”dır (kurşun-zaman). “Flowmotion”(akan çekim) olarak da adlandırılır. Ağır çekimde bütün kişi ve nesneler ağır hareket eder, kamera sabittir ya da kişilerin hızına ayak uydurur. Akan çekim ise donmuş zaman, ağır çekim, normal hızda zaman veya hızlı çekimin iç içe geçtiği, masalımsı bir çekim ve kurgu tekniğidir. Birkaç değişik şekilde uygulanabilir: Tüm kişiler dondurulmuş veya ağır çekimde iken;

- a) Kamera hızlı ve hareketlidir.
- b) Filmin kahramanı normal hızda veya normalden fazla hızda hareketlidir.
- c) Hem kamera hem de filmin kahramanı normal hızda veya normalden fazla hızda hareketlidir (MEB, 2011: 21).

Hızlı Çekim (fast motion); Ağır çekimin tersidir. Düşük fps değerleriyle çekim yapıp bu görüntüler normal oynatım hızında veya daha hızlı oynatıldığında hızlı çekim oluşur. Normal hızda çekilmiş görüntüler kurgu programları kullanılarak da hızlı çekim hâline getirilebilir. Ağır çekimler sessiz sinema dönemi komedilerinde sıkça uygulanmıştır. Günümüzde ise özellikle aksiyon filmlerinin arabalı takip, dövüş gibi sahnelerinde tercih edilmektedir. Hızlı çekimin bir başka kullanım alanı da doğal olayların belgesel amaçlı görüntülenmesidir. Örneğin, bir çiçeğin iki saat süren açmasını görüntülemek için kamera ayaklık üzerine konulur, dakikada 2 kare görüntü alması için ayarlanır. İki saatin sonunda elimizde 240 kareden oluşan bir çiçeğin açması

görüntüsü vardır. Bunu istediğimiz hızda oynatarak çiçeğin hareketlerini net bir şekilde takip edebiliriz (MEB, 2011: 21-22).

f. Duraksamalı Hareket (stop motion)

Sabit nesneleri hareket edermiş gibi gösteren bir animasyon tekniğidir. Kuklalar veya kolay şekil alabilen malzemelerle (oyun hamuru, lateks, silikon, plasticine) yapılmış modeller kullanılır. Tek kare çekme özelliğine sahip kameraya ihtiyaç vardır. Duraksamalı hareket tekniği; kamerayı objeye karşı ayarlayıp tek kare çekip sonra objeyi biraz hareket ettirip yeni bir kare çekmek ve bunu tekrarlayarak animasyonu tamamlamaktır. Çekilen tek kare resimleri ardı ardına dizip (her saniye için 15–24 kare) oynatılması ile hareket elde edilir. Sahneler montajlanarak film tamamlanır. Bu işlemlerin çoğu çizgi film tekniği ile aynıdır; fark, stop motion animasyonda kullanılan gerçek 3 boyutlu obje, model ve setlerdir (MEB, 2011: 28).

2.11.4. Kurgu’da program kullanma; Windows Movie Maker Araçlarını Anlama

Microsoft’un resmi Web Sitesine (2012) göre;

<http://windows.microsoft.com/tr-tr/windows-vista/Getting-started-with-Windows-Movie-Maker>

Windows Movie Maker üç ana alana ayrılmıştır: bölmeler, film şeridi/zaman çizelgesi ve ön izleme monitörü.

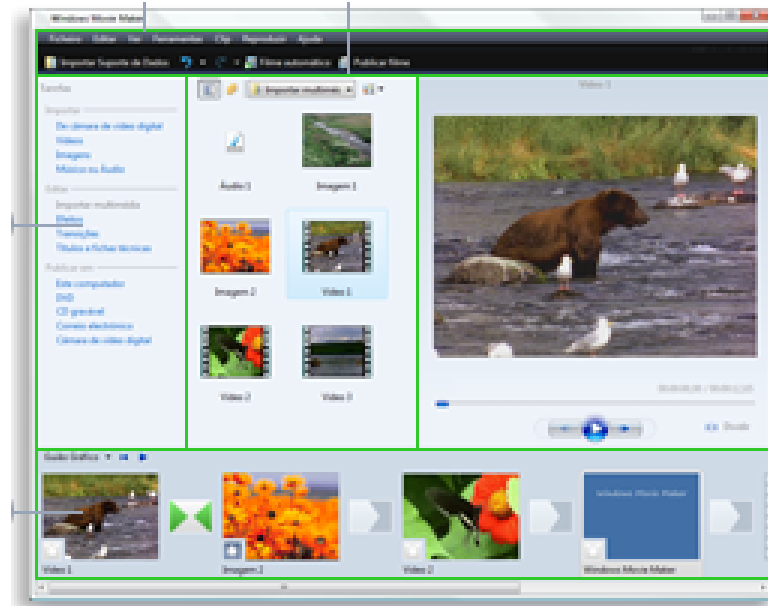
a. Bölmeler Hakkında

- Windows Movie Maker, bitirmek istediğiniz işlere bağlı olarak çalışabileceğiniz birkaç farklı bölgeye sahiptir.
- Görevler bölümü, film oluştururken yapmanız gereken dosya alma, düzenleme ve filmi yayımlama gibi genel görevleri listeler.
- Koleksiyonlar bölümü, klipleri içeren koleksiyon klasörlerini görüntüler. Koleksiyon klasörleri soldaki Koleksiyonlar bölümünde, seçili koleksiyon klasöründeki klipler sağdaki İçindekiler bölümünde görüntülenir. Aşağıdaki resimde Koleksiyonlar bölümü gösterilmiştir:

b. Koleksiyonlar Bölmesi

- İçindekiler bölümü, çalıştığınız görünüme bağlı olarak filminizi oluştururken çalıştığınız klipleri, efektleri veya geçişleri görüntüler. Görünümü, küçük resim veya ayrıntılar olarak değiştirebilirsiniz.
- İçindekiler bölümünden klipleri, geçişleri veya efektleri ya da Koleksiyonlar bölümünden bir koleksiyonu geçerli projenizin film şeridine/zaman çizelgesine sürükleyebilirsiniz. Ayrıca klipleri yürütmek üzere ön izleme monitörüne de sürükleyebilirsiniz. Klipte bir değişiklik yaparsanız, bu değişiklikler yalnızca geçerli projeye yansıtılır, kaynak dosyayı etkilemez.

Resim 19
Windows Movie Maker Programı

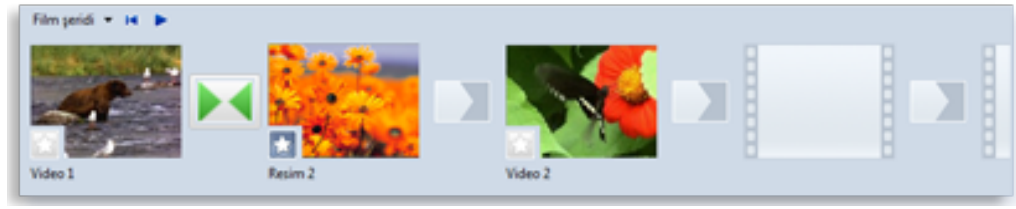


c. Film Şeridi Ve Zaman Çizelgesi Hakkında

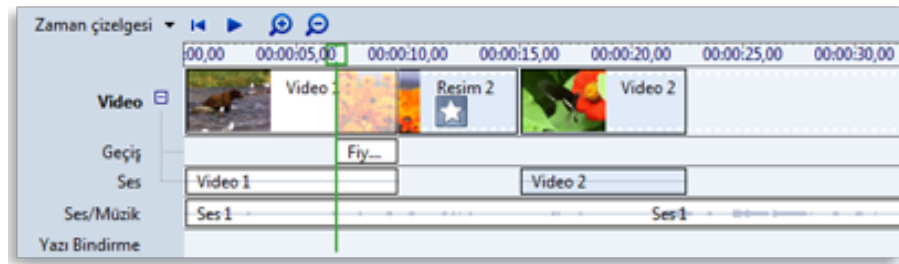
Projenizi oluşturduğunuz ve düzenlediğiniz alan, film şeridi ve zaman çizelgesi olmak üzere iki görünümde görüntülenir. Film yaparken bu iki görünüm arasında geçiş yapabilirsiniz.

Film şeridi: Film şeridi, Windows Movie Maker'da varsayılan görünümdür. Film şeridini, projenizdeki kliplerin sırasına veya düzenine bakmak ve gerekiyorsa bunları yeniden düzenlemek için kullanabilirsiniz. Bu görünüm aynı zamanda eklenen video efektlerini veya video geçişlerini görmenizi de sağlar. Projeye eklediğiniz ses klipleri film şeridinde görüntülenmez, ancak zaman çizelgesinde görülebilir. Aşağıdaki resimde Windows Movie Maker'da film şeridi görünümü gösterilmiştir:

Resim 20
Film Şeridi Görüntüsü



Resim 21
Zaman Çizelgesi Görüntüsü



Zaman çizelgesi: Zaman çizelgesi görünümü, film projenizin daha ayrıntılı bir görünümünü sağlar ve daha hassas düzenlemeler yapmanıza olanak verir. Zaman çizelgesi görünümünü kullanarak video kliplerini kırpabilir, klipler arasındaki geçişlerin süresini ayarlayabilir ve ses kanalını görebilirsiniz. Zaman çizelgesini, projenizdeki kliplerin zamanlamasını incelemek veya değiştirmek için kullanabilirsiniz. Zaman çizelgesi düğmelerini, film şeridi görünümüne geçmek, projenizdeki ayrıntıları yakınlaştırmak veya uzaklaştırmak, zaman çizelgesini anlatmak veya ses düzeylerini ayarlamak için kullanın. Aşağıdaki resimde WindowsMovie Maker'da zaman çizelgesi görünümü gösterilmiştir:

d. Ön izleme Monitörü Hakkında

Ön izleme monitörü tek tek klipleri veya projenin tümünü görmeyi sağlar. Ön izleme monitörünü kullanarak projenizi film olarak yayımlamadan önce ön izleyebilirsiniz. Bir klipi oynatıp duraklatmak veya klipi kare-kare ilerletip geri sarmak için ön izleme monitörü altındaki düğmeleri kullanabilirsiniz. Böl düğmesi, klipi ön

izleme monitöründe görüntülenmekte olan noktadan iki parçaya bölmenize olanak sağlar.

Görünüm'ü tıkladıp **Ön izleme Monitör Boyutu**'nun üzerine gelip bir boyut seçerek ön izleme monitörünü büyütebilir veya küçültebilirsiniz. Ayrıca, pencereyi büyütmek veya küçültmek için sürükleyebilirsiniz.

e. Video Banttan Video Alma

Video Al'ı kullanarak, bir dijital video (DV) kameradaki video banttan bilgisayarınıza video kopyalayabilirsiniz. DV kameradaki bir video banttan bilgisayarınıza video aldığınızda, banttaki video bir video dosyası olarak kodlanır ve bilgisayarınızın sabit diskine kaydedilir.

f. Windows Movie Maker'a Video Dosyaları, Resimler Ve Ses Alma

Aşağıdaki dosya adı uzantısı olan dosyaları projenizde kullanmak üzere Windows Movie Maker'a alabilirsiniz.

Video dosyaları: .asf, .avi, .dvr-ms, .m1v, .mp2, .mp2v, .mpe, .mpeg, .mpg, .mpv2, .wm ve .wmv

Ses dosyaları: .aif, .aifc, .aiff, .asf, .au, .mp2, .mp3, .mpa, .snd, .wav ve .wma

Resim dosyaları: .bmp, .dib, .emf, .gif, .jfif, .jpe, .jpeg, .jpg, .png, .tif, .tiff ve .wmf

Windows Movie Maker'a yukarıda listelenenlerden farklı uzantısı olarak dosyaları da alabilirsiniz ancak, film yapmak üzere bunları kullanmayı denediğinizde tüm dosya türleri çalışmayacaktır.

g. Windows Movie Maker'da Kliplerle Çalışma

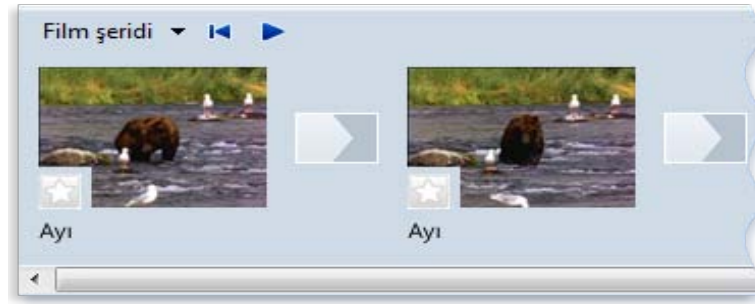
Windows Movie Maker'a dosyaları aldıktan sonra film yapmanın ve düzenlemenin asıl kısmına başlamaya hazırsınız. Windows Movie Maker'ı kullanarak kliplerinizi çeşitli yöntemlerle düzenleyebilirsiniz. Uzun bir klipi iki kısa klipe bölebilir, iki klipi tek bir klipte birleştirebilir, bir klipin başını veya sonunu kırabilir ve hatta yeni klipler oluşturabilirsiniz.

h. Klipleri Bölme Ve Birleştirme

Kliplerinizle çalışmayı kolaylaştırmak için video ve ses kliplerinizi elle daha küçük kliplere bölebilirsiniz. Örneğin bir video klipinizde iki farklı sahne varsa, video klipini bir sahnenin bitip ötekinin başladığı noktada bölüp bu iki sahnenin arasında bir geçiş yerleştirmek isteyebilirsiniz.

Resim 22

İki Klipse Bölünmüş Bir Video Klip



Bunun tersi olarak, birleştirmek istediğiniz daha küçük kliplere ayrılmış bir dosyanız olabilir. Ancak, yalnızca ardışık klipleri birleştirebilirsiniz. "Ardışık", ikinci klipin başlangıç zamanının birinci klipin bitiş zamanının hemen ardında olması demektir. Örneğin, Windows Movie Maker'a alındığında kliplere ayrılan video veya ses dosyanız varsa ve klipler sırasıyla Klip 1, Klip 2 ve Klip 3 olarak adlandırılmışsa, Klip 1 ve Klip 2'yi veya Klip 2 ve Klip 3'ü birleştirebilir, ancak Klip 1 ve Klip 3'ü birleştiremezsiniz.

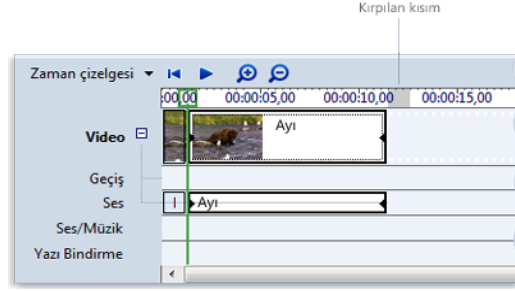
Ardışık video kliplerini film şeridinde veya film şeridine/zaman çizelgesine klip veya klipleri eklemeyen önce İçindekiler bölmesinde birleştirebilirsiniz.

ı. Video Klipinin Bölümlerini Kırpma (Gizleme)

Bir klipi kırdığınızda, yeni başlangıç ve/veya son kırpma noktası oluşturursunuz. Projenizde veya son filminizde başlangıç kırpma noktası klipin ne zaman başlayacağını ve son kırpma noktası klipin yürütülmesinin ne zaman durdurulacağını belirler. Bir klipi kırdığınızda, klipin kırılan bölümü gerçekte kaynak dosyadan kaldırılmaz, ancak projenizde veya yayımlanan filminizde görüntülenmemesi için gizlenmiştir.

Resim 23

Kırılan Bölümü Vurgulanmış Gösterilen Kırılmış Bir Video Klip



i. Klipler Oluşturma

Projenizde daha kolay çalışmak için var olan tek bir video klipinden birden fazla daha küçük ve daha rahat yönetilebilir klipler oluşturmak isteyebilirsiniz. Windows Movie Maker klipin kaynağına bağlı olarak klipleri farklı yöntemlerle oluşturur. Kaynak klipiniz dijital video (DV) kameradan alındıysa, Windows Movie Maker, videodaki önemli kare değişikliklerinin yanı sıra kaynak video ilk olarak kaydedildiğinde DV kameranın eklediği zaman damgalarını temel alan klipler oluşturur.

k. Windows Movie Maker'da Resimlere Ve Videolara Geçişler Ve Efektler Ekleme

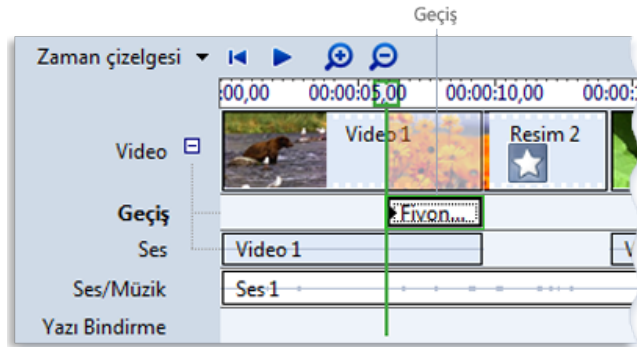
Filmlerinizin ayırt edici ve profesyonel görünmesi için kendi özel dokunuşlarınızı ekleyerek filmciliğinizi geliştirebilirsiniz. Geçişler ve efektler ekleyerek filminizin bir sahneden diğerine akıcı bir şekilde geçmesini ve istediğiniz gibi görünmesini sağlayabilirsiniz.

Geçişler

Geçişler, filminizin bir video klipinden veya resimden diğerine nasıl oynatılacağını denetler. Film şeridinde/zaman çizelgesinde iki resim, video klipi veya başlık arasına herhangi bir birleşimle geçiş ekleyebilirsiniz. "Silinerek" gibi sık kullanılan ve güzel görünen bir geçişi seçebilirsiniz. Ayrıca, Çubuklar, Parçala veya Zikzak gibi daha sert geçişleri kullanmayı tercih edebilirsiniz.

Resim 24

Zaman Çizelgesinde Geçişle Birlikte Bir Proje



Eklediğiniz tüm geçişler, zaman çizelgesinin Geçiş kanalında görüntülenir. Bu kanalı görmek için Video kanalını genişletmeniz gerekir.

Efektler

Efektler, filminize özel efektler eklemenize olanak sağlar. Örneğin, klasik, eski zaman filmi gibi görünmesini istediğiniz, alınmış bir videonuz olabilir. Bu klipin videosunun eski zaman filmi gibi görünmesini sağlamak için video klipine, resme veya başlığa Film Yaşı efektlerinden birini ekleyebilirsiniz.

1. Başlık Ve Jenerik Ekleme

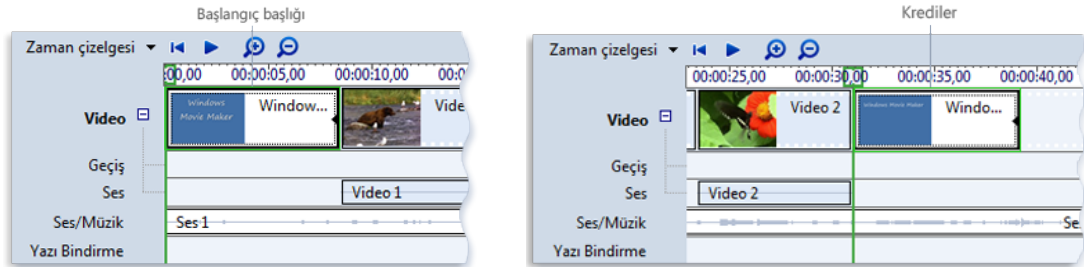
Windows Movie Maker'la filminize başlık adınızı, tarih, jenerik ve diğer metinleri ekleyebilirsiniz. Örneğin, filminizde görüntülenen kişi veya sahneyi sunmak için bir başlık eklemek isteyebilirsiniz.

Başlık metnini filminizde farklı yerlere ekleyebilirsiniz: başlangıca veya sonra, klipten önce veya sonra ya da klipin üzerine yayılmış olarak. Başlık, ekranda kendi başına veya yürütüldüğü sırada videonun üzerini kaplamış biçimde belirli bir süre boyunca yürütülür ve ardında başlık yok olur ve video klip veya resim devam eder.

Aşağıdaki resimde video klipten önce görüntülenen başlık ve jenerik içeren bir proje gösterilmiştir:

Resim 25

Zaman çizelgesinde başlangıç başlığı/Zaman çizelgesinde jenerik



m. Film Yayımlama

Bir proje üzerinde çalışmayı tamamladığınızda projeyi film olarak yayımlayabilirsiniz. Film, .wmv dosya adı uzantılı Windows Media dosyası veya .avi dosya adı uzantılı AVI dosyasıdır. Windows Movie Maker'da yayımladığınız bir filmi çeşitli yöntemlerle paylaşabilirsiniz—bilgisayarınız aracılığıyla, kaydedilebilir CD'de, kaydedilebilir DVD'de, e-posta iletilinde ek olarak veya DV kamerada video bant üzerinde.

2.12. ÇOĞALTIM VE SANAT

Çoğaltım teknolojisi tahta baskı tekniğinden beri bilinmektedir. Başlangıçta estetik kaygılar taşımayan baskı tekniği, sonradan estetik kaygılarla kullanılmaya başlandı. Aynı şekilde diğer baskı teknikleri de ilk önce kitapları resimlendirmek için kullanıldı daha sonra sanatçılar estetik kaygılarla yeniden keşfettiler. Tarihsel bir süreç içinde bakıldığında bir kuşak aracın buluşunu gerçekleştiriyor ve ticari amaçla kullanıyor. Ardından gelen başka bir kuşak ta bu aracı sanatsal kaygılarla yeniden keşfediyor. Fotoğraf ve film de aynı süreçten geçti. Fotoğrafla birlikte seri bir şekilde nesnelerin görüntüleri yüzey üzerine kayıt edilerek çoğaltılabilir oldu. Fotoğraf makinesinin mekanik olarak çoğaltım teknolojisi bir yönüyle ressamın uğraşına karşı çıkış olarak görüldü. Fotoğraf fırça ve boyaya gerek duymadan hatta, insan eli değmeden bir çoğaltım teknolojisi sunuyordu (Kılıç, 1995: 9).

Orijinal yapıların fotoğrafla belgelenmesi, filmlerin matbaa tekniği ile basımı çoğaltımı gibi olanaklar müzelerde, sanat galerilerinde sergilenen yapıtların tıpkı basımlarının (röprodüksiyon) kataloglar, kitaplar, dergiler aracılığıyla yayımlanma geleneğini başlatır. Böylece çoğaltım tekniği bu yanıyla hem estetik hem de sanatın Pazar alanını geliştiren, orijinal değerini daha da artıran önemli bir gücü doğurdu (Bozkurt, 2005 : 40).

Fotoğraf görüntüyü, film ise görüntü ve sesi önce kayıt edip ardından çoğaltan bir teknolojidir. Elektronik görüntünün televizyona sağladığı ise kayıt yapabilmenin çok ötesindedir. Bir konuyu anında görüntü ve ses olarak yeniden üretmektedir. Televizyon yayıncılığı insanlara anındalığın şimdiliğini yaşatarak, elektronik görüntüyü bir çoğaltım teknolojisi olarak fotoğraf ve filmin ulaştığından çok daha geniş kitlelere ulaştırdı (Kılıç, 1995: 10).

Walter Benjamin'e göre, sanat yapıtı her zaman üretilebilir olmuştur. Sanat öğrencileri ustalaşmak, ustalar yapıtların yaygınlaşmasını sağlamak ve diğerleri de kazanç uğruna sonradan çoğaltma yapmışlardır. Ancak sanat yapıtının, teknolojik gelişmelerin kullanımıyla birlikte yeniden üretimi, diğerlerinden daha hızlı bir biçimde sanat yapıtlarının biricikliğini ortadan kaldırmaktadır. Sanat eserinin teknik yoluyla yeniden üretimi, sanat eserinin “şimdi ve burada”lığını sarsmaktadır (Benjamin 2004: 52-53).

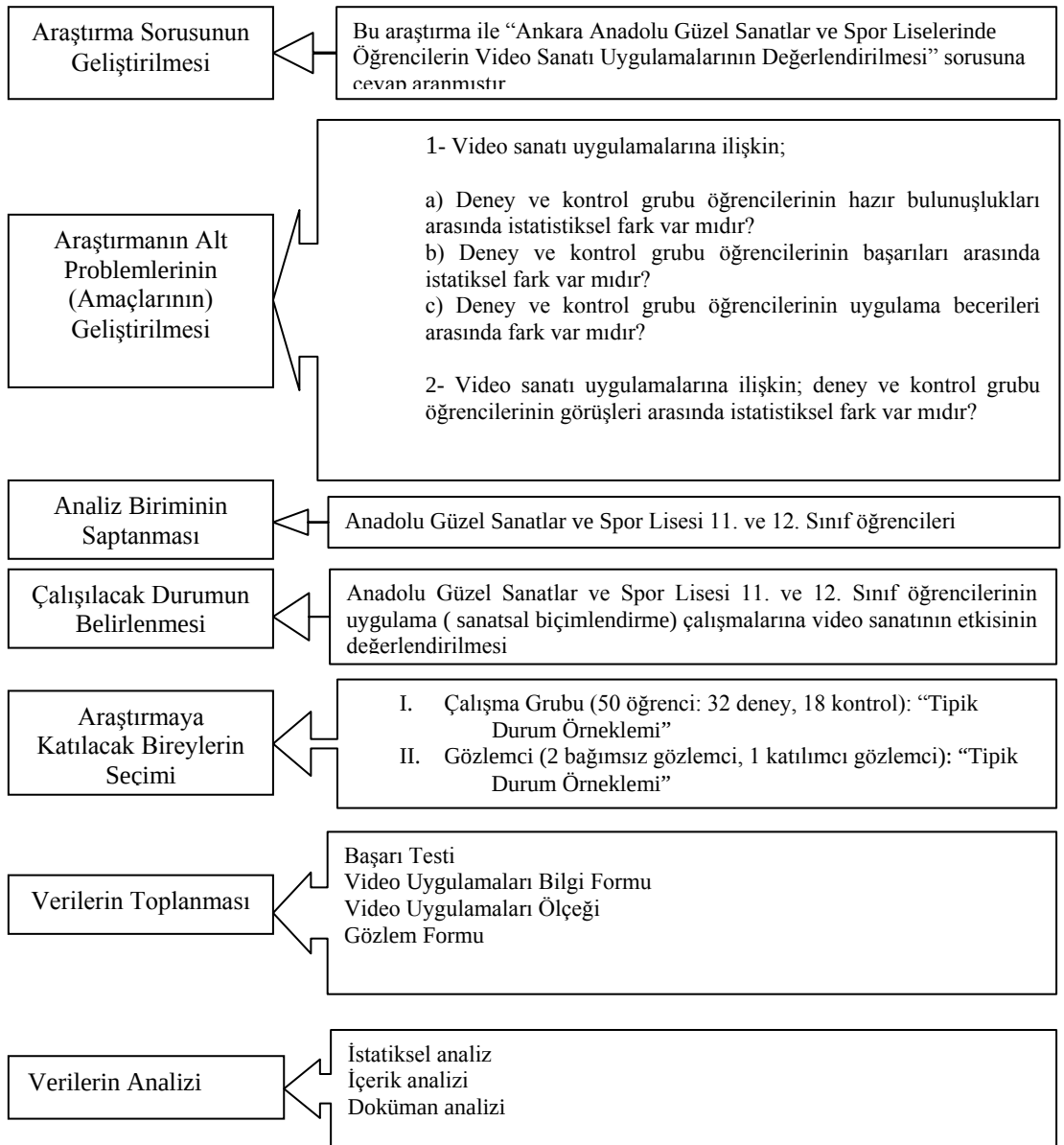
BÖLÜM III.

YÖNTEM

Bu bölümde: araştırmanın modeli, örneklem, verilerin toplanması ve verilen analizi konusunda açıklamalar yer almaktadır.

Şekil 1

Araştırma Aşamaları



3.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırma deneysel desenle gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın alt problemlerini test etmek için öntest-sontest kontrol gruplu desen kullanılmıştır. Bunun, deneysel işlemin bağımlı değişken üzerindeki etkisinin test edilmesiyle ilgili olarak araştırmacıya yüksek bir istatistiksel güç sağlayan, elde edilen bulguların neden sonuç bağlamında yorumlanmasına olanak veren ve davranış bilimlerinde sıklıkla kullanılan güçlü bir desen olduğu söylenebilir (Büyüköztürk, 2001: 27). Araştırma için Ankara Güzel Sanatlar ve Spor Lisesi Resim Bölümü 11. ve 12. sınıf öğrencilerine, proje dersi kapsamında, sanatsal proje uygulamalarına ilişkili olarak 32 kişilik deney ve 18 kişilik kontrol grubu farklı sınıf örnekleme olarak belirlenmiştir. Burada **eşitlenmemiş kontrol grubu modeli** kullanılmıştır. Karasar'a (2007) göre; eşitlenmemiş kontrol gruplu model, aslında, öntest - sontest kontrol gruplu modele benzer. Aralarındaki tek önemli ayrılık, burada grupların gelişigüzel olmasıdır. Modelde, yansız atama yoluyla eşitlenmeleri için özel bir çaba harcanmıyor. Ancak, katılanların, katılanların benzer nitelikte olmalarına olabildiğince özen gösterilir.

32 kişilik deney grubuna video sanatı uygulamaları (video enstelasyon, performans videosu, video performansı , dijital video, video montaj teknikleri, interaktif video vs.) konuları seçilerek 6 haftalık detaylandırılmış ders programı hazırlanmış ve uygulanmıştır. Kontrol grubu ise bu sürede müfredat programında belirlenen programlama süresinde video sanatı ve uygulama eğitimi almıştır. Bu süreçte deney ve kontrol grubuna öntest ve sontest başarı testi, video uygulamaları ölçeği deneysel araştırma deseni gerçekleştirilmiştir. Uygulama öncesi öğrencilerin hazır bulunuşluklarını belirlemek amacıyla video uygulamaları bilgi formu ile veriler toplanmıştır. Deney ve kontrol grubunda başarılı olan 6'şar öğrenci belirlenerek video sanatı uygulaması yaptırılmıştır. Gerçekleştirilen uygulama süreci ve ortaya çıkan çalışmaları değerlendirmek için 3 gözlemci tarafından doldurulan gözlem formlarıyla veriler toplanmış ve karşılaştırma yapılmıştır.

Araştırmacı “katılımcı gözlem” ile çalışma ortamını gözlemleyerek; ortaya çıkan verilere yönelik içerik analizine ve bulgular ile ilişkili yorumlarına katkı sağlamayı amaçlamıştır. Ayrıca uygulama sonucu ortaya çıkan çalışmaları gözlem formu

doldurarak değerlendirme yapmıştır. Uygulama sürecinin tarafsız bir şekilde gözlemlenmek ve uygulamaları değerlendirmek için bağımsız gözlemciden yararlanılmıştır. Bağımsız gözlemci; araştırmanın hazırlık aşamasından sürecin sonuna kadar gözlemlerde bulunmuş ve değerlendirme yapmıştır.

Bağımsız Gözlemci 1: Yüksek lisans mezunu, video sanatı konularında bilgi sahibi Görsel Sanatlar Dersi öğretmenidir ve araştırma da gözlem yöntemini kullanmıştır. Gözlemcinin araştırmanın önemi açısından bağımsız hareket ettiği düşünülmektedir. Bağımsız gözlemci ile uygulama sonrasında yapılan uygulamaları değerlendirmek için gözlem formları doldurtulmuş, böylece gözlemcinin değerlendirmeleri bir veri kaynağı olarak kullanılmıştır.

Tablo 1

Bağımsız Gözlemci I: Demografik Özellikleri

Mesleği	Görsel Sanatlar Öğretmeni (video sanatı konularını bilen)
Öğrenim Durumu	Yüksek Lisans
Deneyimi	14 yıl
Cinsiyeti	E

Tablo 2

Bağımsız Gözlemci II: Demografik Özellikleri

Mesleği	Görsel Sanatlar Öğretmeni (Video sanatı konularında bilgi sahibi, çağdaş sanat tarihi ve grafik tasarım dersleri veren, bilgisayar kullanımı ve programları konusunda uzman)
Öğrenim Durumu	Lisans
Deneyimi	12 yıl
Cinsiyeti	E

Bağımsız Gözlemci 2: Video sanatı konularında bilgi sahibi, çağdaş sanat tarihi ve grafik tasarım dersleri veren, bilgisayar kullanımı ve programları konusunda uzman Görsel Sanatlar Dersi öğretmenidir ve araştırma da gözlem yöntemini kullanmıştır. Gözlemcinin araştırmanın önemi açısından bağımsız hareket ettiği düşünülmektedir.

Bağımsız gözlemci ile uygulama sonrasında yapılan uygulamaları değerlendirmek için gözlem formları doldurtulmuş, böylece gözlemcinin değerlendirmeleri bir veri kaynağı olarak kullanılmıştır.

Araştırmanın uygulaması aşamasında konu anlatımı için alanında uzman eğitimcilerden yararlanılmıştır. Ders planı oluşturulurken ve içerik hazırlanırken bu uzmanların görüşlerinden faydalanılmıştır. Proje dersi kapsamında yapılan uygulama 6 hafta da tamamlanmıştır. Bu süreçte deney grubuna video sanatı tarihi, video sanatı uygulamaları ve video sanatı eseri oluşturma yöntem ve teknikleri konusunda detaylandırılmış eğitim verilmiştir. Bu aşamada uzman eğitimcilerden konu anlatımı ve uygulama için yararlanılmıştır. Hacettepe Üniversitesi Araştırma Görevlisi uzman olarak video sanatı konusunda kapsamlı bir sunum yapmıştır. Kontrol grubu ise müfredatta yer alan program doğrultusunda video sanatı hakkında eğitim almıştır. Öğrencilere verilen eğitim süreci tamamlandıktan sonra deney grubundan başarılı 6 öğrenci ve kontrol grubundan başarılı 6 öğrenci seçilerek uygulama yapmaları istenmiştir. Her iki grupta aldıkları eğitim doğrultusunda uygulamalarını tamamlamaya çalışmışlardır. Uygulama sonuçları gözlemciler tarafından değerlendirilmiş ve karşılaştırılmıştır. Araştırmacı da çalışma grupları ile uygulamanın her aşamasında bulunmuş ve uygulamaları gözlemlemiştir.

Orta Öğretim Güzel Sanatlar Eğitiminde öğrencilerin Proje Uygulama dersi kapsamında anlatılan konular ve yapılan uygulamalarla teknoloji kullanma becerileri de değerlendirilmiş olmaktadır. Sanat eseri oluştururken farklı teknik ve malzemeleri kullanma becerileri ve yatkınlıkları değerlendirilmeye çalışılmıştır. Kavramsal düşünme ve yöntem geliştirme temelinde uygulama becerileri ortaya konmaya çalışılmıştır. Uygulama sürecinde program kullanma, dijital ortamın olanaklarından faydalanabilme ve bu doğrultuda sanatsal biçimlendirmeler yapabilmeye dönük başarıları değerlendirilmiştir. Ayrıca video sanatı uygulamaları hakkındaki bilgi ve görüşlerindeki değişiklikler belirlenmeye çalışılmıştır. Öğrencilere yaptırılan çalışmalar ile video sanatının öğrencilerin görüş ve kazanımlarına etkisi incelenmiştir. Bu amaçla, bilgilendirme-uygulama süreci ve elde edilen sanatsal çalışmaların sonuçları, öğrenci çalışma süreçlerinin gözlemlenmesi ve incelenmesini nicel veri analizleri yaparak ortaya konulmaya çalışılmıştır.

3.2. Evren ve Örneklem

Örneklem oluşturulurken öncelikle Güzel Sanatlar ve Spor Liselerinin sayısı ve özel durumu göz önünde bulundurulmuştur. Bu bağlamda Ankara Güzel Sanatlar ve Spor Lisesi 11. ve 12. sınıfların hazır bulunuşlukları göz önünde bulundurularak tamamı örnekleme katılmaya çalışılmıştır. Eğitim düzeylerindeki farklılığın etkisinin sonuçları etkilememesi için oluşturulan gruplarda orantılı bir dağılım gözetilmiştir. Böylece farklı sınıf uygulaması sonucu ortaya çıkan durum nedeniyle sınıf mevcudiyetleri doğrultusunda denek sayıları eşit olmayan iki temel grup ortaya çıkmıştır. Bu durumun istatistiksel verilere önemli bir etkisinin olmayacağına dair istatistikçi uzman tarafından da görüş alınmıştır.

I. Çalışma Grubu (50 öğrenci: 32 deney, 18 kontrol): burada amaçlı örneklem yöntemlerinden **oransız eleman örnekleme** yöntemi kullanılmıştır. Karasar’a (2007) göre; Eleman örnekleme, evrendeki elemanların, tek tek, eşit seçilme şansına sahip oldukları durumda yapılan örnekleme eleman örnekleme denir. Oransız eleman örnekleme, evrendeki tüm elemanların birbirine eşit seçilme şansına sahip oldukları örnekleme türüdür. Buna, “basit tesadüfi örnekleme”, “yalın örnekleme”, “yansız örnekleme” ya da İngilizcesinden “simple random sampling” gibi adlar da verilmektedir. Oransız eleman örneklemede, evrendeki eleman türlerinden her birinden örneklem’ e girenlerin sayısı, tümü ile sansa bırakılmıştır. Bu doğrultuda örneklem olarak oluşturulan 32 kişilik deney grubunda; 20 öğrenci 11. sınıf, 12 öğrenci ise 12. Sınıftandır. 18 kişilik kontrol grubunda ise 10 öğrenci 11. sınıf, 8 öğrenci ise 12. sınıftandır.

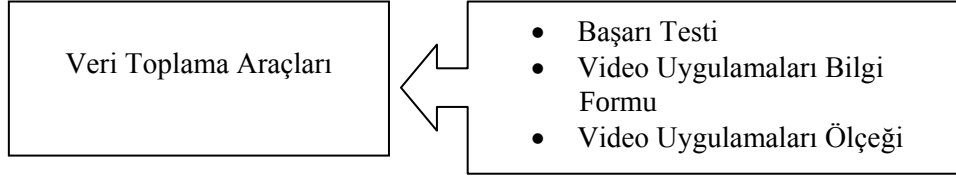
Tablo 3
Sınıflara Göre Öğrenci Dağılım Tablosu

Öğrenci Dağılımı					
Deney Grubu		Kontrol Grubu		Toplam	
32		18		50	
11. sınıf	12. sınıf	11.sınıf	12.sınıf	11.sınıf	12.sınıf
20	12	10	8	30	20
%62.5	%37.5	%55.6	%44.4	%60	%40

32 kişilik deney grubu ve 18 kişilik kontrol grubuna Başarı testi, Video Uygulamaları Ölçeği ön-test ve son-test olarak, Video Uygulamaları Bilgi Formu ön-test olarak uygulanmıştır.

Şekil 2

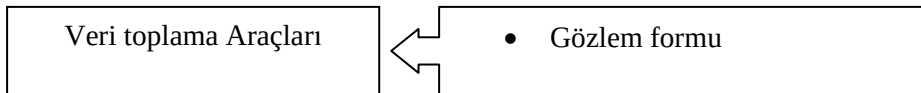
I. Çalışma Grubu Ön-Test ve Son-Test Veri Toplama Araçları



II. Çalışma Grubu: Araştırmada uygulama sürecinin değerlendirilmesi için deney ve kontrol grubundan, başarı testi, video uygulamaları bilgi formu ve video uygulamaları ölçeği verileri göz önünde bulundurularak her iki grupta da başarıları en yüksek olan 6’şar öğrenci seçilmiştir. . Burada **oranlı eleman örnekleme** yöntemi kullanılmıştır. Karasar’a (2007) göre; alt evrendeki tüm elemanların birbirine eşit seçilme şansına sahip oldukları örnekleme türüdür. Bu örnekleme yapabilmek için, önce, evren, araştırma açısından önemli görülen belli bir değişkene göre, kendi içinde benzeşikliği olan, “alt evren”lere ayrılır. Sonra bu alt evrenlerden her birinden, eleman örnekleme yapılır. 6 deney, 6 kontrol grubu toplam 12 öğrencinin uygulama süreci ve sonuçları 3 gözlemcinin doldurduğu gözlem formu verileri ile değerlendirilmiş ve karşılaştırılmıştır.

Şekil 3

II. Çalışma Grubu Veri Toplama Araçları



3.3. Verilerin Toplanması

Verilerin toplanması aşamasında iki temel yol izlenmiştir.

Tablo 4
Veri Toplama Araçları

Alanyazın (Literatür) Tarama	• Kütüphaneler • Basılı Yayınlar • İnternet • Tezler
Nicel Veri Toplama Araçları	• Başarı Testi • Video Uygulamaları Bilgi Formu • Video Uygulamaları Ölçeği • Gözlem Formu

Araştırmacı ve Bağımsız Gözlemciler 2011-2012 Eğitim-öğretim yılı içerisinde 6 haftalık ders süresince katılımcı-gözlemci olarak bulunmuştur. Dersler, video kaydı ve fotoğraf çekimi ile belgelenmiştir. Müdür ve öğretmenlerle görüşmeler yaparak okul ile ilgili dokümanlar incelenmiştir. Hazırlanan veri toplama araçlarının yardımı ile de verilere ulaşılmaya çalışılmıştır.

3.3.1. Alanyazın (Literatür)Tarama

Araştırma konusu ile ilgili olarak kütüphaneler ve internetten Türkçe ve diğer dillerde yazılı kaynaklar taranmıştır. Yüksek Öğretim Kurulu Tez Merkezi'nden ve Milli Eğitim Bakanlığı'ndan Konu ile ilgili kaynaklar taranmıştır. Buna ek olarak yeni çıkan yayınlar incelenmiştir. Böylelikle görsel ve yazılı dokümanlar sağlanmaya çalışılmıştır.

3.3.2. Nicel Verileri Toplama Tekniği

Desen olarak, deneysel modeller içerisinde yer alan, Çok denekli-çok faktörlü deneysel desen kullanılmıştır. Bu araştırma öntest-sontest kontrol gruplu desen üzerinde yürütülmüştür. Kontrollü ön ve son test modelde araştırma belirli amaçlar için daha önce şekillenmiş olan gruplar üzerinde yapılmaktadır. Daha önce oluşmuş gruplar aynen alınmakta; ancak, bunlardan bir tanesi deney grubu, öteki de kontrol grubu olarak rasgele-seçkisiz (random) yolla atanmaktadır. Gruplar, bir kez deney başlamadan önce bir kez de deney bittikten sonra bağımlı değişken üzerinde olmak üzere iki kez ölçülmektedir (Kaptan, 1998: 85).

Tablo 5
Deney ve Kontrol Grubu Veri Toplama

Veri Toplama Araçları	Deney grubu (32 Öğrenci)		Kontrol grubu (18 öğrenci)	
	Ön Test	Son Test	Ön Test	Son Test
Başarı Testi	x	x	x	x
Video Uygulamaları Ölçeği	x	x	x	x
Video Uygulamaları Bilgi Formu	x	-	x	-
	Deney Grubu (Başarılı 6 Öğrenci)		Kontrol Grubu (Başarılı 6 Öğrenci)	
Gözlem Formu	3 Gözlemci		3 gözlemci	

B

Bu araştırmada, Ankara AGSSL’de öğrenim gören 11. ve 12. sınıf öğrencileri arasından 32 deney grubu 18 kontrol grubu olmak üzere toplam 50 öğrenci seçilmiştir. Gruplardan biri deney, diğeri kontrol grubu olmak üzere seçkisiz (random) olarak atanmıştır. Katılımcılar, deneysel işlemde önce ve sonra bağımlı değişkenlerle ilgili olarak ölçüme tabi tutulmuşlardır. Ayrıca deney grubundan başarılı 6 öğrenci ve kontrol grubundan başarılı 6 öğrencinin uygulama süreci ve çalışmaları 3 gözlemci tarafından değerlendirilmiş ve karşılaştırılmıştır.

Tablo 6
Nicel Araştırma Verilerinin Alt Amaçlar ile İlişkisi

1- Video sanatı uygulamalarına ilişkin;		
a) Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin hazır bulunuşlukları arasında istatistiksel fark var mıdır?	Video Uygulamaları Bilgi Formu	Yüzde
b) Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin başarıları arasında istatistiksel fark var mıdır?	Başarı Testi	SPSS
c) Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin uygulama becerileri arasında fark var mıdır?	Gözlem Formu	Yüzde
2- Video sanatı uygulamalarına ilişkin; deney ve kontrol grubu öğrencilerinin görüşleri arasında istatistiksel fark var mıdır?	Video Uygulamaları Ölçeği	SPSS

Araştırmanın alt amaçlarına yönelik nicel veri toplama araçlarının; alt amaçlar ile bağlantısı aşağıda Tablo 6’de gösterilmiştir.

3.3.3. Veri Toplama Araçları

Deney ve kontrol grubuna ait veriler aşağıdaki veri toplama araçları ile toplanmıştır. Kullanılan veri toplama araçları ve özellikleri aşağıdaki gibidir.

Başarı Testi: 6 haftalık uygulama süreci öncesinde ve sonrasında deney ve kontrol gruplarının başarılarını ölçmek için, 22 maddeden oluşan 5 seçenekli çoktan seçmeli başarı testi hazırlanmıştır. Test sorularını hazırlama sürecinde öğrencilerin eğitim seviyeleri ve hazır bulunuşluk düzeyleri göz önünde tutulmuştur. Ayrıca iki adet görsel sanatlar öğretmeninden uzman görüşü alınmıştır. Uygulama konuları kapsamında hazırlanan soruların pilot uygulaması yapılarak geçerlik ve güvenilirliği sağlanmıştır.

Video Uygulamalar Ölçeği: Deney ve kontrol grubunun video sanatı uygulamalarına dönük görüşlerini değerlendirmek için, 20 maddeden oluşan 5’li Likert Tipi ölçek hazırlanmıştır. Hazırlanan sorular video sanatı ve uygulamaları konusunda öğrencilerin tutumlarının belirlemede de yardımcı olmuştur. Uygulama sahasında çalışan iki adet görsel sanatlar öğretmeninden uzman görüşü alınarak hazırlanmıştır. Pilot uygulama yapılarak geçerlik ve güvenilirliği sağlanmıştır.

Video Uygulamaları Bilgi Formu: 6 haftalık uygulama süreci öncesinde deney ve kontrol grubu öğrencilerinin hazır bulunuşluklarını ölçmek için, iki adet uzmanın görüşleri paralelinde 12 maddelik bilgi formu hazırlanmıştır.

Gözlem Formu: 6 haftalık uygulama süreci sonunda, deney ve kontrol grubundan en başarılı olduğu tespit edilen 6’şar öğrencinin yaptığı uygulamaları değerlendirmek için, uygulama kriterlerini tanımlayan maddelerden oluşan gözlem formu düzenlenmiştir. Uygulama süreci için hazırlanan ders programı paralelinde düzenlenen gözlem formu maddeleri, uygulama aşamalarında gerçekleşmesi gereken kriterler doğrultusunda hazırlanmıştır. İki görsel sanatlar eğitimcisi uzmanın görüşleri alınarak hazırlanan formun, pilot uygulaması yapılarak geçerlik ve güvenilirliği sağlanmıştır..

3.4.Verilerin Analizi

Verilerin analizi ile, süreç içinde ve sonuçta ortaya çıkan veriler karşılaştırılarak incelenmiş ve ortaya konmuştur.

Verilerin analizi temel olarak istatistiksel analiz teknikleri kullanılmıştır. SPSS programı kullanılarak ve yüzde hesaplaması yaparak veriler analiz edilmiştir

3.5. Geçerlik ve Güvenirlik

3.5.1. Başarı Testinin Güvenirlik Geçerlik Çalışması

Araştırmada, 11. ve 12. sınıf öğrencilerinin “Anadolu Güzel Sanatlar Liselerinde Atölye Çalışmalarında Video Sanatının Etkisinin Değerlendirilmesi” ilişkin başarılarını belirlemek amacıyla 38 soruluk 5 seçenekli çoktan seçmeli test sorusu tipinde bir test hazırlanmıştır. Hazırlanan test 11. ve 12. sınıflarda öğrenim gören 25 öğrenciye uygulanarak bir pilot uygulama yapılmıştır. Pilot uygulama sonucuna göre başarı testinin her bir sorusunun madde ayırıcılık katsayıları (çift serili korelasyon katsayısı) değerlendirilmiştir. Madde ayırıcılık katsayısı değerlerinin yorumlanmasında Tablo 7’deki ölçütler baz alınmıştır (Atılgan, Kan ve Doğan: 387).

Tablo 7

Başarı Testinin Güvenirlik Geçerlik Çalışmasında Madde Ayırıcılık Katsayıları

Madde ayırıcılık katsayısı	Madde Seçme Kararı
>0.40	Çok iyi işleyen maddedir, testte olduğu gibi alınabilir
0.30 - 0.39	Düzeltilme yapmaksızın ya da küçük düzeltmelerle testte alınabilir.
0.20 - 0.29	Sınırdaki maddedir, gerekirse düzeltilerek testte alınabilir.
<0.19	Kesinlikle testte alınmalı ya da tamamen düzeltilmelidir.

Aynı zamanda pilot uygulamada her bir sorunun madde güçlükleri analiz edilmiştir. Madde güçlüğü sorunun kolaylığı ya da zorluğu hakkında bir bilgi verir.

Madde ayırıcılığı yüksek orta güçlükteki soruların seçilmesi gerekmektedir. Madde güçlüğü 0 ile 1 arasında değerler alır. Madde güçlüğü'nün sıfıra yaklaşması sorunun zor;1'e yaklaşması sorunun kolay olduğu hakkında bir bilgi verir. Orta güçlükteki bir sorunun 0,40 ile 0,60 değerleri arasında olması gerekmektedir. Tablo 8'de pilot uygulamada kullanılan soruların madde güçlükleri ile birlikte madde ayırıcılıkları gösterilmiştir.

Tablo 8
Başarı Testi; Pilot Uygulama Sonucuna Göre Soruların Madde İstatistikleri

Soru No	Madde Güçlüğü	Madde toplam korelasyon	Soru No	Madde Güçlüğü	Madde toplam korelasyon
1	0,88	0,49	20	0,20	0,61
2	0,76	0,53	21	0,20	0,39
3*	0,08	-0,07	22*	0,20	0,17
4*	0,12	-0,28	23*	0,12	0,13
5	0,32	0,67	24*	0,20	0,10
6	0,44	0,41	25*	0,12	0,08
7	0,48	0,65	26	0,52	0,46
8*	0,12	-0,28	27*	0,32	-0,08
9*	0,36	0,16	28	0,04	0,50
10	0,40	0,75	29	0,24	0,67
11	0,32	0,58	30*	0,28	0,17
12	0,12	0,34	31	0,20	0,87
13*	0,28	0,17	32	0,28	0,75
14*	0,08	0,00	33*	0,12	0,13
15*	0,36	0,29	34	0,12	0,34
16*	0,04	0,06	35*	0,12	0,23
17	0,12	0,54	36	0,12	0,44
18	0,16	0,34	37	0,12	0,75
19	0,24	0,34	38	0,28	0,39

*Testten çıkarılan maddeler

Tablo 7'de maddelerin madde geçerlik katsayıları incelendiğinde ayırt ediciliklerinin 0,30 değerinden düşük toplam 16 maddenin (3,4,8,9,13,14,15,16,22,23,24,25,27,30,33 ve35. maddeler) bulunduğu görülmüştür. Pilot uygulama sonucunda 38 sorunun KR-20 güvenirlik katsayısı 0.628 iken nihai testte seçilen 16 maddelik testin ise KR-20 güvenirliği 0,782'ye yükselmiştir. Güvenirlik katsayısı, 0 ile +1 arasında değişkenlik gösterir. Güvenirlik katsayısının 1'e yakın değerler alması güvenirliğin yüksek olduğu, sorular arasında iç tutarlılığın yüksek olduğu anlamına gelir ve istendiktir. Yapılan geçerlik ve güvenirlik çalışması sonucu belirlenen 22 madde araştırmada kullanılmıştır.

3.5.2. Video Uygulamaları Ölçeğinin Geçerlik ve Güvenirlik Analizi

11. ve 12. sınıf “Video Sanatı Uygulamaları konularına karşı görüşlerini” ölçmek amacıyla 60 maddelik hazırlanan ölçek 57 öğrenciye uygulanarak bir pilot uygulama yapılmıştır. Ölçeğin faktöriyel yapısını belirlemek ve aynı zamanda geçerlik çalışması için pilot uygulamada toplanan verilere açıklayıcı faktör analizine Varimax döndürme işlemi uygulanarak açıklayıcı faktör analizi yapılmıştır. Yapılan faktör analizi sonucunda ilk etapta döndürülmüş faktör yükleri değerlendirilmiştir. Ölçek geliştirme sürecinde faktör yükünün 0.45 olması gerektiği ve yüksek iki yük değeri arasındaki farkın en az 0.10 olması belirtilmiştir (Büyüköztürk, 2002). Yapılan ilk faktör analizinde 1,2,3,4,7,12,13,16,18,19,20,21,22,24,25,26,27,28,29,30,31,32, 36,37, 38,39,42,43,44,47,48,50,51, 53,54,55,56,57,59 ve 60.maddelerin faktör yük değerlerinin 0.45’den düşük olması ve bazı maddelerin ise yük değerleri arasındaki farkın 0.10 değerinden düşük olması gerekçesiyle toplam 39 madde çıkarılarak faktör analizi tekrarlanmıştır. İkinci kez yapılan faktör analizinde 46 ve 49..maddelerin faktör yük değerlerinin 0.45’den düşük olması nedeniyle toplam 2 madde daha çıkarılarak üçüncü kez faktör analizi tekrarlanmıştır. Üçüncü ve dördüncü kez yapılan faktör analizinde 14 ve 40. maddeler çıkarılmış ve dördüncü kez faktör analizi yapılmıştır. Kalan 213 madde üzerinden yapılan faktör analizine ilişkin açıklanan varyans tablosu Tablo 9’da gösterilmiştir.

Tablo 9

Video Uygulamaları Ölçeğinin Geçerlik ve Güvenirlik Analizi Varyans Tablosu

Faktör	Öz değerler		
	Toplam	Açıklanan Varyans %	Birikimli Varyans %
1	3,952	30,398	30,398
2	1,701	13,085	43,483
3	1,390	10,689	54,172
4	1,265	9,732	63,904
Kaiser-Meyer-Olkin örneklem yeterliliği:0.675			
Bartlett's Küresellik testinin ki kare değeri= 199,369 Sd= 78 p=0.000			

Kaiser-Meyer-Olkin istatistiğinin 0,675 olduğu ve bu istatistiğin 0.50 den büyük çıkması ise veriler için örneklem sayısının yeterli olduğunun bir göstergesidir (Kalaycı, 2005, s:322). Oran ne kadar yüksek ise veri seti faktör analizi yapmak için o kadar iyidir. Bartlett küresellik testi sonuçları da verilerin faktör analizi için uygunluğunu test eder. Dolayısıyla bu veriler için verilerin faktör analizine uygun olduğu gözlenmiştir($p<0.05$).

Açıklanan toplam varyans tablosu incelendiğinde 13 maddelik ölçekte 1 özdeğerinden büyük dört faktörün bulunduğu ve bu dört faktörlü ölçme aracı ile ölçülen özelliğin %64'ünün ölçüldüğü gözlenmiştir. Ölçek maddelerinin döndürülmüş ve sıralanmış faktör yükleri Tablo 10'da gösterilmiştir.

Tablo 10
Video Uygulamaları Ölçeğinin Geçerlik ve Güvenirlik Analizi
Ölçek Maddelerinin Faktör Yükleri

	Faktör			
	1	2	3	4
S9	0,792			
S5	0,786			
S11	0,764			
S10	0,752			
S15	0,528			
S17		0,764		
S34		0,686		
S35		0,670		
S33		0,665		
S45			0,784	
S58			0,747	
S6				0,820
S8				0,706

Faktör yükleri incelendiğinde tüm maddenin 0,45 değerinden yüksek faktör yüküne sahip olduğu gözlenmiştir. Ölçeğin güvenirliğine Cronbach Alpha katsayısı ile bakılmıştır. 13 maddelik ölçeğin Cronbach Alpha katsayısı 0.746 olarak elde edilmiştir. Güvenirlik katsayısı, 0 ile +1 arasında değişkenlik gösterir. Güvenirlik katsayısının 1'e yakın değerler alması güvenirliğin yüksek olduğu, maddeler arasında iç tutarlılığın yüksek olduğu anlamına gelir ve istendiktir.

Geçerlik ve güvenirlik çalışması sonucu kalan 13 maddeye araştırma için önemli olduğu düşünülen 7 madde daha eklenerek 20 maddelik video uygulamaları ölçeği olarak kullanılmıştır.

3.5.3. Gözlem Formu Geçerlik Ve Güvenirlik Çalışması

Gözlem formu iki görsel sanatlar öğretmeninin katkılarıyla hazırlanmıştır. Maddeler ve geçerli kriterlerin belirlenmesinde, hazırlanan ünite planındaki ders konuları ve kazanımlar göz önünde bulundurulmuştur. Oluşturulan maddelerin geçerliğini ve güvenilirliğini sınamak için iki adet uygulama projesi üzerinde denenmiştir. Uygulama sürecinin yüksek düzeyde değerlendirilebildiği kanaati doğrultusunda gözlem formu oluşturulmuştur.

BÖLÜM IV.

BULGULAR VE YORUM

Araştırmanın temel ve alt amaçları doğrultusunda hazırlanan yöntem ve veri toplama araçları ile bulgulara ulaşılmıştır. Ortaya çıkan bulgular tablolar oluşturularak istatistiksel veriler ve yorumlaması olarak açıklanmıştır.

4.1. Video Uygulamaları Bilgi Formu Verilerine Ait Bulgu ve Yorumlar

Burada öğrencilerin video sanatı uygulamaları konusunda hazır bulunuşluklarını belirlemek için oluşturulan, video uygulamaları bilgi formuna ait bulgular değerlendirilmiştir.

Tablo 11
Video Uygulamaları Bilgi Formu;
Daha Önce Video Kamera Kullandınız Mı? Sorusuna Ait Veriler

			Grup		Toplam
			Deney	Kontrol	
Daha önce video kamera kullandınız mı?	Evet	n	27	16	43
		%	62,8%	37,2%	100,0%
	Hayır	n	4	1	5
		%	80,0%	20,0%	100,0%
Toplam		n	31	17	48
		%	64,6%	35,4%	100,0%

Daha önce video kamera kullandınız mı? Sorusuna Evet diyen öğrencilerin %63 deney, %37'si kontrol grubundadır; Hayır diyen öğrencilerin %80'i deney, %20'si kontrol grubundadır. Toplamda 48 öğrenciden 43'ü Evet, 5'i Hayır cevabı vermiştir. Cevapların deney ve kontrol grubundaki dağılım frekansı orantısı birbirine paraleldir. Sonuç olarak çoğunluğun video kamera kullanmayı bildiği anlaşılmıştır.

Tablo 12**Video Uygulamaları Bilgi Formu;****Daha önce teknoloji kullanarak sanat eseri yaptınız mı? Sorusuna Ait Veriler**

			Grup		Toplam
			Deney	Kontrol	
Daha önce teknoloji kullanarak sanat eseri yaptınız mı?	Evet	n	15	9	24
		%	62,5%	37,5%	100,0%
	Hayır	n	15	9	24
		%	62,5%	37,5%	100,0%
Toplam			n	30	18
			%	62,5%	37,5%
					48
					100,0%

Daha önce teknoloji kullanarak sanat eseri yaptınız mı? Sorusuna Evet diyen öğrencilerin %62,5'i deney, %37,5'i kontrol grubundadır; Hayır diyen öğrencilerin %62,5'i deney, %37,5'i kontrol grubundadır. Toplamda 48 öğrenciden 24'ü Evet, 24'ü Hayır cevabını vermiştir. Cevapların deney ve kontrol grubundaki dağılım frekansı orantısı birbirine paraleldir. Sonuç olarak daha önce teknoloji kullanarak sanat eseri yapanların sayısının yarı yarıya olduğu anlaşılmıştır.

Tablo 13**Video Uygulamaları Bilgi Formu;****Okulunuzda hangileri bulunmaktadır? Sorusuna Ait Veriler**

		Grup		Toplam
		Deney	Kontrol	
Okulunuzda hangileri bulunmaktadır?	video kamera	2	4	6
	projeksiyon cihazı	30	17	47
	Bilgisayar	31	18	49
	Televizyon	18	8	26
Toplam		81	47	128

Okulunuzda hangileri bulunmaktadır? Sorusuna deney grubundan 2, kontrol grubundan 4 kişi ‘video kamera’, deney grubundan 30, kontrol grubundan 17 kişi ‘projeksiyon cihazı’, deney grubundan 31, kontrol grubundan 18 kişi ‘bilgisayar’, deney grubundan 18, kontrol grubundan 8 kişi ‘televizyon’ var demiştir. Sonuç olarak okulda ‘video kamera’ nın var olmadığı ya da büyük çoğunluğun varlığından haberdar olamadığı anlaşılmıştır.

Tablo 14

Video Uygulamaları Bilgi Formu;

Bilgisayar kullanarak video montajı yapabilir misiniz? Sorusuna Ait Veriler

			Grup		Toplam
			Deney	Kontrol	
Bilgisayar kullanarak video montajı yapabilir misiniz?	Evet	n	16	11	27
		%	59,3%	40,7%	100,0%
	Hayır	n	16	7	23
		%	69,6%	30,4%	100,0%
Toplam		n	32	18	50
		%	64,0%	36,0%	100,0%

Bilgisayar kullanarak video montajı yapabilir misiniz? Sorusuna Evet diyen öğrencilerin %59,3’ü deney, %40,7’si kontrol grubundadır; Hayır diyen öğrencilerin %69,6’sı deney, %30,4’ü kontrol grubundadır. Toplamda 50 öğrenciden 27’si Evet, 23’ü Hayır cevabını vermiştir. Cevapların deney ve kontrol grubundaki dağılım frekansı orantısı birbirine paraleldir. Sonuç olarak öğrencilerin yarıdan fazlasının bilgisayar kullanarak video montajı yapabildiği anlaşılmıştır.

Tablo 15
Video Uygulamaları Bilgi Formu;
Performans sanatı hakkında bilginiz var mı? Sorusuna Ait Veriler

			Grup		Toplam
			Deney	Kontrol	
Performans sanatı hakkında bilginiz var mı?	Evet	n	13	8	21
		%	61,9%	38,1%	100,0%
	Hayır	n	19	10	29
		%	65,5%	34,5%	100,0%
Toplam		n	32	18	50
		%	64,0%	36,0%	100,0%

Performans sanatı hakkında bilginiz var mı? Sorusuna Evet diyen öğrencilerin %61,9'u deney, %38,1'i kontrol grubundadır; Hayır diyen öğrencilerin %65,5'i deney, %34,5'i kontrol grubundadır. Toplamda 50 öğrenciden 21'i Evet, 29'u Hayır cevabını vermiştir. Cevapların deney ve kontrol grubundaki dağılım frekansı orantısı birbirine paraleldir. Sonuç olarak öğrencilerin yarıdan fazlasının Performans Sanatı hakkında bilgi sahibi olmadığı anlaşılmıştır.

Tablo 16
Video Uygulamaları Bilgi Formu;
Video yerleştirme tekniği ile sanat eseri yaptınız mı? Sorusuna Ait Veriler

			Grup		Toplam
			Deney	Kontrol	
Video yerleştirme tekniği ile sanat eseri yaptınız mı?	Evet	n	5	5	10
		%	50,0%	50,0%	100,0%
	Hayır	n	27	13	40
		%	67,5%	32,5%	100,0%
Toplam		n	32	18	50
		%	64,0%	36,0%	100,0%

Video yerleştirme tekniği ile sanat eseri yaptınız mı? Sorusuna Evet diyen öğrencilerin %50'si deney, %50'si kontrol grubundadır; Hayır diyen öğrencilerin %67,5'i deney, %32,5' kontrol grubundadır. Toplam 50 öğrenciden 10'u Evet, 40'ı Hayır cevabını vermiştir. Cevapların deney ve kontrol grubundaki dağılım frekansı orantısı birbirine paraleldir. Sonuç olarak öğrencilerin çoğunluğunun Video Yerleştirme Tekniği ile sanat eseri yapmadığı anlaşılmıştır.

Tablo 17

Video Uygulamaları Bilgi Formu;

Bir sanatsal çalışmada dijital görüntü kullandınız mı? Sorusuna Ait Veriler

			Grup		Toplam
			Deney	Kontrol	
Bir sanatsal çalışmada dijital görüntü kullandınız mı?	Evet	n	13	11	24
		%	54,2%	45,8%	100,0%
	Hayır	n	19	7	26
		%	73,1%	26,9%	100,0%
Toplam		n	32	18	50
		%	64,0%	36,0%	100,0%

Bir sanatsal çalışmada dijital görüntü kullandınız mı? Sorusuna Evet diyen öğrencilerin %54,2'si deney, %45,8'i kontrol grubundandır; Hayır diyen öğrencilerin %73,1'i deney, %26,9'u kontrol grubundadır. Toplam 50 öğrenciden 24'ü Evet, 26'sı Hayır cevabını vermiştir. Cevapların deney ve kontrol grubundaki dağılım frekansı orantısı birbirine paralel değildir. Sonuç olarak bir sanatsal çalışmada Dijital Görüntü kullanan öğrencilerin sayısı yaklaşık olarak yarı yarıya olduğu anlaşılmıştır.

Tablo 18
Video Uygulamaları Bilgi Formu;
Bilgisayar kullanmayı biliyor musunuz? Sorusuna Ait Veriler

			Grup		Toplam
			Deney	Kontrol	
Bilgisayar kullanmayı biliyor musunuz?	Evet	n	32	18	50
		%	64,0%	36,0%	100,0%
Toplam		n	32	18	50
		%	64,0%	36,0%	100,0%

Bilgisayar kullanmayı biliyor musunuz? Sorusuna Evet diyen öğrencilerin %64'ü deney, % 36'sı kontrol grubundandır. Toplam 50 öğrencinin tamamı Evet cevabını vermiştir. Sonuç olarak öğrencilerin tamamının bilgisayar kullanmayı bildiği anlaşılmıştır.

Tablo 19
Video Uygulamaları Bilgi Formu;
Video sanatı hakkında bilginiz var mı? Sorusuna Ait Veriler

			Grup		Toplam
			Deney	Kontrol	
Video sanatı hakkında bilginiz var mı?	Evet	n	14	10	24
		%	58,3%	41,7%	100,0%
	Hayır	n	18	8	26
		%	69,2%	30,8%	100,0%
Toplam		n	32	18	50
		%	64,0%	36,0%	100,0%

Video sanatı hakkında bilginiz var mı? Sorusuna Evet diyen öğrencilerin %58,3'ü deney, %41,7'si kontrol grubundandır; Hayır diyen öğrencilerin %69,2'si

deney, %30,8'i kontrol grubundandır. Toplam 50 öğrenciden 24'ü Evet, 26'sı Hayır cevabını vermiştir. Cevapların deney ve kontrol grubundaki dağılım frekansı orantısı birbirine paraleldir. Sonuç olarak Video Sanatı hakkında bilgi sahibi olan öğrencilerin sayısı yaklaşık olarak yarı yarıya olduğu anlaşılmıştır.

Tablo 20
Video Uygulamaları Bilgi Formu;
Daha önce kavramsal sanat eseri yaptınız mı? Sorusuna Ait Veriler

			Grup		Toplam
			Deney	Kontrol	
Daha önce kavramsal sanat eseri yaptınız mı?	Evet	n	4	4	8
		%	50,0%	50,0%	100,0%
	Hayır	n	24	13	37
		%	64,9%	35,1%	100,0%
Toplam		n	28	17	45
		%	62,2%	37,8%	100,0%

Daha önce kavramsal sanat eseri yaptınız mı? Sorusuna Evet diyen öğrencilerin %50'si deney, %50si kontrol grubundandır; Hayır diyen öğrencilerin %64,9'u deney, %35,1'i kontrol grubundandır. Toplam 50 öğrenciden 8'i Evet, 37'si Hayır cevabını vermiştir. Cevapların deney ve kontrol grubundaki dağılım frekansı orantısı birbirine paraleldir. Sonuç olarak öğrencilerin çoğunluğunun Kavramsal Sanat eseri yapmadığı anlaşılmıştır.

Tablo 21
Video Uygulamaları Bilgi Formu;
Geleneksel yöntemlerden farklı malzemelerle sanat eseri yaptınız mı? Sorusuna
Ait Veriler

			Grup		Toplam
			Deney	Kontrol	
Geleneksel yöntemlerden farklı malzemelerle sanat eseri yaptınız mı?	Evet	n	19	13	32
		%	59,4%	40,6%	100,0%
	Hayır	n	12	5	17
		%	70,6%	29,4%	100,0%
Toplam			31	18	49
			%	63,3%	100,0%

Geleneksel yöntemlerden farklı malzemelerle sanat eseri yaptınız mı? Sorusuna Evet diyen öğrencilerin %59,4'ü deney, %40,6'sı kontrol grubundandır; Hayır diyen öğrencilerin %70,6'sı deney, %29,4'ü kontrol grubundandır. Toplam 50 öğrenciden 32'si Evet, 17'si Hayır cevabını vermiştir. Cevapların deney ve kontrol grubundaki dağılım frekansı orantısı birbirine paraleldir. Sonuç olarak öğrencilerin hemen hemen çoğunluğunun geleneksel yöntemlerden farklı malzemelerle sanat eseri yaptığı anlaşılmıştır.

Tablo 22
Video Uygulamaları Bilgi Formu;
Daha önce video sanatı ile ilgili uygulama yaptınız mı? Sorusuna Ait Veriler

			Grup		Toplam
			Deney	Kontrol	
Daha önce video sanatı ile ilgili uygulama yaptınız mı?	Evet	n	9	5	14
		%	64,3%	35,7%	100,0%
	Hayır	n	22	13	35
		%	62,9%	37,1%	100,0%
Toplam			31	18	49
			63,3%	36,7%	100,0%

Daha önce video sanatı ile ilgili uygulama yaptınız mı? Sorusuna Evet diyen öğrencilerin %64,3'ü deney, %35,7'si kontrol grubundandır; Hayır diyen öğrencilerin %62,9'u deney, %37,1'i kontrol grubundandır. Toplam 50 öğrenciden 14'ü Evet, 35'i Hayır cevabını vermiştir. Cevapların deney ve kontrol grubundaki dağılım frekansı orantısı birbirine paraleldir. Sonuç olarak öğrencilerin hemen hemen çoğunluğunun daha önce Video Sanatı ile ilgili uygulama yapmadığı anlaşılmıştır.

4.2. Video Uygulamaları Ölçeği (Görüş) Verilerine Ait Bulgu ve Yorumlar

Deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin uygulama öncesi “Video Sanatı Uygulamaları konularına karşı görüşleri” arasında anlamlı bir fark var mıdır?

Deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin uygulama öncesi Video Sanatı Uygulamaları konularına karşı tutumları arasında anlamlı bir fark olup olmadığı hem parametrik testlerden bağımsız örneklem için t testi hem de non-parametrik testlerden Mann Whitney U testi ile analiz edildiğinde sonuçları Tablo 23’de gösterilmiştir.

Tablo 23
Deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin uygulama öncesi “Video Sanatı Uygulamaları konularına karşı görüşleri” arasında anlamlı bir fark var mıdır? Ait Veriler

Test	Grup	N	Ortalama	Std. sapma	Parametrik Test		Non-Parametrik Test	
					t	p	Mann Whitney U değeri	p
Öntest	Deney	32	2,77	0,51	-2,314	0,026*	216,000	0,145
	Kontrol	18	3,00	0,17				

*p<0.05

Kontrol grubu öğrencilerinin uygulama öncesi Video Sanatı Uygulamaları konularına karşı görüşleri ($\bar{X}=3.00$), deney grubu öğrencilerinin uygulama öncesi görüşlerinden ($\bar{X}=2.77$) daha yüksek bulunmuştur. Deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin uygulama öncesi Video Sanatı Uygulamaları konularına karşı

görüşleri Mann Whitney U testine göre anlamlı bir fark bulunmazken ($p>0.05$); t testine göre uygulama öncesi ölçülen görüşler, **deney ve kontrol grubuna göre farklılaşmaktadır** ($p<0.05$).

Deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin uygulama sonrası “Video Sanatı Uygulamaları konularına karşı görüşleri” arasında anlamlı bir fark var mıdır?

Deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin uygulama sonrası Video Sanatı Uygulamaları konularına karşı görüşleri arasında anlamlı bir fark olup olmadığı hem parametrik testlerden bağımsız örneklem için t testi hem de non-parametrik testlerden Mann Whitney U testi ile analiz edildiğinde sonuçları Tablo 24’de gösterilmiştir.

Tablo 24
Deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin uygulama sonrası “Video Sanatı Uygulamaları konularına karşı görüşleri” arasında anlamlı bir fark var mıdır? Ait Veriler

Test	Grup	N	Ortalama	Std. sapma	Parametrik Test		Non-Parametrik Test	
					t	p	Mann Whitney U değeri	p
Sontest	Deney	32	3,01	0,32	0,544	0,589	252,000	0,466
	Kontrol	18	2,96	0,28				

Deney grubu öğrencilerinin uygulama sonrası Video Sanatı Uygulamaları konularına karşı görüşleri ($\bar{X}=3.01$), kontrol grubu öğrencilerinin uygulama sonrası görüşlerinden ($\bar{X}=2.96$) daha yüksek bulunmuştur. Deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin uygulama sonrası Video Sanatı Uygulamaları konularına karşı görüşleri hem Mann Whitney U testine hem de t testine göre **farklılaşmamaktadır** ($p>0.05$).

Deney grubu öğrencilerinin uygulama öncesi ve uygulama sonrası ölçülen Video Sanatı Uygulamaları konularına karşı görüşleri arasında anlamlı bir fark var mıdır?

Deney grubu öğrencilerinin öntest ve sontest Video Sanatı Uygulamaları konularına karşı görüşleri arasında anlamlı bir fark olup olmadığı hem parametrik testlerden bağımsız örneklem için t testi hem de non-parametrik testlerden Wilcoxon testi ile analiz edildiğinde sonuçları Tablo 25’de gösterilmiştir.

Tablo 25
Deney grubu öğrencilerinin uygulama öncesi ve uygulama sonrası ölçülen Video Sanatı Uygulamaları konularına karşı görüşleri arasında anlamlı bir fark var mıdır? Ait Veriler

Grup		N	Ortalama	Std. sapma	Parametrik Test		Non-Parametrik Test	
					t	p	Wilcoxon	p
Deney	Öntest	32	2,77	0,514	-2,246	0,032*	-2,414	0,016*
	Sontest	32	3,01	0,324				

*p<0.05

Deney grubu öğrencilerinin sontest Video Sanatı Uygulamaları konularına karşı görüşleri ($\bar{X}$ =3.01), öntest görüşlerinden ($\bar{X}$ =2.77) daha yüksek bulunmuştur. İstatistiksel olarak da deney grubu öğrencilerinin uygulama öncesi ve sonrası ölçülen Video Sanatı Uygulamaları konularına karşı görüşleri arasında hem t testine hem de Wilcoxon testine göre **anlamlı bir fark bulunmuştur** (p<0.05).

Kontrol grubu öğrencilerinin uygulama öncesi ve uygulama sonrası ölçülen Video Sanatı Uygulamaları konularına karşı görüşleri arasında anlamlı bir fark var mıdır?

Kontrol grubu öğrencilerinin öntest ve sontest Video Sanatı Uygulamaları konularına karşı görüşleri arasında anlamlı bir fark olup olmadığı hem parametrik testlerden bağımsız örneklem için t testi hem de non-parametrik testlerden Wilcoxon testi ile analiz edildiğinde sonuçları Tablo 26’de gösterilmiştir.

Tablo 26
Kontrol grubu öğrencilerinin uygulama öncesi ve uygulama sonrası ölçülen Video Sanatı Uygulamaları konularına karşı görüşleri arasında anlamlı bir fark var mıdır? Ait Veriler

Grup		N	Ortalama	Std. sapma	Parametrik Test		Non-Parametrik Test	
					t	p	Wilcoxon	p
Kontrol	Öntest	18	3,00	0,173	0,425	0,676	-0,371	0,711
	Sontest	18	2,96	0,282				

Kontrol grubu öğrencilerinin öntest Video Sanatı Uygulamaları konularına karşı tutumları ($\bar{X}=3.00$), sontest tutumlarından ($\bar{X}=2.96$) daha yüksek bulunmuştur. Ancak, kontrol grubu öğrencilerinin uygulama öncesi ve sonrası ölçülen Video Sanatı Uygulamaları konularına karşı tutumları arasında hem t testine hem de Wilcoxon testine göre **anlamlı bir fark bulunamamıştır**($p>0.05$).

4.3. Video Uygulamaları Ölçeği Maddelere Göre Bulgular ve Yorumlar

Video uygulamaları ölçeği maddelere göre bulgular ortalamalar alınarak tablo 27’de ortaya konulmuştur. Ayrıca her bir maddeye verilen cevapların ortalaması üzerinden karşılaştırmalı olarak yorumlanmıştır.

Tablo 27
Video Uygulamaları Ölçeği Maddelere Göre Veriler Tablosu

SORULAR	GRUP					
	DENEY			KONTROL		
	N	Ön Test Ort.	Son Test Ort.	N	Ön Test Ort.	Son Test Ort.
1. Geleneksel yöntemler dışında sanat uygulamaları yapmak isterim	32	3,5	4,4	18	4,2	4,1
2. Atölye derslerinde teknoloji kullanarak sanat eseri yapmak isterim	32	3,6	4,4	18	4,3	4,3
3. Daha önce video sanatı uygulamalarıyla ilgili örnekler gördüm	32	3,2	3,9	18	3,8	2,4
4. Video sanatı uygulamaları hakkında bilgi sahibiyim	32	2,7	3,4	18	2,6	1,7
5. Video sanatı ile ilgili uygulamalar görmek isterim	32	3,9	4,2	18	4,5	4,7
6. Video uygulamaları yapmak için gerekli cihaz ve programları kullanmayı öğrenmek isterim	32	4,0	4,2	18	4,5	4,2
7. Aldığım sanat eğitimini video sanatı uygulaması yapmak için yeterli buluyorum	32	2,5	2,4	18	2,7	2,4
8. Sanat uygulaması yaparken malzemeden çok el becerisine önem veririm	32	3,5	3,3	18	3,5	3,7
9. Kavramsal yönü olan uygulamalar yapmak isterim	32	3,8	3,9	18	4,1	2,9
10. Video sanatı uygulaması yapmayı masraflı buluyorum	32	2,5	3,2	18	2,4	3,0
11. Dijital teknoloji kullanarak sanat eseri yapmaktan hoşlanırım	32	3,3	4,0	18	4,1	4,2
12. Video sanatını bir ders olarak almak isterim	32	3,5	3,8	18	4,4	3,8
13. Her öğrencinin video sanatı uygulaması yapabileceğine inanıyorum	32	2,8	3,0	18	3,3	3,1
14. Bütün sanat eğitimi alan öğrencilerin teknoloji kullanmayı bilmesi gerektiğini düşünüyorum	32	3,6	4,0	18	3,7	4,1
15. Eğitim düzeyi olarak video sanatı uygulaması yapmayı erken buluyorum	32	2,5	2,1	18	1,7	2,4
16. Henüz teknoloji kullanarak sanat eseri yapmayı erken buluyorum	32	2,1	2,1	18	1,6	0,9
17. Video sanatı uygulamalarını anlamakta zorlanıyorum	32	2,3	2,2	18	2,0	2,8
18. Okulumun teknoloji kullanmak için yeterli donanımına sahip olduğunu düşünüyorum	32	2,2	1,8	18	1,9	1,8
19. Okulumun gerekli teknolojik malzeme ve programları sağlaması gerektiğini düşünüyorum	32	3,2	4,3	18	4,4	3,7
20. Sanatın teknoloji ile asla ilişkisi olmaması gerektiğini düşünüyorum	32	2,0	1,8	18	1,5	2,6

1. Geleneksel yöntemler dışında sanat uygulamaları yapmak isterim; görüşüne deney grubundaki öğrencilerin verdikleri cevapların ön-test ortalaması 3,5 olarak olumlu yönde katılıyorum iken, son-test ortalaması 4,4'lük bir ortalama ile tamamen katılıyorum olarak, video sanatı uygulamaları konusunda eğitim alan öğrencilerde geleneksel yöntemler dışında sanat eseri yapmaya dönük isteklilikleri artış göstermiştir. Kontrol grubunda ise; ön-test ortalaması 4,2 olarak tamamen katılıyorum iken, son-test ortalaması 4,1'lik bir ortalama ile az azalmış gözükmektedir.

2. Atölye derslerinde teknoloji kullanarak sanat eseri yapmak isterim; görüşüne deney grubundaki öğrencilerin verdikleri cevapların ön-test ortalaması 3,6 olarak olumlu yönde katılıyorum iken, son-test ortalaması 4,4'lük bir ortalama ile tamamen katılıyorum olarak, video sanatı uygulamaları konusunda eğitim alan öğrencilerde atölye derslerinde teknoloji kullanarak sanat eseri yapma konusunda isteklilikleri artış göstermiştir. Kontrol grubunda ise; ön-test ortalaması 4,3 olarak tamamen katılıyorum iken, son-test ortalaması 4,3'lük bir ortalama ile değişmemiş gözükmektedir.

3. Daha önce video sanatı uygulamalarıyla ilgili örnekler gördüm; görüşüne deney grubundaki öğrencilerin verdikleri cevapların ön-test ortalaması 3,2 olarak katılıyorum iken, son-test ortalaması 3,9'luk bir ortalama ile katılıyorum olarak, video sanatı uygulamaları konusunda eğitim alan öğrencilerde video sanatı uygulamaları ile ilgili örnekler görme konusunda artış görülmüştür. Kontrol grubunda ise; ön-test ortalaması 3,8 olarak katılıyorum iken, son-test ortalaması 2,4'lük bir ortalama ile azalarak kararsızım olmuştur.

4. Video sanatı uygulamaları hakkında bilgi sahibiyim; görüşüne deney grubundaki öğrencilerin verdikleri cevapların ön-test ortalaması 2,7 olarak kararsızım iken, son-test ortalaması 3,4'lük bir ortalama ile katılıyorum olarak, video sanatı uygulamaları konusunda eğitim alan öğrencilerde video sanatı uygulamaları hakkında bilgi sahibi olma durumlarında artış görülmüştür. Kontrol grubunda ise; ön-test ortalaması 2,6 olarak kararsızım iken, son tutum ortalaması 1,7'lik bir ortalama ile katılmıyorum olmuştur.

5. Video sanatı ile ilgili uygulamalar görmek isterim; görüşüne deney grubundaki öğrencilerin verdikleri cevapların ön-test ortalaması 3,9 olarak olumlu yönde

katılıyorum iken, son-test ortalaması 4,2'lik bir ortalama ile tamamen katılıyorum olarak, video sanatı uygulamaları konusunda eğitim alan öğrencilerde video sanatı ile ilgili uygulamalar görme konusundaki isteklilikleri artış göstermiştir. Kontrol grubunda ise; ön-test ortalaması 4,5 olarak olumlu yönde tamamen katılıyorum iken, son-test ortalaması 4,7'lik bir ortalama ile biraz daha yükselerek yine tamamen katılıyorum olmuştur.

6. Video uygulamaları yapmak için gerekli cihaz ve programları kullanmayı öğrenmek isterim; görüşüne deney grubundaki öğrencilerin verdikleri cevapların ön-test ortalaması 4,0 olarak olumlu yönde tamamen katılıyorum iken, son-test ortalaması 4,2'lik bir ortalama ile tamamen katılıyorum olarak, video sanatı uygulamaları konusunda eğitim alan öğrencilerde video uygulamaları yapmak için gerekli cihaz ve programları kullanmayı öğrenme istekliliği artış göstermiştir.. Kontrol grubunda ise; ön-test ortalaması 4,5 olarak olumlu yönde tamamen katılıyorum iken, son-test ortalaması 4,2'lik bir ortalama ile biraz azalarak yine tamamen katılıyorum şeklindedir.

7. Aldığım sanat eğitimini video sanatı uygulaması yapmak için yeterli buluyorum; görüşüne deney grubundaki öğrencilerin verdikleri cevapların ön-test ortalaması 2,5 olarak kararsızım iken, son tutum ortalaması 2,4'lik bir ortalama ile kararsızım olarak, video sanatı uygulamaları konusunda eğitim alan öğrencilerde aldığı sanat eğitiminin video sanatı uygulamaları yapmak için yeteli olduğu düşüncesinde azalma görülmüştür. Kontrol grubunda ise; ön-test ortalaması 2,7 olarak kararsızım iken, son-test ortalaması 2,4'lük bir ortalama ile kararsızım olarak yeterli olduğu düşüncesinde azalma gözükmemektedir.

8. Sanat uygulaması yaparken malzemeden çok el becerisine önem veririm; görüşüne deney grubundaki öğrencilerin verdikleri cevapların ön-test ortalaması 3,5 olarak olumlu yönde katılıyorum iken, son-test ortalaması 3,3'lük bir ortalama ile katılıyorum olarak, video sanatı uygulamaları konusunda eğitim alan öğrencilerde sanat uygulaması yaparken malzemeden çok el becerisine önem verme durumunda azalma gözlenmiştir. Kontrol grubunda ise; ön-test ortalaması 3,5 olarak katılıyorum iken, son-test ortalaması 3,7'lik bir ortalama ile katılıyorum olarak, el becerisine önem verme konusunda artış gözükmemektedir.

9. Kavramsal yönü olan uygulamalar yapmak isterim; görüşüne deney grubundaki öğrencilerin verdikleri cevapların ön-test ortalaması 3,8 olarak olumlu yönde katılıyorum iken, son-test ortalaması 3,9'luk bir ortalama ile katılıyorum olarak, video sanatı uygulamaları konusunda eğitim alan öğrencilerde kavramsal yönü olan uygulamalar yapmaya dönük isteklilik az artış göstermiştir. Kontrol grubunda ise; ön-test ortalaması 4,1 olarak olumlu yönde tamamen katılıyorum iken, son-test ortalaması 2,9'luk bir ortalama ile kararsızım olarak, önemli miktarda azalma gözükmemektedir.

10. Video sanatı uygulaması yapmayı masraflı buluyorum; görüşüne deney grubundaki öğrencilerin verdikleri cevapların ön-test ortalaması 2,5 olarak kararsızım iken, son-test ortalaması 3,2'lik bir ortalama ile katılıyorum olarak video sanatı uygulamaları konusunda eğitim alan öğrencilerde video sanatı uygulamaları yapmayı masraflı olduğu düşüncesi artış göstermiştir. Kontrol grubunda ise; ön-test ortalaması 2,4 olarak kararsızım iken, son tutum ortalaması 3,0'lık bir ortalama ile katılıyorum olarak, masraflı olduğu düşüncesinde artış gözükmemektedir.

11. Dijital teknoloji kullanarak sanat eseri yapmaktan hoşlanırım; görüşüne deney grubundaki öğrencilerin verdikleri cevapların ön-test ortalaması 3,5 olarak olumlu yönde katılıyorum iken, son-test ortalaması 4,0'lık bir ortalama ile tamamen katılıyorum olarak, video sanatı uygulamaları konusunda eğitim alan öğrencilerde dijital teknoloji kullanarak sanat eseri yapma istekliliklerinde artış gözlenmiştir. Kontrol grubunda ise; ön-test ortalaması 4,1 olarak olumlu yönde tamamen katılıyorum iken, son-test ortalaması 4,2'lik bir ortalama ile tamamen katılıyorum olarak, biraz yükselme gözükmemektedir.

12. Video sanatını bir ders olarak almak isterim; görüşüne deney grubundaki öğrencilerin verdikleri cevapların ön-test ortalaması 3,5 olarak olumlu yönde katılıyorum iken, son-test ortalaması 3,8'lik bir ortalama ile katılıyorum olarak, video sanatı uygulamaları konusunda eğitim alan öğrencilerde video sanatını bir ders olarak alma isteğinde artış görülmektedir. Kontrol grubunda ise; ön-test ortalaması 4,4 olarak olumlu yönde tamamen katılıyorum iken, son-test ortalaması 3,8'lik bir ortalama ile katılıyorum olarak, azalma gözükmemektedir.

13. Her öğrencinin video sanatı uygulaması yapabileceğine inanıyorum; görüşüne deney grubundaki öğrencilerin verdikleri cevapların ön-test ortalaması 2,8 olarak kararsızım iken, son-test ortalaması 3,0'lık bir ortalama ile katılıyorum olarak, video sanatı uygulamaları konusunda eğitim alan öğrencilerde her öğrencinin video sanatı yapabileceği fikrinde az artış olmuştur. Kontrol grubunda ise; ön-test ortalaması 3,3 olarak katılıyorum iken, son-test ortalaması 3,1'lik bir ortalama ile katılıyorum olarak, azalma gözükmemektedir.

14. Bütün sanat eğitimi alan öğrencilerin teknoloji kullanmayı bilmesi gerektiğini düşünüyorum; görüşüne deney grubundaki öğrencilerin verdikleri cevapların ön-test ortalaması 3,6 olarak olumlu yönde katılıyorum iken, son-test ortalaması 4,0'lık bir ortalama ile tamamen katılıyorum olarak, video sanatı uygulamaları konusunda eğitim alan öğrencilerde sanat eğitimi alan öğrencilerin teknoloji kullanmayı bilmesi gerektiği düşüncesinde artış gözlenmiştir. Kontrol grubunda ise; ön-test ortalaması 3,7 olarak olumlu yönde katılıyorum iken, son-test ortalaması 4,1'lik bir ortalama ile tamamen katılıyorum olarak değişmiştir.

15. Eğitim düzeyi olarak video sanatı uygulaması yapmayı erken buluyorum; görüşüne deney grubundaki öğrencilerin verdikleri cevapların ön-test ortalaması 2,5 olarak orta kararsızım iken, son-test ortalaması 2,1'lik bir ortalama ile kararsızım olarak, video sanatı uygulamaları konusunda eğitim alan öğrencilerde eğitim düzeyi olarak video sanatı uygulamaları yapmayı erken bulma fikrinde azalma görülmüştür. Kontrol grubunda ise; ön-test ortalaması 1,7 olarak erken bulma fikri katılmıyorum iken, son-test ortalaması 2,4'lük bir ortalama ile kararsızım olarak değişmiştir.

16. Henüz teknoloji kullanarak sanat eseri yapmayı erken buluyorum; görüşüne deney grubundaki öğrencilerin verdikleri cevapların ön-test ortalaması 2,1 olarak ortadan kararsızım iken, son-test ortalaması 2,1'lik bir ortalama ile kararsızım olarak, video sanatı uygulamaları konusunda eğitim alan öğrencilerde henüz teknoloji kullanarak sanat eseri yapmayı erken bulma fikrinde değişiklik olmamıştır. Kontrol grubunda ise; ön-test ortalaması 1,6 olarak erken bulma fikri katılmıyorum iken, son-test ortalaması 0,9'luk bir ortalama ile erken bulma fikrinde kesinlikle katılmıyorum şeklinde değişmiştir.

17. Video sanatı uygulamalarını anlamakta zorlanıyorum; görüşüne deney grubundaki öğrencilerin verdikleri cevapların ön-test ortalaması 2,3 olarak ortadan kararsızım iken, son-test ortalaması 2,2'lik bir ortalama ile kararsızım olarak, video sanatı uygulamaları konusunda eğitim alan öğrencilerde video sanatı uygulamalarını anlamakta zorlanma durumunda azalma görülmüştür. Kontrol grubunda ise; ön-test ortalaması 2,0 olarak zorlanma fikri kararsızım iken, son-test ortalaması 2,8'lik bir ortalama ile kararsızım olmuştur.

18. Okulumun teknoloji kullanmak için yeterli donanımına sahip olduğunu düşünüyorum; görüşüne deney grubundaki öğrencilerin verdikleri cevapların ön-test ortalaması 2,2 olarak ortadan kararsızım iken, son-test ortalaması 1,8'lik bir ortalama ile katılmıyorum olarak, video sanatı uygulamaları konusunda eğitim alan öğrencilerde okulunun teknoloji kullanmak için yeterli donanımına sahip olduğu düşüncesinde azalma görülmüştür. Kontrol grubunda ise; ön-test ortalaması 1,9 olarak katılmıyorum iken, son-test ortalaması 1,8'lik bir ortalama ile katılmıyorum olarak kalmıştır.

19. Okulumun gerekli teknolojik malzeme ve programları sağlaması gerektiğini düşünüyorum; görüşüne deney grubundaki öğrencilerin verdikleri cevapların ön -test ortalaması 3,2 olarak olumlu yönde katılıyorum iken, son-test ortalaması 4,3'lük bir ortalama ile tamamen katılıyorum olarak, video sanatı uygulamaları konusunda eğitim alan öğrencilerde okulunun gerekli teknolojik malzeme ve programları sağlaması gerektiği fikrinde artış görülmüştür. Kontrol grubunda ise; ön-test ortalaması 4,4 olarak olumlu yönde tamamen katılıyorum iken, son-test ortalaması 3,7'lik bir ortalama ile katılıyorum şeklindedir.

20. Sanatın teknoloji ile asla ilişkisi olmaması gerektiğini düşünüyorum; görüşüne deney grubundaki öğrencilerin verdikleri cevapların ön-test ortalaması 2,0 olarak ortadan kararsızım iken, son tutum ortalaması 1,8'lik bir ortalama ile katılmıyorum olarak, video sanatı uygulamaları konusunda eğitim alan öğrencilerde sanatın teknoloji ile asla ilişkisi olmaması gerektiği fikrinde azalma görülmektedir. Kontrol grubunda ise; ön-test ortalaması 1,5 olarak katılmıyorum iken, son-test ortalaması 2,6'lık bir ortalama ile kararsızım şeklindedir.

4.4. Başarı Testi (Öntest-Sontest) Verilerine Ait Bulgu Ve Yorumlar

Başarı testine ait bulgular ve karşılaştırmalar tablolar oluşturarak açıklanmıştır.

Deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin uygulama öncesi video sanatına ilişkin başarı testi puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

Deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin öntest video sanatı başarı puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığı hem parametrik testlerden bağımsız örneklem için t testi hem de non-parametrik testlerden Mann Whitney U testi ile analiz edildiğinde sonuçları Tablo 28’de gösterilmiştir.

Tablo 28
Deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin uygulama öncesi video sanatına ilişkin başarı testi puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır? Ait Veriler

Test	Grup	N	Ortalama	Std. sapma	Parametrik Test		Non-Parametrik Test	
					t	p	Mann Whitney U değeri	p
Öntest	Deney	32	38,92	17,04	0,933	0,356	254,000	0,488
	Kontrol	18	35,61	7,99				

Deney grubu öğrencilerinin öntest video sanatı başarı puanları ($\bar{X}=38.92$), kontrol grubu öğrencilerinin öntest puanlarından ($\bar{X}=35.61$) kısmen daha yüksek bulunmuştur. Ancak, deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin öntest video sanatı başarı puanları arasında hem t testine hem de mann whitney u testine göre **anlamlı bir fark bulunamamıştır** ($p>0.05$).

Deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin uygulama sonrası video sanatına ilişkin başarı testi puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

Deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin sontest video sanatı başarı puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığı hem parametrik testlerden bağımsız örneklem için t testi hem de non-parametrik testlerden Mann Whitney U testi ile analiz edildiğinde sonuçları Tablo 29’de gösterilmiştir.

Tablo 29
Deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin uygulama sonrası video sanatına ilişkin başarı testi puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır? Ait Veriler

Test	Grup	N	Ortalama	Std. sapma	Parametrik Test		Non-Parametrik Test	
					t	p	Mann Whitney U değeri	p
Sontest	Deney	32	83,24	10,48	8,223	0,000*	13,000	0,000*
	Kontrol	18	42,42	19,54				

*p<0.05

Deney grubu öğrencilerinin sontest video sanatı başarı puanları ($\bar{X}$ =83.24), kontrol grubu öğrencilerinin sontest puanlarından ($\bar{X}$ =42.42) çok daha yüksek bulunmuştur. İstatistiksel olarak da deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin sontest video sanatı başarı puanları arasında hem t testine hem de mann whitney u testine göre **anlamlı bir fark bulunmuştur** (p<0.05).

Deney grubu öğrencilerinin uygulama öncesi ve uygulama sonrası ölçülen video sanatına ilişkin başarı testi puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

Deney grubu öğrencilerinin öntest ve sontest video sanatı başarı puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığı hem parametrik testlerden bağımsız örneklem için t testi hem de non-parametrik testlerden Wilcoxon testi ile analiz edildiğinde sonuçları Tablo 30'de gösterilmiştir.

Tablo 30
Deney grubu öğrencilerinin uygulama öncesi ve uygulama sonrası ölçülen video sanatına ilişkin başarı testi puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır? Ait Veriler

Grup		N	Ortalama	Std. sapma	Parametrik Test		Non-Parametrik Test	
					t	p	Wilcoxon	p
Deney	Öntest	32	38,92	17,044	-14,707	0,000*	-4,942	0,000*
	Sontest	32	83,24	10,483				

*p<0.05

Deney grubu öğrencilerinin sontest video sanatı başarı puanları ($\bar{X}=83.24$), öntest puanlarından ($\bar{X}=38.92$) çok daha yüksek bulunmuştur. İstatistiksel olarak da deney grubu öğrencilerinin öntest ve sontest video sanatı başarı puanları arasında hem t testine hem de Wilcoxon testine göre **anlamli bir fark bulunmuştur** ($p<0.05$).

Kontrol grubu öğrencilerinin uygulama öncesi ve uygulama sonrası ölçülen video sanatına ilişkin başarı testi puanları arasında anlamli bir fark var mıdır?

Deney grubu öğrencilerinin öntest ve sontest video sanatı başarı puanları arasında anlamli bir fark olup olmadığı hem parametrik testlerden bağımsız örneklem için t testi hem de non-parametrik testlerden Wilcoxon testi ile analiz edildiğinde sonuçları Tablo 31’de gösterilmiştir.

Tablo 31
Kontrol grubu öğrencilerinin uygulama öncesi ve uygulama sonrası ölçülen video sanatına ilişkin başarı testi puanları arasında anlamli bir fark var mıdır? Ait Veriler

Grup		N	Ortalama	Std. sapma	Parametrik Test		Non-Parametrik Test	
					t	p	Wilcoxon	p
Kontrol	Öntest	18	35,61	7,988	-1,345	0,196	-1,425	0,154
	Sontest	18	42,42	19,535				

Kontrol grubu öğrencilerinin sontest video sanatı başarı puanları ($\bar{X}=42.42$), öntest puanlarından ($\bar{X}=35.61$) kısmen daha yüksek bulunmuştur. Ancak, kontrol grubu öğrencilerinin öntest ve sontest video sanatı başarı puanları arasında hem t testine hem de Wilcoxon testine göre **anlamli bir fark bulunamamıştır** ($p>0.05$).

4.5. Gözlem Formu Verilerine Ait Bulgu ve Yorumlar

Uygulama süreci için hazırlanan ders programı paralelinde düzenlenen gözlem formu maddeleri, uygulama aşamalarında gerçekleşmesi gereken kriterler doğrultusunda hazırlanmıştır. 30 madde ile tanımlanan kazanımlar üç ayrı gözlemci tarafından

değerlendirilmiştir. Gözlemciler arasındaki uyum ve farklılıklar ortaya konarak değerlendirme yapılmıştır.

Tablo 32

Gözlem Formu; Deney Ve Kontrol Grubu Gözlemcilere Göre Verilerin Dağılımı

		DENEY							KONTROL					
		G1		G2		G3			G1		G2		G3	
Madde	n	E	H	E	H	E	H	n	E	H	E	H	E	H
30	6	120	60	117	63	125	55	6	69	111	70	110	72	108
Yüzde (%)		66,7	33,3	65	35	69	31		38	62	39	61	40	60
Ort. (%)		%67 (E)			%33 (H)				%39 (E)			%61 (H)		

n: öğrenci sayısı, E: evet, H: hayır, G: gözlemci

Gözlem Formu; deney ve kontrol grubuna göre gözlemci verilerin dağılımına baktığımızda; G1'in değerlendirmesine göre; deney grubu uygulama kriterlerinde kazanımların oranı %66,7 Evet iken %33,3 Hayır'dır. Deney grubunda kazanımların oranı anlamlı düzeyde yüksektir. G1'in değerlendirmesine göre; kontrol grubu uygulama kriterlerinde kazanımların oranı %38 Evet iken, %62 Hayır'dır. Kontrol grubu öğrencilerinin video sanatı uygulamalarında kazanımlarının oldukça düşük düzeyde olduğu görülmektedir. G2'nin değerlendirmesine göre; deney grubu uygulama kriterlerinde kazanımların oranı %65 Evet iken %35 Hayır'dır. Deney grubunda kazanımların oranı anlamlı düzeyde yüksektir. G2'nin değerlendirmesine göre; kontrol grubu uygulama kriterlerinde kazanımların oranı %39 Evet iken, %61 Hayır'dır. Kontrol grubu öğrencilerinin video sanatı uygulamalarında kazanımlarının oldukça düşük düzeyde olduğu görülmektedir. G3'ün değerlendirmesine göre; deney grubu uygulama kriterlerinde kazanımların oranı %69 Evet iken %31 Hayır'dır. Deney grubunda kazanımların oranı anlamlı düzeyde yüksektir. G3'ün değerlendirmesine göre; kontrol grubu uygulama kriterlerinde kazanımların oranı %40 Evet iken, %60 Hayır'dır. Kontrol grubu öğrencilerinin video sanatı uygulamalarında kazanımlarının oldukça düşük düzeyde olduğu görülmektedir. Üç gözlemcinin değerlendirme sonuçlarında da paralellik ve uyum gözlenmektedir.

G1,G2,G3'ün deney ve kontrol grubundan 6'şar öğrencinin video uygulamaları gözlem formu değerlendirmelerinin ortalamasına bakıldığında; Deney grubunun uygulamaya dönük kriterlerin kazanımları oranı %67 Evet iken, %33 Hayır'dır. Deney grubunda kazanımların oranının anlamlı derecede yüksek olduğu anlaşılmaktadır. Kontrol grubunda ise uygulamaya dönük kriterlerin kazanımları oranı %39 Evet iken, %61 Hayır'dır. Kontrol grubunda kazanımların oranının

anlamli derecede düşük olduđu anlaşılmaktadır. Sonuç olarak video sanatı uygulamalarına dönük kazanımların **deney grubu lehine anlamlı bir fark bulunmuştur.**

Tablo 33
Gözlem Formu; Deney Ve Kontrol Grubu Gözlemcilerle Göre Verilerin Maddelere Göre Dağılımı

MADDE	DENEY					KONTROL				
	G1, G2,G3 Toplam					G1,G2,G3 Toplam				
	n	EVET	(%)	HAYIR	(%)	n	EVET	(%)	HAYIR	(%)
1	6	17	94,4	1	5,6	6	10	55,6	8	44,4
2	6	16	88,8	2	11,2	6	9	50	9	50
3	6	16	88,2	2	11,2	6	10	55,6	8	44,4
4	6	14	77,7	4	22,3	6	9	50	9	50
5	6	13	72,2	5	27,8	6	8	44,4	10	55,6
6	6	11	61,1	7	38,9	6	8	44,4	10	55,6
7	6	14	77,7	4	22,3	6	10	55,6	8	44,4
8	6	14	77,7	4	22,3	6	8	44,4	10	55,6
9	6	15	83,3	3	16,7	6	9	50	9	50
10	6	13	72,2	5	27,8	6	8	44,4	10	55,6
11	6	13	72,2	5	27,8	6	7	38,8	11	61,2
12	6	13	72,2	5	27,8	6	9	50	9	50
13	6	13	72,2	5	27,8	6	7	38,8	11	61,2
14	6	13	72,2	5	27,8	6	7	38,8	11	61,2
15	6	14	77,7	4	22,3	6	7	38,8	11	61,2
16	6	15	83,3	3	16,7	6	8	44,4	10	55,6
17	6	15	83,3	3	16,7	6	7	38,8	11	61,2
18	6	13	72,2	5	27,8	6	6	33,3	12	66,7
19	6	15	83,3	3	16,7	6	7	38,8	11	61,2
20	6	15	83,3	3	16,7	6	7	38,8	11	61,2
21	6	15	83,3	3	16,7	6	6	33,3	12	66,7
22	6	0	0	18	100	6	0	0	18	100
23	6	2	11,2	16	88,8	6	0	0	18	100
24	6	11	61,1	7	38,9	6	9	50	9	50
25	6	11	61,1	7	38,9	6	10	55,6	8	44,4
26	6	11	61,1	7	38,9	6	8	44,4	10	55,6
27	6	0	0	18	100	6	0	0	18	100
28	6	0	0	18	100	6	0	0	18	100
29	6	15	83,3	3	16,7	6	9	50	9	50
30	6	15	83,3	3	16,7	6	8	44,4	10	55,6
TOPLAM		362	%67	178	%33		211	%39	329	%61

Gözlem Formu; Deney Ve Kontrol Grubu Gözlemcilerle Göre Verilerin Maddelere Göre Dağılımı ve yorumu şu şekildedir:

1. Verilen kavramlarla (güvenlik şeridi, nefes, bant) ilgili ön hazırlık yapar; uygulama kriterine dönük kazanımlarla ilgili olarak üç gözlemcinin değerlendirmesinde deney grubunda %94,4 Evet iken %5,6 Hayır olarak kazanımlar oldukça yüksektir. Kontrol grubunda ise %55,6 Evet iken, %44,4 Hayır olarak kazanımlar yarı yarıyadır. Deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

2. Hangi yöntemle (performans videosu, video enstalasyon, video performans) uygulaması yapacağına karar verir; uygulama kriterine dönük kazanımlarla ilgili olarak üç gözlemcinin değerlendirmesinde deney grubunda %88,8 Evet iken %11,2 Hayır olarak kazanımlar oldukça yüksektir. Kontrol grubunda ise %50 Evet iken, %50 Hayır olarak kazanımlar yarı yarıyadır. Deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

3. Uygulama için çevresindeki olanakları fark eder; uygulama kriterine dönük kazanımlarla ilgili olarak üç gözlemcinin değerlendirmesinde deney grubunda %88,8 Evet iken %11,2 Hayır olarak kazanımlar oldukça yüksektir. Kontrol grubunda ise %55,6 Evet iken, %44,4 Hayır olarak kazanımlar yarı yarıyadır. Deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

4. Uygulama yapmak için konuya uygun mekan seçer; uygulama kriterine dönük kazanımlarla ilgili olarak üç gözlemcinin değerlendirmesinde deney grubunda %77,7 Evet iken %22,3 Hayır olarak kazanımlar oldukça yüksektir. Kontrol grubunda ise %50 Evet iken, %50 Hayır olarak kazanımlar yarı yarıyadır. Deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

5. Uygun çekim ortamını (ışık, arka plan, kamera açısı gibi) ayarlar; uygulama kriterine dönük kazanımlarla ilgili olarak üç gözlemcinin değerlendirmesinde deney grubunda %72,2 Evet iken %27,8 Hayır olarak kazanımlar oldukça yüksektir. Kontrol grubunda ise %44,4 Evet iken, %55,6 Hayır olarak kazanımlar yarıdan azdır. Deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

6. Hazır nesnelerden faydalanır; uygulama kriterine dönük kazanımlarla ilgili olarak üç gözlemcinin değerlendirmesinde deney grubunda %61,1 Evet iken %38,9 Hayır

olarak kazanımlar yarıdan yüksektir. Kontrol grubunda ise %44,4 Evet iken, %55,6 Hayır olarak kazanımlar yarıdan azdır. Deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

7. Uygulama için gerekli alet ve ekipmanı hazırlar; uygulama kriterine dönük kazanımlarla ilgili olarak üç gözlemcinin değerlendirmesinde deney grubunda %77,7 Evet iken %22,3 Hayır olarak kazanımlar oldukça yüksektir. Kontrol grubunda ise %55,6 Evet iken, %44,4 Hayır olarak kazanımlar yarıdan yüksektir. Deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

8. Video kameranın temel özelliklerini (açma, görüntü kalitesini ayarlama, uygun objektif ayarı vs) kullanır; uygulama kriterine dönük kazanımlarla ilgili olarak üç gözlemcinin değerlendirmesinde deney grubunda %77,7 Evet iken %22,3 Hayır olarak kazanımlar oldukça yüksektir. Kontrol grubunda ise %44,4 Evet iken, %55,6 Hayır olarak kazanımlar yarıdan azdır. Deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

9. Kullandığı teknolojik aletlerin ayarlarını (çekim modu, kayıt şekli, netlik, ses ayarı, kadraj gibi) doğru yapar; uygulama kriterine dönük kazanımlarla ilgili olarak üç gözlemcinin değerlendirmesinde deney grubunda %83,3 Evet iken %16,7 Hayır olarak kazanımlar oldukça yüksektir. Kontrol grubunda ise %50 Evet iken, %50 Hayır olarak kazanımlar yarı yarıyadır. Deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

10. Uygulama sürecinde gerekli alet ve teknik malzemeyi doğru kullanır; uygulama kriterine dönük kazanımlarla ilgili olarak üç gözlemcinin değerlendirmesinde deney grubunda %72,2 Evet iken %27,8 Hayır olarak kazanımlar oldukça yüksektir. Kontrol grubunda ise %44,4 Evet iken, %55,6 Hayır olarak kazanımlar yarıdan azdır. Deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

11. Farklı çekim tekniklerini (yakın çekim, göğüs çekim, boy çekim, uzak çekim vs) kullanır; uygulama kriterine dönük kazanımlarla ilgili olarak üç gözlemcinin değerlendirmesinde deney grubunda %72,2 Evet iken %27,8 Hayır olarak kazanımlar oldukça yüksektir. Kontrol grubunda ise %38,8 Evet iken, %61,2 Hayır olarak

kazanımlar yarıdan oldukça azdır. Deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

12. Montaj için kullanacağı programı açar ve kullanmak için hazırlar; uygulama kriterine dönük kazanımlarla ilgili olarak üç gözlemcinin değerlendirmesinde deney grubunda %72,2 Evet iken %27,8 Hayır olarak kazanımlar oldukça yüksektir. Kontrol grubunda ise %50 Evet iken, %50 Hayır olarak kazanımları yarı yarıyadır. Deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

13. Uygulama sürecinde dijital montaj tekniklerini kullanır; uygulama kriterine dönük kazanımlarla ilgili olarak üç gözlemcinin değerlendirmesinde deney grubunda %72,2 Evet iken %27,8 Hayır olarak kazanımlar oldukça yüksektir. Kontrol grubunda ise %38,8 Evet iken, %61,2 Hayır olarak kazanımları yarıdan oldukça azdır. Deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

14. Uygulama sürecinde temel montaj programını yeterli düzeyde kullanır; uygulama kriterine dönük kazanımlarla ilgili olarak üç gözlemcinin değerlendirmesinde deney grubunda %72,2 Evet iken %27,8 Hayır olarak kazanımlar oldukça yüksektir. Kontrol grubunda ise %38,2 Evet iken, %61,2 Hayır olarak kazanımları yarıdan oldukça azdır. Deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

15. Montaj esnasında kurgu yapar; uygulama kriterine dönük kazanımlarla ilgili olarak üç gözlemcinin değerlendirmesinde deney grubunda %77,7 Evet iken %22,3 Hayır olarak kazanımlar oldukça yüksektir. Kontrol grubunda ise %38,8 Evet iken, %61,2 Hayır olarak kazanımları yarıdan oldukça azdır. Deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

16. Tasarım eleman ve ilkelerini dijital ortamda kullanır; uygulama kriterine dönük kazanımlarla ilgili olarak üç gözlemcinin değerlendirmesinde deney grubunda %83,3 Evet iken %16,7 Hayır olarak kazanımlar oldukça yüksektir. Kontrol grubunda ise %44,4 Evet iken, %55,6 Hayır olarak kazanımları yarıdan azdır. Deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

17. Görüntü ve ses birleřtirmesi yapar; uygulama kriterine dönük kazanımlarla ilgili olarak üç gözlemcinin deęerlendirmesinde deney grubunda %83,3 Evet iken %16,7 Hayır olarak kazanımlar oldukça yüksektir. Kontrol grubunda ise %38,8 Evet iken, %61,2 Hayır olarak kazanımları yarıdan oldukça azdır. Deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

18. Programlarda var olan efektleri kullanır; uygulama kriterine dönük kazanımlarla ilgili olarak üç gözlemcinin deęerlendirmesinde deney grubunda %72,2 Evet iken %27,8 Hayır olarak kazanımlar oldukça yüksektir. Kontrol grubunda ise %33,3 Evet iken, %66,7 Hayır olarak kazanımları yarıdan oldukça azdır. Deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

19. Ses ve müzik ekler; uygulama kriterine dönük kazanımlarla ilgili olarak üç gözlemcinin deęerlendirmesinde deney grubunda %83,3 Evet iken %16,7 Hayır olarak kazanımlar oldukça yüksektir. Kontrol grubunda ise %38,8 Evet iken, %61,2 Hayır olarak kazanımları yarıdan oldukça azdır. Deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

20. Başlık ve jenerik oluşturur; uygulama kriterine dönük kazanımlarla ilgili olarak üç gözlemcinin deęerlendirmesinde deney grubunda %83,3 Evet iken %16,7 Hayır olarak kazanımlar oldukça yüksektir. Kontrol grubunda ise %38,8 Evet iken, %61,2 Hayır olarak kazanımları yarıdan oldukça azdır. Deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

21. Klip oluşturur; ; uygulama kriterine dönük kazanımlarla ilgili olarak üç gözlemcinin deęerlendirmesinde deney grubunda %83,3 Evet iken %16,7 Hayır olarak kazanımlar oldukça yüksektir. Kontrol grubunda ise %33,3 Evet iken, %66,7 Hayır olarak kazanımları yarıdan oldukça azdır. Deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

22. Video Enstalasyon yapar; uygulama kriterine dönük kazanımlarla ilgili olarak üç gözlemcinin deęerlendirmesinde deney grubunda %0 Evet iken %100 Hayır olarak kazanımları yoktur. Kontrol grubunda ise %0 Evet iken, %100 Hayır olarak kazanımları

ortaya çıkmamıştır. Deney ve kontrol grubundaki öğrenciler **video enstalasyon yapmayı denememiştir.**

23. Televizyon, bilgisayar ve projeksiyon görüntülerinden düzenlemeler yapar; uygulama kriterine dönük kazanımlarla ilgili olarak üç gözlemcinin değerlendirmesinde deney grubunda %11,2 Evet iken %88,8 Hayır olarak kazanımlar oldukça düşüktür. Kontrol grubunda ise %0 Evet iken, %100 Hayır olarak kazanımları ortaya çıkmamıştır. Deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre yüksektir.

24. Performans videosu için bedenini hazırlar; uygulama kriterine dönük kazanımlarla ilgili olarak üç gözlemcinin değerlendirmesinde deney grubunda %61,1 Evet iken %38,9 Hayır olarak kazanımlar yarıdan yüksektir. Kontrol grubunda ise %50 Evet iken, %50 Hayır olarak kazanımlar yarı yarıyadır. Deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

25. Performans sürecini (bedenini kullanarak) kontrollü şekilde yapar; uygulama kriterine dönük kazanımlarla ilgili olarak üç gözlemcinin değerlendirmesinde deney grubunda %61,1 Evet iken %38,9 Hayır olarak kazanımlar yarıdan yüksektir. Kontrol grubunda ise %55,6 Evet iken, %44,4 Hayır olarak kazanımlar yarıdan yüksektir. Deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

26. Performansını düşündüğü doğrultuda (kavramsal olarak) yapar; uygulama kriterine dönük kazanımlarla ilgili olarak üç gözlemcinin değerlendirmesinde deney grubunda %61,1 Evet iken %38,9 Hayır olarak kazanımlar yarıdan yüksektir. Kontrol grubunda ise %44,4 Evet iken, %55,6 Hayır olarak kazanımlar yarıdan azdır. Deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

27. Enstalasyon konusu için planladığı malzemeleri seçer; uygulama kriterine dönük kazanımlarla ilgili olarak üç gözlemcinin değerlendirmesinde deney grubunda %0 Evet iken %100 Hayır olarak kazanımları ortaya çıkmamıştır. Kontrol grubunda ise %0 Evet iken, %100 Hayır olarak kazanımları ortaya çıkmamıştır. Deney ve kontrol grubundaki öğrenciler **video enstalasyon yapmayı denememiştir.**

28. Enstalasyonunda görüntüler kullanır; uygulama kriterine dönük kazanımlarla ilgili olarak üç gözlemcinin değerlendirmesinde deney grubunda %0 Evet iken %100 Hayır olarak kazanımları yoktur. Kontrol grubunda ise %0 Evet iken, %100 Hayır olarak kazanımları ortaya çıkmamıştır. Deney ve kontrol grubundaki öğrenciler **video enstalasyon yapmayı denememiştir.**

29. Bilgisayar kullanımı ile ilgili teknik açıdan ihtiyaç duyduğu konuları çözer; uygulama kriterine dönük kazanımlarla ilgili olarak üç gözlemcinin değerlendirmesinde deney grubunda %83,3 Evet iken %16,7 Hayır olarak kazanımlar oldukça yüksektir. Kontrol grubunda ise %50 Evet iken, %50 Hayır olarak kazanımlar yarı yarıyadır. Deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

30. Yaptığı projeleri kaydedip çoğaltma ve sunum yapar; uygulama kriterine dönük kazanımlarla ilgili olarak üç gözlemcinin değerlendirmesinde deney grubunda %83,3 Evet iken %16,7 Hayır olarak kazanımlar oldukça yüksektir. Kontrol grubunda ise %44,4 Evet iken, %55,6 Hayır olarak kazanımları yarıdan azdır. Deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

BÖLÜM V.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Öğrencilerin video sanatı uygulamalarının araştırıldığı bu çalışmada nicel araştırma metodolojisinin desenlerinden biri olan öntest-sontest kontrol gruplu desen kullanılmıştır. Elde edilen veriler yorumlandıktan sonra ortaya çıkan sonuçlar ve öneriler aşağıda sunulmuştur.

5.1. SONUÇLAR

Araştırma sürecinde ulaşılan bulgu ve yorumların sonuçları aşağıda verilmiştir.

5.1.1. Öğrencilerin Video Sanatı Uygulamaları Konusunda Hazır Bulunuşluklarına İlişkin Sonuçlar

Video sanatı uygulamaları için temel araç olan video kamera kullanabilme becerisine konusundaki sonuçlara baktığımızda; öğrencilerin hemen

hemen tamamının video kamera kullandığı sonucu ortaya çıkmıştır. Günümüzdeki teknolojik gelişmeler doğrultusunda öğrenciler arasında video kamera ve kullanımı konusunda yaygın bir durum vardır denebilir.

Bir sanat eseri oluştururken teknoloji kullanmak ile ilgili olarak, daha önce teknoloji kullanarak sanat eseri yaptığını ifade eden öğrencilerin oranı deney ve kontrol grubunda da yarı yarıyadır. Bu durum öğrencilerin ihtiyaç duyduklarında bir sanat eseri oluştururken teknolojiden faydalandıklarını ortaya koymaktadır. Bu durum aynı zamanda öğrencilerin teknoloji ve sanat arasındaki bağı belli oranda kanıksadıkları sonucunu göstermektedir.

AGSSL'lerinde teknoloji kullanmaya dönük araçların varlığının tespiti için, okulunuzda hangileri bulunmaktadır sorusuna ilişkin sonuçlara baktığımızda; Bilgisayar, televizyon ve projeksiyon cihazının yaygın bir şekilde olduğu anlaşılmaktadır. Video kameranin olmadığı ve yaygın kullanılmadığı görülmektedir. Bu durum video kameranin sanatsal uygulamalarda kullanımını konusunda bir yaklaşımın yeterli düzeyde olmadığı sonucunu göstermektedir.

Sanat eseri oluřturma srecinde bilgisayar ve gerekli programları kullanmayı bilmek konusundaki durumun tespiti iin, “bilgisayar kullanarak video montajı yapabilir misiniz?” sorusuna iliřkin sonulara baktığımızda; ğrencilerin yarıdan fazlasının bilgisayar kullanarak video montajı yapabildiğı anlaşılmaktadır. Bu durum, ğrencilerin bilgisayar kullanma ve sanat eseri uyulama srecinde gerekli programları kullanabilme konusunda bilgi ve becerilerinin oluřabildiğı sonucunu gstermektedir. ğrenciler bu ynde bir gereksinim ve ğrenme srecine girmiş olduğı gzkmektedir.

Video sanatı uygulamalarının faklı yntemleri hakkında bilgi ve yaklaşımlarının tespiti iin, performans sanatı hakkında bilgilerinin olup olmadığına bakıldığında; ğrencilerin yarıdan fazlasının performans sanatından haberdar olmadığı sonucuna ulařılmıştır. Bu durumda az da olsa performans sanatı konusunda bilgi sahibi olan ğrencilerin olması, ğrencilerin alternatif uygulama yntemlerini bildiğı sonucunu gstermektedir.

Video sanatı uygulamalarının faklı yntemleri hakkında bilgi ve becerilerinin tespiti iin, video yerleřtirme tekniğı ile sanat eseri yapma konusuna bakıldığında; ğrencilerin oğunluğunun video yerleřtirme ynteminden haberdar olmadığı sonucuna ulařılmıştır. ğrencilerin oğunluğunun video yerleřtirme yntemi ve olanaklarını bir sanatsal uygulama olarak henz deęerlendiremediğı sonucu ortaya çıkmaktadır.

Video sanatı uygulamaları kapsamında faklı bir adlandırma olarak yer alan dijital grnt kavramı ve uygulaması konusunda; bir sanatsal alıřmada dijital grnt kullanma durumuna bakıldığında, deney ve kontrol grubu ğrencilerinin hemen hemen yarısının dijital grnt kullandığı sonucuna ulařılmıştır. Bu durum dijital grntlerden faydalanarak sanat eseri oluřturma konusunda ğrencileri yaklaşımlarının belli bir dzeyde geliřebildiğı sonucunu ortaya koymaktadır.

Teknoloji kullanma bilgi ve becerisine bakıldığında ğrencilerin tamamının bilgisayar kullanmayı bildikleri sonucuna ulařılmıştır. Bu durum teknoloji kullanmanın temel bir beceriye dnřtğnn gstergesi olarak tanımlanabilir.

Araştırmanın temel konusu olan video sanatı hakkında bilgi sahibi olma konusunda; öğrencilerin hemen hemen yarısının video sanatı konusunda bilgi sahibi olduğu anlaşılmıştır. Böylece uygulama için temel olan video sanatı konularında belli oranda bilgi sahibi olmalarının, uygulamalar yapmak için teşvik edebileceği sonucu düşünülebilir.

Sanat eseri uygulamalarının kavramsal yönünü vurgulamak amacıyla, öğrencilerin yaptıkları çalışmaları kavramsal olarak değerlendirebildiklerini ya da kavramsal yönü güçlü olan çalışmalar yaptıklarına ilişkin bakıldığında; öğrencilerin çoğunluğunun kavramsal sanat eseri yapmadığı anlaşılmıştır. Ayrıca yaptıkları uygulamaların kavramsal olmadığını düşündükleri sonucu da ortaya çıkmış olmaktadır.

Sanat eğitimi temel sanatsal beceriler kazandırmak için oluşturulan programlar doğrultusunda, geleneksel olarak değerlendirilen sanat eğitimi uygulamalarını geliştirmek amacıyla, ortaya çıkan yeni durum ve araçların olanaklarından faydalanabilmek için yöntem geliştirmek maksadıyla, geleneksel yöntemlerden farklı malzemelerle sanat eseri yapma konusunda; öğrencilerin çoğunluğunun geleneksel yöntemlerden farklı malzemelerle sanat eseri yaptığı anlaşılmaktadır. Bu durum yeni olanaklar doğrultusunda programlar geliştirilmesi için öğrencilerin yönelimlerinin arttığı sonucunu göstermektedir.

Öğrencilerin uygulama becerilerinin alternatif uygulamalarla geliştirilmesi konusunda, araştırmanın temel problemlerinden biri olan, daha önce video sanatı uygulamaları yapma durumuna baktığımızda; deney ve kontrol grubunda hemen hemen çoğunluğun uygulama yapmadığı sonucu ortaya çıkmıştır. Bu durum, video sanatı uygulamalarının uygulama becerilerini geliştirmeye dönük olanaklarından yeterince faydalanılamadığı sonucunu göstermektedir.

5.1.2.Video Uygulamaları Ölçeği Verilerine Ait Sonuçlar

5.1.2.1. Öğrencilerin Video Uygulamaları Ölçeği Sorularına İlişkin Verilere Ait Sonuçlar

Deney ve kontrol grubunun, video uygulamaları ölçeği ile elde edilen öğrenci görüşleri verilerine ait sonuçlar aşağıda sunulmuştur.

Öğrencilerin geleneksel yöntemler dışında sanat uygulamaları yapma konusundaki istekliliklerine ait görüşlere bakıldığında; deney grubunda ön-test aşamasında bu görüş katılıyorum iken uygulama sonrası son-test aşamasında tamamen katılıyorum olmuştur. Kontrol grubunda da ön-test aşamasında tamamen katılıyorum iken son-test aşamasında çok az artış vardır. Bu durumda, video sanatı uygulamaları konularında detaylandırılmış bir programla eğitim verilen öğrencilerde, geleneksel yöntemler dışında sanat eseri uygulaması yapma konusunda isteklilik daha fazla artmıştır.

Atölye derslerinde teknoloji kullanarak sanat eseri yapma konusunda; deney grubunda ön-test aşamasında bu görüş katılıyorum iken uygulama sonrası son-test aşamasında tamamen katılıyorum olmuştur. Kontrol grubunda da ön-test aşamasında tamamen katılıyorum iken son-test aşamasında değişme olmamıştır. Bu durumda, öğrencilerin çoğunluğu atölye derslerinde teknoloji kullanarak sanat eseri yapma konusunda isteklidir. Video sanatı uygulamaları konularında, detaylandırılmış bir programla eğitim verilen öğrencilerde, teknoloji kullanarak sanat eseri yapma konusunda istekliliğin arttığı sonucu da görülmektedir.

Video sanatı ile ilgili uygulamalar görme konusunda; deney grubunda ön-test aşamasında bu görüş katılıyorum iken uygulama sonrası son-test aşamasında tamamen katılıyorum olmuştur. Kontrol grubunda da ön-test aşamasında tamamen katılıyorum iken son-test aşamasında daha da yükselmiştir. Bu durumda, video sanatı uygulamaları konularında, detaylandırılmış bir programla eğitim verilen öğrenciler ve diğer öğrencilerin tamamında video sanatı ile ilgili uygulamalar görme konusundaki isteklilik artış göstermiştir. Bu durum öğrencilerin tamamının yeni video sanatı uygulamaları görme konusunda istekli olduğu sonucunu göstermektedir.

Video uygulamaları yapmak için gerekli cihaz ve programları kullanmayı öğrenmeyi isteme konusunda; deney grubunda ön-test aşamasında bu görüş tamamen katılıyorum iken uygulama sonrası son-test aşamasında biraz artarak yine tamamen katılıyorum olmuştur. Kontrol grubunda da ön-test aşamasında tamamen katılıyorum iken son-test aşamasında biraz azalarak yine tamamen katılıyorum olmuştur. Öğrencilerin genel olarak video uygulamaları yapmak için gerekli cihaz ve programları öğrenmek istedikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Aldığım sanat eğitimini video sanatı uygulaması yapmak için yeterli buluyorum görüşünde; deney grubunda ön-test aşamasında bu görüş kararsızım iken uygulama sonrası son-test aşamasında yine karasızım olmuştur. Kontrol grubunda da ön-test aşamasında karasızım iken son-test aşamasında biraz azalarak yine karasızım olmuştur. Bu durumda öğrenciler, aldığı sanat eğitiminin video sanatı uygulaması yapmak için yeterli olup olmadığı konusunda karasız kalmışlardır.

Sanat uygulaması yaparken malzemeden çok el becerisine önem verme konusunda; deney grubunda ön-test aşamasında bu görüş katılıyorum iken uygulama sonrası son-test aşamasında biraz azalarak yine katılıyorum olmuştur. Kontrol grubunda da ön-test aşamasında katılıyorum iken son-test aşamasında biraz azalarak yine katılıyorum olmuştur. Burada, öğrencilerin sanat uygulaması yaparken malzemeden çok, el becerisine önem verdikleri sonucu oluşmaktadır.

Kavramsal yönü olan uygulamalar yapmayı isteme konusunda; deney grubunda ön-test aşamasında bu görüş katılıyorum iken uygulama sonrası son-test aşamasında biraz artarak yine katılıyorum olmuştur. Kontrol grubunda da ön-test aşamasında tamamen katılıyorum iken son-test aşamasında azalarak kararsızım olmuştur. Bu durumda, video sanatı uygulamaları konularında, detaylandırılmış bir programla eğitim verilen öğrencilerde (deney grubu) kavramsal yönü olan uygulamalar yapma istekliliği var ve artış gösterirken, kontrol grubunda bu isteklilik kararsız bir hal almıştır.

Video sanatı uygulaması yapmayı masraflı bulma konusunda; deney ve kontrol grubunda ön-test aşamasında karasızım iken, her iki grupta da son-test aşamasında artış

gözlenmiş ve katılıyorum olmuştur. Bu durumda, genel olarak öğrencilerin uygulama sürecini masraflı bulduğu sonucu ortaya çıkmıştır.

Dijital teknoloji kullanarak sanat eseri yapmaktan hoşlanırım görüşü; deney ve kontrol grubunda ön-test aşamasında katılıyorum iken, son-test aşamasında daha da artarak tamamen katılıyorum olmuştur. Bu durumda, öğrencilerin yoğunluğunun dijital teknoloji kullanarak sanat eseri yapma konusundaki isteklilikleri oldukça yüksektir sonucuna ulaşılmaktadır.

Video sanatını bir ders olarak almaya dönük istekliliklere bakıldığında; deney grubunda ön-test aşamasında katılıyorum iken, kontrol grubunda tamamen katılıyorum olmuştur. son-test aşamasında deney grubunda daha da artarak katılıyorum iken, kontrol grubunda biraz azalarak katılıyorum şeklindedir. Bu durumda, öğrencilerin yoğunluğunun video sanatını bir ders olarak alma konusundaki isteklilikleri olduğu sonucuna ulaşılmaktadır.

Her öğrencinin video sanatı uygulaması yapabileceği görüşüne bakıldığında; deney grubu öğrencilerinin görüşü ön-test aşamasında kararsızım iken, kontrol grubunda katılıyorum şeklindedir. Son-test aşamasında deney grubunda biraz yükselerek katılıyorum iken, kontrol grubunda az azalarak yine katılıyorum olmuştur. Böylece, öğrencilerin tamamının her öğrencinin video sanatı uygulaması yapabileceğine ilişkin görüşleri olumlu yöndedir.

Sanat eğitimi alan öğrencilerin teknoloji kullanmayı bilmesi gerekliliği konusunda; deney ve kontrol grubunda ön-test aşamasında katılıyorum iken, son-test aşamasında daha da yükselmiş ve tamamen katılıyorum olmuştur. Öğrencilerin genelinde, sanat eğitimi alan öğrencilerin teknoloji kullanmayı bilmesi gerektiği görüşü yaygındır.

Eğitim düzeyi olarak video sanatı uygulaması yapmayı erken bulma konusunda; ön-test aşamasında, deney grubunda kararsızım iken, kontrol grubunda görüşler katılmıyorum şeklindedir, son-test aşamasında her iki grupta da kararsızım şeklindedir. Öğrenciler genel olarak eğitim düzeylerinin video sanatı uygulamaları yapmak için yeterli olduğu düşüncesinde kararsız kalmışlardır.

Henüz teknoloji kullanarak sanat eseri yapmayı erken buluyorum görüşünde ise; ön-test aşamasında deney grubunda kararsızım şeklinde iken, kontrol grubunda katılmama durumu vardır. Son-test aşamasında ise, deney grubunda durum aynı iken, kontrol grubunda kesinlikle katılmama şeklindedir. Sonuç olarak öğrencilerin görüşü, deney grubunda kararsızlık iken, kontrol grubunda, eğitim düzeyi açısından, teknoloji kullanarak sanat eseri yapmak için erken olamadığı yönündedir.

Video sanatı uygulamalarını anlamakta zorlanıyorum düşüncesine baktığımızda; deney ve kontrol grubunda ön-test aşamasında görüş olarak kararsızlık şeklinde iken, son-test aşamasında deney ve kontrol grubunda kararsızım şeklindedir. Bu durumda öğrencilerin video sanatını anlama konusunda kararsız oldukları anlaşılmaktadır.

Okulun teknoloji kullanma konusunda yeterli donanımına sahip olduğu düşüncesinde; ön-test aşamasında deney grubunda kararsızım şeklinde iken, kontrol grubunda katılmıyorum şeklindedir. Son-test aşamasında ise, deney ve kontrol grubunda katılmıyorum olmuştur. Sonuçta öğrenciler okulun teknoloji kullanma konusunda yeterli donanımına sahip olmadığını düşünmektedir.

Okulun gerekli teknolojik malzeme ve programları sağlaması gerektiği konusunda; ön-test aşamasında deney grubu katılıyorum derken, kontrol grubu kesinlikle katılıyorum demiştir. Son-test aşamasında ise, deney grubu kesinlikle katılıyorum derken, kontrol grubu katılıyorum demiştir. Sonuç olarak öğrenciler, okulun gerekli teknolojik malzeme ve programları sağlaması gerektiğini düşünmektedir.

Sanatın teknoloji ile ilişkisi olmaması gerektiği düşüncesinde; ön-test aşamasında deney ve kontrol grubu katılmıyorum derken, son-test aşamasında deney grubu katılmıyorum, kontrol grubu ise kararsızım demiştir. Sonuç olarak deney grubundaki öğrenciler sanatın teknoloji ile ilişkisi olması gerektiğini düşünmektedir.

5.1.2.2. Video Uygulamaları Ölçeği Deney Ve Kontrol Grubu Verilerinin Karşılaştırmasına Ait Sonuçlar

Deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin uygulama öncesi “Video Sanatı Uygulamaları konularına karşı görüşleri” arasında anlamlı bir farka bakıldığında; deney ve kontrol grubuna göre farklılaşmaktadır sonucuna ulaşılmıştır. Bu durum uygulama öncesi deney ve kontrol grubu öğrencilerinin **görüşleri arasında farklılıklar olduğu** sonucunu göstermektedir.

Deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin uygulama sonrası “Video Sanatı Uygulamaları konularına karşı görüşleri” arasında anlamlı bir fark var mıdır? Sorusuna bakıldığında; anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir. Bu durum deney ve kontrol grubu öğrencilerinin uygulama sonrası görüşlerinde **benzerlik olduğu** sonucunu ortaya koymaktadır.

Kontrol grubu öğrencilerinin uygulama öncesi ve uygulama sonrası ölçülen Video Sanatı Uygulamaları konularına karşı görüşleri arasında anlamlı bir fark var mıdır? Durumuna baktığımızda; **anlamlı bir farkın oluşmadığı** sonucuna ulaşılmıştır.

Deney grubu öğrencilerinin uygulama öncesi ve uygulama sonrası ölçülen Video Sanatı Uygulamaları konularına karşı görüşleri arasında anlamlı bir fark var mıdır? Sorusun sonuçlarına bakıldığında; anlamlı bir fark olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Böylece video sanatı uygulamaları konusunda detaylandırılmış bir programla eğitim verilen deney grubu öğrencilerinin, video sanatı uygulamalarına dönük görüşlerinde **olumlu yönde farklılaşmalar olduğu** sonucuna ulaşılmıştır.

5.1.3. Başarı Testi (Öntest-Sontest) Verilerine Ait sonuçlar

Başarı Testi (Öntest-Sontest) deney ve kontrol grubu verilerine ait sonuçlar aşağıda sunulmuştur.

Deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin uygulama öncesi video sanatına ilişkin başarı testi puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır? Sorusunun sonuçlarına bakıldığında; **anlamlı bir farkın olmadığı** sonucuna ulaşılmaktadır.

Deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin uygulama sonrası video sanatına ilişkin başarı testi puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır? Sorusunun sonuçlarına bakıldığında; anlamlı bir farkın olduğu sonucu ortaya çıkmıştır. Bu durum, video sanatı uygulamaları konusunda detaylandırılmış bir programla eğitim verilen deney grubu öğrencilerinin, kontrol grubundan daha fazla başarılı olarak, video sanatı uygulamalarına dönük başarılarında **olumlu yönde anlamlı bir başarı olduğu** sonucuna ulaşılmıştır.

Deney grubu öğrencilerinin uygulama öncesi ve uygulama sonrası ölçülen video sanatına ilişkin başarı testi puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır? Sorusunun sonuçlarına bakıldığında; anlamlı bir fark olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Böylece video sanatı uygulamaları konusunda detaylandırılmış bir programla eğitim verilen deney grubu öğrencilerinin, video sanatına ilişkin başarılarında önemli bir artış gözlenerek **olumlu yönde farklılaşmalar olduğu** sonucuna ulaşılmıştır.

Kontrol grubu öğrencilerinin uygulama öncesi ve uygulama sonrası ölçülen video sanatına ilişkin başarı testi puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır? Sorusunun sonuçlarına bakıldığında; **anlamlı bir farkın oluşmadığı** sonucuna ulaşılmıştır. Bu durum, kontrol grubuna verilen program içeriğindeki eğitimin, video sanatı uygulamaları konularını anlamada yeterli olmadığı sonucunu ortaya koymaktadır.

5.1.4. Gözlem Formu Verilerine Ait Sonuçlar

Üç gözlemcinin, video sanatı uygulama kriterlerine göre ortaya çıkan kazanımların değerlendirmeleri aşağıda sunulmuştur.

G1,G2,G3'ün deney ve kontrol grubundan 6'şar öğrencinin video uygulamaları gözlem formu değerlendirmelerinin ortalamasına bakıldığında; Deney grubunda kazanımların oranının anlamlı derecede yüksek olduğu anlaşılmaktadır. Kontrol grubunda kazanımların oranının anlamlı derecede düşük olduğu anlaşılmaktadır. Deney ve kontrol grubuna ait video uygulamaları CD olarak teze eklenmiştir. Sonuç olarak video sanatı uygulamalarına dönük kazanımların **deney grubu lehine anlamlı bir fark olduğu** sonucuna ulaşılmıştır.

5.1.4.1. Video Uygulamaları Kriterlerine Göre Öğrencilerin Kazanımlarına İlişkin Sonuçlar

Verilen kavramlarla (güvenlik şeridi, nefes, bant) ilgili ön hazırlık yapar; uygulama kriterine ilişkin, bağlantı kurma, simgeye anlam katma, yaratıcı düşünme ve zihinde canlandırma gibi kazanımlarla ilgili olarak, deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

Hangi yöntemle (performans videosu, video enstalasyon, video performans) uygulaması yapacağına karar verir; uygulama kriterine ilişkin, kuramı seçme, tekniği söyleme ve malzeme ve gereç tercihi gibi kazanımlarla ilgili olarak, deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

Uygulama için çevresindeki olanakları fark eder; uygulama kriterine ilişkin, bağlantı kurma, algı birikimini uygulama becerisine dönüştürme gibi kazanımlarla ilgili olarak, deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

Uygulama yapmak için konuya uygun mekan seçer; uygulama kriterine dönük, düzenleme (organizasyon) ve bağlantı kurma gibi kazanımlarla ilgili olarak, deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

Uygun çekim ortamını (ışık, arka plan, kamera açısı gibi) ayarlar; uygulama kriterine dönük, dikkatli bakma, teknik çözüm becerisi ve araç-gereci tanıma gibi kazanımlarla ilgili olarak, deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

Hazır nesnelerden faydalanır; uygulama kriterine ilişkin, simgeye anlam katma ve bağlantı kurma gibi kazanımlarla ilgili olarak, deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

Uygulama için gerekli alet ve ekipmanı hazırlar; uygulama kriterine ilişkin, teknik sorunları çözme, dikkatli bakma, malzeme-gereç tercihi ve teknik çözüm becerisi

gibi kazanımlarla ilgili olarak, deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

Video kameranın temel özelliklerini (açma, görüntü kalitesini ayarlama, uygun objektif ayarı vs) kullanır; uygulama kriterine ilişkin, uygulama becerisine göre yönlendirme, yaratıcı uygulama, dikkatli bakma ve teknik el becerisi gibi kazanımlarla ilgili olarak, deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

Kullandığı teknolojik aletlerin ayarlarını (çekim modu, kayıt şekli, netlik, ses ayarı, kadraj gibi) doğru yapar; uygulama kriterine dönük, teknik yeterlilik gibi kazanımlarla ilgili olarak, deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

Farklı çekim tekniklerini (yakın çekim, göğüs çekim, boy çekim, uzak çekim vs) kullanır; uygulama kriterine dönük, yaratıcı uygulama, uygulama becerisi, uygulama becerisine göre yönlendirme ve uygulamayı sonuçlandırma gibi kazanımlarla ilgili olarak, deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

Montaj için kullanacağı programı açar ve kullanmak için hazırlar; uygulama kriterine dönük, teknik yerlilik gibi kazanımlarla ilgili olarak, deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

Uygulama sürecinde dijital montaj tekniklerini kullanır; uygulama kriterine dönük, teknik yeterlilik ve uygulama becerisi gibi kazanımlarla ilgili olarak, deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

Uygulama sürecinde temel montaj programını yeterli düzeyde kullanır; uygulama kriterine ilişkin, teknik yeterlilik ve uygulama becerisi gibi kazanımlarla ilgili olarak, deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

Montaj esnasında kurgu yapar; uygulama kriterine dönük, uygulama becerisi, yaratıcı uygulama, uygulama becerisine göre yönlendirme, uygulamayı sonuçlandırma ve teknik yeterlilik gibi kazanımlarla ilgili olarak, deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

Tasarım eleman ve ilkelerini dijital ortamda kullanır; uygulama kriterine dönük, düzenleme (organizasyon), estetik kaygısı, yaratıcı tasarım oluşturma, bilgiyi kullanma ve teknik yeterlilik gibi kazanımlarla ilgili olarak, deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

Görüntü ve ses birleştirmesi yapar; uygulama kriterine ilişkin, teknik yeterlilik ve uygulama becerisi gibi kazanımlarla ilgili olarak, deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

Programlarda var olan efektleri kullanır; uygulama kriterine dönük, düzenleme (organizasyon), estetik kaygısı, yaratıcı tasarım oluşturma, bilgiyi kullanma ve teknik yeterlilik gibi kazanımlarla ilgili olarak, deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

Ses ve müzik ekler; uygulama kriterine ilişkin, teknik yeterlilik ve uygulama becerisi gibi kazanımlarla ilgili olarak, deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

Başlık ve jenerik oluşturur; uygulama kriterine ilişkin, teknik yeterlilik, uygulamasına ad verme, uygulamasını sonuçlandırma gibi kazanımlarla ilgili olarak, deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

Klip oluşturur; uygulama kriterine dönük, teknik yeterlilik, uygulamasını sonuçlandırma gibi kazanımlarla ilgili olarak, deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

Video Enstalasyon (yerleştirme) yapar; uygulama kriterine dönük, düzenleme (organizasyon), kuramı seçme, algı birikimini uygulama becerisine dönüştürme, yaratıcı

uygulama yapma ve teknik yeterlilik gibi kazanımlarla ilgili olarak, deney ve kontrol grubundaki öğrenciler video enstalasyon yapmayı denememiştir.

Televizyon, bilgisayar ve projeksiyon görüntülerinden düzenlemeler yapar; uygulama kriterine dönük, düzenleme (organizasyon), kuramı seçme, algı birikimini uygulama becerisine dönüştürme, yaratıcı uygulama yapma ve teknik yeterlilik gibi kazanımlarla ilgili olarak, deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre yüksektir.

Performans videosu için bedenini hazırlar; uygulama kriterine dönük, kuramı seçme, yaratıcı uygulama, özgünlük, algı birikimini uygulama becerisine dönüştürme, tesadüfi uygulama, malzeme ve gereç tercihi gibi kazanımlarla ilgili olarak, deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

Performans sürecini (bedenini kullanarak) kontrollü şekilde yapar; uygulama kriterine ilişkin, uygulama becerisine göre yönlendirme, deneyim kazanma, uygulamasına odaklanma, kuramı seçme, yaratıcı uygulama, özgünlük, algı birikimini uygulama becerisine dönüştürme, tesadüfi uygulama, malzeme ve gereç tercihi gibi kazanımlarla ilgili olarak, deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

Performansını düşündüğü doğrultuda (kavramsal olarak) yapar; uygulama kriterine ilişkin, uygulama becerisine göre yönlendirme, deneyim kazanma, uygulamasına odaklanma, kuramı seçme, yaratıcı uygulama, özgünlük, algı birikimini uygulama becerisine dönüştürme, tesadüfi uygulama, malzeme ve gereç tercihi gibi kazanımlarla ilgili olarak, deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

Enstalasyon konusu için planladığı malzemeleri seçer; uygulama kriterine dönük, teknik yeterlilik ve uygulama becerisi gibi kazanımlarla ilgili olarak, deney ve kontrol grubundaki öğrenciler video enstalasyon yapmayı denememiştir.

Enstalasyonunda görüntüler kullanır; uygulama kriterine dönük, teknik yeterlilik ve uygulama becerisi gibi kazanımlarla ilgili olarak, deney ve kontrol grubundaki öğrenciler video enstalasyon yapmayı denememiştir.

Bilgisayar kullanımı ile ilgili teknik açıdan ihtiyaç duyduğu konuları çözer; uygulama kriterine dönük, teknik yeterlilik gibi kazanımlarla ilgili olarak, deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

Yaptığı projeleri kaydedip çoğaltma ve sunum yapar; uygulama kriterine ilişkin, teknik yeterlik ve uygulamasını sonuçlandırma gibi kazanımlarla ilgili olarak, deney grubundaki öğrencilerin kazanımları kontrol grubuna göre anlamlı şekilde yüksektir.

5.2. ÖNERİLER

Bu bölümde yapılan öneriler; çalışmanın sonuçlarına yönelik öneriler ve araştırmacını kendi deneyimleri ve diğer araştırmacılara önerileri başlıkları altında gruplandırılarak verilmiştir.

5.2.1. Araştırmanın Sonuçlarına Yönelik Öneriler

1. Günümüzdeki teknolojik gelişmeler doğrultusunda öğrenciler arasında video kamera ve kullanımı konusunda yaygın bir durum vardır denebilir. Ancak AGSSL’nde öğrencilerin ihtiyacını giderecek şekilde video kamera ekipmanının olmadığı anlaşılmaktadır. Bu araç-gerecin artık günümüz koşullarında ekonomik açıdan maliyeti yüksek olmadığı düşünülmektedir. Video sanatı uygulamaları göz önünde bulundurularak bu alanda ihtiyaç duyulan araç ve gerecin (video kamera, projeksiyon, fotoğraf makinesi, televizyon vb.) öğrenciler için hazır bulundurulması gerekmektedir. Böylelikle AGSSL’nde teknolojik donanımların artırılması gerektiği durumu ortaya çıkmaktadır.
2. Öğrencilerin bir sanat eseri oluştururken ihtiyaç duyduklarında teknolojiden faydalandıkları ortaya çıkmıştır. Bu durum aynı zamanda öğrencilerin teknoloji ve sanat arasındaki bağı belli oranda kanıksadıkları sonucunu göstermektedir. Bu doğrultuda AGSSL’nde özellikle sanat eğitimi temel alındığı için, öğrencilerin

teknolojinin olanaklarından faydalanarak, teknik yeterliliklerini ve uygulama becerisine aktaracakları ortam hazırlanmalıdır.

3. Öğrencilerin bilgisayar kullanma ve sanat eseri uygulama sürecinde gerekli programları kullanabilme konusunda bilgi ve becerilerinin oluşabildiği sonucuna ulaşılmıştır. Öğrencilerde bu yönde bir gereksinim öğrenme sürecine girmiş olduğu gözükmemektedir. Böylece bu alanda gerekli programların öğretimi konusunda güncel plan ve program yapılarak müfredat geliştirilmesi gerekmektedir.
4. Öğrencilerin yarıdan fazlasının performans sanatı, video enstalasyon (yerleştirme) ve video performansı konularından haberdar olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu durumda az da olsa bilgi sahibi olan öğrencilerin olması, öğrencilerin alternatif sanatsal uygulama yöntemlerini bildiği fakat bu yönde ve konularda eğitimin yeterli olmadığı sonucunu göstermektedir. Günümüz sanat ortamı göz önünde bulundurularak, çağdaş sanat yöntemlerinin sanat eğitiminin temel eğitim konuları olarak düzenlenmesi konusunda çalışmalar yapılması gerekliliğini ortaya koymaktadır.
5. Öğrencilerin çoğunluğunun kavramsal sanat eseri yapmadığı anlaşılmıştır. Ayrıca yaptıkları uygulamaların kavramsal olmadığını düşündükleri sonucu da ortaya çıkmış olmaktadır. Bu bağlamda verilen eğitimin sanatın kavramsal bağlamının öğrenciler tarafından yeterince algılanmadığı sonucunu göstermektedir. Sanat eğitimin temel amaçlarında birisi olan kavramsal gelişim sürecinin, uygulamaya dönüştürülmesi konusunda daha kapsamlı eğitim verilmesi gerektiği anlaşılmaktadır.
6. Öğrencilerin çoğunluğunun geleneksel yöntemlerden farklı malzemelerle sanat eseri yaptığı anlaşılmaktadır. Bu durum yeni olanaklar doğrultusunda programlar geliştirilmesi için öğrencilerin yönelimlerinin arttığı sonucunu göstermektedir. Bu doğrultuda uygulama derslerinde içerik ve yöntem geliştirilebilir.
7. Öğrencilerin daha önce video sanatı uygulamaları yapma durumuna baktığımızda; çoğunluğun uygulama yapmadığı sonucu ortaya çıkmıştır. Bu

durum, video sanatı uygulamalarının uygulama becerilerini geliştirmeye dönük olanaklarından yeterince faydalanılamadığı sonucunu göstermektedir. Müfredatta çağdaş sanat tarihi konusu olarak geçen yöntemin, öğrencilerin uygulamalarına da yansıtılabilmesi için yeni müfredatların hazırlanması gerekmektedir.

8. Video sanatı uygulaması yapmayı masraflı bulma konusunda; genel olarak öğrencilerin uygulama sürecini masraflı bulduğu sonucu ortaya çıkmıştır. Bu durumda bütün öğrencilerin faydalanabileceği araç ve gereçlerin okulun oluşturabileceği görsel sanatlar teknoloji atölyesi adı altında gerekli donanım sağlanması faydalı olacaktır.
9. Öğrencilerin çoğunluğunun video sanatını bir ders olarak alma konusundaki oldukça isteklidir. Bu dersin öğrencilerin hazır bulunuşlukları doğrultusunda AGSSL 11. ve 12. sınıflara verilmesi için program hazırlamak uygun olabilir.
10. Genel olarak eğitimcilerin video sanatı konuları ve uygulamaları konusunda öğrenciler için detaylı eğitim programı hazırlanması konusunda istekli olmadıkları görülmüştür. Teknoloji kullanmanın öğrencilerin becerilerine olumsuz yönde etkileyebileceğine dönük, ön yargıların giderilmesi gerekmektedir.
11. Video sanatı uygulamalarının detaylı anlatımı sonucu öğrencilerin kazanımlarının önemli ölçüde arttığı gözlenmiştir. Bu kazanımlar doğrultusunda yeni öğretim programları planlanmalıdır. Ayrıca yeni deneyimler sonucu ortaya çıkan bilgi ve beceriye yönelik tutumların devamlılığının sağlanması gerekmektedir.
12. Öğrencilerin uygulama sürecinde seçilen konular ve uygulama sürecinin kendisi öğrencileri heyecanlandırmış ve istekliliklerini artırmıştır. Bu nedenle, eğitimcilerin gerek konu seçiminde, gerekse konu ile bağlantılı görsellerin seçiminde yaş, güncellik, seviyeye uygunluk ve ilgi çekici olma özelliklerini kullanması gerekir.

5.2.2. Arařtırmacının Deneyimleri ve Dięer Arařtırmacılara Yönelik Öneriler

1. Günümüz sanat anlayışının yöntem ve uygulama biçimlerinin, sanat eğitimi kapsamında ele alınabilmesi için, farklı güncel sanat yöntemlerinin de yeni programlar oluşturma sürecinde değerlendirilebilmesi açısından araştırılması gerekmektedir.
2. Araştırmada geliştirilen yöntem ve veri toplama araçları farklı şekillerde de geliştirilerek, özellikle çağdaş sanat yöntemlerinden birinin olan video sanatı ve uygulama biçimlerinin, görsel sanat eğitimi programları içinde kapsamının genişletilmesine katkıda bulunulabilir.
3. Sanatın yöntem ve konularının, eğitim bilimleri açısından araştırılması konusunda yeni yöntemler geliştirme gereklilięi ön plana çıkmaktadır.
4. Farklı evren ve örneklemeler oluşturularak teknoloji ve sanat konularında yeni öneriler ortaya koyabilecek araştırmalar yapılabilir.

KAYNAKÇA

- AKSOY, H. Hüseyin. (2003). *Eğitim Kurumlarında Teknoloji Kullanımı ve Etkilerine İlişkin Bir Çözümleme*, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, Cilt:36, Sayı:1-2
- ALKAN, C. (1998). *Uzaktan Eğitimin Yapı Ve İşleyiş Boyutu*, Uzaktan Eğitim Dergisi, kış1998, Ankara,
- ALTUNAY, Alper. (2001). “*Elektronik Görüntü Sanatı*”, sayı:187, İstanbul: Adam Sanat Yayınları,
- ALTUNAY, Alper. (2004). *Mekanik Sanattan Elektronik Sanata Geçiş ve Video Sanatı*, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları, No: 1539,161-162
- ANTMEN, Ahu. (2005). Radikal Gazetesi, Kültür- Sanat, 08/06/2005
- ARNHEİM, Rudolf. (1965). *Art and Visual Perception*, Berkeley. University of California Press
- ARTUT, Kazım. (2002). *Sanat Eğitimi Kuramları ve Yöntemleri*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- ARTUT, Kazım. (2004). *Sanat Eğitimi Kuramları ve Yöntemleri*. Ankara:Anı Yayıncılık
- AŞKAR, Petek. (1991). “*Bilgisayar Destekli Öğrenme Ortamı*,” Bildiri Metinleri, İstanbul: Kültür Koleji Genel Müdürlüğü
- ATAN, Ahmet. (2004). *Verimli Bir Sanat Eğitimi İçin Plastik Sanat Eğitimi Bölümü*. Gazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi II. Sanat Eğitimi Sempozyumu 29-30 Nisan 2004. Ankara: Gündüz Eğitim ve Yayıncılık.(61-73).

AYAYDIN, Abdullah. (2010). *Temel Tasarım Eğitiminde Bilgisayar Teknolojisinin Gerekliliği Ve Geleceği*. Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi sayı:15. Diyarbakır.

BAŞAR, R. (2000). *Bilgi Çağında Disiplinler Arası Bir Metin Olarak Sanat*. Bilgi Çağı ve Sanat. VI. Ulusal Sanat Sempozyumu. Hacettepe Üniv. Güzel Sanatlar Fakültesi yayınları. Sayı 18, Ankara.

BENJAMİN, Walter. (2004). *Pasajlar*, (Çev. Ahmet Cemal), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

BİRO, Yvette. (2011). *Sinemada Zaman, Ritmik Tasarım; Türbülans ve Akış* (çev. Anıl Ceren Altınkanat) İstanbul: Doruk yayınları.

BOZKURT, Muammer.(2005). *Video Sanatı-Enstalasyon/Film/Performans*, İstanbul: Bilişim Yayınları

BOZKURT, Muammer. (2007). “*Sanat Üretim Ortamı Olarak Video*”, Sanat Dünyamız, Sayı: 104. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

BÜYÜKÖZTÜRK, Ş. (2001). *Deneyisel Desenler*, Ankara: Pegem A, Yayıncılık.

BUYURGAN, Serap. BUYURGAN, Ufuk. (2007). *Sanat Eğitimi ve Öğretimi*, Ankara: PegemA Yayıncılık

CONNOR, Steven. (2001). *Postmodernist Kültür*, (Çev. Doğan Şahiner), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

COUCHOT, Edmond. (2007). *The Automatization of Figurative Techniques: Toward the Autonomous Image*, Editor: Oliver Grau, Media Art Histories, Massachusetts: MIT Press.

DAY, Micheal. (1997). *Preparing Teachers of Art*. United State of America: National Art Education Assosiation Press.

DEMİREL, Özcan. (2005). *Eğitim Sözlüğü* (üçüncü basım). Ankara: Pegem A Yayıncılık.

Derman, Deniz. (1992). “*Panayırdan Televizyona*”, Hürriyet Gösteri, Aralık, s:86-91

DERMAN, Deniz. (1995). “*Video ile Sanat*”, Hürriyet Gösteri, Sayı.160, İstanbul, 68-73

EISNER, Eliot W. (2002). *The Arts and The Creation of Mind*. . London: Yale Universty Pres

ELSAYED, M. M. (1997). "Yirmi birinci Yüzyılda Öğretmenin Rolü konusunda Geleceğe Yönelik Bir Bakış Açısı" T.C. Milli Eğitim Bakanlığı Öğretmen Yetiştirme ve Eğitimi Genel Müdürlüğü. Uluslar arası Dünya Öğretmen Eğitimi Konferansı.(27 Ağustos-2 Eylül 1995). Milli Eğitim Basımevi. Ankara.

ERBAY, M. (1997). *Plastik Sanatlar Eğitimi'nin Gelişimi*. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi.

ERBAY, Mutlu. (2004). *Sanat Eğitimi Organik Yapısındaki Süreklilik*. Gazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi II. Sanat Eğitimi Sempozyumu 29-29-30 Nisan 2004. Ankara: Gündüz Eğitim ve Yayıncılık.(s47-51).

ERİÇ, M. (1998). *Kültür ve Yaratıcılık, Düşünce*, Bilim ve Sanata Ortak Payda, No 161. İstanbul : Kazancı Yayınları

FİDAN, Nurettin. (1985). *Okulda Öğrenme ve Öğretme*, Ankara: Alkım Kitapçılık. S.6

FİNN, J.D.(1960). *Technology and the Instructional Process*, Audiovisual Communication Review

GENÇ, Adem.(2004). *Resim İş Öğretmenliği Programına Yeni Bir Bakış*. Gazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi II. Sanat Eğitimi Sempozyumu 29-29-30 Nisan 2004. Ankara: Gündüz Eğitim ve Yayıncılık.(s7-10).

GERMANER, Semra. (1997). *1960 Sonrası Sanat, Akımlar, Eğilimler, Gruplar, Sanatçılar*, İstanbul: Kabalcı Yayınevi

GÜÇBİLMEZ, Beliz.(2006). *Performans Sanatı: Nietzsche'nin Kehaneti*. Tiyatro Araştırmaları Dergisi Sayı: 21

GÜRTUNA, S. (2004). *Çocuk ve Sanat Eğitimi*. (2.baskı). İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.

HEARTNEY, Elenor. (2008). *Art and Today*. Londra: Phaidon Press

İZ BÖLÜKOĞLU, Hülya. (2002). *Bilgi Çağında Eğitim Fakültelerinde Resim-İş Eğitiminin Genel Bir Değerlendirmesi*, G.Ü. Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi Cilt 22, Sayı: 3, 247-259

JAMESON, Fredric. (1994). *“Video” Posmodernizm ya da Geç Kapitalizmin Mantiği* (Çev: N, Plümer), Cigoto NO:6, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları

JOHN, Walsh and Viola, Bill. (1995). *“The passions”* içinden alıntılanmıştır (Los Angeles: Getty Museum) s:19

KAPTAN, S. (1998). *Bilimsel Araştırma ve İstatistik Teknikleri*. Ankara: Bilim Kitap Kirtasiye

KARASAR, Niyazi. (2007). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*, 17. Baskı, Ankara: Nobel Yayınevi

BÜYÜKÖZTÜRK, Şener. (2002). *Sosyal Bilimler İçin Veri Analizi El Kitabı İstatistik, Araştırma Deseni SPSS Uygulamaları ve Yorum*, Pegem Yayınları, İkinci Baskı, Ankara: Pegem Yayıncılık,

KALAYCI, Şeref. (2005) *SPSS Uygulamalı Çok değişkenli İstatistik Teknikleri*, Ankara: Asil Yayın Dağıtım,

KESER, Nimet. (2005). *Sanat Sözlüğü*. Ankara: Ütopya Yayınevi

KESER, H. (1988), “*Bilgisayar Destekli Eğitim İçin Bir Model Önerisi*”, Yayınlanmış Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Ankara.

KILIÇ, Levend. (1995) *Video Sanatı Eleştirel Bir Bakış*, İstanbul: Hil Yayınları

KIRIŞOĞLU, O. (1992). *Sanatsal Zeka ve Sanat Eğitimi*. Sanat Yazıları IV. Ankara: H.Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları 12.

KIRIŞOĞLU, O.T. (2001). *Sanatta Eğitim, Görmek, Öğrenmek, Yaratmak*. Ankara: Pegama Yayıncılık

KIRIŞOĞLU, O. T. (2002). *Sanatta Eğitim*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.

KRAUSS, Rosalind. (1995). “ *Video. Narsizmin Estetiği*”, Video Sanatı Eleştirel Bir Bakış, (Der: Levent Kılıç) İstanbul: Hil Yayınları

KURTULUŞ, Yıldız. (2006). “*Sanat Bilimi Ve Sanat Eğitimi Uygulamaları*”, Estetik Eğitiminde Sanat Biliminin Rolü, Çağdaş Estetik Eğitimi Semineri Dizisi:1, (Derleyen, İnci San, Ayşe Çakır İlhan), Ankara: Natürel Yayınları, (s:52).

MEIGH- ANDREWS, Chris. (2006). *A History of Video Art*. New York: Berg Press.

MARSHALL, Stuart. (1979). “*Video. Tecnology and Practice*”, Screen, Vol, 20, No.1, Spring 1979, s:109 -119, (çev: Alper Altunay), Video Sanatı Eleştirel Bir Bakış, (Der, Levent Kılıç), İstanbul: Hil Yayınları

MEB. (1987). *Milli Eğitim Temel Kanunu ve İlköğretim Temel Kanunu*. Ankara: Milli Eğitim Basımevi.

MEB. (1999). Milli Eğitim Bakanlığı Eğitimi Araştırma ve Geliştirme Dairesi Başkanlığı (EARGED).Müfredat Laboratuvar Okulları MLO Modeli. Milli Eğitim Basımevi, Ankara.

MEB. (2011). *Radyo-Televizyon, Kurgu Yoluyla Görüntü Estetiği* 213GİM130, Ankara: Milli Egitim Basımevi.

NOLL, Micheal. (1988). “*The Digital Computer As a Creative Medium*”, Media USA Process and Effect, New York: Longman.

PARSA, S. (1994). *Televizyon Estetiği*, Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yayınları, İzmir.

PAUL, Christiane. (2003). *Digital Art*, London, Thames & Hudson Ltd,

PHELAN, Peggy. (1996). *Unmarked: The Politics of Performance*, London: .Routledge,

POPPER, Frank. (1993). *Art of The Electronic Age*, Singapore: Thames&Hudson.

RAWKLINSON, Geoffrey J. (1995). *Yaratıcı Düşünme ve Beyin Fırtınası* (Çeviren: Osman Değirmen). İstanbul: Rota Yayınları.

R.G. (1990, Eylül 21). AGSL Yönetmeliği, Sayı 20642.

RIZA, E.T.(1997). *Eğitim Teknolojisi Uygulamaları I, Genişletilmiş ve Geliştirilmiş 4. Baskı*, İzmir: Anadolu Matbaası.

ROSLER, Martha. (1990). “*Video: Shedding the Utopian Moment*” *Illuminating Video, An Essantial Guide to Video Art*, (Ed: Doug Hall ve Sally JO Fifer), New Jersey: Aperture Foundation, s: 31-50

RUSH, Michael. (2003). *Video Art*, Singapore: Thames&Hudson.

SAĞLAMTİMUR, Zuhale Özel. (2010). *Dijital Sanat*, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, cilt:10, sayı:3. S:213-238

SAN, İnci. (2003). *Sanat Eğitimi Kuramları*. (ikinci basım). Ankara: Ütopya Yayınevi

SAETTLER, P. (1968). *A History of Instructional Technology*. New York: MacGraw-Hill

SÖNMEZ, N. (1997). *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi (Video Sanatı)*. İstanbul: YEM yayınları, s: 1885.

SÖNMEZ, V. (1994). *Program Geliştirmede Öğretmen El Kitabı*, Personel Geliştirme Merkezi Yayın No: 12, Ankara.

ŞAHİNER, R. (2000). *Andy'nin Uyanıklığı* 1. Türkiye'de Sanat Dergisi. s:44 Haziran-Temmuz-Ağustos 2000.

ŞAHİNER, Rıfat. (2008). *Sanatta Postmodern Kırılmalar ya da Modernin Yapıbozumu*. İstanbul: Yeni İnsan Yayınevi.

UŞUN, S.(2004). *Bilgisayar Destekli Öğretimin Temelleri*, Gözden Geçirilmiş 2. Baskı, Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

TAŞKIN, Deniz. (2007). *Sıkıştırılmış Video Akımının Düzensiz Haritalar ve Başlangıç Kodlarına Dayalı Şifrelenmesi*, Trakya Üniversitesi, Yayınlanmış Doktora Tezi, Edirne: Trakya Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü

TDK. (2012). *Bilim ve Sanat Terimleri Ana Sözlüğü*, "Görüntü", <http://www.tdkterim.gov.tr/?kelime=g%F6r%FCnt%FC&kategori=terim&hng=md> 13.05.2012' alıntılanmıştır.

TELLİ, H., (1996). "Eğitimin Genel Hedeflerinin Davranış Biçimine Dönüştürülmesinin Sanat Eğitiminin Katkısı Vardır" Milli Eğitim Dergisi, Sayı:131

TURİM, Maureen. (1995). *Video Sanatı: Bir Gelecek Kuramı*, (çev: Aslı Tunç), Video Sanatı: Eleştirel Bir Bakış (Der: Levend Kılıç), İstanbul: Hil Yayınları

ÖZSOY, Vedat. (2004). *Resim-İş Öğretmeni Yetiştirme Programları Ve Resim-İş Derslerinin Bir Değerlendirmesi*. Gazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi II. Sanat Eğitimi Sempozyumu 29-29-30 Nisan 2004. Ankara: Gündüz Eğitim ve Yayıncılık.(s17-34).

ÖZSOY, V. (2007). *Görsel Sanatlar Eğitimi. ' Resim-İş Eğitiminin Tarihsel Ve Düşünsel Temelleri*. Ankara: Gündüz Eğitim ve Yayıncılık.

VARIŞ, Fatma.(1991). *Eğitim Bilimlerine Giriş*. Anakara: Ankara Üniversitesi Yayınları.

VİKİPEDIA. (2012). Wikipedia Özgür Ansiklopedi, (Marina Abramovic). http://tr.wikipedia.org/wiki/Marina_Abramovi%C4%87, 20-05-20112 tarihinde alıntılanmıştır.

YILDIRIM, Ali. ŞİMŞEK, Hasan. (2006). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*, (altıncı basım), Ankara: Seçkin Yayınları.

YILMAZ, Mehmet. (2005). *Modernizmden Posmodernizme Sanat*. Ankara:Ütopya Yayınevi.

YILMAZ, İ. (2002). “*Renk Sistemleri, renk uzayları ve dönüşümler*”, Selçuk Üniversitesi Jeodezi ve Fotogrametri Mühendisliği Öğretiminde 30. Yıl Sempozyumu, Konya

YOLCU, Enver. (2004). *Sanat Eğitimi Kuramları Ve Yöntemleri*, Ankaara: Nobel Yayınları

YÜCEL, Derya. (2012). *Yeni Medya Sanatı Ve Yeni Müze, Dijital Sanat Pratiklerinin Müzeolojik Bağlamda Değerlendirilmesi*, İstanbul: Kültür Üniversitesi Yayınları

WALTHER, İngo F. (2000). *Art of The 20th Century*, Köln: Taschen Yayınları

WANDS, Bruce.(2006). *Dijital Çağın Sanatı*. İstanbul: Akbank kültür ve sanat yayınları, sanat dizisi 74

EKLER

EK 1. VİDEO UYGULAMALARI BİLGİ FORMU	171
EK 2. VİDEO UYGULAMALARI ÖLÇEĞİ	172
EK 3. BAŞARI TESTİ (ÖN TEST- SON TEST)	173
EK 4. GÖZLEM FORMU	177
EK 5. ÜNİTE PLANI	179
EK 6. VİDEO SÖZLÜĞÜ	182
EK 7. DERS PROGRAMLARINDA VİDEO SANATININ YERİ	187
EK 8. MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI İZNİ	188
EK 9. VİDEO SANATI UYGULAMA SÜRECİNDE GÖSTERİLEN ÖRNEKLERLE İLGİLİ SEÇİLMİŞ GÖRSELLER	189
EK 10. UYGULAMA DERS SÜRECİ İLE İLGİLİ GÖRSELLER	204
EK 11. BİLGİSAYAR KULLANIMI VE VİDEO UYGULAMALARI MONTAJI GÖRSELLERİ	211
EK 12. ÖĞRENCİLERİNİN VİDEO UYGULAMA GÖRSELLERİ	212
EK 13. UYGULAMA VİDEO CD'si	

EK 1

VIDEO UYGULAMALARI BİLGİ FORMU

Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Resim-İş Öğretmenliği Bölümü Doktora Öğrencisi Şevket Arık tarafından; **“Anadolu Güzel Sanatlar ve Spor Liselerinde Öğrencilerin Video Sanatı Uygulamalarının Değerlendirilmesi”** tez uygulaması için hazırlanmıştır.

Sevgili Öğrenciler,

Aşağıdaki soruları uygun yerleri işaretleyerek cevaplandırınız.

Daha önce video kamera kullandınız mı?	Evet ()	Hayır ()
Daha önce teknoloji kullanarak sanat eseri yaptınız mı?	Evet ()	Hayır ()
Okulunuzda hangileri bulunmaktadır?	Video kamera () Fotoğraf makinesi () Projeksiyon cihazı () Bilgisayar () Televizyon ()	
Bilgisayar kullanarak video montajı yapabilir misiniz?	Evet ()	Hayır ()
Performans sanatı hakkında bilginiz var mı?	Evet ()	Hayır ()
Video yerleştirme tekniği ile sanat eseri yaptınız mı?	Evet ()	Hayır ()
Bir sanatsal çalışmada dijital görüntü kullandınız mı?	Evet ()	Hayır ()
Bilgisayar kullanmayı biliyor musunuz?	Evet ()	Hayır ()
Video sanatı hakkında bilginiz var mı?	Evet ()	Hayır ()
Daha önce kavramsal sanat eseri yaptınız mı?	Evet ()	Hayır ()
Geleneksel yöntemlerden farklı malzemelerle sanat eseri yaptınız mı?	Evet ()	Hayır ()
Daha önce video sanatı ile ilgili uygulama yaptınız mı?	Evet ()	Hayır ()

EK 2

VİDEO UYGULAMALARI ÖLÇEĞİ

SORULAR	Kesinlikle katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen katılıyorum
1. Geleneksel yöntemler dışında sanat uygulamaları yapmak isterim					
2. Atölye derslerinde teknoloji kullanarak sanat eseri yapmak isterim					
3. Daha önce video sanatı uygulamalarıyla ilgili örnekler gördüm					
4. Video sanatı uygulamaları hakkında bilgi sahibiyim					
5. Video sanatı ile ilgili uygulamalar görmek isterim					
6. Video uygulamaları yapmak için gerekli cihaz ve programları kullanmayı öğrenmek isterim					
7. Aldığım sanat eğitimini video sanatı uygulaması yapmak için yeterli buluyorum					
8. Sanat uygulaması yaparken malzmeden çok el becerisine önem veririm					
9. Kavramsal yönü olan uygulamalar yapmak isterim					
10. Video sanatı uygulaması yapmayı masraflı buluyorum					
11. Dijital teknoloji kullanarak sanat eseri yapmaktan hoşlanırım					
12. Video sanatını bir ders olarak almak isterim					
13. Her öğrencinin video sanatı uygulaması yapabileceğine inanıyorum					
14. Bütün sanat eğitimi alan öğrencilerin teknoloji kullanmayı bilmesi gerektiğini düşünüyorum					
15. Eğitim düzeyi olarak video sanatı uygulaması yapmayı erken buluyorum					
16. Henüz teknoloji kullanarak sanat eseri yapmayı erken buluyorum					
17. Video sanatı uygulamalarını anlamakta zorlanıyorum					
18. Okulumun teknoloji kullanmak için yeterli donanıma sahip olduğunu düşünüyorum					
19. Okulumun gerekli teknolojik malzeme ve programları sağlaması gerektiğini düşünüyorum					
20. Sanatın teknoloji ile asla ilişkisi olmaması gerektiğini düşünüyorum					

EK 3

BAŞARI TESTİ (ÖN TEST- SON TEST)

Aşağıdaki sorular iki boyutlu sanat atölye dersi için hazırlanmıştır. Her sorunun sadece bir doğru cevabı vardır. Bilmediğiniz soruyu boş bırakınız. Başarılar.

1. Aşağıdakilerden hangisi Görsel Sanatların Dallarından biri olamaz?
 - A. Resim
 - B. Metal
 - C. Mimari
 - D. Fotoğraf
 - E. Seramik
2. Teknoloji kullanarak, görüntü ve ses temeline dayanan, yerleştirme, performans ve interaktif uygulamaların olduğu sanat formu aşağıdakilerden hangisidir?
 - A. Optik sanat
 - B. Pop sanatı
 - C. Video sanatı
 - D. Arazi sanatı
 - E. Vücut sanatı
3. Aşağıdakilerden hangisi daha yakın zamana aittir?
 - A. Fotoğrafın icadı
 - B. Taşınabilir video kameranın icadı
 - C. Sanatta hazır nesne kullanma
 - D. Baskı resim
 - E. Canlı Televizyon yayınlarının başlaması
4. Aşağıdaki uygulamalardan hangisi video sanatı uygulaması sayılmaz?
 - A. Bir mimari yapıya yansıtma ile mapping uygulamak
 - B. Yazılım ve montaj teknikleriyle görsel kurgular yaratmak ve göstermek
 - C. Bir performansın kaydını yapmak ve göstermek
 - D. Televizyon, bilgisayar ve projeksiyon görüntülerinden düzenlemeler yapmak
 - E. Geniş bir perdeye yansıtarak sinema gösterimi yapmak
5. Aşağıdakilerden hangisi video sanatı uygulaması yapmak için gerekli kişisel özelliklerden birisidir.
 - A. İki boyutlu çalışmalarda başarılı olmak
 - B. Yeterli düzeyde desen çizebilmek
 - C. Yeterli düzeyde teknoloji kullanmayı bilmek
 - D. Geleneksel yöntemlere hakim olmak
 - E. Eylem sanatı yapıyor olmak

6. Aşağıdakilerden hangisi video sanatı uygulaması yapmak için gerekli kişisel özelliklerden birisidir.
- A. Kompozisyon ve tarsım ilkelerini biliyor olmak
 - B. Renkli çalışmalarda başarılı olmak
 - C. Sanat tarihi açısından donanımlı olmak
 - D. Baskı tekniklerini biliyor olmak
 - E. Dijital teknoloji kullanmak yazılım ve program biliyor olmak
7. Aşağıdakilerden hangisi Video sanatının genel özelliklerindendir?
- A. Video kullanılarak çekilen canlı performanslar ve iletişim çalışmaları olması
 - B. Belgesel nitelikli kayıtlar ve görüntüler çekmek
 - C. Çeşitli kamera açılarıyla yapılan canlı çekimlerin olması
 - D. Sokaktaki yaşamın taşınabilir kameralarla kaydedilmesi
 - E. Dijital reklamlar tasarlamak
8. Aşağıdakilerden hangisinin video sanatı ile ilişkisi yoktur?
- A. Enstalâsyon çalışmaları
 - B. Performans çalışmaları
 - C. Beden sanatı
 - D. Kolâj, asamblaj çalışmaları
 - E. Televizyon
9. Aşağıdakilerden hangisi Video sanatının genel özelliklerindendir?
- A. Plastik unsurlarla görsel alıntılar yaratmak için teknoloji kullanımı
 - B. Sanatçıların kendi bedenleri üzerinde çalışmalar yapması
 - C. Enstalâsyonların kombinasyonundan meydana gelen çalışmalar
 - D. Hazır nesnelerden faydalanarak yapılan sanatsal düzenlemeler
 - E. Üç boyutlu yapılan düzenlemeler
10. Aşağıdakilerden hangisi video sanatının sanatsal yeniliklerinden birisidir?
- A. Çoğaltım
 - B. Ritim
 - C. Perspektif
 - D. Kurgu ve senaryo
 - E. İletişim
11. Aşağıdakilerden hangisi video kameranin temel bölümleri arasında yer almaz?
- A. Bakaç
 - B. Mercek
 - C. Görüntü Üreten Parça
 - D. Kayıt bölümü
 - E. Flaş

12. Aşağıdakilerden hangisi Video sanatının genel özelliklerindendir?
- A. Üç boyutlu animasyonlar tasarlamak
 - B. Video enstalasyonlar oluşturmak
 - C. Elektronik müzik çalışmaları yapmak
 - D. Video oyunlar tasarlamak
 - E. Dijital fotoğraflar oluşturmak
13. Birçok fotoğraf makinesi kullanılarak yapılan, bir anı aşırı yavaşlatıp uzayda o anın etrafında 360 derece kamerayla yüksek hızla dönmeyi sağlayan tekniğe denir?
- Boşluğa aşağıdakilerden hangisi gelmelidir?
- A. Hareketli çekim
 - B. Durağan çekim
 - C. Bullet time (Mermi zamanı)
 - D. Yeşil ekran
 - E. Kuş bakışı
14. Kısaca RGB olarak tanımlanmış renkler hangileridir?
- A. Sarı- mor- mavi
 - B. Kırmızı-yeşil- mavi
 - C. Mavi-sarı- kırmızı
 - D. Yeşil- mavi-sarı
 - E. Mor-yeşil- mavi
15. Dijital video ekranında görüntüsünü oluşturan küçük noktalar ne ad verilir?
- A. Bayt
 - B. Data
 - C. Link
 - D. Lens
 - E. Pixel
16. Aşağıdakilerden hangisi Video sanatının genel özelliklerindendir?
- A. Belgesel nitelikli kayıtlar ve görüntüler çekmek
 - B. Hazır nesnelerden faydalanarak yapılan sanatsal düzenlemeler
 - C. Bilgisayar ortamında üç boyutlu animasyonlar tasarlamak
 - D. Sokakta sanat uygulamaları yapmak
 - E. Bilgisayar gibi teknoloji kullanılan sanatsal çalışmalar yapmak
17. Aşağıdakilerden hangisi video sanatının sanatsal yeniliklerindendir?
- A. Renk algısı
 - B. Görüntü ve ses
 - C. İki boyutlu algı
 - D. Perspektif
 - E. El becerisi

18. Aşağıdakilerden hangisi kitle iletişim araçlarından değildir?
- A. Televizyon
 - B. Bilgisayarlar
 - C. Gazete
 - D. Video kamera
 - E. İnternet ve e-posta
19. Aşağıdakilerden hanisi bir video sanatı uygulaması değildir?
- A. Tv ekranın karşısında oturan Buddha heykeli ve video görüntüsü
 - B. Bir mıknatıs ile televizyon görüntüsünü bozmak
 - C. Bir panel konuşmasını canlı sunmak
 - D. Çalışır haldeki bir televizyonu toprağa gömmek
 - E. Birçok tv ekranıyla düzenlemeler yapmak
20. Aşağıdakilerden hanisi video sanatı derslerinin amaçlarından birisidir?
- A. İleri düzeyde senaryo oluşturma becerisi kazanmak
 - B. Videoyu bir ifade aracı olarak kullanmayı öğrenmek
 - C. Hazır nesnelerden faydalanmayı öğrenmek
 - D. Temel tasarım ilkelerini geliştirmek
 - E. Video kamerayı teknolojik olarak geliştirmek
21. Aşağıdakilerden hangisi Video sanatının genel özelliklerindendir?
- A. Soyut tasarımlar gerçekleştirmek ve uygulamak
 - B. Geleneksel yöntemlerle çoğaltım yapmak
 - C. Bir kayıt cihazı olarak video kamerayı kullanmak
 - D. Belgesel nitelikli kayıtlar ve görüntüler çekmek
 - E. Ekranlar ve yansımalar kullanılarak yapılan düzenlemeler yapmak
22. Somut kavramlar içermeyen veya somut kavramların soyutlaştırılmasıyla oluşan daha çok renk, ritim ve denge esaslarına dayanan resim türüne diyoruz. Aşağıdakilerden hangisi yukarıdaki boşluğa gelecek olan kavramdır?
- a) Karikatür
 - b) Natürmort
 - c) Soyut resim
 - d) Gerçekçi resim

EK 4

GÖZLEM FORMU

	EVET	HAYIR
1. Verilen kavramlarla (güvenlik şeridi, nefes, bant) ilgili ön hazırlık yapar.		
2. Hangi yöntemle (performans videosu, video enstalasyon, video performans) uygulaması yapacağına karar verir.		
3. Uygulama için çevresindeki olanakları fark eder.		
4. Uygulama yapmak için konuya uygun mekan seçer.		
5. Uygun çekim ortamını (ışık, arka plan, kamera açısı gibi) ayarlar.		
6. Hazır nesnelerden faydalanır.		
7. Uygulama için gerekli alet ve ekipmanı hazırlar.		
8. Video kameranın temel özelliklerini (açma, görüntü kalitesini ayarlama, uygun objektif ayarı vs) kullanır.		
9. Kullandığı teknolojik aletlerin ayarlarını (çekim modu, kayıt şekli, netlik, ses ayarı, kadraj gibi) doğru yapar.		
10. Uygulama sürecinde gerekli alet ve teknik malzemeyi doğru kullanır.		
11. Farklı çekim tekniklerini (yakın çekim, göğüs çekim, boy çekim, uzak çekim vs) kullanır.		
12. Montaj için kullanacağı programı açar ve kullanmak için hazırlar.		
13. Uygulama sürecinde dijital montaj tekniklerini kullanır.		
14. Uygulama sürecinde temel montaj programını yeterli düzeyde kullanır.		
15. Montaj esnasında kurgu yapar.		

16. Tasarım eleman ve ilkelerini dijital ortamda kullanır.		
17. Görüntü ve ses birleştirmesi yapar.		
18. Programlarda var olan efektleri kullanır.		
19. Ses ve müzik ekler.		
20. Başlık ve jenerik oluşturur.		
21. Klip oluşturur.		
22. Video Enstalasyon yapar.		
23. Televizyon, bilgisayar ve projeksiyon görüntülerinden düzenlemeler yapar.		
24. Performans videosu için bedenini hazırlar		
25. Performans sürecini (bedenini kullanarak) kontrollü şekilde yapar		
26. Performansını düşündüğü doğrultuda (kavramsal olarak) yapar		
27. Enstalasyon konusu için planladığı malzemeleri seçer.		
28. enstelasyonunda görüntüler kullanır		
29. bilgisayar kullanımı ile ilgili teknik açıdan ihtiyaç duyduğu konuları çözer		
30. Yaptığı projeleri kaydedip çoğaltma ve sunum yapar.		

EK 5

ÜNİTE PLANI

Projenin Adı: Video Sanatı ve uygulamaları

Çalışma Süresi: 6 Hafta (Ders) "40 x 6 = 240dk)

Seviye: Ortaöğretim, 11-12. Sınıflar

Yöntem:

1. Ders: * Ön görüşmelerin yapılması.

* Video Uygulamaları Bilgi Formu, Video Uygulama Ölçeği ve Başarı Testi'nin Ön-test uygulanmasının yapılması

* Uygulama süreci ve içeriği ile ilgili bilgilendirme.

2. Ders:*Video Sanatı ve Uygulamaları hakkında sunum ve anlatımın yapılması

* Video sanatı uygulamalarından önemli örneklerin incelenerek anlatımı

* Video sanatı hakkında kavram ve tanımların anlatımı

3. Ders: * Video sanatı uygulama yöntemleri (performans videosu, video enstalasyon, video film) konusunda detaylı anlatım yapılması.

*Gerekli teknik araç gereç hakkında bilgilendirme yapılması.

4. Ders: *Bilgisayar ortamında montaj yapılacak programın anlatımı.

* Gerekli araç gerecin kullanımının anlatımı

5. Ders:* Video Uygulama Ölçeği ve Başarı Testi'nin Son-test uygulanmasının yapılması

* Uygulama için kavramların belirlenmesi ve öğrencilere bildirilmesi.

* Video sanatı uygulaması çalışma süreci. (Uygulama)

* uygulama süresini için 1 hafta ara verilmesi.(uygulama)

6. Ders: * Tamamlanan projelerin değerlendirilmesi ve sunumu

* Ortaya çıkan başarılı projelerin sergilenmesi

Teknik: Sunuş, Anlatım, Soru-Cevap, İnceleme, Teknoloji kullanma, Dijital ortamda çalışma, Uygulama

Tanıtım: Bu çalışma ile ortaöğretim11-12. sınıf öğrencilerine video sanatı uygulaması konusuna yönelik davranışlar kazandırılmaya çalışılacaktır. 6 ders süresince Video Sanatı Uygulamaları kapsamında, video sanatı tarihi, video sanatında teknoloji kullanımı, anlatılan konularda teknik yeterlilik ve uygulama becerisine dönük kazanımlar elde etmeleri sağlanacaktır. Sonrasında başarılarına göre belirlenen öğrencilerin bu kazanımlarını yapacakları uygulamalara aktarmaları sağlanacaktır.

Kavramların Tanıtılması: Öğrencilere 6 ders süresince verilecek konu ile ilgili kavramlar, bilgi yaprağı şeklinde ayrı bir sayfada toparlanacak ve her öğrenciye dağıtılacaktır.

Amaçlar: Ortaöğretim 11-12. sınıf programında yer alan “atölye çalışmalarına” yönelik kazanımlara ulaşılmaya çalışılacaktır. Ders ile ilgili kazanımların Çok Alanlı Görsel Sanatlar Eğitimi göre (Uygulama) öğretimi için yararlı olacağı düşünülmektedir.

Kazanımlar:

- Video sanatı hakkında bilgi sahibi olur.
- Sanat eseri ve yapıldığı dönem ile ilgili ön bilgi edinir.
- Dönemin birkaç eserine bakarak ortak özelliklerini söyler.
- Video uygulamasındaki ana konuyu tanımlar.
- Video uygulamasındaki anlamları, duyguları ve simgeleri yorumlar ve alternatif yanıtlar verir.
- Dijital sanat kavramını öğrenir.
- Edindiği görsel algıları ve bilgileri çalışmalarında kullanır.
- Edindiği görsel izlenimler ve bilgiler yardımı ile sanatsal yaratıcılığını geliştirebilir.
- Dijital ortam ve teknoloji kullanarak yapıt ortaya yeteneğini geliştirir.
- Öğrenci araç-gereç temininde sorumluluğun farkına varır.
- Sanatsal çalışma yapmadan önce hazırlık yaparak sorumluluk geliştirir.
- Sanatsal çalışmalarda uygulamayı basamak basamak gerçekleştirmede bir sıra izler.
- Dikkat, sabır ve özen duyguları geliştirir.
- Anlatmak istediklerini yaptığı çalışmada aktarır.
- Yaptığı çalışmaları sergilemekten ve çevresindekilerle paylaşmaktan haz alır.
- Çalışmayı verilen süre içerisinde tamamlar.
- Hangi yöntemle (performans videosu, video enstalasyon, video performans) uygulaması yapacağına karar verir.
- Uygulama için çevresindeki olanakları fark eder.
- Uygulamada hazır nesnelerden faydalanmayı öğrenir
- Uygulama sürecinde gerekli alet ve teknik malzemeyi doğru kullanır.
- Farklı çekim tekniklerini (yakın çekim, göğüs çekim, boy çekim, uzak çekim vs) kullanır.
- Montaj için kullanacağı programı açar ve kullanmak için hazırlar.
- Uygulama sürecinde temel montaj programını yeterli düzeyde kullanır.
- Tasarım eleman ve ilkelerini dijital ortamda kullanır.
- Bilgisayar Programlarında, görüntü ve ses birleştirmesi yapar, efektleri kullanır, ses ve müzik ekler, başlık ve jenerik oluşturur, klip oluşturur.
- Video Enstalasyon ve Televizyon, bilgisayar ve projeksiyon görüntülerinden düzenlemeler yapar.
- Enstalasyon konusu için planladığı malzemeleri seçer, enstelasyonunda görüntüler kullanır
- Performans videosu için bedenini hazırlar
- Bilgisayar kullanımı ile ilgili teknik açıdan ihtiyaç duyduğu konuları çözer
- Yaptığı projeleri kaydedip çoğaltma ve sunum yapar.

Araç, Gereç ve Materyaller

- Araçlar: video kamera, bilgisayar, projeksiyon, televizyon, tripot, fotoğraf makinesi
- Gereçler: uygun montaj programları
- Materyaller: Konu ile ilgili asetatlar, slaytlar ve resimler, güvenlik şeridi, bant, balon vs.

Öğretmenin Hazırlığı

- Ünite planı ve paralelinde PowerPoint sunu hazırlanacaktır.
- İncelemesi yapılacak eser hakkında araştırma yapılarak bilgi yaprağı şekline dönüştürülecektir.
- Konu ile ilgili araç, gereç ve materyaller getirilecektir.
- Öğrencilerden konu ile ilgili araç ve gereçler istenecektir.

Öğrencinin Hazırlığı

- Uygulama için gerekli araçları getirmeleri istenecektir.

EK 6

VIDEO SÖZLÜĞÜ

Açılma / Fade In: Karanlık başlayıp gitgide aydınlanan çekim. Genellikle bir şeyin başlayacağını ya da aradan geçen zamanı belirtmek için kullanılır.

Analog: Herhangi bir sinyalin benzetim yoluyla kaydedilmesi. Örneğin plak ses sinyalini asıl olan ses dalgalarının kopyalarını oluşturarak kaydeden bir ortamdır. Analog sistemler hassas kayıt sağlarlar ancak kopyalama başarıları düşüktür. Her aktarımda belirli bir kayıp oluşur.

Artifact: Video alanında görüntüdeki her tür bozulmaya (karlanma, noktacıklanma vs) verilen genel isim.

Aspect Ratio: Görüntünün genişliğinin yüksekliğine olan oranı.

Atlama / Jump Cut: Birleştirilecek iki parçanın, zaman ya da mekan olarak uygunsuzluğundan doğan atlama hissi. Kameranin gerçekten hoplayıp zıpladığı izlenimini verir. Geleneksel sinemada hata kabul edilse de yeni dönem video klip tekniği sonrasında neredeyse bir özel efekt haline gelmiş ve kasıtlı olarak kullanılmaya başlanmıştır.

Boy Plan / Long Shot (LS): Objenin uzaktan çekilmiş olduğu ölçektir. Eğer çekimde söz konusu olan bir insansa, kişinin bütün vücudu kareye sığar.

Brightness: Parlaklık. Piksellerin ne kadar ışık yaydığını belirler.

Buffer: Herhangi bir verinin gönderilmeden önce bir kumbarada (ön bellekte) biriktirilmesi anlamına gelir. Böylece gönderim sırasında kesilme riski azalır.

Capture: Kameradaki görüntüyü bir program ya da donanım kullanıp, yakalayarak kurgu ortamına (bilgisayara) atma eylemi. Analog videoyu, kurgulanabilir dijital sinyale dönüştürür.

Chroma Key: İki görüntüyü birleştirmek veya mat oluşturmayı kolaylaştırmak için renk bilgisini kullanan yöntem. Örneğin mavi bir perde önünde çektiğiniz kişinin arkasına harita yerleştirmek.

Cinematography: Hareketli nesne ve insanları fotoğraflama sanatı. Genellikle sinema filmi için kullanılır. Işık, kompozisyon, kamera gibi unsurları içerir. Sayısal kameralarla çalışıldığında Digital Cinematography terimi kullanılıyor.

CMYK: Renkli baskı sistemlerinde kullanılan renk oluşturma yöntemi.

Color Bars: Renklere referans olarak kullanılması için üretilen bir test sinyali.

Color Temperature: Renk ısısı. Fizikçi Kelvin'in açıkladığı ışıkla ilgili olgu. Buna göre her ışık kaynağı belli bir renkte ışık üretir. Bu dereceye kelvin derecesi adı verilir. Güneş ışığı 5500K değerinde ışık verir. Değer düştükçe renk turuncuya, arttıkça maviye gider.

Component Video: RGB (veya YUV) bilgilerinin ayrı ayrı kablolarla iletildiği görüntü sinyali.

Contrast: Zıtlık. Sinema TV ve görsel sanatlarda çok fazla kullanılan kavramlardandır. Video teknolojisi bağlamında siyah noktalarla beyaz noktalar arasındaki skalayı ifade eder. Yüksek kontrast aslında zengin bir ton aralığı demektir. Düşük Kontrast siyah ve beyazın birbirlerine yakın olması durumudur.

Çok Yakın Plan / Extreme Close-Up (XCU): Yakın plan / Close-up'ın da detayı.

Çözünürlük / Resolution: Ekranı gelen her bir durağan karedeki piksel sayısıdır. Bu sayı ne kadar yüksekse görüntü kalitesi de o kadar yüksek olacaktır. Yatay piksel sayısı x, dikey piksel sayısı y olarak yazıya dökülür (Örn 640×480)

Deep Focus: Derinlemesine netlik olarak çevrilebilir. Alan derinliğinin çok fazla olması durumunu ifade eder. "Citizen Kane" (yön: Orson Welles 1941) filminde görüntü yönetmeni Gregg Toland tarafından sıkça kullanılmıştır. Bu yöntemde alan derinliği artırılır ve sahneleme derinlemesine yapılır. Çok ışık gerektiren bir yöntemdir. Öyküyü kesme yapmadan ve doğal bir şekilde anlatmaya imkân verir.

Digital: Herhangi bir sinyalin (görüntü, ses) ikilik sistemde (sıfır ve bir ile) ifade edilmesi. Böylece aktarım sırasında kayıp olmaz. Ancak sinyalin sayısallaştırılması sırasında örnekleme hızı ve derinliği seçilirken bir kayıp söz konusudur.

Dissolve: Geçme, erime, bindirme olarak da bilinen geçiş yöntemi. Bu yöntemde B görüntüsü A görüntüsünün üzerinde belirir. Bu sırada B yavaş yavaş yok olur.

Donmuş Kare / Freeze Frame: Planın bir bölümündeki bir karenin sürekli tekrarlanması yoluyla elde edilen ve filme donma/hareketsizlik hissi veren kullanım.

DV: Digital Video'nun kısaltması. Aynı zamanda 1995'te bir çok kamera üreticisinin ortak çıkardıkları 6.4 mm kalınlığında banta sayısal video kaydeden sistemin adıdır (Mini DV olarak da bilinir). Kaset kullanan son formatlardan biridir. DV Codec 1:5 sıkıştırma oranıyla 4:2:0 örnekleme kullanır, firewire bağlantısıyla kayıpsız olarak aktarılabilir.

DVD: Digital Versatile Disk kelimelerinin baş harfleridir. 4.7 GB (tek katman) veya 9 GB (çift katman) kapasiteye sahip disklerdir. Mpeg2 sıkıştırmasıyla bu diskler dört saate kadar görüntü depolanabilir.

Ekran Formatı / Aspect Ratio: Video görüntüsünün, en/boy oranı alınarak hesaplanması. Standart televizyon görüntüsünün oranı 4:3'ken, sinema formatı, geniş ekran olarak bilinen 16:9'dur.

Erime / Dissolve: Bir görüntü kararıp bir diğeri açılırken iki görüntünün üstüste binmesiyle ortaya çıkan efekt. Klişe kullanımıyla, değişen mekan ya da zamanı belirtir.

Exposure: Pozlama. Herhangi bir duyarlı malzemenin (CCD, film, tüp, CMOS) ışıkla buluşmasıdır. Doğru sürede ve miktarda gerçekleşmesi gerekir. Aksi durumda duyarlı malzeme gereğinden fazla ışık gördüğü için hatalı sonuç üretir ('Film yandı' cümlesi bu durumu ifade eder. Ortada yanan bir şey yoktur.)

Fade: Kararma.

Field: Interlaced (geçmeli) video sistemlerinde yarım kareye verilen isim. Bir kare iki field olarak gönderilir.

Frame Rate: Saniyede gösterilen kare sayısı.

Frame: Kare. Bir SD video karesi genelde 800*600 noktacıktan oluşur.

Geçiş / Transition: Bir plan ya da karenin diğesine dönüşme (geçme) biçimi. Onlarca türü var. En sık kullanılanları cut, dissolve, overlay, push, wipe ve peel'dir.

HSI - Hue, Saturation, Intensity: Renk, doygunluk ve parlaklık (HSV ve HSL olarak da bilinir).

Hue: Rengin dalga boyu.

Interframe: kareler arası sıkıştırma yapan codec ler için kullanılır. Örneğin h264 böyle bir codec tir.

JPEG: Joint Photographic Expert Group tarafından geliştirilmiş bir görüntü sıkıştırma yöntemi. Hareketli görüntüler için kullanıldığında M-jpeg adını alır.

Kararma / Fade Out: Aydınlık (pozlanmış) başlayıp gittikçe kararan görüntü. Açılma (Fade In)'in zıttı.

Kesme / Cut: Bir plandan diğesine efektsiz ve ani geçiş. En sık rastlanan geçiş türlerinden.

Kodek / Codec: Dijital videoyu sıkıştırmak (compress) ya da açmak (uncompress) için kullanılan kodlama türü. Compress edildiğinde dosya boyutu azalır fakat görüntü kalitesinde hissedilir değişiklikler olur.

Luminance (Luma): Video alanında parlaklık verisi.

Monochrome: Tek renkten oluşan.

Montage Sequence: Montaj Sekans olarak kullanılır. Herhangi bir devamlılık taşımayan, genelde müzik eşliğinde çeşitli çekimlerin bir araya getirilmesiyle bir fikrin anlatıldığı sahnelere verilen genel isimdir. Örneğin boksörümüz büyük maça hazırlanmaktadır. Müzik başlar. Bu sırada çeşitli ortamlarda boksörümüzü çalışırken, koşarken, yürürken, yemek yerken, tartılırken görürüz. Türk sinema sektöründe müzik altı olarak bilinir.

Montage: Kurgu (editing) ile montage arasında fark vardır. Kurgu genellikle filmin devamlılığı ve ritmiyle ilgilidir. Montaj ise devamlılık gözetilmeden herhangi bir kavram çerçevesinde yapılan kolâjdır. Sovyet sineması bu konuda çok ilerlemişti. Sergei Eisenstein bu alanda filmleriyle olduğu kadar teorik yazılarıyla da tanınır. Onun "Potemkin Zırhlısı" (1925) filmi montage konusunda bir ders niteliği taşır.

Pixel: Picture element sözcüklerinin kısaltılmış hali. Görüntüyü oluşturan noktacıkları tanımlar. Bütün teknik görüntüler noktalardan oluşur.

Post Prodüksiyon / Post Production: Ses ve görüntünün çekim safhasından sonra girdiği faz. Ses ve görüntü kurgusu dışında, altyazı, caption, renk düzeltilmesi ya da efekt uygulamaları da bu evreye dahildir.

Primary Colors: Ana renkler: R(Kırmızı), G(yeşil), B(mavi).

RAW: CCD veya CMOS'tan gelen ham veri. Sıkıştırma öncesi oluşan bu görüntü verisi çok daha kaliteli ve renk düzeltmeye çok daha uygundur.

Resolution: Çözünürlük. Herhangi bir teknik görüntüyü oluşturan noktaların sayısıdır. Bu sayı ne kadar yüksekse görüntü o kadar ayrıntılıdır.

Sampling: Bir sinyalin sayısallaştırılması için örneklenmesi.

Scene: (Sahne): Herhangi bir anlamsal veya mekânsal bütünlüğü olan çekimlerin bir araya gelmesine sahne adı verilir. Örneğin mutfak sahnesi, cinayet sahnesi, sevişme sahnesi gibi.

Sequence: Birbiriyle bağı olan sahnelerin bir araya gelmesinden oluşan bütündür. Örneğin kaçma kovalamaca sekansı gibi. Bu gibi sekanslar genelde farklı mekânlarda geçen bir kaç sahne içerirler.

Set: Film çekiminin yapıldığı her yer settir. Örneğin "Sette sessizliği sağlayın!" cümlesinde olduğu gibi. Bazen "dekor kurulan yer" anlamında da kullanılır: "Bu sahneyi sette çekelim." Cümlesindeki gibi.

Shot: Fransızca karşılığı "plan" dilimize yerleşmiştir. En küçük çekim parçasıdır. Kameranin başlayıp durması arasında üretilir.

Silme / Wipe: Bir karenin diğerini silerek ekranı kaplamasıyla ortaya çıkan geçiş efekti.

SMPTE: Society of Motion Picture and TV Engineers: Sinema ve TV Mühendisleri Birliği

SNR: Signal to Noise Ratio: Bir sistemde hatalı sinyalin hatasız oranı.

Soyma / Peel: Sayfa çevirmeye ya da bir yırtılan bir resmin köşesinden diğer görüntünün belirmesine benzer geçiş efekti.

Split Screen: Bölünmüş ekran demektir. İki ayrı çekim tek karede bir araya getirilir. Aynı oyuncunun iki rolde birden oynadığı sahnelerde çok kullanılan bir tekniktir.

Square Pixel: Kare piksel. Bu türde bir pikselin iki tarafı birbirine eşit uzunluktadır.

Stop Motion: Herhangi bir nesnenin aralıklarla görüntülenmesi tekniğidir. Böylece hareketsiz nesneler canlandırılabilir, ekran boşken nesnelerle doldurulabilir vs...

Timeline: Çeşitli editing programlarında görüntü ve ses kanallarını üzerine yerleştirdiğimiz, tercihe bağlı olarak kare, saniye ya da time code olarak zamanı belirten çalışma alanı.

Widescreen: 4:3'ten daha geniş çerçeve oranlarına verilen genel isim.

Wipe: Silme. Herhangi bir görüntünün bir diğerini silerek veya iterek yerine geçmesi.

Yakın Plan / Close-up (CU): Sadece detay gösteren çekim. (Sadece el ya da göz gibi)

Zoom: Optik kaydırma olarak da bilinen odak uzaklığı değişimi. NLE sistemlerinde görüntünün büyütülmesi anlamında kullanılır.

EK 7
DERS PROGRAMLARINDA VIDEO SANATININ YERİ

2011-2012 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI

ANKARA GÜZEL SANATLAR VE SPOR LİSESİ
ÇAĞDAŞ DÜNYA SANATI DERSİ 12 RESİM SINIFI ÜNİTELENDİRİLMİŞ YILLIK
PLANI
(20 OCAK 2012 1. DÖNEM SONU - 06 ŞUBAT 2012 2. DÖNEM BAŞI)

			ÜNİTE VI- 1945 ve SONRASI TEMEL EĞİTİMLER				
N İ S A N	1. HAFTA	2	1- Pop ve klasik kültürün sanata etkisini karşılaştırarak sebep sonuç ilişkileri çıkarır. 2- Günlük tüketim eşyalarının, kitle iletişim araçları ile sanat objesi olarak ifade edilmesini açıklar.	1. Pop Art (Pop Sanatı) 2. <u>Happening Oluşumları</u> 3. <u>Hiperrealizm</u> (Foto Gerçekçilik) 4. <u>Op-Art (Optik Sanat)</u>	Anlatım, soru-cevap Örnek resimlerin incelenmesi, not alma değerlendirme	Bilgisayar, çeşitli slaytlar, resim örnekleri, kaynak kitaplar, defter, kalem, yazı tahtası	23 NİSAN ULUSAL EGEMENLİK ve ÇOCUK BAYRAMI
	2. HAFTA	2	3- <u>Happening</u> sanatının geleneksel sahne sanatlarından farkını gösterir. 4- Foto Gerçekçilik ile Realizm arasındaki farklılıkları ayırt eder.	5. Kinetik Sanat (Hareket sanatı) <u>A. Calder</u>			
	3. HAFTA	2	5- Op-Art (optik sanat) sanatının insan üzerinde bıraktığı etkiyi keşfeder. 6- Kinetik sanatın özelliklerini sorgular.	6. <u>Minimalist</u> Sanat 7. Kavramsal Sanat			
	4. HAFTA	2	7- Biçim ve renk tekrarı ile formun en yalın halini ortaya çıkarır. 8- Sanat yapıtında kavramın, nesneden daha önemli olduğunu fark eder. 9- Kavramsal sanatı uygulayarak yorumlar.	8. Body Art (Vücut Sanatı) 9. Performans	Anlatım, soru-cevap, sorgulayıcı metot, karşılaştırma Anlatım, soru-cevap, örnek inceleme, grup çalışması <u>Pixelizm</u> e değmlecek <u>Hiperrealizm</u> e değmlecek	Bilgisayar, çeşitli slaytlar, resim örnekleri, kaynak kitaplar, defter, kalem, yazı tahtası	S DEĞERLENDİRME 19 MAYIS ATATÜRK'Ü ANMA VE GENÇLİK ve SPOR BAYRAMI
M A Y İ S	1. HAFTA	2	10- Vücut sanatını (Body Art) tanıır. 11- <u>Fluxus</u> sanat akımının öncü sanatçıları ve eserlerini tanıır.	10. Land Art (Arazi) Street Art (Cadde Sokak)			
	2. HAFTA		12- Performans sanatını uygulayarak gösterir. 13- Arazi sanatını tanıır.	11. <u>Fluxus</u> (Akış)			
	3. HAFTA	2	14- <u>Postmodernizmin</u> , Minimal sanattan farklılıklarını ortaya koyar. 15- Teknolojik ürünleri etkinliklerinde kullanır.	12. <u>Postmodernizm</u> 13. Video Art (Video Sanatı)			

EK 9

VIDEO SANATI UYGULAMA SÜRECİNDE GÖSTERİLEN ÖRNEKLERLE
İLGİLİ SEÇİLMİŞ GÖRSELLER

Name June Paik



Name June Paik (video enstalasyon fotoğrafı)



Name June Paik(video görüntüsü)



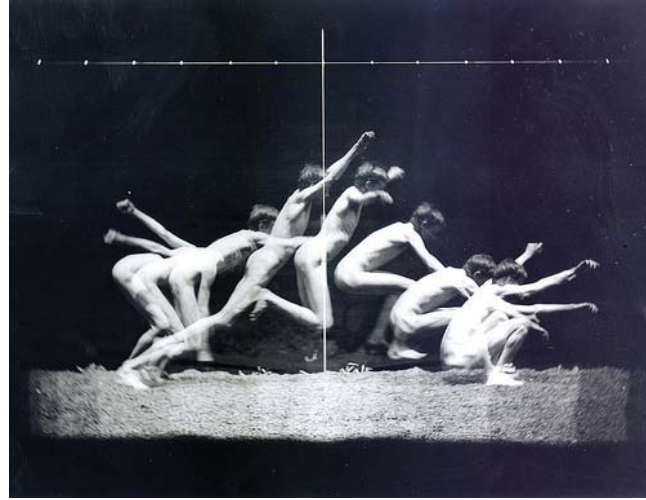
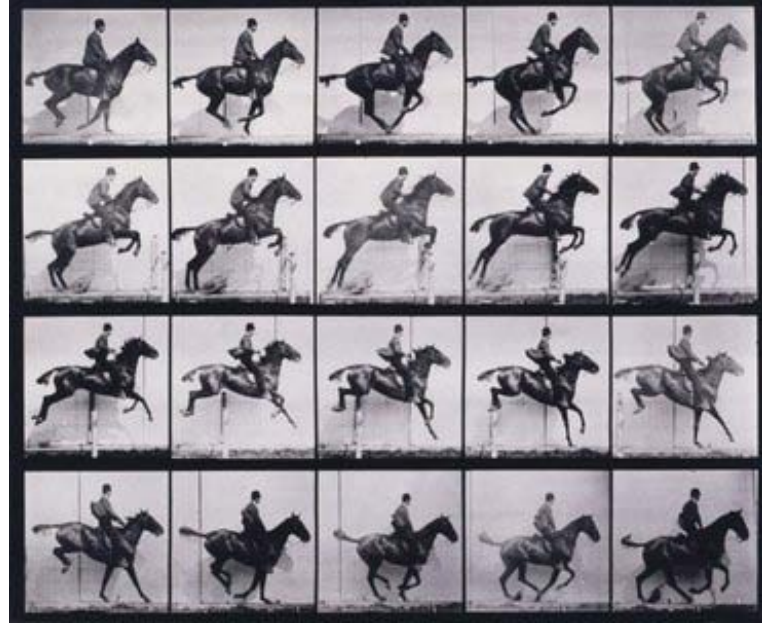
Name June Paik (video enstalasyon görüntüsü)



Wolf Vostell (video enstalasyon fotoğrafı)



Fabrizio Plessi (video enstalasyon görüntüsü)



Eadweard Muybridge (Fotoğraf çalışmalarında örnekler)



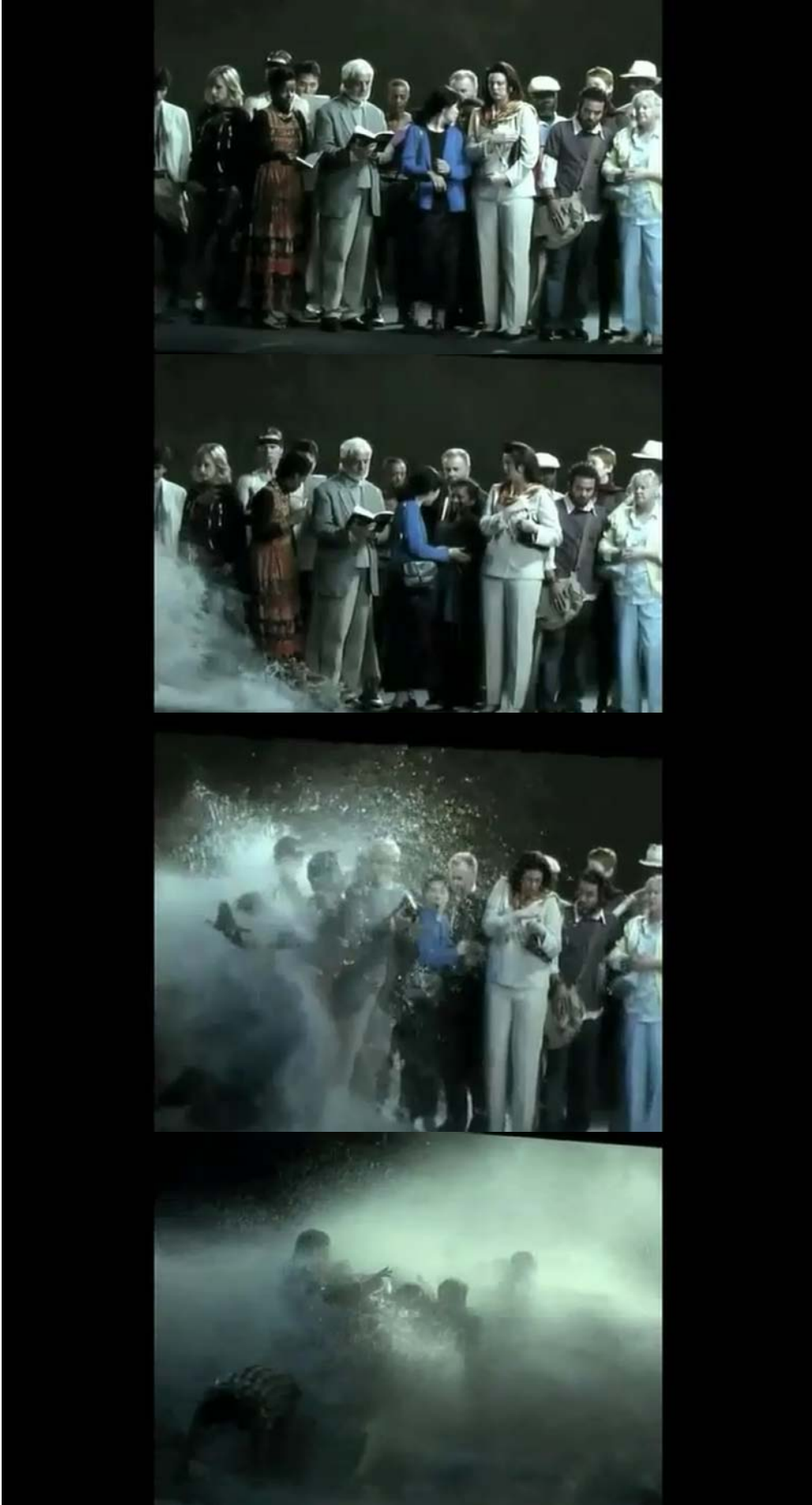
Fabrizio Plessi (video enstalasyon fotoğrafi)



Bill Viola (video'su görüntüsü)



Bill Viola (video'su görüntüsü)



Bill Viola (video'su görüntüsü)



Marina Abramovic (Performans videosu fotoğrafi)



Marina Abramovic (Performans videosu görüntüsü)



Marina Abramovic (Performans videosu görüntüsü)



Marina Abramovic (Performans videosu görüntüsü)



Peter Sarkisian (video enstalasyon görüntüsü)



Ali Kazma (video görüntüsü)



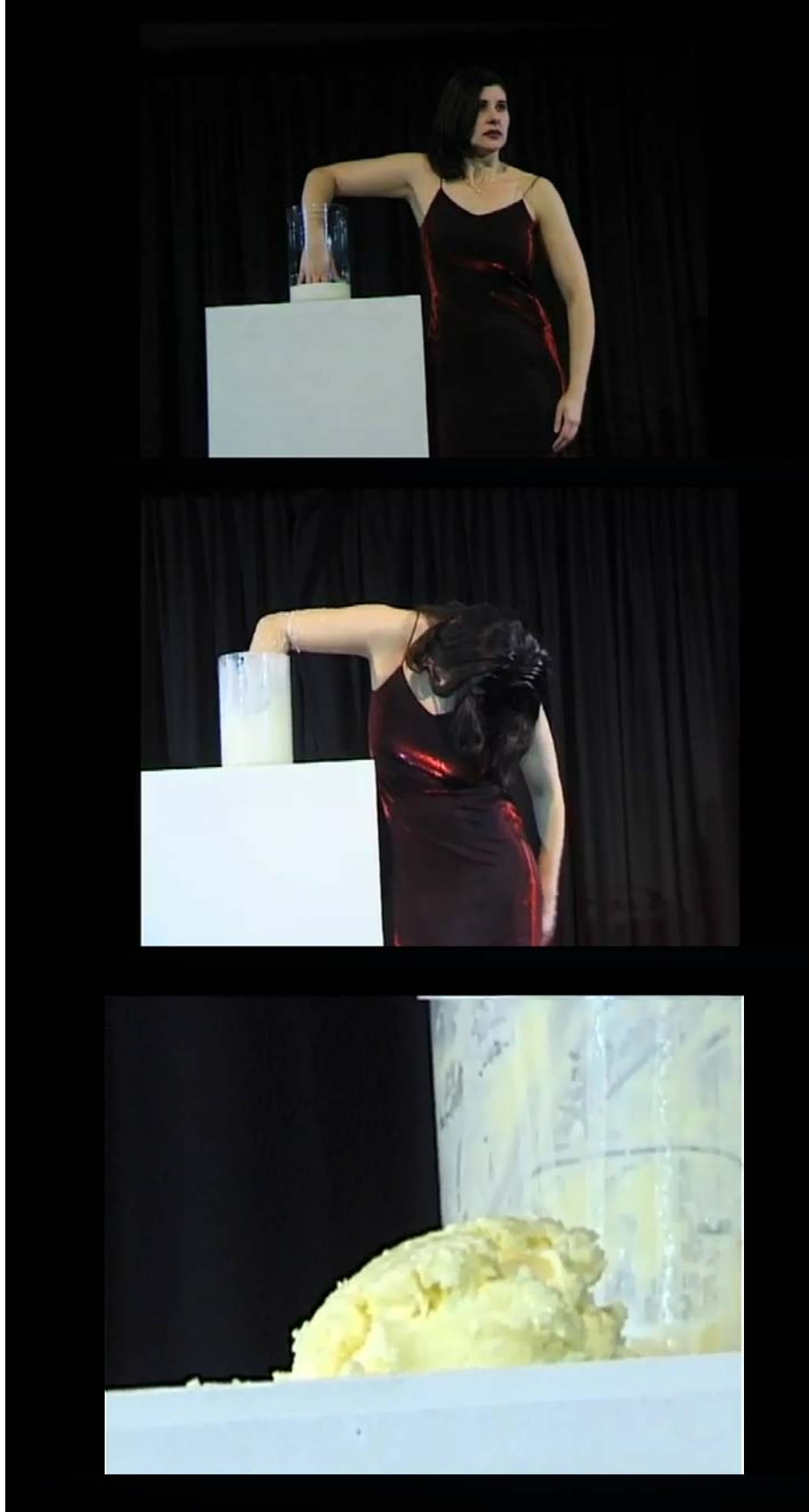
Halil Altıdere (video görüntüsü)



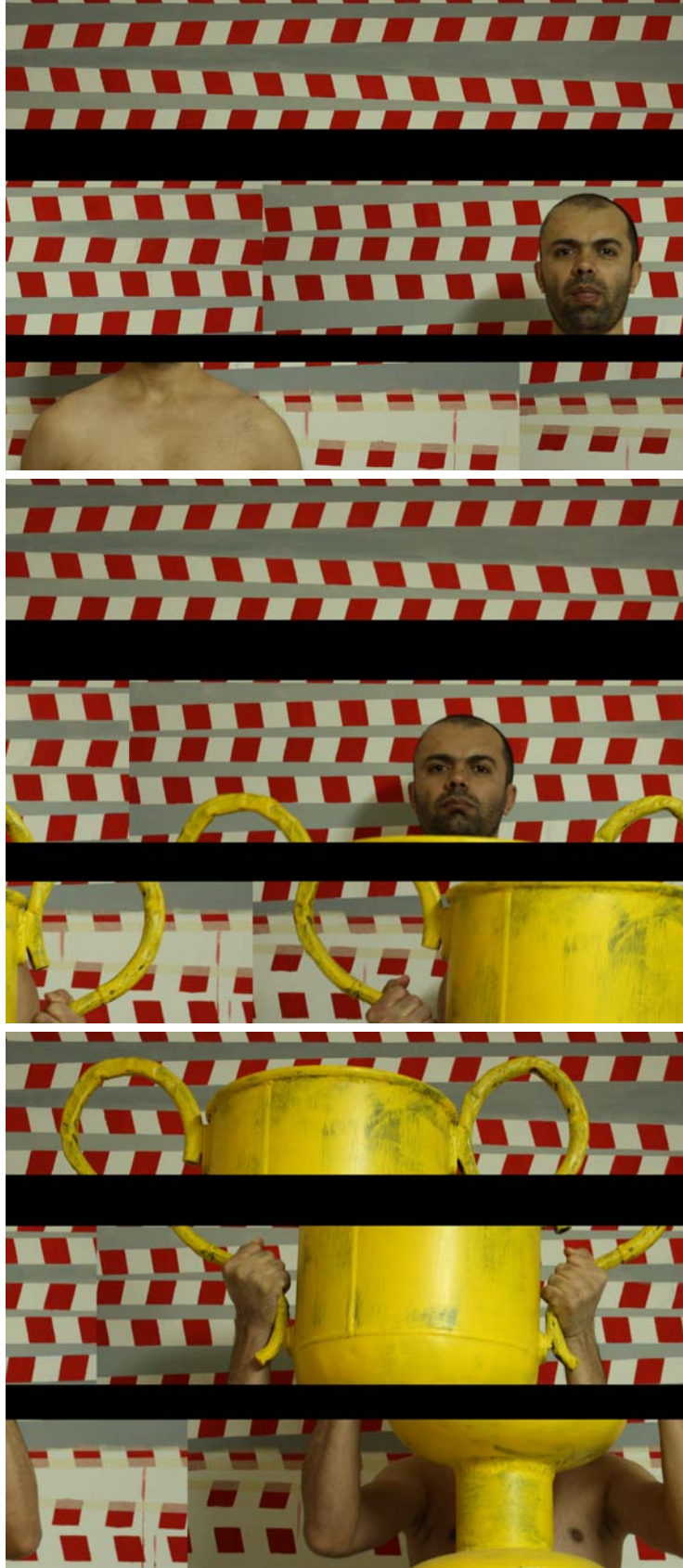
Bruce Nauman (video enstalasyon görüntüsü)



Sam Toyler (video görüntüsü)



Nezaket Ekici (Performans videosu görüntüsü)



Şevker Arık (Araştırmacı'nın "Kupa" çalışmalarından video görüntüsü)

EK 10

UYGULAMA DERS SÜRECİ İLE İLGİLİ GÖRSELLER



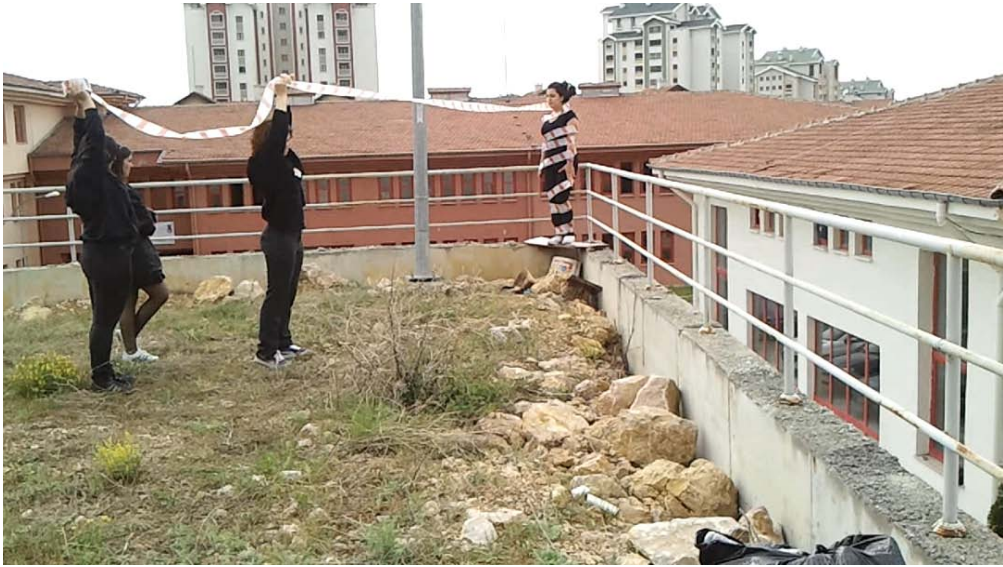
Verilerin toplanması ile ilgili görseller



Uygulama sürecinde konu anlatımıyla ilgili görseller



Uzman Aslı Işıksal'ın Video Sanatı ve Uygulamaları sunumundan görseller

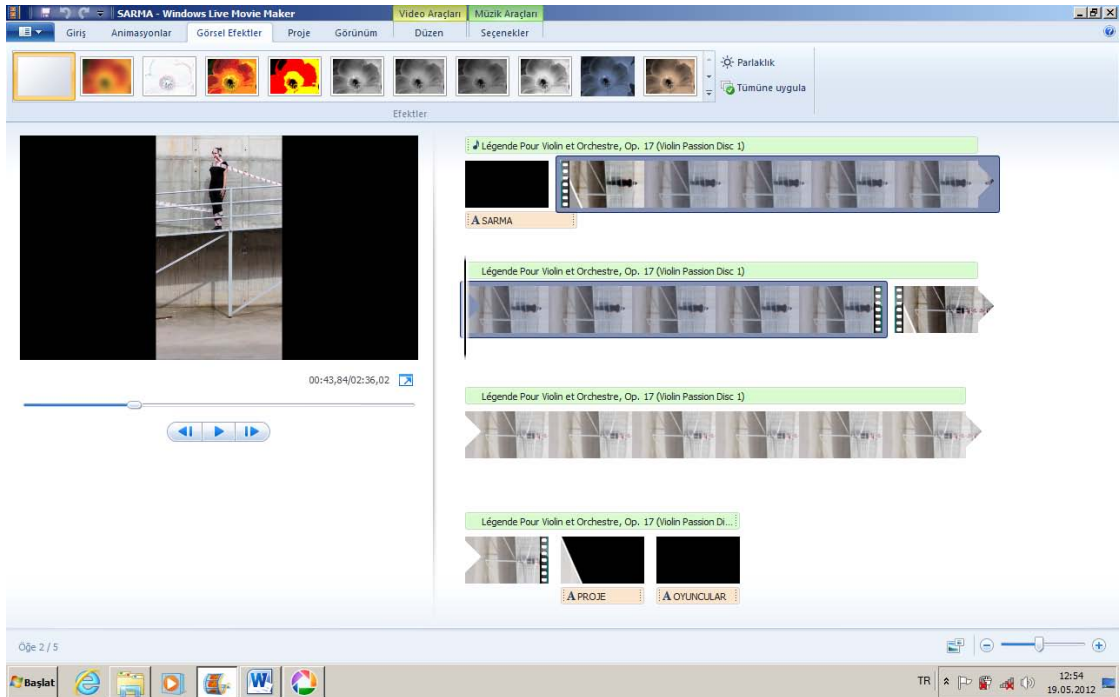
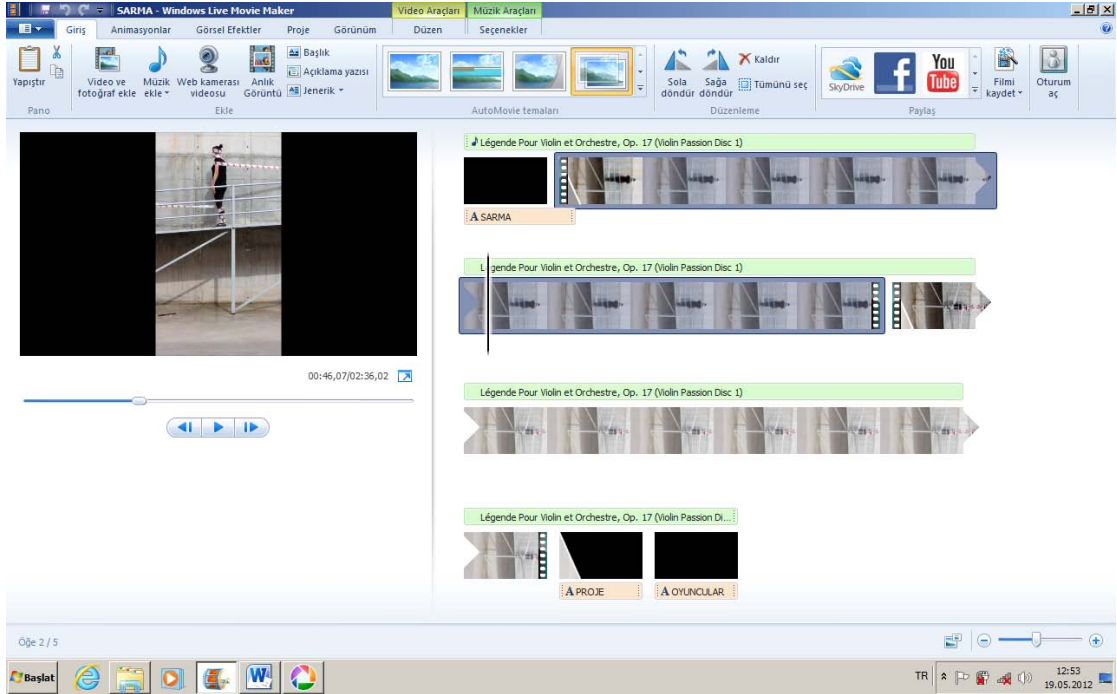


Uygulama sürecinde, çalışma grubunun proje uygulama görselleri



Uygulama sürecinde, çalışma grubunun proje uygulama görselleri

EK 11

BİLGİSAYAR KULLANIMI VE VİDEO UYGULAMALARI MONTAJI
GÖRSELLERİ

Video montaj aşamasında kullanılan “Movie Maker” programı görselleri



“Movie Maker” programı anlatımı ile ilgili görsel



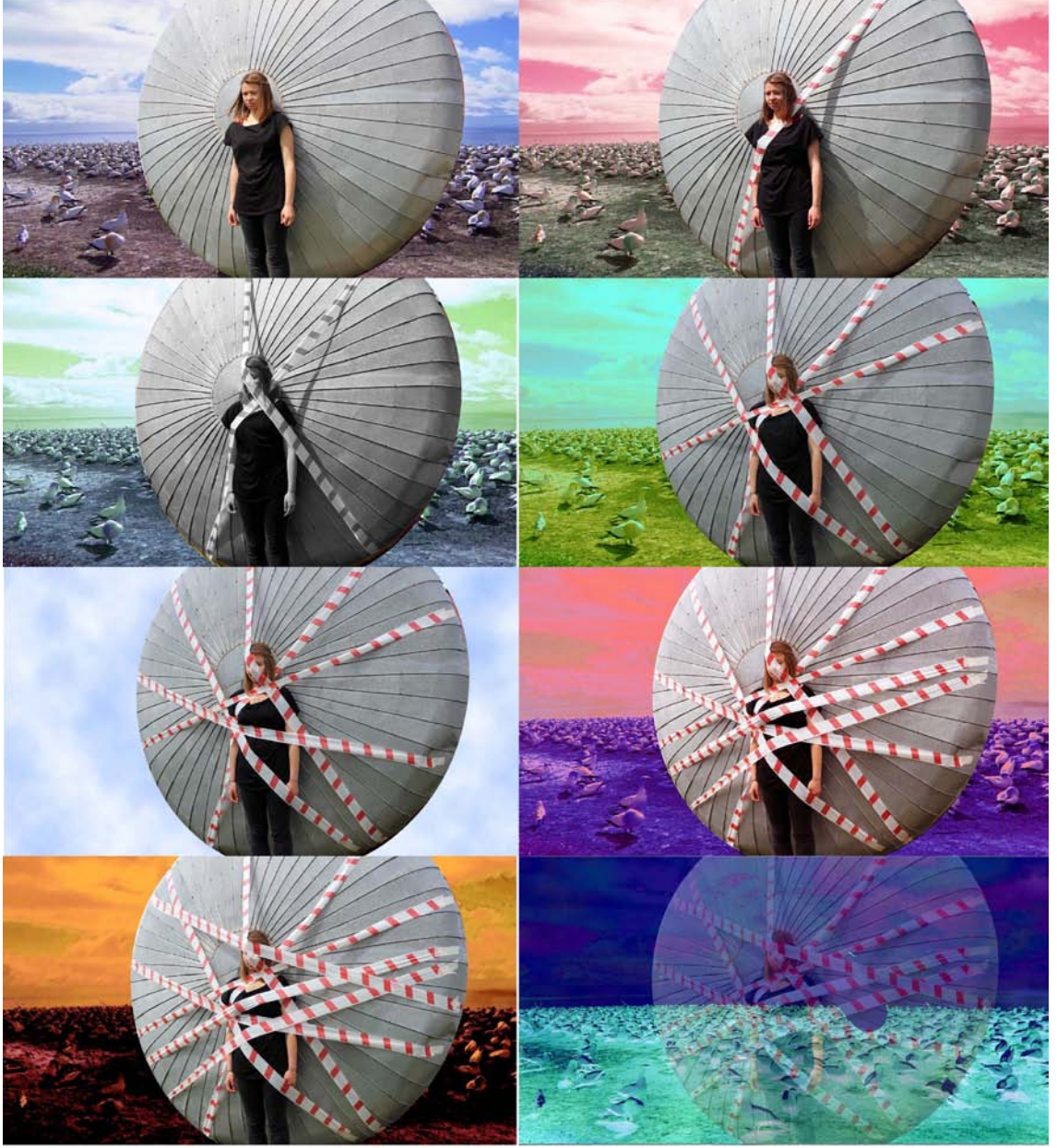
Okulun bilgisayar sınıfı görseli

EK 12

ÖĞRENCİLERİNİN VİDEO UYGULAMA GÖRSELLERİ



Deney grubu Uygulama 1: “Balon”, Video, 6’:10”, 2012



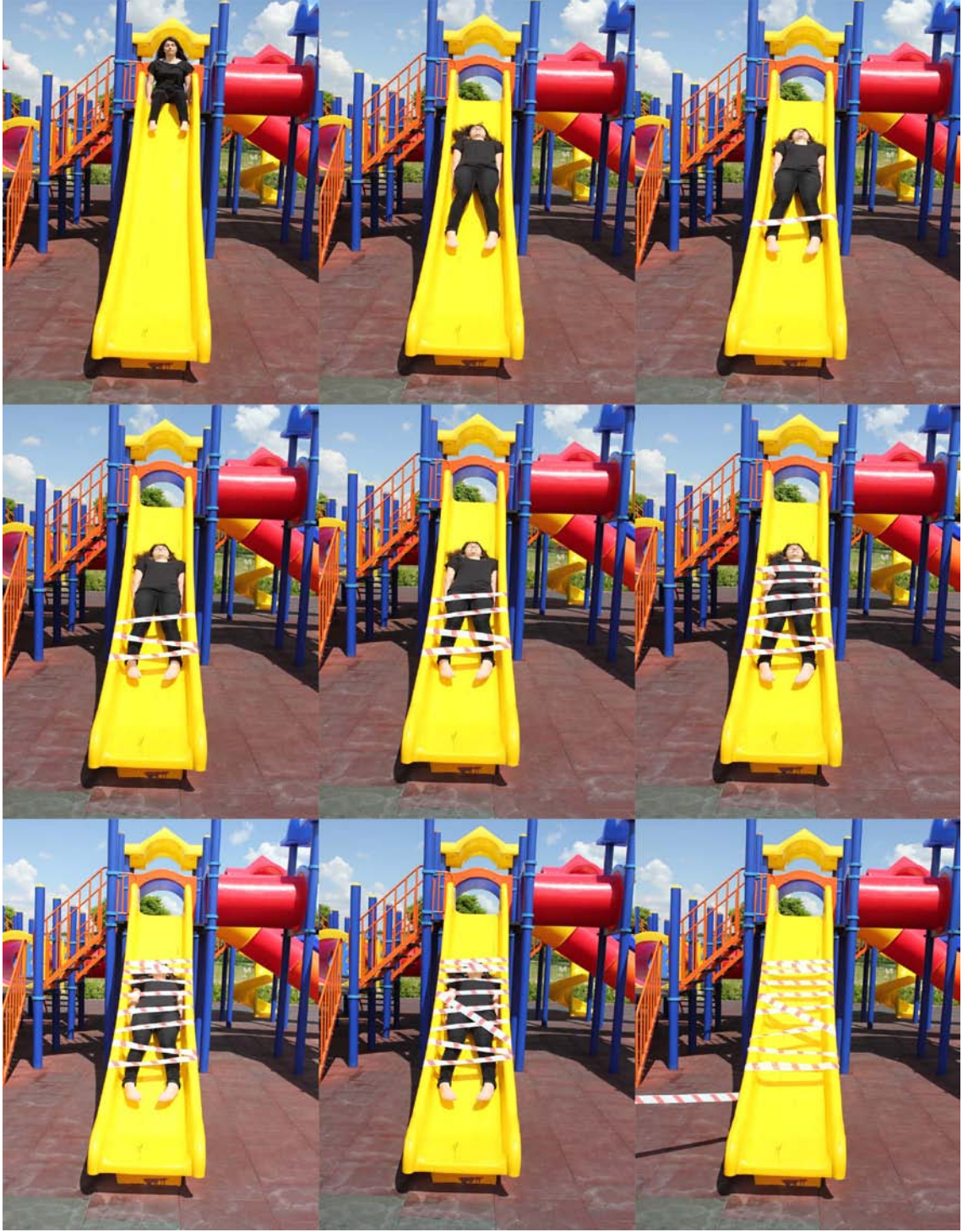
Deney grubu Uygulama 2: “Dönence”, Video, 2’:39”, 2012



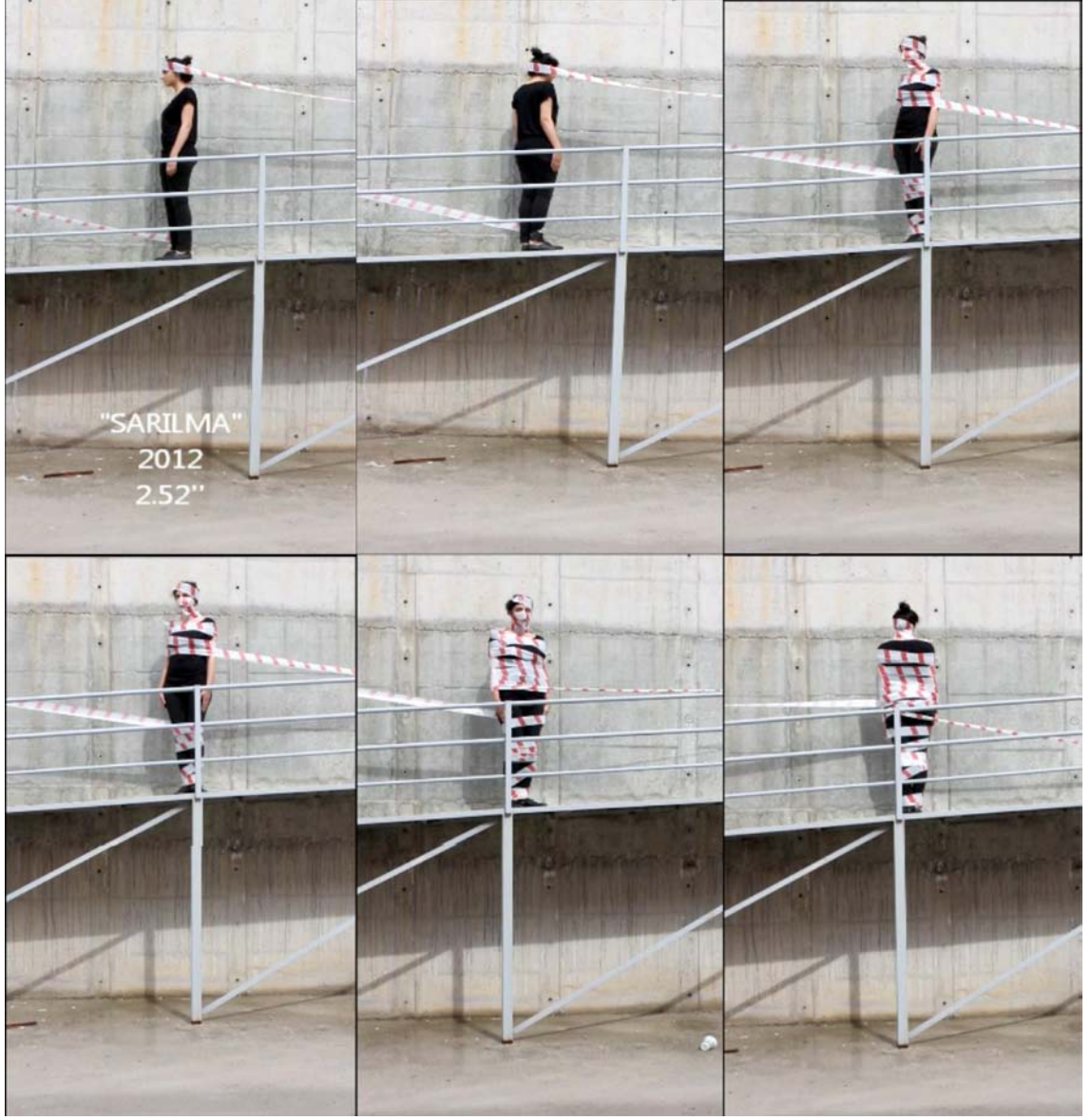
Deney grubu Uygulama 3: “Kulvar”, Video, 3’:30”, 2012



Deney grubu Uygulama 4: “Nefes”, Video, 7’:00”, 2012



Deney grubu Uygulama 5: “Oyun Bitti”, Video, 3’:05”, 2012



Deney grubu Uygulama 6: "Sarılma", Video, 2':52'', 2012