



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Heykel Anasanat Dalı

VİDEO ENSTALASYON: MEKAN VE GÖRÜNTÜ YÜZEYLERİ

Eriñç ULUSOY

Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu

Ankara, 2022



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Heykel Anasanat Dalı

VİDEO ENSTALASYON: MEKAN VE GÖRÜNTÜ YÜZEYLERİ

Eriş ULUSOY

Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu

Ankara, 2022

VİDEO ENSTALASYON: MEKAN VE GÖRÜNTÜ YÜZEYLERİ

Danışman: Prof. Turhan ÇETİN

Yazar: Erinç ULUSOY

ÖZ

“Video Enstalasyon: Mekan ve Görüntü Yüzeyleri” adlı bu çalışma ile, mekandan beslenerek onu yabancılaştırmak ve mekana öykünmek üzerine geliştirilen çalışmaların teknik ve metinsel içeriğini incelemek hedeflenmiştir. Bu içeriğe paralel ve onun bir parçası olarak, bu çalışmaların altında bulunduğu “Video Enstalasyon” başlığında Türk sanatçıların yaptığı çalışmalara yer verilmiş, Video sanatının Türkiye sanat alanında bir alt disiplin, bir medyum olarak var olmaya ve olgunlaşma çabası içerisine girdiği dönemler incelenmiştir. Bu dönemler içerisinde farklı perspektif ve konular üzerinden arayışları ile çalışmalar gerçekleştiren sanatçılar incelenerek, yüksek lisans raporuna konu olan çalışmalar üzerinden paralel okumalar yapılmıştır.

Araştırmada, Video Sanatı ve hareketli görüntü tarihi hakkında genel bir bilgi edinmek adına kısa bir giriş bölümü yer alır. Bu bölümün devamında ise, mekan üzerine tasarlanan işlerin üretim dinamikleri ve tekniklerinin incelendiği, buna paralel olarak da günümüzde Video Sanatı’na dair iyi bir yerde konumlanmakta olan, ulusal ve uluslararası platformlarda ses getirmiş Türk sanatçılara ve bu isimlerin dışında, belki onlar kadar tanınmayan ama yaptığı çalışmalar ile Türkiye’de Video Sanatı üzerine yenilikçi çalışmalara imza atmış isimlere ve işlerine odaklanılmıştır.

Uygulamalar adlı son bölümde ise üç ayrı başlık üzerinden mekanı kendisine yabancılaştırmayı ve mekan-zaman ilişkisini konu edinen çalışmalara yer verilmiştir. Bu sanat çalışması raporu; üretim süreçlerinde enstruman olarak görüntü kayıt etme ve görüntü yazma birimlerini seçen ve bu medyumun sağladığı imkanlar ile pratik alanlarına sözel ve teknik anlatılar aracılığıyla konularını taşıma çabası sergileyen sanatçıların arayışlarını, literatür taraması ve örnek işler üzerinden ortaya çıkarmayı hedeflemektedir.

Anahtar Kelimeler: Video enstalasyon, video sanatı, görüntü, mekan, yüzey.

VIDEO INSTALLATION: SPACE AND IMAGE SURFACES

Advisor: Prof. Turhan ÇETİN

Author: Eriç ULUSOY

ABSTRACT

With this study called “Video Installation: Space and Image Surfaces”, it is aimed to examine technical and contextual content of the studies developed on nourishing from the space and alienating and imitating it. In parallel with this content and as a part of it, the works of Turkish artists are included under the Video Installation title. The periods when Video Art’s effort to exist and mature as a sub-discipline and a medium in the field of art in Turkey were examined. By researching artists who carried out their studies on different perspectives and topics in these periods, parallel readings were made on the studies that were the subject of the postgraduate report.

In this study, there is a prologue aimed towards acquiring general knowledge about Video Art and the history of moving image. Afterwards in the same chapter, the production dynamics and the techniques of the works designed on space are examined, and in parallel with this, Turkish artists who are positioned in a decent place regarding Video Art, who resounded on both national and international platforms, were focused on along with people who may not be as well-known as them but who made innovative jobs on Video Art in Turkey and their studies.

This study aims to reveal artists who choose image recording and image writing units as instruments in their production procedures, and who make an effort to convey their concepts to their practical areas via opportunities of this medium through both verbal and technical narratives, through literature survey and sample studies.

Keywords: Video installation, video art, image, space, surface.

TEŞEKKÜRLER

Tez Danışmanım, Hocam, Prof. Turhan Çetin'e,
Prof. Refa Emrali ve Doç. Dr. Alper Altunay'a,
Yıllar sonra beni bu süreçlere kalpten destekleri ile "bulaştıran" dostlarım; Zeynep Işıl
Işık, Kamil Mingü ve Ece Akay Şumnu'ya,
Yol arkadaşım Gözde Ulusoy'a,
Hacettepe Üniversitesi, Heykel Bölümü'ndeki tüm Hocalarıma ve idari personellere,
Nerede olursa olsun desteğini hep hissettiren canım annem Ayşe Aksu'ya

tüm katkı ve destekleri için teşekkürü borç bilirim.

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

ÖZ.....	i
ABSTRACT	ii
TEŞEKKÜRLER.....	iii
İÇİNDEKİLER DİZİNİ	iv
GÖRSEL DİZİNİ	v
GİRİŞ	1
1.BÖLÜM: HAREKETLİ GÖRÜNTÜNÜN TARİHİ VE VİDEO SANATI	2
1.1 Video Sanatını Besleyen Akımlar ve İzmler	6
1.2 İlk Anlatılar ve Miraslar	19
1.3 Video Sanatının Alt Başlıkları	26
2.BÖLÜM: VİDEO ENSTALASYON	34
2.1 Mekan ve Video Enstalasyon	34
2.2 Video Enstalasyona Dair İlk Arayışlar	36
2.3 Anlatılar ve Miraslar	42
2.4 Türk Sanatçıların “Mekan ve Görüntü Yüzeyleri” Arayışları	50
3.BÖLÜM: UYGULAMALAR	70
SONUÇ	82
KAYNAKLAR	83
ETİK BEYANI.....	88
ORİJİNALLIK RAPORU.....	89
ORIGINALITY REPORT.....	90
YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI.....	91

GÖRSEL DİZİNİ

Görsel 1. Eadweard Muybridge. Sallie Gardner at a Gallop. 1878.....	3
Görsel 2. The Matrix. Kamera Arkası. 1998.	3
Görsel 3. Klaus Barisch. Nam June Paik, John Cage ve David Tudor Köln’de, Mary Bauermeister’in Atölyesinde Düzenlenen Bir Konser Sonrasında. 1960.....	6
Görsel 4. Giacomo Balla. Dynamism of a Dog on a Leash. 1912.....	8
Görsel 5. Marcel Slodki. Cabaret Voltaire’nin Açılış Posteri. 1916..	10
Görsel 6. Adrian Michael. Cabaret Voltaire’in Girişi. 2010.	11
Görsel 7. Be Natural: The Untold Story of Alice Guy-Blaché filminden bir kare. 2018.	12
Görsel 8. Man Ray. Le retour à la raison (Return to Reason). 1923.	14
Görsel 9. Man Ray. Emak Bakia. 1927.....	15
Görsel 10. John Cage, 4’33’’. 1952.....	18
Görsel 11. Wolf Vostell, TV-Décoll/age no.1 skeç. 1958.	20
Görsel 12. Dieter Daniels. Wolf Vostell, TV-Décoll/age no.1. 1958.	20
Görsel 13. Nam June Paik: Edited for Television.	20
Görsel 14. Joan Jonas.Vertical Roll. 1972.	22
Görsel 15. Peter Campus. Three Transitions/ Üç Geçiş. 1973.	23
Görsel 16. VALIE EXPORT.	24
Görsel 17. Mubi. VALIE EXPORT. Body Tape. 1970.	25
Görsel 18. Videodan bir kare. David Hall. 7 TV Pieces. 1971.	25
Görsel 19. Bill Viola. The Greeting. 1995.	28
Görsel 20. Erdal İnci. Rats. 2013.	28
Görsel 21. Marina Abramovic. Rhythm 0. 1974.	30
Görsel 22. Nevin Aladağ. Raise The Roof. 2007.	31
Görsel 23. Nevin Aladağ. Raise The Roof. 2017.	31
Görsel 24. Nevin Aladağ. Raise The Roof, T-Shirt Edition. 2007.	32
Görsel 25. Nevin Aladağ. Stiletto, Yaow. 2017.	32
Görsel 26. Gugenheim. Bruce Nauman. Live Taped Video Coridor. 1970.	36
Görsel 27. Peter Campus. Anamnesis. 1973.	37
Görsel 28. Dan Graham. Presents Continuous Past(s). 1974.	38
Görsel 29. Generali Foundation. VALIE EXPORT. Splitscreen Solipsismus. 1968.	39

Görsel 30. Medien Kunst Netz. VALIE EXPORT. Autohypnosis. 1969.	39
Görsel 31. TATE. Anthony McCall. Line Describing a Cone. 1971.	40
Görsel 32. Tony Sinden. Behold Vertical Devices. 1974.	41
Görsel 33. Mumoc Archive. Video-Ping-Pong. 1974.	41
Görsel 34. Museo Reina Sofia. James Coleman. Clara and Dairo. 1975.	42
Görsel 35. Artmap. Pipilotti Rist. Gnade Donau Gnade. 2013-15.	43
Görsel 36. Alessandro Moggi. Bill Viola “Deluge” adlı çalışmasının önünde.	44
Görsel 37. Bill Viola. Deluge.	45
Görsel 38. Krzysztof Wodiczko. Astor Building / New Museum. 1983.	45
Görsel 39. Park Hyun-ki. Untitled. 1984.	46
Görsel 40. Gary Hill. Cut Pipe. 1992.	47
Görsel 41. Arxiu Artistes. Antonio Muntadas. La Siesta. 1995.	47
Görsel 42. Peter Sarkisian. Dusted. 1998.	48
Görsel 43. Michal Rovner. Transitions. 2019.	49
Görsel 44. Nil Yalter, Judy Blum, Nicole Croiset. La Roquette, Prison de Femmes. 1974...51	51
Görsel 45. Ege Berensel. Panoptikum. 1995.	52
Görsel 46. Ayşe Erkmen.The Pink Sweater. 1996.	53
Görsel 47. TATE. Gülsün Karamustafa. Meydanın Belleği. 2005.	54
Görsel 48. Ergin Cavusoglu. Downward Straist. 2004.	55
Görsel 49. Green Art Gallery. Hale Tenger. Rüzgarların Dinlendiği Yer. 2007.	56
Görsel 50. Erinç Ulusoy. Her Zaman Birilerini Unutursun De Mi? 2008.....	58
Görsel 51. Erinç Ulusoy. Her Zaman Birilerini Unutursun De Mi? (Detay). 2008.	59
Görsel 52. Erinç Ulusoy. Fokurda Bahadır!. 2008.....	59
Görsel 53. Erinç Ulusoy. Fokurda Bahadır!. 2008.	59
Görsel 54. Erinç Ulusoy. Fokurda Bahadır! 2008.	60
Görsel 55. Kutluğ Ataman. Tuhaf Mekan. 2009.	61
Görsel 56. Haunted Mansion. Şarkı Söyleyen 5 Büst. 1969.	63
Görsel 57. Refik Anadol. Quadrature. 2009.	63
Görsel 58. Refik Anadol. Quadrature. 2009.	63
Görsel 59. Refik Anadol. Machine Hallucination. 2019.	64
Görsel 60. Erinç Ulusoy. Ölü Toprağı Haftasonu 2010.	65
Görsel 61. Candaş Şişman. KNİTT. 2010.	66

Görsel 62. Memo Akten. Deep Meditations at Kennin-ji Temple. 2019.	66
Görsel 63. Köken Ergun. Ashura. 2010-2012.	67
Görsel 64. Kerem Ozan Bayraktar. Strands. 2021.	68
Görsel 65. Deniz Gül. Buzlu Cam. 2011.	69
Görsel 66. Erinç Ulusoy. Mekanda I. 2021.	70
Görsel 67. Erinç Ulusoy. Mekanda I (Detay). 2021.	71
Görsel 68. Erinç Ulusoy. Birinci Seviye. 2021.	72
Görsel 69. Erinç Ulusoy. Birinci Seviye (Detay). 2021.	73
Görsel 70. Erinç Ulusoy. Gidiş Katı, İlk Taslak Video Dosyasından Bir Kare. 2021.	74
Görsel 71. Erinç Ulusoy. Gidiş Katı. 2021.	75
Görsel 72. Erinç Ulusoy. Mekanda II. 2021.	76
Görsel 73. Erinç Ulusoy. Mekanda II. 2021.	77
Görsel 74. Erinç Ulusoy. Mekanda III: Koridor. 2022.	77
Görsel 75. Erinç Ulusoy. KıyıdaKiler (Detay). 2020.	78
Görsel 76. Erinç Ulusoy. Mirasyediler. 2020.	79
Görsel 77. Erinç Ulusoy. Mirasyediler (Detay). 2020.	80
Görsel 78. Erinç Ulusoy. Inhale, Exhale. 2021.	81
Görsel 79. Erinç Ulusoy. Inhale, Exhale (Detay). 2021.	81

GİRİŞ

1960'lı yıllarda hızla sanat alanının ilgi çekici bir medyumu haline gelen ve olasılıklarıyla sanatçıların üretimine nasıl bir enstruman olabileceği merakla takip edilen "Video", "Sanat" tamlaması ile birleşerek yeni bir "Hareketli Görüntü" dilini gündeme getirmiştir. 20.y.y 'ın birçok sanat akımında olduğu gibi, kendisinden önceki hareketlere olan eleştirel ve zaman zaman yıkıcı duruş, bu sefer Video Sanatı'nda bir kitle tüketimi alışkanlığı olan Televizyon'a ve onun baskın gücüne tahammülsüz yapısı ile ortaya çıkmıştır. Video Sanatı, ortaya çıktığı günden bu yana izleyicisini yalnızca eleştirel çalışmalar üzerinden değil, diğer sanat türlerinde de olduğu gibi yaratıcısının inisiyatifi ile görsel bir deneyim yaşatmaktan, başka formlar ve ele alışlar eşliğinde bireysel anlatılar ve yeni dünyalara davet etmeye kadar bir çok dinamiğin bir arada yer aldığı büyük bir yelpazeye taşımaktadır.

Bu yelpazeyi oluşturan önemli parçalardan "Video Enstalasyon", Video Sanatı'nın mekan kavramı ile en çok etkileşimli olan alt başlığı olarak karşımıza çıkar. Bu başlığı ve onun kimliğini anlamaya çalışırken, etkilendiği ve yolunu oluşturan dinamikleri tanımakta fayda vardır. Bu rapor ile, hareketli görüntü ve mekan-zaman ilişkisi üzerinden bu alana dair üretilen eserler ve sanatçıları incelenmektedir. Bu inceleme esnasında, literatürde Video Enstalasyon'a dair üretilen birçok kaynakta olduğu gibi yalnızca Amerika Kıtası'nın baskın örnekleri üzerinden araştırılmamaya, coğrafya olarak araştırma alanı daha geniş tutulmaya çalışılmıştır. Buradaki temel amaç, Türkiye sınırları içerisinde bu medyumu kullanan sanatçıların üretim dinamiklerini inceleyen ve yakın dönem çalışmaları ortaya koyan bir kaynak oluşturmaktır. Türkiye sınırları içerisinde ve ötesinde, bu alana dair yaptığı çalışmalar ile belirli bir ün kazanmış isimlerin altının kalın bir çizgi ile tekrar çizilmesinin yanısıra, incelenen çalışmalar ile nitelikli yeni üretimlere ulaşmak ve literatüre yeni isimlerin kazandırılmasına katkı sağlamak amaçlanmaktadır.

Raporda yer alan çalışmalar ise iki başlık ve yaklaşım altından incelenmektedir. Bu başlıklardan ilki, araştırmaya da adını veren, teknik anlamda mekanın kendi olasılıklarını kullanarak onun üzerinde görüntü yüzeyleri yaratan çalışmaları kapsar. İkincisi ise, mekanın içinde konumlanan alanların üzerlerine yerleştirilen hazır nesnelere yüzeylerini tuval olarak seçen ve yer yer o yüzeylerin üstüne başka katmanlar ve enstrumanlar dahil eden çalışmaları kapsar.

1.BÖLÜM:

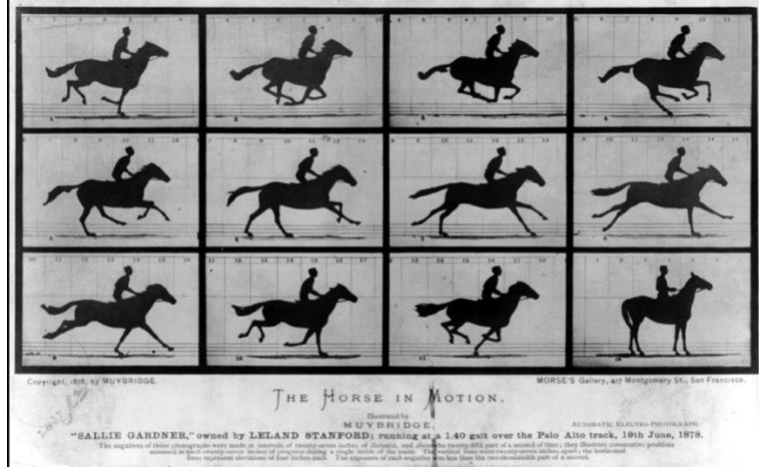
HAREKETLİ GÖRÜNTÜ, VİDEO SANATI VE VİDEO ENSTALASYON

Merak kavramı insanın hem doğasında hem de bireysel alanlarında tarih boyunca karşısına çıkagelmiştir. “Kişi merakını tatmin etmek için yeterli güdüye sahipse, o zaman bu kendini bir arzu (yani merakı artıran, dayanılmaz terimin gönderimini bilme arzusu) şeklinde ortaya çıkaracaktır.” (İnan, 2012 s. 136). Hikayenin başında günümüzde her arkeolojik araştırma sonucunda daha da on binlerce yıl geriye tarihlenen mağara duvarlarında görülen imgeler ile, günümüzde parmak ucu ile hızla geçilen tüm imajlar belki de bu ortak arayışın çıktıkları olarak tanımlanabilmektedir.

Birey çevresini, içinde bulunduğu sosyo-kültürel gerçekliği, bireysel anılar ve paylaşımlardan başlayarak kitlelere ulaştırmadaki çabaya kadar, bu imajları bir araç belki de bir amaç olarak kullanmıştır. Bireylerin tarih boyunca bunu farklı enstrumanlar ile hayata geçirmeye çabaladığı görülmektedir. Hareketli görüntünün ortaya çıkması da bu çabanın bir ürünü olarak kabul edilebilir.

Bu çabaların teknolojik devinim içindeki en büyük kırılmalarından biri için 19.yy.’a dönmek gerekmektedir. 1826 yılında Fransız fotoğraf sanatçısı Nicéphore Niépce, sekiz saatlik bir pozlama sonrasında tarihin ilk fotoğrafına ulaşmıştır. Bu başarıya ulaşan deneyin sonrasında gelişen sancılı ve sıradışı geçiş döneminin son çıktısı olarak, 19.yy.’ın son on beş yıllık periyodunda doğumuna tanık olduğumuz “Hareketli Görüntü” ise dünya tarihine sadece sanat üzerinden değil, aynı zamanda kitle iletişimi üzerinden de önemli bir yer edinerek geçecektir.

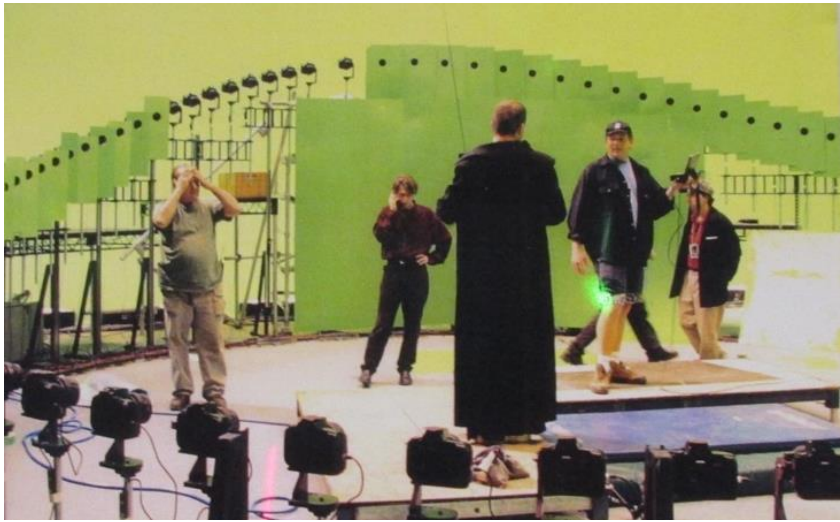
Nicéphore Niépce’in ardından gelen elli yıllık süreçte ciddi teknik gelişmelere uğramış olan keşfini, 1878 yılında bambaşka bir dile taşınmasını sağlayacak tarihi bir diğer figür ise, yine bir fotoğraf sanatçısı olan Eadweard Muybridge olacaktır. Amerika iç savaşında kuzey cephesinde fotoğrafçılık yapmış İngiliz Muybridge’in hareketli görüntüye ulaşma çabaları Sallie Gardner at a Gallop (1878) (Görsel 1) adlı çalışması ile başarıya ulaşır (Baker, 2015. s. 19).



Görsel 1. Eadweard Muybridge. Sallie Gardner at a Gallop. 1878. Erişim: 19.01.2021 <https://cutt.ly/zHZH2J8>

Bu deneyde Muybridge, 12 kamera ile yaptığı seri çekimde ulaştığı fotoğrafları art arda yerleştirerek tarihteki ilk hareketli görüntüye ulaşmıştır. Bu deneyin, bir atın dört nala koşarken ayaklarının yerden kesilip kesilmemesi iddası üzerine çıktığı da söyleneğelmektedir.

İnsanın arayışının tarih boyunca süregelmesinin bir diğer örneği de, Sallie Gardner at a Gallop'un yakalanmasında ve oluşturulmasında kullanılan hemen hemen aynı tekniğin -çok daha geliştirilmiş bir varyasyonu ile- ortaya çıkışından tam 120 yıl sonra, 1990'lı yıllarda tekrar uygulanmasıdır. 1999 yılında dağıtıma giren, Wachowski Kardeşler imzalı, sinema tarihinin en kült bilim kurgu filmlerinden olan The Matrix'de aynı teknik, bu sefer on katı kadar fazla sayıda kamera kullanılarak, 120 kamera eşliğinde yapılmıştır (Görsel 2).



Görsel 2. The Matrix. Kamera Arkası. 1998. Erişim: 19.01.2021. <https://cutt.ly/5jA9agA>

Estetik bir tavır arayışına konu ve örnek olan bu efektin yürütücülüğünü, John Gaeta yönetiminde Manex Visual Effects adlı şirket gerçekleştirmiştir. Buradaki arayış ise, zaten hali hazırda kullanılan yirminci yüzyıl içinde gelişimini tamamlamış hareketli görüntü dilini tamamen daha yüksek görsel bir etkiye ulaştırma çabasından ortaya çıkmıştır. İki benzer tekniğin birisi keşfetmekte, diğeri ise yeni bir estetik arayış bulma çabasıdır (The Flash Pack. Erişim: 20.03.2021 <https://cutt.ly/SHhfn6x>).

Eadweard Muybridge, açtığı bu yola daha sonra Zoopraxiscope adını verdiği cihazı geliştirerek mekanik bir katkıda daha bulunmuş, hareketli görüntü ile getirdiği bu deneysel tavrı, Zoopraxiscope ile o zamanlar için sıradışı bireysel bir deneyime dönüştürmüştür. Benzer deneyime, daha iyi, geliştirilmiş ve pelikül¹ ortama aktarılmış bir versiyonu ile William Kennedy Dickson'ın proje yönetiminde Thomas Edison, "Kinetoscope" adlı cihazı ile imza atmıştır. Bir nikel ile izlenme deneyimi veren ve sonraki yıllarda ilk cep sinemaları olan Nickelodeon'ların doğmasına yol açacak olan Kinetoscope, 1905 yılına kadar bu bireysel tüketimi sürdürmüştür (Library of Congress. Erişim: 20.03.2021 <https://cutt.ly/bHhdXoS>).

Bireysel deneyimler daha çok Amerika kanadından gelişirken, bir kitle etkinliği olarak bilinen sinemanın toplu bir deneyim vadetme durumu ise Fransız mucitler ve sanatçılar tarafından tarihte şekillenmiştir. Louis Aime Augustin Le Prince, bildiğimiz anlamda sinema kamerasının ilk portatifini Tek Lensli Kamera ile 1888 yılında yapmış ve tarihin ilk görüntüsü olarak kabul edilen Roundhay Garden Scene (1888) adını verdiği kayda, İngiltere'nin Leeds şehrinde imza atmıştır (Wikipedia. Erişim: 20.03.2021. <https://cutt.ly/3HhpLIE>).

Auguste Marie Louis Nicolas Lumière ve Louis Jean Lumière (Lumiere Kardeşler) ise hem kayıt alan, hem de aldığı kaydı yüzeye düşürerek sergileme imkanı sunan, ismi ve konseptinin bir bölümü bir diğeri Fransız mucit Leon Bouly tarafından ortaya sürülen, "Cinematographe" adındaki cihazları ile sinemayı, bugün bilinen ve hatta tekrar bireysel bir tüketime doğru evrilmeye başlayan şekli olan bir kitle etkinliği ile bizlerle buluşturarak tarihteki ilk film gösterimini, Fabrikadan Çıkan İşçiler (1895) adlı filmleri ile Paris'deki Grand Café'de 28 Aralık 1895 tarihinde yapmışlardır. Bu gösterimde hepsi Cinematographe ile Lumiere Kardeşler tarafından kaydedilen on adet kısa film gösterilmiştir (National Geographic. Erişim: 24.02.2021. <https://cutt.ly/TlmvIG7>).

¹ İşlenmemiş, ham film şeridi.

Hareketli görüntü tarihinin bu “hareketli” yıllarından bugüne, hareketli görüntü kaydını alan cihazlar ve onların farklı teknik kapasitelere sahip varyasyonları, profesyonel anlamda sinema sanatını, devamında medyanın önemli bir kanalı olan televizyonu ve 21.yy.’ın başında dijital platformları geliştirmiştir. Bunun yanısıra bu tarih içerisinde geç de olsa bireysel tüketiciye yönelik modeller geliştirerek Buluntu Film² gibi alanların gelişmesine olanak sağlamıştır.

Bütün bu gelişim sürecinde, pelikül ortamlarda 16mm, 35mm ve 65mm kameralar ile profesyonel alanlarda üretim yapıldığı yıllarda 8mm kameralar ile, elektronik ortamlarda ise büyük ebatlı omuz kameraları ile VHS, BETA ve türevlerine kasetlere kayıt yapıldığı ortamlarda ise el kameraları ile, her zaman bir “standart tüketiciye ulaşma” stratejisi kullanılmıştır. Bu metot ile genel kitle dışarıda bırakılmamış ve bu gelişmenin parçası olarak kendine ait bir pazar ve dil oluşturmuştur. Dijital devrim ile bu pazar daha da büyümüş, günümüzde mobil telefonlara kadar bu teknoloji inanılmaz bir hız ile ebat anlamında küçülmüş, sunduğu kalite (çözünürlük ve doygunluk) anlamında büyümüş ve gelişmiştir.

Profesyonel alanın içerisinde oluşan ve daha sonrasında “amatör” ve “yarı-profesyonel” olarak adlandırılacak seviyeler ile sektörde kabul sağlanan süreçlerinden araştırmamızın konusu olan birinde ise; video, kendine özgün yepyeni bir dili Amerika kıtasında, Japon bir şirket olan Sony’nin geliştirdiği bir cihaz ile, Nam June Paik adında Güney Koreli bir sanatçının ellerinde keşfedecek ve bir sanat dalı olarak ardından gelecek dönemde heyecan ile karşılanacaktır.

1965, Video Sanatı’nın doğuşunun gerçekleştiği yıl olarak kabul edilmektedir. Bu sanat türü, başta kendini doğurmasına neden olan televizyona ve o günün görsel medya akımlarına bir tepki olarak çıkar. Sinemadan kopuk, herhangi bir senaryoya ve konuya bağlı olma gereksinimi olmaması ile bağımsız bir dil oluşturma şansı vardır (Meigh-Andrews, 2013. s. 10).

Bu medyumun ortaya çıkmasına neden olan elektronik cihaz ise Sony’nin “Portapak” adını verdiği, dahili pili le çalışan, tüketici tipi video ve ses kayıt cihazıdır. Bu cihaz aynı zamanda kameraların atası olan Cinematographe gibi hem kayıt alabilen hem de bunu oynatabilen bir teknik özelliğe sahiptir. Yaklaşık olarak bir bantına 20 ila 30 dakika aralığında kayıt imkanı sunan bu kameranın ilk

² Çoğunlukla 8mm ve 16mm film şeritlerine kayıt altına alınmış, kayıt altına alan kişinin bilinmediği film makaraları.

modelinin adı ise DV-2400 adını taşımaktaydı (Museum of Technology. Erişim: 10.12.2020. <https://cutt.ly/djGpe9O>).



Görsel 3. Klaus Barisch. Nam June Paik, John Cage ve David Tudor Köln’de, Mary Bauermeister’in Atölyesinde Düzenlenen Bir Konser Sonrasında. 1960. Erişim: 15.01.2021. <https://cutt.ly/VjSyQn1>

Video sanatına hayat veren isim olarak kabul edilen Nam June Paik, bu kamera ile 4 Ekim 1965’de, Papa VI. Paul’un New York’da halka açık geçişini kayda alır ve aynı gün içerisinde şehrin bir diğer yakın noktasında, Greenwich Village Café’de bu kaydı sergiler. İşte bu iş, video sanatı üzerine yapılan ilk iş olarak kabul edilmekte ve Video Sanatı’nın doğuşunu müjdelemektedir (Guggenheim. Erişim: 10.12.2020. <https://cutt.ly/bjGsigu>).

Video sanatının ilk örneklerini veren sanatçılar Nam June Paik, Wolf Vostell, Dara Birmhaum ve Peter Campus gibi isimlere göre video dili ve imkanları ile televizyonun çok ötesinde konumlanmaktaydı. Bu sanatçılar ve çağdaşları için görüntü ve ses üzerinde yapılan denemeler, sanatçıların, şekil, form gibi estetik öğeleri, video ortamında yeniden keşfetme olanağı sağlamıştır.

1.1 Video Sanatını Besleyen Akımlar ve İzmler

Sanat tarihinde karşımıza çıkan tüm akımlar, hareketler ve izmlerde olduğu gibi, Video Sanatı’nın oluşumuna ve doğuşuna bakıldığında da, bir çok etkilendiği sanat akımı ve hareketi olduğu gözlemlenmektedir. 20.yy.’ın başından itibaren insanlık tarihine geçen önemli akımlardan olan Fütürizm, Dada, Kavramsal Sanat, Pop-Art ve Fluxus, Video Sanatı’nın temellerini dolduran fikir ve hareketler arasında yer almaktadırlar.

1909 yılı şubat ayında, önce La Gazzetta dell'Emilia'da İtalyanca, iki hafta sonra ise bu sefer Fransa'da Le Figaro'da Fransızca olarak yayınlanan Flippo Tomasso Marinetti imzası taşıyan "Fütürist Manifesto" ile, kendinden önce geçerliliğini korumuş olan tüm sanat akımlarını reddeden ve geçmişle bağının kalmamasını isteyen "Fütürizm" doğmuştur (Wikipedia. Erişim: 15.03.2022 <https://cutt.ly/JA7NceN>). Fütürizm o kadar keskindir ki, doğduğu coğrafya olan İtalya'nın insanlık tarihindeki en baskın üsluplarından olan Rönesans ve Barok'a dahi sırtını tamamen çevirmekte ve onları kabul etmemektedir.

Fütürizm'i en çok etkileyen ve akımın en çok benimsediği toplumsal değişim ve tarihi olay olarak ise Sanayi Devrimi ön plana çıkmaktadır. Fütürizm'in öne sürdüğü güzel estetiğine göre; sanki barutla çalışıyormuş gibi görünen bir yarış otomobili imgesi, çok güçlü ve hayran kalınacak bir estetiği üzerinde taşır. Bu tavır Marinetti'ye göre, sanat tarihine geçmiş bir yapıt ile daha önce düşünülmemiş bir beceri ile ortaya konulmuş bir sanayi ürününü estetik düzlemde kolaylıkla karşı karşıya getirmekte idi (Lynton, 2004. s. 87).

Fütürizm, hareketi ve değişimi benimser. Akıma göre öncesinde kabul edilen tüm tavırlar ve eğilimler çağ dışıdır. Mutlak çözüm harekettedir. Bu hareket, tek bir tablo incelendiğinde o resme konu olan unsurlardan baskın olan ya da olanların tek başına değil, kompozisyon içerisinde yer alan tüm unsurların yarattığı değişkenliğin ve olasılıkların oluşturduğu tüm devinimdir. İşte sırf bu devinimden bahsederken bile aslında hareketli görüntüden bahsedildiği öne sürülebilir.

Akımın sanatçıları, figüratif olan çalışmalarında hareket ve hız unsurunu daha iyi konularına yerleştirebilmek adına farklı teknikler kullanmaya çalışmışlardır. Bu teknikler, özellikle görüntüleri üst üste bindirme yoluyla anlatıya yerleştirmek üzere tasarlanmıştır. Görüntüyü üst üste bindirmekten bahsederken, bunu en iyi gözlemleyebilecekleri medyum olarak tekrar fotoğraf disiplini ve hareketli görüntüden bahsedilebilir. Eadweard Muybridge ve yanı sıra çağdaşı Étienne-Jules Marey'in çalışmaları, Fütürizm akımının sanatçılarına esin kaynağı olmuşlardır (Gompertz, 2015. s. 129).



Görsel 4. Giacomo Balla. Dynamism of a Dog on a Leash. 1912. Erişim: 27.03.2022. <https://cutt.ly/tDsBmMs>

Giacomo Balla'nın 1912 tarihli "Tasmalı Bir Köpeğin Dinamizmi" adlı eseri (Görsel 4), bir bulvarda köpeği ile yürüyen bir kadının neredeyse kare kare hareketini resmin imkanlarını kullanarak izleyici ile buluşturmaktadır. Resim disiplini üzerinden ele alındığında Leonarda Da Vinci'nin "Vitruvius Adamı" eserine kadar referans gösterilebilecek bu eser, dinamizmi ile Fütürizm akımının sanat tarihine geçen en önemli çalışmalarından olmuştur (Independent. Erişim: 27.03.2022. <https://cutt.ly/dDs5xPk>).

Balla'nın eseri, bir varsayım ile video disiplini üzerinden ele alındığı hayal edildiğinde ise, çizgiler netleşecek, kadın ile köpeği teknik anlamda saniye başına düşen kare sayısı ile mutlak hareketli görüntüyü oluşturacaktır. Bu da görsel anlamda Fütürizm'in hareketli görüntü tarihinin olanaklarından miras alarak, 1960'lı yıllarda doğan Video Sanatı'na teslim ettiği, teknik bağlamda en büyük referanslarından birisi olarak kabul edilebilir.

Yüze düşen görüntü süreci resim sanatı ile eş zamanlı ilerlerken, 1927 tarihli Warner Bros yapımı "The Jazz Singer" filminde görüntü bandı ile ses bandı birleştiğinden itibaren bir bütünün parçası olarak kabul edilmiş ve benimsenmiş olan film çekim ve gösterim tekniği, yine futurist akıma dönüldüğünde aslında ses medyumunun kendine özgün olanakları olduğunu ortaya koyan çalışmalar sunar.

Akımı benimseyen ve sanat hayatı bu akım ile tanışması sonrası olgunlaşarak şekillenen ressam Luigi Russolo (1885-1957) için bu; tavrı, hız ve mekanik üçgeninin içerisinde kendisini bulması Marinetti etkisi sayesinde olmuş ve Rusollo bulunduğu alan olan resimden, ses medyumuna kaymıştır. Buradaki deneysel ve rastlantısal ses çalışmaları ile bireylerin günlük hayatlarında karşılarına çıkan seslerin de bir tür müzik değeri taşıması gerektiğini savunmuş ve bunun üzerine çalışmalarda bulunmuştur (Antmen, 2008. S. 69). Russolo bu çalışmalarını yazdığı “Gürültü Sanatı” adlı manifestosu özelinde şekillendirerek belki de günümüzde bile sinema ve videodan bahsederken yer yer önem verilmediğinin gözlemlenebileceği ses medyumunun değerini bu erken süreçte fark etmiştir. Bu perspektiften bakıldığında, ilk defa 1979 yılında bir sergi adı olarak New York Modern Sanatlar Müzesinde kullanıldığı kayıtlara geçen Ses Sanatı ve devamında Ses Enstalasyonunun da köklerini Russolo ve Fütürizm’e dayandırmak yanlış olmaz (Wikipedia. Erişim: 27.03.2022. <https://cutt.ly/1Ddsw2L>).

20.yy.’ın en önemli insanlık tarihi olaylarının başında yirmi yıl ara ile gerçekleşmiş iki Dünya Savaşı gelmekte idi. Birincisi dört, ikincisi altı yıl olmak üzere toplamda on yıllık bir periyodu kapsayan bu savaşlarda, direkt ve savaşın verdiği tahribat ile ilişkili - asker mensubu ve sivil olarak - yaklaşık 100 milyona yakın sayıda insan hayatını kaybetmiştir.

Birinci Dünya Savaşı sırasında, Avrupa’da savaşa katılmayacağını ilan eden tarafsız ülkelerden birisi olan İsviçre, kültür dünyası için bu yıllarda önemli bir hareketin merkezi olmuştur.

İsviçre’nin Zürih kenti, savaşı heyecan ile karşılayan, onun hız ve şevk ile bir parçası olmak isteyen büyük kitleye oranla, bu gelişmelere kuşku ile yaklaşan azınlığın bir araya toplandığı tarafsız ülkelerdeki merkezlerden biri olmuştur. Avrupa kıtasında savaşın coğrafi olarak tam Merkez konumunda olan İsviçre’ye savaş boyunca, Almanya, İtalya ve Fransa’dan 100.000 göçmen işçi, 26.000 civarında asker kaçağı ile birkaç bin civarı siyasi göçmen sığınmıştır (1914-1918 Online. Erişim: 27.03.2022. <https://cutt.ly/4DfHqB3>). Bu siyasi göçmen sığınmacıların arasında dönemin önemli sanatçıları da yer almakta idi.



Görsel 5. Marcel Slodki. Cabaret Voltaire'nin Açılış Posterini. 1916. Erişim: 27.03.2022 <https://cutt.ly/ZDfhKtB>

Böyle bir atmosferde savaşın başlamasından sonra dönemin savaş yanlısı olmayan çok sayıda sanatçısı, tarafsız bölge olarak tanımlanan ve savaşa katılmayacağını deklare eden İsviçre'ye göç etmiştir. Burada tedirgin bir şekilde süreçleri takip eden sanatçıların savaşa karşı olan dışavurumları ise geç kalmamıştır.

Alman yazar Hugo Ball, 1916 yılının şubat ayında Zürih'te Cabaret Voltaire'yi açar (Görsel 6). Aralarında Emmy Hennings, Marcel Janco, Hans Arp, Richard Huelsenbeck ve Tristan Tzara gibi sanatçıların bulunduğu bu grup ile birlikte Ball, edebi okumalar, dans ve müzik disiplinleri eşliğinde çeşitli etkinliklere imza atarlar (Görsel 5). Bu etkinlikler ise zamanla, başta Almanya'nın savaşı çıkarması ve devamında tüm batı uygarlıklarının bu çılgınlığa katılmasını eleştirmeye başlayan yapıtlara dönüşmeye başlar. Daha sonra inceleyeceğimiz Fluxus hareketine ve Video Sanatı'nın doğmasına da doğrudan referans olacak tavırlardan gelişigüzel, rastlantısallık ve doğaçlama yolu ile yapılan üretim, başta edebiyat olmak üzere ses ve dans aracılığı ile Sembolizm, Fütürizm ve Ekspresyonizme karşı tavıra dönüşmeye başlar (Lynton, 2004. s. 123).



Görsel 6. Adrian Michael. Cabaret Voltaire'in Girişi. 2010. Erişim: 27.03.2022 <https://cutt.ly/vDfjWe6>

Dada Manifestosu'na göre Alman hazımsızlığı ve bunalım nöbeti olarak tanımlanan Dada akımının kelime anlamı, birçok sözlükte karşılığı bulunabilen ve bu karşılığın genelde bir hareketten gelmektedir. Manifesto'da kelimenin, Fransızca'da "sallanan oyuncak at", Almanca'da "hoşça kal", "sırtımdan in" gibi anlamlara geldiği yazar (Ofilas, 2008. s. 22).

Erken Dada sanatçıları, şu döneme kadar yaratılan sanat eserlerinin sanat olduğu fikrini reddetmiş; bunu yerine, sanat karşıtı olduklarını iddia ederek, modern dünyanın anlamsızlığı ve içerisinde yaşayanlarla alay etmeyi düşünmüşlerdir. Bu bağlamda, belki de en çok tanınan fotomontaj ve kolajın, Dada'nın çağdaş grafik tasarım metodolojisi ve stili üzerinde derin etkileri olduğu görülmektedir (Erdem, 2019. s. 131).

Video Sanatı'nın Dada akımından etkilenmesindeki en direkt teknik olgu, bu montaj ve kolaj referansı olarak tanımlanabilir. Dada'da rastlantısallık ve doğaçlama önemli bir yer kaplamaktaydı. Sanatçılar bir araya geldiği toplantılarında kelimeleri sayfalardan ayırarak rastgele yerlere saçmakta ve bunlardan oluşan cümleler ile şiirler yaratmaktalardı.

Hareketli görüntünün tarihine bakıldığında, doğrultulduğu noktayı kayıt altına alabilen tarihin ilk görüntü yakalayıcılarının teknik olanakları ile meraklı gözler, önce çevresini gözleme ve dökümanete etme deneyimi ile bu medyumu keşfetmeye başlamışlardır. Tabi ki yeterli seviyeye geldiklerini hissettiklerinde artık başka bir seviyeye bu deneyimi taşımak adına çeşitli denemeler ile sinemada ilk hikâye anlatıcılığı örneklerini ortaya koymaya başlarlar. Bunun sonucu olarak, artık

kamera yer yer sabit değil, kameranın karşılaştığı olaylar ise doğal değil kurgu dahilinde yaratılmaya başlamış ve izleyiciler de tarihin ilk belgesellerinden sonra tarihin ilk kurmaca filmlerini izleme deneyimi ile karşılaşmaya başlamışlardır.



Görsel 7. Be Natural: The Untold Story of Alice Guy-Blaché filminden bir kare. 2018. Erişim: 15.04.2022
<https://cutt.ly/SFF2Wa6>

Tarihin ilk kadın yönetmeni ve sinema tarihinin ilk kurmaca filminin yaratıcısı olan Alice Guy-Blaché (1873-1968) 'den (Görsel 7), bilim-kurgu sinemasının yaratıcısı ve birden çok planı bir araya getirerek ilk kurgu mantığını filmlerinde izlediğimiz Georges Méliès (1861-1938) ile ona göre çok farklı türde filmler üreten ama yine kurguyu için temeline oturtan Edwin S. Porter (1870-1941) gibi sinemacılar ile izleyiciler ilk arayışlara tanık olmuşlardır.

O dönemlerde, sürecin kitleler için tasarlanan eğlence ve tüketim kulvarı güçlü bir şekilde başta Amerika ile Fransa üzerinden şekillenerek bir endüstri haline gelirken, üretimin sanatsal tavrını daha ön plana çıkarmak ve görüntü sanatına hak ettiği estetik ve düşünsel değeri vermek için çalışan Dziga Vertov ve Sinegöz Hareketi gibi çok önemli tavırlar da oluşmaya başlamıştır. Özellikle erken Avangard hareket ile medyumun kullanılmaya başlaması ve Fransa merkezli yayılması sonucu, edebiyatın getirisi ve tiyatronun mirası olan giriş-gelişme-sonuç tavrı yerine avangart sanatçılar hareketli görüntüde saf görüntü dili ve iyi sinematografi aramaya başlamıştır (Keşaplı. Erişim: 29.03.2022. <https://cutt.ly/2DLYhEW>).

Dadaist sanatçılardan bir çoğu akım üzerinde işlerini üretirken medyum olarak sinemayı kullanmışlardır. Marcel Duchamp, Hans Richter, Viking Eggeling, Francis Picabia bu isimler arasında yer almaktadır. Bir ismin ise adı tamamen Dada Sinema ile özdeşleşmiştir; Man Ray.

Tavrını çağdaşları ile benimsediği bu üsluptan alan Ray, resim ve fotoğraf medyumlarına hakim olması üzerinde oluşan üstün teknik yetisi ile Dada Sinemasını geliştirmiştir. Amerikalı olan sanatçı, Dada hareketini New York'da yaşadığı dönemde, akımın en önemli eserlerine imza atmış olan Marcel Duchamp üzerinden tanımıştır. 1921 yılından itibaren Paris'te yaşamaya ve üretmeye başlayan Man Ray, Dada Sineması üzerine yaptığı en önemli çalışmalarına Avrupa'da imza atacaktır.

Rahatlıkla bir tasarımcı olarak da nitelendirilebilecek sanatçı, dadacılığın özünde yatan soyutlama dozunu fotoğraf çalışmalarında üst perdeye taşıyarak, burjuvazinin elinde verimsiz/arınk ve hantal bir hal alan görsel sanatlara çarpıcı bir boyut getirmiştir. Akılcı bir bağ kurmanın imkânsız yakın olduğu ikili objeleri ve/veya şekilleri montajlayan Ray, plastik sanatlardaki mevcut gücünü sinemaya taşıyarak sinema tarihinin en ayırksı örneklerinden bazılarını imza atmıştır (Keşaplı. Erişim: 29.03.2022 <https://cutt.ly/2DLYhEW>).

Man Ray, bir fotoğraf çekildikten ve oluşturulduktan sonra onu agrandisör ile büyüttüğünde detayda bulabileceğiniz bir gizemin aslında her gün hayatta karşımıza çıkan bir gerçekçiliğin parçası olarak gördüğünü söyler. Vertov'un Sinegöz'üne yakın bir tavır ile göz ve merceği birbirine benzetir ve buna da ek olarak beynin, gözün yakaladığı imajdaki detaylardan istediğine odaklanarak onu büyütebilecek kapasitede bir yetisi olduğunu belirtir. Bir rastlantı sonucunda stüdyosunda karşılaşacağı ve adını daha sonrasında Tristan Tzara'nın "Rayograph" koyacağı bir fotogram denemesinin devamında Ray, ışık ile doğrudan ilgilenmeye başlar. Rayograph ile yaptığı fotoğraf çalışmalarından sonra ışık ile doğrudan çalışabileceği bir diğer medyumun ise sinema olduğunun farkına varır. Dadaist tavır ile yaptığı ilk film olan "Le retour à la raison (Return to Reason, 1923)" (Görsel 8) 'da Ray, hareketli Rayographlar ve basit bir sinematografi eşliğinde yaptığı işlerin çekimlerine yer verir. Planlar sabittir ve Ray, kamera önünde yer verdiği unsurları döndürerek kayda almıştır. Bu döndürme pratiği kendisinin 1916 ile 1919 yılları arasında yaptığı çalışmalardan gelmektedir. Bu tavrı daha sonraki "Emak Bakia (1927)" (Görsel 9) filminde de kullanır (Elder, 2013. s. 203).



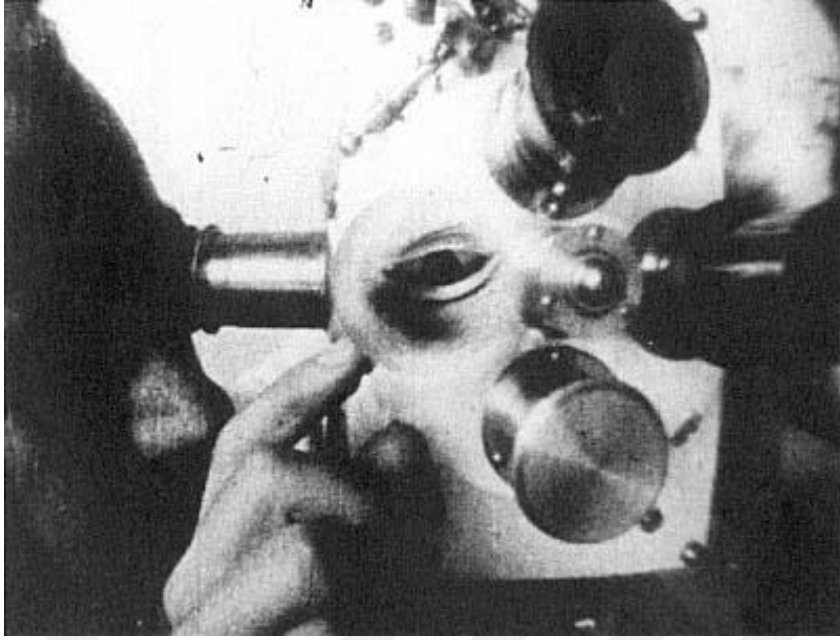
LE RETOUR À LA RAISON

FR/1923 Man Ray



Görsel 8. Man Ray. Le retour à la raison (Return to Reason). 1923. Erişim: 02.03.2022. <https://cutt.ly/YDCIz2S>

Yirminci yüzyılın ilk çeyreğinden 1960'lı yıllara gelindiğinde, yarım asır boyunca artık yerleşik bir hâl almış klasik sinema anlatıcılığı ve son yirmi yılı içerisinde evrimleşen televizyon yapımları, bu defa ilk video sanatçıları işleri ile yayılım ateşine tutulacaktır. Sanatçılar bu dönemde, yeni arayışlarını bu alışılmış tavrılara -özellikle televizyona-, bir karşı eylem olarak, kuralsız bir şekilde yıkma, onu esnetme çabası içerisine girerek, buna uygun üretimler yapmışlardır. Bu noktada sanat izleyicileri, Dada'daki başkaldırının farklı toplumsal olgu üzerinde bir benzerini Video Sanatı'nda görmekte ve teknik olarak Dada'nın kolaj-montaj tavrını belki ilk örneklerde değil fakat sonrasında videonun bir anlatısına yerleştiğini deneyimleyebilmektedirler.



Görsel 9. Man Ray. Emak Bakia. 1927. Erişim: 02.03.2022. <https://cutt.ly/zDCPGsW>

Bu aynı zamanda, videonun karşılaşmayı tasarlamadığı ama kendini içinde bulduğu performanslar, tek kanal kayıtlar, görsel malzeme-imege yoğunluğu, sesin varlığı ve deneyselliği ile bu medyaların bir araya geldiğinde oluşturdukları akış sayesinde Video Sanatı'nın, Dadaizm ile teknik ve üretim düzleminde büyük paralellikler taşıdığını göstermekte olan bir diğer unsur olarak değerlendirilebilir.

1950'lerin ortasında başta İngiltere ve devamında Amerika'da, köklerini Dada hareketinden ve özellikle akımın kolaj tekniğinin kullanımına ilişkin tavrından alan bir akım ortaya çıkar; Pop Art. Soyut Dışavurumculuğa tepki gösteren akım, özellikle dönemin popüler kültür imgelerini, reklamcılık, çizgi-roman gibi mecraların anlatım dillerine yakın hatta onlarla iç içe sunan bir estetik tavır benimser. Pop Art, diğer akımlara göre farklı bir üretim çizgisi ve kimyası üzerinden şekil alır. Üslubunu herhangi bir manifesto ya da ortak estetik bir biçem beklentisi-hedefi çevresinde şekillendirmektense, konularını ve odağını popüler kültürde ön plana çıkan olaylara ya da öznelere göre seçerek üslubunu oluşturur (Wann Art. Erişim: 08.04.2022 <https://cutt.ly/FFzDFqx>).

İsimleri bu akım ile anılan en önemli sanatçılara bakıldığında, hemen hemen hepsinin sanat okulu mezunu oldukları görülür. Bu isimlerden adı bu akım ile özdeşleşen Andy Warhol (1928-1987) bu eğitimi sonrasında erken kariyerinde yetilerini reklam sektöründe çalışarak kullanır. Warhol, kimisi kendi çağdaşı, kimisi ise önceki dönem sanatçılarından olan Norman Rockwell, Haddon Sundblom

ve Henri de Toulouse Lautec gibi isimler ile birlikte adı reklam sektörü ile anılan sanatçılar arasındadır (Marketing. Erişim: 08.04.2022 <https://cutt.ly/pFzVIk6>). Bu noktada bu sanatçıların bir avantajı da; bu sektörde hareketli görüntüye ulaşım anlamında elverişli bir habitat içinde yer buluyor olmalarıdır. Televizyonun dominant yerleşikliği düşünülürken reklam sektörü, fotoğraf disiplini ve hareketli görüntü medyumu ile ayrı ayrı düşünülemez. Bu nedenle hem kapital gücü ve getirisi, hem de anlatıdaki avantajını kolaylıkla kullanabilme yetisi, hareketli görüntüyü bu alan için de vazgeçilmez kılmıştır. Reklam sektörünün elinde bulundurduğu kapital güç, tüm bunları yapabilme ve yaptırabilme avantajına sahiptir. Belki bünyesindekilere bu imkanı direkt olarak sağlamasa da, çalışanlarını bu teknolojilerden uzak tutmayan bir ortamda bulundurması durumu oluşturmuyordu. Bu da medyumu anlamak için elverişli bir ortam yaratıyordu.

Öte yandan Eduardo Paolozzi, Jasper Johns, Ray Johnson, Roy Lichtenstein ve David Hockney gibi akımın öncü isimlerine bakıldığında ise sanatçıların hem eğitimlerini hem de okul sonrası profesyonel hayatlarında üretimlerini plastik sanatlar disiplinlerinde yaptıkları gözlemlenir. Örneğin Eduardo Paolozzi 1947-1949 yılları arasında yaşadığı Paris'te tanıştığı Alberto Giacometti, Jean Arp, Constantin Brâncuși, Georges Braque ve Fernand Léger gibi önemli sanatçıların temellerinde etkisi olduğu bilinmektedir (Academic. Erişim: 09.04.2022. <https://cutt.ly/MFhidxK>).

Pop Art ile Video Sanatı'nın en yakın bağ kurduğu noktanın popüler kültür imgeleri olduğu söylenebilir. Pop Art bu ikonları farklı diller eşliğinde popüler kültürden koparıp sanat alanına sokmaktadır. Ama bu kopuş ikonların anlamlarından tamamen uzaklaşması üzerine tasarlanmaz. Kopuşta, sanatın gelenekleri ile kültür endüstrisinin ürünlerini bir araya getirir. Bu noktada Video Sanatı'na referans olduğu en önemli dışavurum ortaya çıkar: Popüler Kültürden beslenme (Altunay, 2013. s. 53). Video Sanatı bunu daha agresif olarak ve popüler kültürün karşısında konumlanarak kullanmışken, Pop Art o kadar karşı bir üslup sergilememiştir. Hatta popüler kültürün çıktısı olarak önümüze sunulan ürünlere dolaylı yönden katkı sunduğu bile söylenebilir.

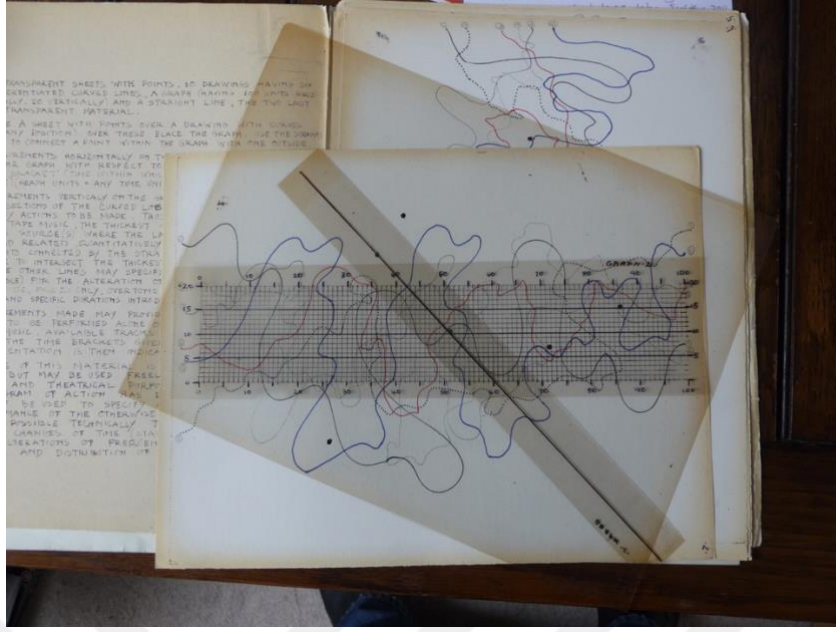
Video, bir sanat formu olarak kendini dünyadan ayırır. İster enstelasyon olsun, ister televizyon yayınlarına müdahale olsun, kendi imkanları ile bir farklılık süreci başlatır. Hatta belki daha spesifik olarak; bu tür süreçleri taklit eder. Yeninin ve Geç Kapitalizm'in ışıltılı imajının altında kendi zamansal prosedürlerinde ısrar ederek, karakteristik özelliği olan değişmez olana karşı duyduğu sevgisinden ayrılır. Geç Modernizm'in biçimsel prosedürlerine en yakın olduğunda bile video sanatı; reklam teknikleri, pop video veya TV fragmanlarına oranla içerikten ziyade formun mantığı üzerinde çalışmıştır (Cubbit, 1993. s. 35).

Dada, sanat tarihi açısından çok önemli bir kırılmadır. Diğer akımlardan en büyük farkı, sanatın uygulanma biçimine yönelik değişimde öncü olmasıdır. 1960'lar birçok akımın birbirini hızlı bir şekilde ortaya çıkarmasını sağlamıştır. Bu akımların ortak yönü Dadaizm etkisidir. Kavramsal Sanat bunlardan birisidir. Kavramsal Sanat, eserin kendisinden ziyade eserin taşıdığı hikaye, ürettiği anlam, işlevi ve taşıdığı düşüncesi ile ilgilenmektedir. Kavramsal Sanatın kökleri bir Dadaist olan Marcel Duchamp'ın "Çeşme" adlı eserine dayandığı sıklıkla kabul gören bir önermedir (TATE. Erişim: 12.04.2022 <https://cutt.ly/fFQlqMp>).

Bir akımdan çok hareket olarak anılmayı talep eden Fluxus, kelime anlamı olarak da "akış" anlamına gelmektedir. Özellikle rastlantısallığa değer veren hareket bu yönüyle Dada ile benzerlik taşımaktadır. Dada ile adı sıklıkla anılan ve Video Sanatı'nın temellerinin atıldığı hareket olarak kabul edilen Fluxus 1962 yılında, New York merkezli ortaya çıkmış ve devamında Almanya ivmeli yükselişe geçmiştir (Altunay, 2013. s. 56).

Fluxus, geleneksel sanatın karşısına aktif, yaşayan ve deneyimleyen bir sanat fikri ortaya sürer. Son akım olarak kabul edilen Fluxus, bir karşı sanat oluşumu olarak kabul edilir. Geçicilik temel unsurdur. Yaşam akışkandır ve bu durumda sanatın yerinde durması kabul edilemez.

Fütürizm'i ele alırken karşımıza çıkan Luigi Rusolo nasıl ses medyumunu ile ilk denemeleri yaptıysa, Fluxus'da ise karşımıza bu işin virtözü olan John Cage çıkmaktadır (1912-1992). Nam June Paik'in hayranlığını gizlemediği isimlerden olan ve kendisinden etkilendiğini birçok fırsatta dile getirdiği Cage, çeşitli nesnelere ile ses performansları yapmakta ve rastlantısallığı kontrolü altında bir kütleye çevirmektedir.



Görsel 10. John Cage, 4'33". 1952. Erişim: 22.04.2022. <https://cutt.ly/4Gi6c54>

Cage'in New York Sosyal Araştırmalar Okulu çatısı altında verdiği dersler hareketin gelişimi ve ortaya çıkışı açısından önem arz eder. Bu derslerde Cage, daha sonradan isimleri bu hareket ile anılacak önemli sanatçılara mentorluk yapar. Bu isimlerin başında da Fluxus hareketinin öncüsü olarak bilinen George Maciunas (1931-1978) vardır. Maciunas'ın Almanya'ya taşınması ise Fluxus'un kendini bulmasında önemli bir mihenk taşı olacaktır (Arapoğlu, 2015 s. 37).

Fluxus, çoğunlukla Dada akımı ile anılır. Harekete yer yer "Neo-Dada" tanımlaması yapan kuramcılar da olmuştur. En önemli benzerlik, harekette kullanılacak malzemelerin önceki tarihli malzemelerden farklı olması, sanatçıları heyecanlandıracak yeni dil arayışlarına yönlendirmesi olarak gösterilebilir. Bundan hareketle Video Sanatı'nı doğurması da kaçınılmaz olacaktır. Böylelikle video, bu hareketin parçası olan sanatçıların elinde şekillenmeye başlayacaktır (Altunay, 2013. s. 58).

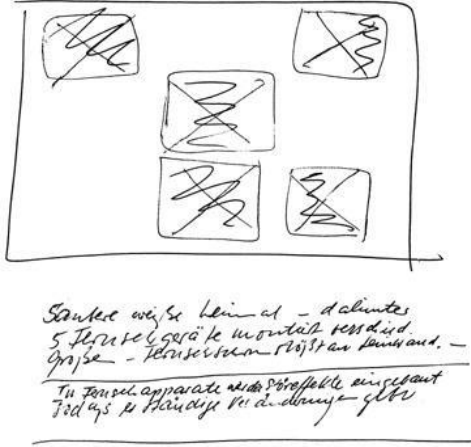
Fluxus, Video Sanatı'nı besleyen diğer incelediğimiz akımlara göre ilk yıllarından itibaren kendisini oluşturan bir çok sanatçı tarafından çoğunlukla fikir ayrılıklarının yaşandığı bir hareket olarak karşımıza çıkar. Harekette yer alan Amerikalı sanatçılar daha çok plastik etki üzerinden hareketi şekillendirmeye çalışsalar da Avrupa'lı çağdaşları onlara nazaran daha çok eylem olgusu üzerinden hareketi sahiplenmişlerdir.

1964 yılında, George Maciunas'ın başını çektiği Ay-O, Ben Vautier, Henry Flynt ve Takako Saito'dan oluşan bir grup Fluxus sanatçısı, dönemin önemli kompozitörlerinden Alman Karlheinz Stockhausen'in konserini boykot ederler. Boykotun amacı, Stockhausen'in müziğinin yüksek kültür ve elitizm sunduğunu ve bu nedenle kendisini yeni müziğin Avrupalı lideri olduğunu idda ederek faşistlikle suçlamaktır. Bu olay, hareketteki en büyük kırılmayı yaratır. Kolektif ruh kaybolur. Gruptan birçok önemli isim ayrılır. Bunların arasında Nam June Paik de vardır.

1.2 İlk Anlatılar ve Miraslar

Fluxus'un sanat ortamında etkili olduğu yıllarda bu akımın iki önemli sanatçısı Wolf Vostell (1932 - 1998) ve Nam June Paik (1932 – 2006), heykel olmaya potansiyel olarak uygun olduklarına inandıkları televizyon setlerini gözlerine kestirirler. Milyonların evlerini dolduran bu teknolojik cihazın sanat için bir araç olabileceği inancını taşıyarak kendilerini bu medyumunu kullanmaya yakın hissederler. Bu noktadan hareketle Wolf Vostell bu medyumunu kullanarak yaptığı ilk çalışmada, çeşitli ölçülerde altı adet televizyon ekranını bir tuvalin arkasına saklayacağı çalışmasını tasarlar (Görsel 11). Bir bıçak kullanarak her ekranın önüne bir darbe gelecek şekilde tuval üzerine yarıklar açar (Görsel 12). "Televizyon seti, geleceğin televizyonu olarak ilan edildi!" diyerek Fütürist tavıra gönderme yapmaktan da eksik kalmaz Vostell (Rush, 2007. s. 53).

Vostell'in çağdaşı Nam June Paik'in televizyonlar üzerinde ilk denemelerinden en etkili sonuç aldığı erken dönem çalışması ise; "Zen for TV (1963)" 'dir (Görsel 13). Eserin yaratım süreci ilginçtir ve oluşma şekli ile Dada ve Kavramsal Sanat akımlarındaki yaratım sürecini anımsatmaktadır.



Görsel 11. Wolf Vostell, TV-Décoll/age no.1 skeç. 1958. Erişim: 15.04.2022. <https://cutt.ly/PFLzKSS>

Görsel 12. Dieter Daniels. Wolf Vostell, TV-Décoll/age no.1. 1958. Erişim: 15.04.2022. <https://cutt.ly/UFLzWrL>

Sanatçı, Köln'de yaşadığı dönemde çalıştığı radyonun bulunduğu binada aynı zamanda televizyon stüdyolarının da yer almasından yararlandığını belirtir. Paik, Tokyo'da Estetik, Müzik ve Sanat Tarihi bölümünden mezun olduktan sonra, Almanya'ya müzik tarihi ve kompozitörlük eğitimi almak için gelir. Öğrenimi sırasında bir yandan çalıştığı radyonun yer aldığı binada, bütün bir teknolojinin içinde, onun imkanlarını detaylı bir şekilde inceleyebileceğini fark eden Paik, ses ile yapabildiği deformasyonun bir benzerini video medyumu ile deneyimleyebileceği fikrini geliştirir. Bununla birlikte yatay satırlarda görüntüyü eğip bükmeye çalıştığı ilk denemelerini yapar. Amacı görüntüyü ses dalgası grafiklerinde olduğu gibi eğip bükme (Meigh-Andrews, 2013. s. 14).



Görsel 13. Nam June Paik: Edited for Television. Erişim: 02.04.2022. <https://cutt.ly/DDBzFKf>

Paik, 1962 yılında 13 adet bozuk televizyon seti alır. Aklında önceden tasarladığı bir fikir yoktur. Bozuk olan bu televizyon kümesini görür ve bu onu harekete geçirir. Dikey ve yatay düzlemde iki ayrı frekansı tek ortamda birleştirir ve ortaya çıkan sonuç o dönem için yeni bir şeydir (Electronic Arts Intermix. Erişim Tarihi: 02.04.2022. <https://cutt.ly/iD05LI7>). Paik, 1975 yılında New York merkezli WNET/Thirteen televizyon kanalına verdiği röportajda, aralarında Zen for Tv adlı işinin de bulunduğu erken dönem çalışmalarına ve bu çalışmalarının yaratım süreçlerinden bahsetmiştir (Electronic Arts Intermix. Erişim Tarihi: 02.04.2022. <https://cutt.ly/yDBYxj3>).

Paik, bozuk olan bu televizyonu görür. Televizyonun sadece yatay olarak ortasında bir satır uzunluğunda boydan boya bir ışık aralığı vardır. Diğer her tarafı karanlıktır. Paik bu televizyonu alır ve onu galeriye taşır. Yaptığı iki basit dokunuş vardır: birincisi televizyonu olduğu gibi yatay düzlemde değil, dikey konuma döndürerek sergileme kararı ve o işe bir isim koymak (File Under Art. Erişim:02.04.2022. <https://cutt.ly/yDBgRVk>). Paik'e göre elektronik görüntünün mekanik görüntüden en büyük farkı, elektronik görüntüde mekaniğin aksine yer çekimi olmamasıdır. Bu yüzden Paik, Video Sanatı ile Kinetik Sanatı ilişkilendirmediğinin üstünde durur.

Vostell'in ve sonrasında Paik'in televizyonları fiziksel olarak kullanma ve içeriğini manipüle etme durumu, 1965 yılında bir kırılma ile farklı bir noktaya çıkacaktır. Paik'in, 1965'in Ekim ayında New York'da yapacağı çalışma ile ilk defa tamamen Video Sanatı'ndan bahsetmemiz mümkün olmaya başlayacaktır. Bu çalışma, daha sonra Video Performans adını alacak olan türün ilk çalışmasıdır. Nam June Paik bu çalışmada, Papa Paul VI'nın halka açık geçişini bir taksi tutarak arkasından kayda alması ve bu kaydı aynı günün akşamında şehrin bir diğer noktasında bulunan Café a Go Go'da göstermesi ile başlayan dönem ile bir çok sanatçı video medyumunun olanaklarını kullanarak sanat üretimlerine devam etmişlerdir (Elwes, 2005. s. 4).

Nam June Paik'i tanımak ve onun sanatını anlamaya çalışırken incelenmesi gereken miras işlerinden bazıları ise; TV Buddha (1974), TV Cello (1976), Good Morning, Mr Orwell (1984), Family Robot (1986), Electronic Superhighway: Continental US, Alaska, Hawaii (1995) ve TV Garden (2000)'dir.

Video Performans'ın öncü isimlerinden Joan Jonas, "Vertical Roll" (1972) adlı çalışması ile sinema tarihine ve pelikül ortama selam verir (Görsel 14). 1960'lı yılların sonundaki öncü çalışmaları ile Video Sanatı'nın önemli isimlerinin arasına giren Jonas, o yıllarda televizyonlarda yaygın olarak görünen bir aksaklık üzerine odaklanır. Jonas'ın bu işi o yıllarda fenomen işler arasına girer. Jonas'ın kesik görünen sillüeti ise tamamen izleyicinin görüntüye hakim olmasının önüne geçerek, nasıl algılanması gerektiği üzerinde kontrol iddasında bulunur (MoMA. Erişim Tarihi: 03.04.2022. <https://cutt.ly/AD3JmS1>).



Görsel 14. Joan Jonas.Vertical Roll. 1972. Erişim: 03.04.2022. <https://cutt.ly/OD3J2kb>

Feminist Sanat ve Video Sanatı'nın kronolojik olarak aynı dönemleri paylaşmasının çok başarılı sonuçlar getirdiği bilinen bir gerçektir. Bu yıllarda ve de günümüz dünyasında Feminist Sanatçılar, videoyu güçlü dışavurumlarına ideal bir medyum olarak kullanmışlardır. Bununla beraber 1960'ların sonu ve 70'ler ile başlayan periyotta Marina Abramovic, Shirin Neshat, VALIE EXPORT, Tracey Emin, Pipilotti Rist ve Martha Rosler gibi önemli sanatçılar, çok güçlü işlere imza atmışlardır.

Video Sanatı'nın en önemli ilk dönem isimlerinden bir diğeri de Peter Campus'dür. Sanatçı, video medyumunun sağladığı imkanları en etkili şekilde kullanan isimler arasında yer alır. Sanatçının adı ile özdeşleşen ünlü eseri "Three Transitions" (1973) (Görsel 15), Campus'ün içe dönük üç otoportresini, yalnızca video medyumunun sağlayabileceği üç farklı teknik ve ruhsuz bir mizah eşliğinde yok etmesini konu alıyor (MoMA. Erişim: 03.04.2022. <https://cutt.ly/VD3IHc1>).



Görsel 15. Peter Campus. Three Transitions/ Üç Geçiş. 1973. Erişim: 03.04.2022. <https://cutt.ly/WD2Vd29>

Campus'un Üç Geçiş'i, üç ayrı sekanstan oluşur. Birinci sekansta, birbirine tam cepheden bakan ama önce sette yer alan separatör, sonrasında ise Campus'un bedeninin markelemesi nedeni ile birbirini göremeyen iki kamera eşzamanlı olarak Campus'un performansını çeker. Her iki kayıttan alınan görüntü saydam olarak biribiri üzerine yerleştirilir. Campus'un bıçak darbesi ile etki açığa çıkar. İkinci ve üçüncü sekanslarda ise yine bilinen bir görsel efekt tekniği kullanılır: Chroma Key. Campus'un yüzünü mavi boya ile boyayarak yarattığı silinme tekrar Campus'un otoportresine ulaşmamız ile etkisini gösterir. Three Transitions, chroma key uygulamasının bir video performans işini etkili kılar mı sorusunun net bir cevabı olarak Video Sanatı tarihinde önemli bir noktada konumlanır. Peter Campus, raporumuzun önemli bir bölümünü kaplamaktadır. Sanatçı ilk dönem işleri özellikle daha fazla sayıda yerleştirmeye yönelik olan az sayıda isimden biridir.

İlk anlatılarda çok önemli bir sanatçı daha karşımıza çıkar; Waltraud Lehner. Yani sanat tarihine geçen ismi ile; VALIE EXPORT³ (Görsel 16). Erken Video Sanatı tarihi göz önüne alındığında çağdaşları Joan Jonas ve Dana Birnbaum ile ağırlığını hissettiren bir diğer önemli kadın sanatçı olan EXPORT, o dönemler ön plana çıkan Viyana'lı Aktivist Sanatçılar'ın arasında resmi olarak yer almasa da ismini bir feminist olarak ve video medyumunu ile 1960'lı yılların ortasından itibaren duyurmayı başarmıştır (Hayden, 2015. s. 148).

³ Gerçek adı Waltraud Lehner olan Avusturya doğumlu olan sanatçı, 1967 yılından itibaren kendini VALIE EXPORT mahlası ile sanat dünyasına tanıtmıştır (TATE, Erişim: 03.04.2022 <https://cutt.ly/dKdI9GC>).

1970'li yılların başlarından günümüze Video Sanatı, insan vücudunu konu olarak almış ve araç olarak kullanmıştır. VALIE EXPORT, özellikle feminizmin konu aldığı ve vücudu metalaştırmaktan uzaklaştıran çalışmalara imza atan sanatçılardan olmuştur.



Görsel 16. VALIE EXPORT. Erişim: 22.04.2022. <https://cutt.ly/EGoYBX6>

Daha çok resim disiplini üzerinden çalışmalarıyla tanınan VALIE EXPORT, sanat hayatına aslen sinema ile başlamıştır. Daha çok “Expanded Cinema” yani “Genleşen Sinema” olarak Türkçeleştirilmiş alanda yaptığı çalışmalarla önce tanınır EXPORT.

1964 yılında Stan VanDerBeek, Elaine Summers ve bir grup arkadaşları tarafından, New York’da düzenlenen Dünya Fuarı, IBM Pavyonu içerisinde 22 ekrandan oluşan bir strüktür kurulur. Ve bu grubun görsel çalışmaları bu ekranlar eşliğinde sergilenir. “Expanded Cinema” tanımı da ilk defa burada VanDerBeek tarafından ortaya atılır ve kabul görür. New Cinema Festival adındaki festivalin direktörleri Jonas Mekas ve John Brockman fuarda bu pavyonu görür ve bir yıl sonra düzenleyecekleri festivallerine bu konsepti davet ederler. Daha sonra içerisinde USCO, Andy Warhol, Ken Dewey, Jack Smith ve Nam June Paik gibi isimlerin de bulunduğu dönemin birçok avangard ismi bu etkinliğin bir parçası olacaktırlar (Kaizen, 2016. s. 32).

EXPORT, Genleşen Sinema türünde ortaya koyduğu işler ve sonrasında çalıştığı Video Sanatı üzerine yaptığı Video Performans ve Enstalasyonlar ile erkeklerin domine ettiği alanda çok iyi çalışmalar yaparak adını duyurur ve bunu Viyana’dan yapar. EXPORT, tüm işlerinin kendi otoportreleri olduğunu belirtir. Kafasındaki seslerin dışarıdaki dünyaya müdahale ediyor olmasından memnundur (Rush, 2007. s. 94). EXPORT’un bu dışavurumunu izleyici ile buluşturduğu

1970 tarihli çalışması olan Body Tape, sanatçının dokunmak, kavga etmek ve tatmak gibi farklı jestler ile izleyiciyi kuşatmasını konu alır (Rush, 2007. s. 97).



Görsel 17. Mubi. VALIE EXPORT. Body Tape. 1970. Erişim: 22.04.2022. <https://cutt.ly/vGpdUer>

Birleşik Krallık'ta ise Video Sanatı denildiğinde karşımıza çıkan en önemli isimlerden birisi de David Hall'dur. Daha sonraları Tony Sinden ile birlikte yaptıkları çalışmalar ile de tanınan sanatçı; sıklıkla gerçeklik ile görüntüyü, yanılsama ve aygıtı, zamansal ve uzamsal belirsizlikler üzerine çalışmalar üretmiştir. Erken dönem işlerinden biri olan ve sonrasında bir video enstalasyona dönüştürerek sergileyeceği "7 TV Pieces" (1971) (Görsel 18) adlı çalışmasında Hall, bir İskoç televizyonunun yayını -kanal yönetiminin bilgisi dahilinde- lirik bir dil ile keser. Çalışma, yedi ayrı parçadan oluşmaktadır.



Görsel 18. Videodan bir kare. David Hall. 7 TV Pieces. 1971. Erişim: 24.04.2022. <https://cutt.ly/OGf4Bkb>

Video Sanatı denildiğinde biraz Amerika'nın gölgesinde kalan ama üretimi ile aslında belki de Amerika'dan daha samimi ve başarılı bir çizgi çizen İngiliz sanatçılar, tavır olarak Amerikalı çağdaşları gibi televizyona ve onun üretimi olan kitle tüketimine karşı geliştirdikleri politik konular

üzerinden üretim yoluna gitmişlerdir. Hatta zaman zaman, bu tavra karşı geliştirilen taktik yine televizyonu kullanarak ama onu daha eğitici bir tavırla kullanarak içerik üretmeye çalışan TVX gibi kolektifler olmuştur. Bu kolektiflerin Atlantığın öte tarafında, Amerika’da benzerleri Raindance ve Videofreex’dir. İngiltere’de TVX’in kurucuları John Hopkins ve Sue Hall öncülüğünde yapılan bu çalışmalara, The Beatles’ın ekipman konusunda destek olduğu bilinmektedir (Rush, 2007 s. 39).

1.3 Video Sanatının Alt Başlıkları

Video sanatı, farklı uygulamaları ve ele alış yöntemleri üzerinden birden çok alt başlığı bünyesinde barındırmaktadır. Kesin sınırları çizilmese de bu noktada, yapıtları ile sanatı anlamamızı kolaylaştıran iki önemli sanat tarihçisi ve kuramcısı olan Rosalind Krauss ve Frank Popper’ın kaynaklarında yer verdiği bu sınıflandırmalara bakmakta fayda vardır.

Günümüzde güncelliğini koruyamayan sınıflandırmasında Krauss, bu yaklaşımları üç ayrı alt başlık altında ele almıştır. Birincisi, eleştirmek üzere kuruludur. Eleştirmek ve “iş” çıkarmak için tanrısını yani televizyonu sömüren yapımlar olarak toplarlar bu başlığı Krauss. İkinci alt başlık; oluşturduğu psikolojik etkiye fiziksel saldırı gösteren işler. Üçüncü ve son olarak; Resim ve Heykel dili ile görselliği yakalayan işler (Kılıç, 1996. s. 13-14).

Güncelliğini koruyan sınıflandırmada ise Frank Popper, Video Sanatı’nın ele alış biçimleri için altı önerme sunmaktadır. Bunu yaparken Krauss’un kuramsal yaklaşımının yanı sıra biraz daha teknik bir ele alış gözlemlenmektedir. Başlıklardan ilki; plastik etki yakalamaya çalışan çalışmalardır. İkincisi, Kavramsal Sanat üzerine yoğunlaşan çalışmalar. Yani bunları video performans olarak değerlendirebiliriz. Üçüncü grupta ise sokak çalışmaları yani “Gerilla Video” yer alır. Dördüncü başlık raporumuzun konusu olan Video Enstelasyonlardır. Beşinci başlık ise Performans ve Dökümantasyon Videoları ve son olarak altıncı başlıkta; bilgisayar tabanlı üretime yer vermektedir (Popper, 1993. s. 55).

Frank Popper’ın sınıflandırması, çeşitliliği ve teknik detayları barındırması nedeniyle ele aldığımız rapor için yol haritası oluşturmaktadır. Buna göre sınıflandıma; Video Performans, Video Enstalasyon, Performans Videosu, Video Heykel ve Dökümantasyon alt başlıkları tarafından oluşturulmaktadır. Bunun yanında ise “Video Mapping” ya da “Projection Mapping” olarak

adlandırılan alan, kimi zaman enstalasyonun içinde kabul edilse de, kimi zaman kendi başlığına sahip bir alt tür olarak değerlendirilmektedir.

Bu noktadan tekrar temele dönüldüğünde, bu strüktürün başında “görüntüyü belgeleme” tavrı ile karşılaşılır. Louis Aime Augustine le Prince, Lumiere Kardeşler, Dziga Vertov ve hareketli görüntü tarihine bakıldığında karşımıza çıkan örnekler öncelikle çevrelerindeki imgeleri “belgeleme” tavrına sahip olmuşlar ise, Video Sanatı’nda da aynı şekilde ilk örnekler dökümantasyon/ kayıt altına alma fikri ile oluşmuştur.

Modernizm ile oluşan beyaz küpler ya da değişim ile kimliklerine yeni alanlar ekleyen müzelerin içerisinde gerçekleştirilen bir sergide - etkinlikte bir sanat izleyicisi, künyesinde “Tek Kanal Video” yazan bir eser ile karşılaştığında, burada kayda alınmış bir görüntüden ya da tamamen dijital imkanlar kullanılarak yazılmış bir görüntü ile karşılaşmış olduğundan bahsedilebilir. Bu görüntü, kurgusal bir akışa sahip olabileceği gibi, kayıt medyumunun doğrultulduğu yerdeki kavramı yakalama anı ile ilgili olan bir deneyim de olabilmektedir.

Nam June Paik’in, Papa’nın geçişini kayıt altına alması bir belgeleme idi. Bu belgenin sergilendiği anda ise iş tek kanal videoya yani bir “Video Performans” ’a dönüşmektedir. Buna paralel olarak kurgusal bir anlatı da aynı şekilde bir Video Performans / Tek Kanal Video olarak kabul edilebilir. Video Sanatı denildiğinde 21.yy. örnekleri arasından başarı ile sıyrılan Bill Viola’nın çalışmaları bu türe verilebilecek iyi örneklerdendir (Görsel 19).



Görsel 19. Bill Viola. The Greeting. 1995. Erişim: 03.04.2022. <https://cutt.ly/MD3Zu7h>

Ulusal alanda yapılmış çalışmalara baktığımızda, video performansı GIF tekniği ile çok etkili bir şekilde kullanan Erdal İnci'nin işleri şahsına münhasır ve güçlü bir noktada konumlanarak karşımıza çıkar. İnci, "Clones Project" adını verdiği bu serideki çalışmaları ile uluslararası alanda tanınırlık kazanmış, çalışmaları birçok ülkede ve doğası gereği dijital dünyada birçok defa sergilenmiştir (Görsel 20).



Görsel 20. Erdal İnci. Rats. 2013. Erişim: 12.01.2021. <https://cutt.ly/AlmmWVE>

Bir diđer bařlık olarak “Performans Videosu” karřımıza ıkar. zellikle 1950’li yılların sonuna gelindiđinde filizlenen Performans Sanatı zerine retim yapan sanatıların alıřmalarını tamamladıklarında en byk bořlukları haline gelmiř olan, teknik yetersizlikler ve imkansızlıklardan tr fotođraf dıřında sahip olamadıkları, performans olarak kayıt altına alma imkanı ise bizi “Performans Videosu” alt bařlıđına getirir. Bu noktada Performans Videosu, Video Sanatı’nın en byk kategorilerinden birisi olarak kabul edilebilir. Kayıt altına alma deneyimi, video medyumunun dođası geređi en yerleřik zelliđidir ve Video Sanatı ile aynı on yıl ierisinde sanata dahil olan Performans Sanatı yani performans, kalıcı olmak istediđinde en ok kameraya ihtiya duymaktadır. Belgeleme ihtiyaı, geici olma riskinin kamera ile stesinden gelmekte, sabit imajlar yerine akıřkan grntler ile orada olma ve orayı hissetme deneyimini mmkn kılmaktadır.

Bu imkanın olmadıđı dnemlerde belgelemek sabit imajlar eřliđinde fotođraf disiplini aracılıđı ile sađlanmakta, lakin ne yazık ki statik imajlar, performans hakkında kısıtlı veriler tařımakta idi. Bu noktada hareketli grnty kaydedebilen ve bunu kolay bir arayz ve ok dřk bir maliyete bařarabilen bu elektronik kayıt ortamlarının nemi farkedilmeye bařlandı. Sanatlar sergileyecekleri performansları bu kameralar eřliđinde kayıt altına aldılar (Elwes, 2005 s. 9).

Performans Sanatı denildiđinde akla gelen isimlerden olan Marina Abramovic, 1974 yılında, İtalya’nın Napoli kentinde 6 saatlik bir performans sergilemeye karar verir. Studio Morra’da olacak bu performans iin Abramovic 72 adet obje belirler ve bunları galeriye getirerek bir masa zerine yerleřtirir. Sanat, tm sorumluluđun kendine ait olduđu bir beyan deklare eder. Performans akřam sekizde bařlar. Taahht ettiđi gibi altı saat sren ve ciddi anlamda insanın hem zihinsel hem de fiziksel olarak limitlerinin dayanıklılıđına dair modern sanat ve de insanlık kltr tarihinde ok farklı bir noktada iz bırakarak tamamlanan “Rhythm 0” adlı performans (Grsel 21), Abramovic’in en akılda kalıcı alıřmalarından biri olmuřtur (Richards, 2010. s. 88).



Görsel 21. Marina Abramovic. Rhythm 0. 1974. Erişim: 20.02.2021. <https://cutt.ly/ZjKavOz>

Abramovic, bir çalışmasının tamamlanabilmesi için mutlaka onu deneyimlemesi gerektiğini belirtir. Bu deneyimin bir risk olduğu söylenebilir. Sanatçı bu riski almadığı süre boyunca rutinde kalmanın tehlikesinden bahseder. Bu döngünün, meselenin kendisi olmadığı inancını taşır. Ne zaman bir performansına başlarsa işte o zaman fikrinin gerçekten iyi bir fikir mi yoksa kötü bir fikir mi olduğunu anlayacaktır. Stüdyoda kafasında tasarladığı şeyin, bir hologram gibi zihninde belirmesini sever. Bunun üzerine çalışmayı sever. Ama en çok haz duyduğu şey bu imgelerin gerçek ile buluşma anıdır. İşte burada performans ortaya çıkar (Richards, 2010. s. 44).

Performans denildiğinde Modern Sanat Tarihinde birçok sınırlayı zorlayan işler karşımıza çıkmaktadır. Vücudun sınırlarını, zihnin sınırlarını, takatin sınırlarını zorlayan performanslar hem onu sergileyenin hem de onu izleyen ve deneyimleyen zihninin arka odasında bir çok kalıntı bırakır. Yalnız bu, performansın çok daha yalın, daha dingin ya da daha gündelik bazı referansları olmayacağı anlamına gelmez.

Performans denildiğinde Türk sanatçıları arasında akla gelen isimlerden olan Nevin Aladağ, otuz yıla yaklaşan bir süre boyunca yaşantısını ve sanatsal üretimini Almanya'da gerçekleştiren Türk sanatçıları arasında yer almaktadır. Aladağ'ın çalışmalarına bakıldığında çalışmalarını, Türk Video Sanatı başlığının, bu raporun konusu olan Video Enstalasyon kategorisinde konumlandırmak zor gibi görünse de, "The Roof" (2007-2010) adlı serisinin bu araştırmada videonun alt başlıklarında dolaştığını ve bir yanı ile enstalasyon olarak kabul edilmesi önerisi sunulduğu belirtilmektedir (Görsel 22).



Görsel 22. Nevin Aladağ. Raise The Roof. 2007. Erişim: 17.01.2021. <https://cutt.ly/BjFGBNR>

Çalışmada Aladağ, performans sırasında kullanacağı dansçılara ayrı birer ses oynatıcısı ve kulaklık vermektedir. Dansçılardan, bu oynatıcının içine koyduğu, aynı zamanda da giyecekleri t-shirtlere ismini ve uzunluğunu bastırdığı şarkıları dinleterek bu şarkılar eşliğinde dans etmelerini istemektedir. Öte yandan Aladağ zemine yerleştirdiği deforme olabilecek strüktürü de dansın alanı olarak belirlemektedir. Bu işi ilk defa Berlin’de, 2007 yılında düzenlenen Abwehr-Performance Festival için tasarlayan Aladağ, sonrasında birisi 57. Venedik Biennale’nde olmak üzere, ikisi İtalya’da ve bir diğeri İngiltere’de olmak üzere üç kez daha bu serinin farklı varyasyonları ile sanat izleyicisinin karşısına çıkmıştır.



Görsel 23. Nevin Aladağ. Raise The Roof. 2017 Erişim: 17.01.2021. <https://cutt.ly/MjFXUyd>

Bu çalışmanın kendisi performans kategorisine girse de, çıktıları birden fazla kategoriye ait olmaktadır (Görsel 24). Performans dışında kayıt altına alınan veri kendisine performans videosu olarak Video Sanatı içerisinde yer bulurken, dansçıların performansları sırasında dinledikleri şarkının adının ve süresinin yazdığı, performans sonrasında herhangi bir müdahaleye uğramamış t-shirt (Görsel 23) ve deforme olan zemin gibi performansın kalıntıları ise enstalasyon alanına kendine yer bulmakta ve yaşanmışlığı plastize ederek üçüncü defa ayrı bir eser haline bürünmektedir (Görsel 25).



Görsel 24. Nevin Aladağ. Raise The Roof, T-Shirt Edition. 2007. Erişim: 17.01.2021. <https://cutt.ly/FjFHuUD>

Görsel 25. Nevin Aladağ. Stiletto, Yaow. 2017. Erişim: 17.01.2021. <https://cutt.ly/vjFCpeb>

Video Sanatı'nın bir diğer alt başlığı Gerilla Video'dur. Gerilla tanımını yaparken çıkış noktası düzensizlik tanımından gelmelidir. Düzensiz birlik, düzensiz çete gibi tanımlar sistemin karşısında oluşan oluşumlardır. Bu tanım, Video Sanatı'ndaki Gerilla Video ile eşleşmektedir.

Televizyon bu sanat türünün hedefidir. Televizyon, toplumu ele geçirmiştir ve kapitalizmin acımasız tavrını sosyal devlet tanımı daha yerleşmeden kitleler üzerinde tek taraflı ve istediği amaca uygun olarak kullanmaktadır. Bu, bunun farkına varan dönemin sanatçıları hazmedilemiyordu. Bu sanatçılar videoyu kullanarak televizyonu sarsabileceklerine inandılar.

David Cort, 1960'lı yıllarda elinde Sony Portapak kamerası olan bir diğer isimdi. Cort, Commediation ve Videofreex'in üyelerindendi. Bu gruplar, aktivist video çalışmaları ile tanınmaktaydılar. Ekibin ünlü çalışmalarından birisi; 1968 yılında New York'un Ocean Hill ve

Brownsville bölgelerindeki okullarda çalışan öğretmenlerin boykotu ile başlayan ve aylarca süren, Siyahiler ve Yahudiler arasındaki gerilimin kayıtlarından oluşan bir dökümantasyondur (Boyle, 1997. s. 5).

David Cort ve Videofreex akabindeki yıllarda birçok politik olayı kayda aldı. Özellikle 68' kuşağı ile doğan özgürlükçü alanda videonun dilini, kendi görüşünden olanları daha da ateşlendirmek ve coşku duygusu uyandırmak için sözcü gerilla videolar ve dökümantasyonlar hazırlamışlardır.



2.BÖLÜM: VİDEO ENSTALASYON

Video Sanatı'nın alt başlıkları içerisinde yer alan Video Enstalasyon, "Video Enstalasyon: Mekan ve Görüntü Yüzeyleri" adlı bu raporda, bu alt başlıklardan belki de mekan ve form ile en çok ilgilenen başlık olarak karşımıza çıkmaktadır.

Temel anlamda bu bölümün strüktürü, olabildiğince bağlamdan kopmayacak şekilde kronolojik olarak 1970'li yıllar ile başlayacak ve günümüz sanat ortamındaki çalışmalara kadar çeşitlenecektir. Bu sanat türünü anlayabilmek, medyumunu nasıl kullandığını ve nasıl imkanları barındırdığını kavrayabilmek ve nasıl imkanlar barındırabileceğini öngörebilmek adına bu strüktürü doğru oluşturmak faydalı olacaktır.

2.1 Mekan ve Video Enstalasyon

Video Sanatı'nın ilk yıllarında elektronik ortamdan önümüze gelen imgeler, teknolojinin gelişmesi ve teknik imkanların artması ile sonrasında sayısal ortam üzerinden izleyicisiyle buluşmuştur.

Ancak enstalasyon denildiğinde, elektronik de olsa dijital de olsa bu imgeler bir mekana ve bir boyutta var olma arayışına ihtiyaç duymaktadır. Video Enstalasyon, yalnız televizyon üzerinden değil, yer yer onun aracılığıyla da olsa, onu başka bir boyuta taşıyarak izleyicisi ile etkileşimli olacağı bir alanda buluşmayı hedeflemektedir. Bu bağlamda tanımlara tekrar dönmek faydalı olacaktır.

Mekân veya yer, çeşitli yaklaşımlarla farklı ele alınmakla beraber geniş bir çerçevede ile 'insanı çevreden belli bir ölçüde ayıran ve içinde eylemlerini sürdürmesine elverişli olan boşluk' ve 'sınırları gözlemci(ler) tarafından algılanabilen uzay parçası' olarak tanımlanabilir. (Wikipedia. Erişim: 19.01.2021. <https://cutt.ly/BjSIlwK>)

Bu tanıma göre sanatçının uzay parçasında "sınırları" –yani deneyimi-, "gözlemciler" –yani izleyiciler- düşünülerek tasarlayacağı çalışmalara ihtiyaç duyacağından bahsedilebilir. Mekânı kullanarak, ona öykünerek ya da ondan hareketle girilen bu çabanın, elektronik ya da dijital veri ile buluşup bir anlatı haline gelme süreci ve sonucu, hem sanatçılara hem de izleyicilere daha önce tanık olmadıkları imkanlar sağlayabilecektir.

“İnsan, bilgiyi oluşturan mekânın temsillerinin de etkisi altında olan kişisel deneyimleri ve yorumlarıyla kendi alanını oluşturur.” (Güvenç, 2018. s. 23). Sanatçılar açısından kendilerine ve konularına uygun oluşturdukları alanlar üretim açısından büyük önem arz etmektedir. Aldıkları dogma ya da sanatçının oluşturacağı yeni yorumuna kadar bir ya da birden fazla kimliğe bürünmüş bu temsiller, tamamen yeniden bir yıkıma ve yeniden ele alınmaya ve yorumlanmaya ihtiyaç duyar. Sanatçıların bu durdurulamaz yaratma dürtüsü sanat için hayati olmakla beraber, yalnızca düşsel bir eylem olmadıkları ve bir olanak doğrultusunda üretilebilecekleri için, zaman zaman teknolojik gelişmelere ihtiyaç duymaktadır.

Kimi sanatçılar üretimleri için gerekli olacak bu yeniliklere sahip olabilmek adına sanatsal üretim sürecini bir süreliğine askıya alarak bilime ve tasarıma dayalı araç-gereç üretim süreçlerine girmekte ve alanlarını daha nitelikli desteklemek adına farklı alanlardan yardım almaktadırlar. Mekana müdahale imkanına özellikle Video Enstalasyon alt başlığı ile gereksinim duymakta olan Video Sanatı, önce elektronik ve devamında dijital teknolojiler ile devinim sergilemiştir.

Ortaya çıkışının ilk yıllarında daha çok belgeleme üzerine örnekler veren Video Sanatı, Vito Acconci, Joan Jonas, Tina Keane ve Sonia Knox gibi isimler ile önce kayıt medyumunu belgeleme işleminden çıkarıp performansın bir parçası yapmıştır (Elwes, 2005 s. 10). Daha sonrasında ise mekanı işlerinin bir parçası olarak kullanmak isteyen Nam June Paik, VALIE EXPORT, Tony Sinden ve Wolf Vostell gibi sanatçıların mekana ve mekan için kullanacakları anlatım yöntemlerine dair önemli çıkış noktalarına ihtiyaç duymuş ve buna yönelik çalışmalar yapmışlardır.

Bunların yanı sıra sanatçıların, bu mekanlar içerisine konularına uygun ve anlatımlarını destekleyecek görüntü yüzeylerini kendileri yaratabilecekleri gibi, hazır nesne kullanımı ya da önceden imza attıkları bir işlerini de bu mekanların içerisinde düşünerek görüntülerine tuval olarak kullanmaları mümkündür. Video Sanatı'nın önemli bir diğer başlığı olan Performans Videosu nasıl bir performansa ihtiyaç duymakta ise, enstalasyon da kendini, üzerinde var edebileceği yüzeylere gereksinim duymaktadır. Monitörler ve projektörler sayesinde yeni zaman ve uzam boyutu oluşturuldu ve bu gereksinimi karşılayacak enstrumanlar elde edildi.

2.2 Video Enstalasyona Dair İlk Arayışlar

Bruce Nauman'ın "Live Taped Video Corridor" isimli 1970 tarihli video enstalasyon çalışması, sanatçının daha önce izleyiciyi koridora fiziksel olarak sıkıştırması ile başlayan yerleştirme denemelerinin ilk defa televizyon ve eş zamanlı akış yöntemi eşliğinde Video Enstalasyon alanına evrilmesi ile sonuçlanır.



Görsel 26. Gugenheim. Bruce Nauman. Live Taped Video Corridor. 1970. Erişim: 25.04.2022. <https://cutt.ly/pGhNqRE>

1970 tarihli çalışmada Neuman, birinde daha önceden çekilmiş aynı mekanın boş görüntüsünün kaydının, diğerinde ise koridoru gören bir güvenlik kamerasından elde edilen eş zamanlı görüntü eşliğinde iki monitöre yer vermektedir. İzleyici koridora girdiğinde tanımsız olarak iki monitorü uzaktan görür. Monitörlere doğru yürüme cesaretini gösterdiğinde ise o monitörlerden birinde kendinin hapsedildiği gerçekliği ile karşılaşacaktır. Etrafına baktığında koridora girerken farketmesinin pek mümkün olmadığı bir noktada kendini kayda alan güvenlik kamerasını görür (Görsel 26).

Peter Campus, Nauman'da gördüğümüz görüntüyü servis etme tavrını, 1973 tarihli "Anamnesis" adlı çalışmasında başka bir boyuta taşır (Görsel 27). Campus, duvara projeksiyon, ona görüntüyü taşıyan iki oynatıcı ve görüntüyü kaydeden kamera eşliğinde yine eş zamanlı bir deneyim sunmak

üzere bir çalışma tasarlar. Çalışmanın Nauman'ın koridorundan farkı ise oynatıcılardan birinin kameradan kendisine gelen görüntü frekansını üç saniye sonra servis edecek olmasıdır.

İzleyici duvarın önüne gelir ve önce kendisini görür. Beklemediği şey ise biraz daha sonra bir diğer kendisini görme deneyimi yaşayacağıdır. Üç saniye geç edilen aynı görüntü izleyicinin kendisi ile etkileşim içine girmesini sağlar. Campus'un "Anamnesis" adlı çalışması, Video Enstalasyon tarihinin ilk çalışmaları içerisinde çok önemli bir yere sahiptir.

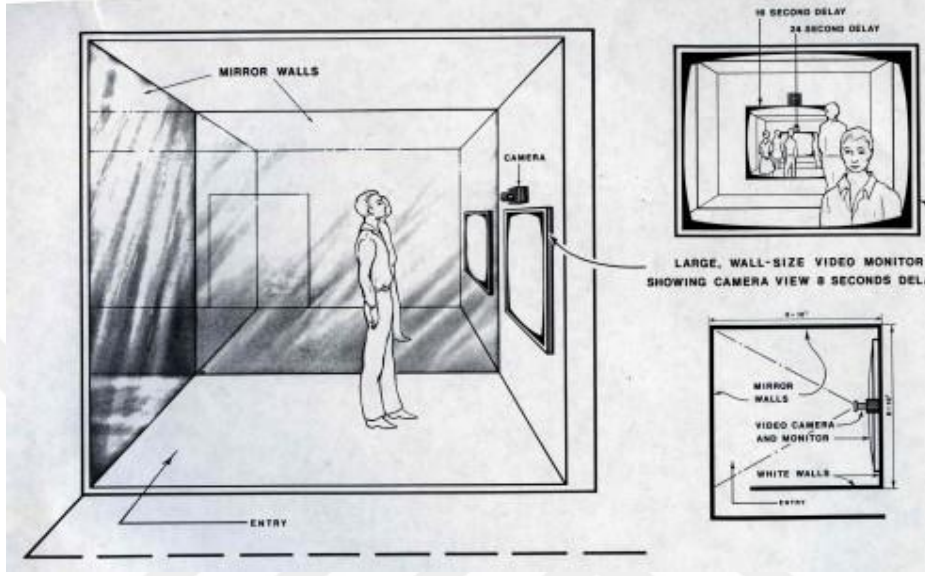


Görsel 27. Peter Campus. Anamnesis. 1973. Erişim: 30.04.2022. <https://cutt.ly/qGU9N0i>

Campus'un önemli ilk dönem video enstalasyon eserleri arasında; "Kiva" (1971), "Interface" (1972), "Optical Sockets" (1974) ve "Dor" (1975) çalışmaları yer almaktadır. Campus, ismi geçen bu çalışmalarda eş zamanlı görüntü eşliğinde yerleştirmeler yapmıştır.

Eşzamanlı görüntülerin çekiciliğine kapılan ve bu olasılığı izleyiciyi çevreleyen bir deneyime dönüştürmeyi hedefleyen bir diğer isim ise Dan Graham'dır (1942-2022). Amerika'lı sanatçı 1970 ile 1978 yılları arasında imza attığı çalışmalarında; kameralar üzerinden elde ettiği görüntüyü iç içe servis ederek, Campus'e oranla daha aralıklı ve daha da aralıklı bir yöntem ile izleyiciyi deneyimin daha da içine sokarak ve orada iyice kısıtılarak bazı önemli çalışmalara imza atar (Rush, 2007. s.

79). Bu çalışmaların arasında; “Presents Continuous Past(s)” (1974) (Görsel 28) ve “Time Delay Room” (1974) sanatçının ön plana çıkan eserleridir. Sanatçı bu yerleştirmeleri yaparken Campus’e oranla mekanın kendi olasılıklarını değil, çalışmaya uygun mekanlar yaratarak sergileme alanının yapısına müdahale etmektedir.



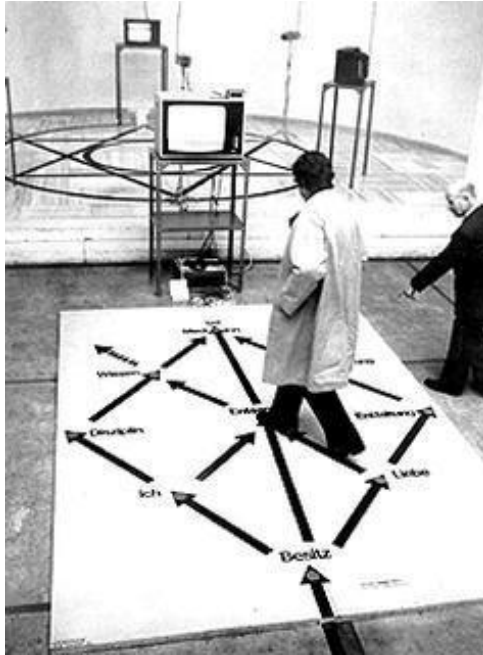
Görsel 28. Dan Graham. Presents Continuous Past(s). 1974. Erişim: 30.04.2022. <https://cutt.ly/MGIwUny>

VALIE EXPORT ise bu yıllarda splitscreen uygulamasını yerleştirmede analog bir uygulama ile ilk defa kullanan isimlerden biri olmuştur. Mekanın yerleşimine uygun olarak video çalışmasını duvarı doksan derece ile kesen sınırına dayayan EXPORT, diğer duvarda başlayan sınırı ile duvarın geri kalan büyük bir yüzeyine alüminyum folyo kaplar. Görüntü yansıtılmaya başlandığında alüminyum folyo kaplı kısımda da sanal bir görüntü oluşur. EXPORT, 90 saniye uzunluğunda 8mm kamera ile çekilmiş bir boksörün görüntüsünü içeren “Splitscreen Solipsismus” (1968) adlı bu çalışmasını, Genleşen Sinema türüne de ait olan bir tavır ile galeriye sokar (Görsel 29) (Genarali Foundation, Erişim: 30.04.2022. <https://cutt.ly/dGIzo7I>).



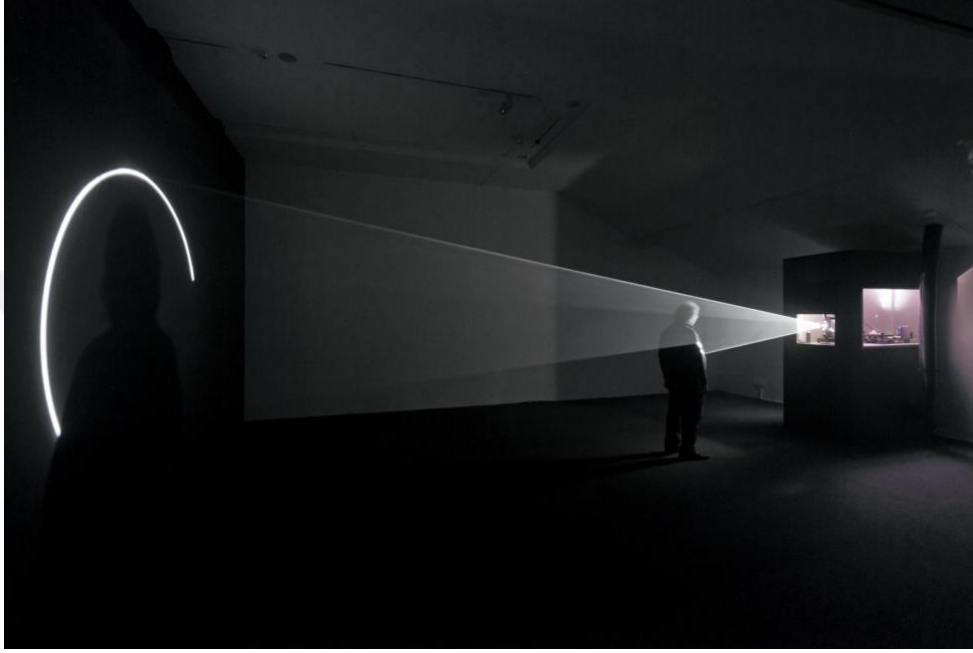
Görsel 29. Generali Foundation. VALIE EXPORT. Splitscreen Solipsismus. 1968. Erişim: 30.04.2022. <https://cutt.ly/XGixInV>

Sanatçının diğer önemli erken Video Enstalasyon çalışmaları ise; “Touching, Body Poem” (1970) ve “Autohypnosis” (1969)’dir. Özellikle seyirciyi aktif bir rol üstlenmesine teşvik ederek etkileşime davet eden Autohypnosis, elmas biçiminde tasarlanmış ve üzerinde yürünebilen bir harita ile seyirciyi karşılar. Bu haritada; tutku, kimlik, sevgi gibi çeşitli kavramlar yazılıdır. Önceden tasarlanan ve sanatçı tarafından karar verilmiş olan noktaya izleyici getirildiğinde sensörler eşliğinde karşı tarafta duran monitörü açar ve yüksek seste bir alkış efekti ile seyirci teşvik edilir (Görsel 30).



Görsel 30. Medien Kunst Netz. VALIE EXPORT. Autohypnosis. 1969. Erişim: 30.04.2022. <https://cutt.ly/pGIWteP>

1970'li yılların başına tarihlenen bir diğerk önemli eser vardır. "Koniyi Tanımlayan Çizgi" olarak düz bir çeviri ile tanımlayabileceğimiz; "Line Describing a Cone" (1971) adlı çalışma (Görsel 31) ve bu çalışmayı üreten sanatçı olan Anthony McCall. Bu çalışmanın bu rapordaki varlığı, diğerk erken dönem Video Enstalasyon çalışmaları içerisinde belki tam olarak bu alana ait olup, olmama tartışmasını yanında getirmektedir.



Görsel 31. TATE. Anthony McCall. Line Describing a Cone. 1971. Erişim: 30.04.2022. <https://cutt.ly/sHZGW3m>

30 dakika uzunluğunda 16mm bir film olarak, film projeksiyon aygıtı ile yansıtılan çalışma tek bir nokta olarak başlar. Nokta, yavaşça gerisinde kendi kütlesi büyüklüğünde bir iz bırakarak tam bir tur döner ve bir daire oluşturur. Projektörün ışık kaynağından başlayarak duvara anıtsal ölçeklerde, büyük bir koni imgesi oluşturulur. Mekanın içini kaplayan ve seyirciyi içine çağırarak etkili bu çalışma deneysel tavrı ile bir Film, bir filmin uzantısı ile bir Genleşen Sinema çalışması ve içerisine mekanı ve izleyiciyi aktif olarak dahil ederek bir Video Enstalasyon çalışması olarak kabul edilebilir mi sorusunu tartışmaya açar.

Erken kariyerinde daha çok David Hall ile birlikte yaptığı ve Londra'nın Serpentine galerisinde izleyiciyle buluşan çalışmaları ile özellikle kamera önünde tanınan Tony Sinden, Eadweard Muybridge'e ve hareketli görüntü tarihine bir saygı duruşu niteliğindeki "Behold Vertical Devices" (1974) adlı çalışması ile hazır nesneyi de oyunun bir parçası yapan bir yerleştirmeye imza atmıştır (Görsel 32).



Görsel 32. Tony Sinden. Behold Vertical Devices. 1974. Erişim: 30.04.2022. <https://cutt.ly/VGIpbOI>

Ernst Caramelle, bu bölümde yer alan son isim olarak karşımıza çıkar. Tavrı, diğerlerine göre daha açık ve sürprizi belli bir çalışmadır. “Video-Ping-Pong” (1974) adlı çalışmada, masanın her iki tarafındaki oyuncular, oyunun doğasını bozmadan birbiri ile ping-pong oynamaktadırlar. Ama bu gerçek bir oyun kaydı değildir ve aralarında bir top yoktur. Ses iki kanala dağıtılır ve top sesi hangi oyuncu topa vuruyormuş gibi yaparsa onun kanalında yankılanır ama görünmez (Görsel 33).



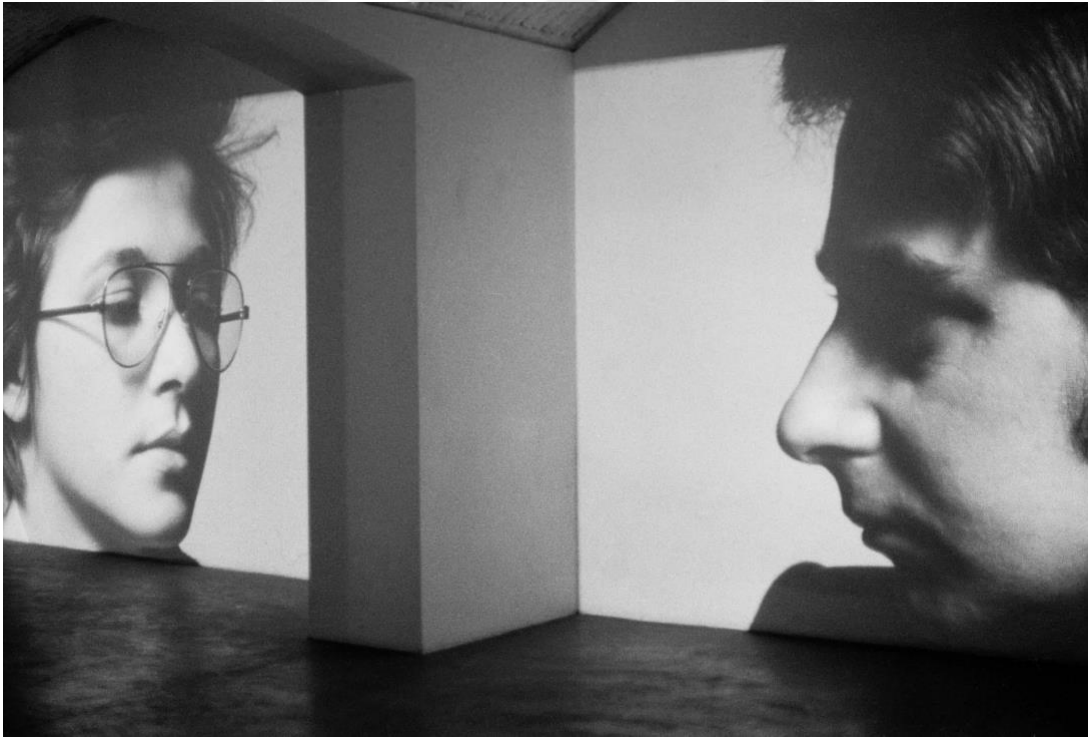
Görsel 33. Mumoc Archive. Video-Ping-Pong. 1974. Erişim: 30.04.2022. <https://cutt.ly/oGI25DG>

Sanatçının ayrıca yine 1974 yılında ortaya koyduğu “Video Landscapes” adlı serisi de mekana uygun olarak taşınan monitörlerin, kaydedilen aynı mekanın görüntüsünü oynatarak gerçek mekan içerisinde sanal ama bir o kadar gerçek bir katman yaratması gözlemlenir.

2.3 Anlatılar ve Miraslar

Bir önceki bölümde yer alan, mekan ile iletişim içerisinde olarak üretimlerinin bir bölümünü gerçekleştiren sanatçıların Video Enstalasyon'a dair verdikleri ilk örnekler ufuk açıcıdır. Devamında gelen olgunlaşma döneminde ise teknolojinin de gelişmesiyle birlikte daha büyük, daha çeşitli ve olasılıkları daha yüksek işlere imza atmaya başlayan isimler karşımıza çıkmaya başlar. Bu bölümdeki temel fark ise artık hakim olunan video tekniğinin anlatı ile buluşmasıdır.

Video medyumunu kullanan sanatçılar için mekanı özgürce kullanabileceklerini fark etmeleri birçok şeyi değiştirmiştir. Sinema'nın büyüsü, çok büyük ebatlarda bir gümüş perdeye düşen birbirinden estetik ve güzel imajların seyirci ile buluştuğu an yaşanmaktadır. Video Sanatı, televizyon ve monitörlerin imaj servisi için sağladığı önce heyecan verici ama akabinde -kısıtlı- imkanların ötesine projektörler ile geçebileceğini fark edince oyun tamamen değişmiştir.



Görsel 34. Museo Reina Sofia. James Coleman. Clara and Dairo. 1975. Erişim: 21.05.2022.
<https://cutt.ly/BHZGMTE>

İrlanda'lı sanatçı James Coleman'ın "Clara and Dairo" (1975) adlı çalışması, sanatçının sosyal hayata atıfta bulunduğu ilk algıya yönelik deneyimi olmuştur (Görsel 34). Coleman, 46' dakika uzunluğundaki iki kanal videoda, benliğin nasıl kasıtlı bir varlık olmadığına ama buna rağmen diğer bir benlik ile yolları kesiştiğinde nostaljik tavır ve romantik bir bakış açısı takınarak geçmişe dair

anılar üstünden bazı kurgusal tavırlar sergilediği gerçeğinin üstüne gider (Jstor. Erişim: 22.05.2022 <https://cutt.ly/hHKaAGV>).



Görsel 35. Artmap. Pipilotti Rist. Gnade Donau Gnade. 2013-15. Erişim: 21.05.2022. <https://cutt.ly/gHFTckP>

Video Sanatı'nı kadın sanatçılardan ayrı düşünmek pek mümkün değildir. Hatta yer yer birçok alanın aksine genele bakıldığında, kadın sanatçıların sayısı ve yaptığı işlerin niteliği bağlamında bakıldığında daha baskın bir yüzde ortaya çıkıyor demek Video Sanatı için pek yanlış olmayacaktır.

İsviçreli sanatçı Pipilotti Rist, bu alanda ağırlığını net hissettiren isimlerin başında gelmektedir. Rist'in çalışmalarında hareketli görüntülerle yaptığı biçimsel denemeler, 1920'li yıllardaki Avangard Film Yapımcılarının tavrı ile ilişkilendirilir. Video Sanatı'nın ilk örnekleri genelde hep siyah beyaz çalışmalardır. Pipilotti Rist rengi alanda ilk olarak baskın ve işlevsel kullanan isimlerdendir. Sanatçıya göre istediği renge dönüştürmeye çalıştığı çalışmaları, kendi bilinçaltındaki imgelere daha da benzemeye başlar (Westgeest, 2016. s. 157).

"Ever is Over All" (1997) adlı ikonik çalışması ile, özellikle yerleştirme alanı olarak iki duvarın kesişimlerini çoğunlukla seçtiğine tanık olduğumuz Rist, seksenlerin ortasından itibaren Video Sanatı üzerine çok sayıda çalışma yapmıştır. Önce renkli Video Performansları ile tanınan sanatçı, doksanların ortasından itibaren mekanı efektif kullanan Video Enstalasyon çalışmalarına imza atmıştır. Rist, Video medyumunu "camın arkasındaki hareketli resim çalışmaları" diye karakterize eder.

Nam June Paik'in kelimenin tam anlamıyla ve de amiyane tabirle "el verdiđi" çok önemli bir isim vardır; Bill Viola. Video Sanatı tarihinin en baskın isimlerinden biri olan Viola özellikle tekniđe olan hakimiyeti ve prodüksiyon anlamında sınırları zorlayan çalışmaları ile çağdaşlarından ve de öncülerinden çok farklı bir noktada konumlandırır kendisini.



Görsel 36. Alessandro Moggi. Bill Viola "Deluge" adlı çalışmasının önünde. Erişim: 21.05.2022.
<https://cutt.ly/THKKPtN>

Bill Viola'nın tavrı açıktır. Genelde sanatını üst perdeden, büyük ölçeklerde ve yüksek bütçeli yaptığı gibi, ticari olarak da çağdaşlarının çoğuna göre kitle kültürüne daha açıktır. Öyle ki Viola, tarihte ilk defa bir çalışması ile bireysel tüketicinin evine VHS ve Beta kasetler eşliğinde çalışması ile dağıtımına çıkan ve bundan telif kazanan ilk Görsel Sanatlar Sanatçısı olmuştur (Balsom, 2017. s. 76).

Gerçekten de mekân-zamanın ötesi bir boyut daha ilk video filmlerde ortaya çıkmıştı oysa: Bill Viola bize Zen halleriyle bir film yapabiliyordu - zamanın akışıyla asla oynamayarak ya da montajı bizzat imajın içine mutlak bir halde taşıyarak... Ki bu bize dosdoğru zamanın imajını verecekti: seyredilemez, ama her zaman beklenebilir (Baker, 2015 s.32).

Geçmişle, Sanat Tarihi ile, özellikle Rönesans ve Dođu Kültürü ile sıkı bir bađı olan ve tüm bu kazanımları işlerine konu olarak yansıtan Viola'nın ses ve zamanı bükme gibi Teknik olarak çalışmaları sıklıkla kullandığı tavırları vardır. Saniye başına çok yüksek sayıda kare çekme kapasitesi olan kameralar ile süper yavaşlatılmış (super slow motion) anlatılara imza atan sanatçı, bu çalışmalarını sergilerken de mutlak o kaliteyi kayıpsız servis edebileceđi yüksek ışık gücü olan projektörler ile çalışır.



Görsel 37. Bill Viola. Deluge. Erişim: 22.05.2022. <https://cutt.ly/BHK18kP>

Erken çalışmalarında projeksiyonlar eşliğinde mekanları sarmallayan bir diğer isim Krzysztof Wodiczko'dur. Sanatçı, 1980'lerin başında özellikle mimariyi saran ve yalnızca görsel olmayan, alt metni sarmak istediği mimari öğeye göre değişen ve hikayeleşen çalışmalara imza atmıştır.



Görsel 38. Krzysztof Wodiczko. Astor Building / New Museum. 1983. Erişim: 22.05.2022. <https://cutt.ly/7HLrjTM>

1983 yılında yaptığı çalışma olan “Astor Building / New Museum”, evsizler ile dolu olan bir sokakta yürürken karşılaştığı üst kısmı tamamen karanlığa boğulmuş, giriş katında ise bu karanlığa zıt hatta bembeyaz bir müzenin bulunduğu binaya projeksiyon eşliğinde dokunmaya karar verir Wodiczko (Görsel 38). Binanın milyon dolarlık katlarını tek bir görsel imge olan zincir ve kilit ile kapatır. Wodiczko’nun çalışmaları etki anlamında ve eleştirdiği doğrultu anlamında birçok Video Sanatçısına göre daha bütünlükçüdür.



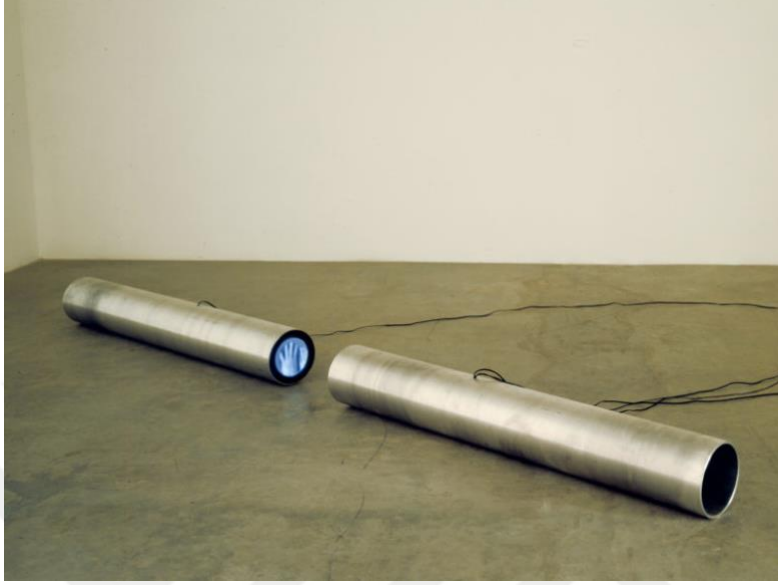
Görsel 39. Park Hyun-ki. Untitled. 1984. Erişim: 21.05.2022. <https://cutt.ly/JHZHc6a>

Video Enstalasyon’un mekanla ilişkisinin “Miraslar ve Anlatılar” bölümünde ve Video Tarihi özelinde, yalnızca mekanın yüzeylerine düşen büyük imajlar üzerinden kurulduğunu düşünmek çok yanlış olacaktır.

Park Hyun-ki, bir Güney Koreli “büyükbabası” olan Video Sanatı’nın, aynı ülkeden Modern Sanat’ın tarihine giren diğer temsilcilerindendir. “Untitled” (1984) adlı çalışması, Video Enstalasyon’un, zaman zaman anıtsal bir heykel formuna ne kadar kolay ve alternatif bir teknikle ulaşılabileceğinin en iyi örneklerindendir (Görsel 39). Kavramsal Sanat’ın Video medyumunu ne kadar etkilediğini Park Hyun-ki’nin eserlerinde görürüz. Krzysztof Wodiczko

Güney Kore, Video Sanatı tarihinde çok ön plana çıkan ülkelerden gibi gözükme de aslında Nam June Paik’in yolundan yürüyen hatta belki de Video Sanatı tarihine bilinçli ya da bilinçsiz olarak en çok sahip çıkan yine Güney Koreli Sanatçılardır. Video medyumunu, 21.yy. da dahil olmak üzere üretimleri ve sergileme alanları teknolojinin de gelişmesiyle birlikte Güney Kore’de iyi bir ahenk

içerisinde hayatını sürdürmektedir. 7090 “Korean Video Art from 1970s to 1990s” adlı sergi, sadece 20 yıllık bir retrospektifi sergiliyor olmasına rağmen birçok Batılı benzer retrospektif sergisine göre bunu kanıtlayan nice etkinliktendir.



Görsel 40. Gary Hill. Cut Pipe. 1992. Erişim: 21.05.2022. <https://cutt.ly/XHFJLaT>

Hazır malzemenin kullanımının da önemine tanık olduğumuz bu çalışmaların yanı sıra, Video Enstalasyon teknikleri arasında bir de mekana düşürülen görüntü ve üzerine hazır malzeme kullanımı tekniklerinin harmanlandığı bazı önemli çalışmalar karşımıza çıkmaktadır.



Görsel 41. Arxiu Artistes. Antonio Muntadas. La Siesta. 1995. Erişim: 12.05.2022. <https://cutt.ly/iHpp4DH>

Antoni Muntadas, daha çok politik çalışmaları ile tanınan İspanyol bir sanatçıdır. Sanatçının “La Siesta” (1995) isimli video enstalasyon çalışması belki uygulanış anlamında şu noktaya kadar incelediğimiz çalışmalardan ayrılmasa da, içerik ve özellikle isim-çalışma bağlantısı bağlamında farklı bir noktada konumlanmaktadır (Görsel 41). Hollandalı belgesel film yapımcısı Joris Ivens (1898-1989) tarafından kayda alınan savaş görüntülerini projeksiyon eşliğinde odanın duvarlarının kesişme noktasına ve önündeki koltuğun üzerine yerleştiren Muntadas, içerikle kontrast bir isim seçer. Bu da işin etkisini arttıran en büyük dokunuşlardan biridir.



Görsel 42. Peter Sarkisian. Dusted. 1998. Erişim: 22.05.2022. <https://cutt.ly/GHK4HCs>

Çalışmalarının alt metninin, çalışmaların estetik değerlerinin önüne geçemediği eserler de Video Enstalasyon’unun tarihini incelediğimiz zaman karşımıza çıkar. Karşılaşıldığında görsel olarak bir illüzyon yaratan bu çalışmaları izleme deneyimi çoğunlukla “ne anlatılıyor?” sorusunun önüne geçer.

1965 doğumlu, Amerikalı sanatçı Peter Sarkisian, bu tarz çalışmalara imza atmış sanatçılar için verilebilecek iyi örneklerdendir. Birçok önemli müzenin koleksiyonunda öne çıkan işleri olmasına ve doksanlı yılların başından bu yana Video Sanatı’na dair güçlü çalışmalara imza atmasına rağmen kaynaklarda ismi fazla geçmeyen Sarkisian’ın “Dusted” (1998) adlı çalışması merak uyandırıcı yapısı, güçlü dışavurumu ve plastik etkisi ile kendini gösterir (Görsel 42).



Görsel 43. Michal Rovner. Transitions. 2019. Erişim: 22.05.2022. <https://cutt.ly/5HLuniG>

1996 yılından bu yana Video Sanatı hemhal olan bir isim; Michal Rovner. Doksanlı yıllarda projeksiyon eşliğinde çalışmalarını yüzey ile buluşturan sanatçı “Transitions” (2019) adlı çalışmasında 16 metre genişliğinde ve 3 metre yüksekliğinde dev bir led lambalardan oluşan “Video Duvar” üzerine etkileyici bir şekilde sunuyor (Görsel 43). Rovner, video duvarı (Video Wall) ilk defa kullanan sanatçı değil ve sonuncusu da olmayacak.

Bu bağlamda tekniklerle gelişen sunum opsiyonlarını da takip etmek, gelecek dönemlerde “Anlatılar ve Miraslar” başlıkları altında nasıl çalışmaların bizlerle buluşacağına dair heyecanımızı diri tutmamıza katkı sunmaktadır. O zamana kadar bu dönemdeki iyi çalışmalara göz gezdirmekte ve bu çalışmaların arkasındaki dinamikleri araştırmakta fayda vardır.

Bu bağlamda önerilen diğer çalışmalar: Yook Keun-Byung “The Sound of Landscape + Eye For Field” (1989), Gary Hill “Between Cinema and a Hard Place” (1991) ve “Viewer” (1996), Francesc Torres “War Memorial” (1992), Nam June Paik “Tv Clock” (1963-81), Jenny Holzer “Projections: Florence” (1996) ve “IT IS GUNS” (2018), Park Hyun-ki “Untitled” (1984) ve “Media as Medium” (1981), Frank Gillette & Ira Schneider “Wipe Cycle” (1969), Kimsooja “A Needle Woman” (1999) ve “Earth – Water – Fire - Air” (2007), Shirin Neshat “Turbulent” (1998), Jane & Louise Wilson “Bed and Breakfast Kings Cross” (1993), Krzysztof Wodiczko “If You See Something...” (2005) ve “Loro (Them)” (2019), Jennifer Steinkamp “Blind Eye” (2018).

2.4 Türk Sanatçılarının “Mekan ve Görüntü Yüzeyle” Arayışları

Uluslararası alanda Video Enstalasyon’un gelişimi ve devinimi bu şekilde seyrederken, Türkiye ve yurt dışında yaşayan Türk sanatçıların kulvarlarına bakıldığında; kimi incelenen örneklere yakın tavırlar, kimisi ise kendi coğrafyası ve kültürü üzerinden şekillenen alt metinlere ve teknik uygulamalara sahip yaklaşımlar karşımıza çıkmaktadır.

Video Sanatı üzerinden bu sanatçılar tarafından kafa yorulan sorunlar ve üretim yapılan çalışmalar çoğunlukla Video Performans alt başlığı ile izleyicilerin karşısına çıkmasına rağmen, Video Enstalasyon üzerine de birçok farklı deneme ve olgun çalışmalara imza atılmıştır. Bu çalışmalardan bir kısmı, kendisini ortaya koyan sanatçıların tanınırlığı üzerinden daha çok sanat izleyicisi karşısına çıkma ve kaynaklarda yer alma fırsatı bulurken, büyük bir çoğunluğu da daha alternatif alanlarda sergilemeler ve platformlarda yer almış, ya da kapalı devre bazı seçimler ile popüler alanın biraz geri planında kalmış çalışmalardan oluşmaktadır.

Türkiye’de ve yurt dışında Video Enstalasyon ile ilgili üretimler yapmış olan sanatçılara bakıldığında kronolojik olarak karşımıza çıkan ilk isim Nil Yalter’dır. 1970’li yıllar ile uluslararası sanat alanında “Feminist Türk Sanatçı” olarak tanınmaya başlayan Yalter, 1967 yılında taşındığı Paris’de disiplinlerarası çalışmalara imza atmıştır. Bu disiplinlerin arasında olan Video Sanatı, Yalter’in önemli çalışmalarında kullandığı medyum olarak karşımıza çıkar. Sanat yaşantısında yeni teknolojilere her zaman açık olan ve bu açıklığı bir enstrümanı olarak güncel bir şekilde kullanan Yalter, Video Sanatı’nı da ortaya çıktığı yıllarda benimseyen isimlerden olmuştur.

Yalter, 1970’li yıllarda mekanlar üzerine bazı fikirler geliştirmiştir. Sanatçının, Video Sanatı alanında özellikle Video Performans çalışmaları ile ön plana çıkmasına rağmen bir çok önemli Video Enstalasyon çalışması da bulunmaktadır.

Yalter, 1974 yılında Nicole Croiset ve Judy Blum ile birlikte imza attığı “La Roquette, Prison de Femmes” adlı çalışması tasarlar; 20 bölgeye ayrılmış Paris’e odaklanarak bir proje geliştirme fikri ile yola çıkmıştır. Üçlü, bu bölgeleri fotoğraf çekerek ve desenler yaparak keşif gezisi yaparken, 11 numaralı bölgede bir kadın hapisanesinin yer almakta olduğunu keşfederler (Görsel 44). Çalışma bu noktada bir kırılma anı yaşar ve tamamen bu bölgenin üzerine odaklanmaya başlar. Söz konusu hapisanede yatmış olan eski bir mahkuma ulaşılır. O’nun sesinden hapsedilmenin

rutinleri ve mekanın ritüelleri kayda alınır. Kayda alınan görüntüler ile bir kurgu-belgesel yaratılır. Bu performansın içinde döndüğü televizyonun önündeki klasörde bazı eski eşyalar ve anılara görsel olarak yer verirler. Yalter'in bu türdeki işlerinde yaklaşımı hiçbir zaman marjinalleştirme üzerine olmamıştır. Kendisi bu çalışmaları ile temsilin doğasını incelemiştir (ArtReview Erişim: 09.05.22. <https://cutt.ly/fG6ecX0>).



Görsel 44. Nil Yalter, Judy Blum, Nicole Croiset. La Roquette, Prison de Femmes. 1974. Erişim: 09.05.2022. <https://cutt.ly/nG5Twze>

Kadınların aslında yaşama dair bir çok alanda hapis olduğu ve özgürlüğün görünen bir diğer mahkumluktan öteye geçemediği gerçeği üzerine birçok çalışma yapan Yalter, daha sonra 1980 yılında imza atacağı ve kendisine uluslararası bir ün getirecek Video Performans çalışması "Harem" de bu konuya tekrar değinecektir.

Özellikle "Bulut Film" türü denildiğinde akla gelen isimlerden biri olan Ege Berensel'in varlığı, bu araştırma ve üretim alanı için değerli bir alanı oluşturmaktadır. Teorik anlamda Türkçe kaynakların az sayıda olması ve felsefi olarak bu alanla ilişkilendirilen neredeyse hiç kaynak olmaması noktasında Ulus Baker (1960-2007) 'in yazılarından derleme oluşturarak yayına hazırladığı "Beyin Ekran" önemli bir başucu kaynağı olarak literatürde yer almaktadır.



Görsel 45. Ege Berensel. Panoptikum. 1995. Erişim: 19.05.2022. <https://cutt.ly/UHUY4H6>

Berensel'in alana olan katkısı sadece kuramsal değildir. Sahada ciddi mesai harcayan sanatçının 90'lı yıllardan itibaren imza attığı birçok önemli çalışma vardır. Video Enstalasyon özelinde bu çalışmalardan "Panoptikum" (1995), mekanın insanları ve davranışlarını nasıl sınırlandırdığı konusunda çıplak ve yalın bir anlatı sunar (Görsel 45). Berensel, yaşadığı şehir olan Ankara'daki ilk alışveriş merkezlerinden birisi olan yapıda, şehrin ilk gözetleme kameraları tarafından çekilen 12 dakikalık kaydı iki ses kanalı eşliğinde beyaz küpe taşır. Ödüllü çalışmanın bir diğer tarihe not düştüğü önemli nokta ise; bu kaydın etik kurallar gözetilmeden devlet televizyonunda yayına sokulması. Bu çalışma sergileme tekniğinin enstalasyon olması dışında, Türkiye'de devlet televizyonunda gösterilen ilk ve tek Video Performans işi olmuştur (Berensel. Erişim: 19.05.2022 <https://cutt.ly/aHUYuXn>).

Berensel'den bahsederken doksanlı yıllarda Ankara'da bu alanda oluşan niş ortama değinmekte fayda vardır. Bu yıllarda Orta Doğu Teknik Üniversitesi - GİSAM (Görsel İşitsel Sistemler Araştırma ve Uygulama Merkezi), Sanart, Goethe Enstitüsü, British Council ve Ankara Film Festivali'nin girişimleri ile Deneysel Sinema ve Video Sanatı alanlarına dair birçok ulusal ve uluslararası etkinlik düzenlenmiş, bu etkinliklerde farklı ülkelerden Akademisyen ve Sanatçılar biraraya gelme fırsatı bulmuştur. Türkiye'de, Video Sanatı'na dair örneklerin genellikle bireysel çabaların üzerinden ayrı kanallardan izleyici ile buluştuğu bütün varlık süreci boyunca bu tür etkinliklerin o yıllardaki varlığı

kolektif anlamda sinerjinin oluşmasına katkı sunmuştur (Sanart. Erişim 19.05.2022 <https://cutt.ly/7HPYqWR>).



Görsel 46. Ayşe Erkmen. The Pink Sweater. 1996. Erişim: 19.05.2022. <https://cutt.ly/hHDhYr4>

Bireysel süreçlere tekrar dönüldüğünde karşımıza çıkan isim Ayşe Erkmen'dir. Erkmen, üretimlerini Berlin – İstanbul aksında yapan uluslararası tanınırlığa sahip sanatçılarımızdandır. Erkmen'in kullandığı medyumlar arasında az da olsa zaman zaman video da vardır. Doksanlı yıllarda imza attığı çalışmalarından olan "Der Weg" (1994) ve "The Pink Sweater" (1996) (Görsel 46) sanatçının Video Enstalasyon üzerine yaptığı başarılı çalışmalardandır. Sanatçı bu çalışmalarında özellikle post-modern bir tavır ile sergileme alanlarını çeşitlendirir. Bu tavrı, Erkmen'in sanat pratiğine yabancı olmayan bir unsur olarak yapıtlarına kodlanmıştır.

Türkiye özelinde değerli ve de özenli örneklerden bir diğeri ise Gülsün Karamustafa'nın "Meydanın Belleği" (2005) adlı çalışmasıdır (Görsel 47). İki ekranlı yerleştirmede; üç ayrı neslinden üyelerini izlediğimiz kurmaca bir aile üzerinden yakın dönem Türkiye Siyasi Tarihi okumasını, ülkenin en önemli meydanı olan Taksim Meydanı üzerinden yapar. Bir ekranda kurmaca bölüm oynarken diğesinde 1930-1980 arasında kayda alınan belgesel görüntüleri yer alır. Meydanın Belleği, özellikle çekildiği yıl ve yaklaşım göze alınarak değerlendirilse, diğer çalışmalara göre bütçeli, profesyonel ve bireysel değil ama kolektif bir ürün olduğundan bahsedilebilir (Salt Araştırma. Erişim: 17.05.2022 <https://cutt.ly/hHQhPek>).

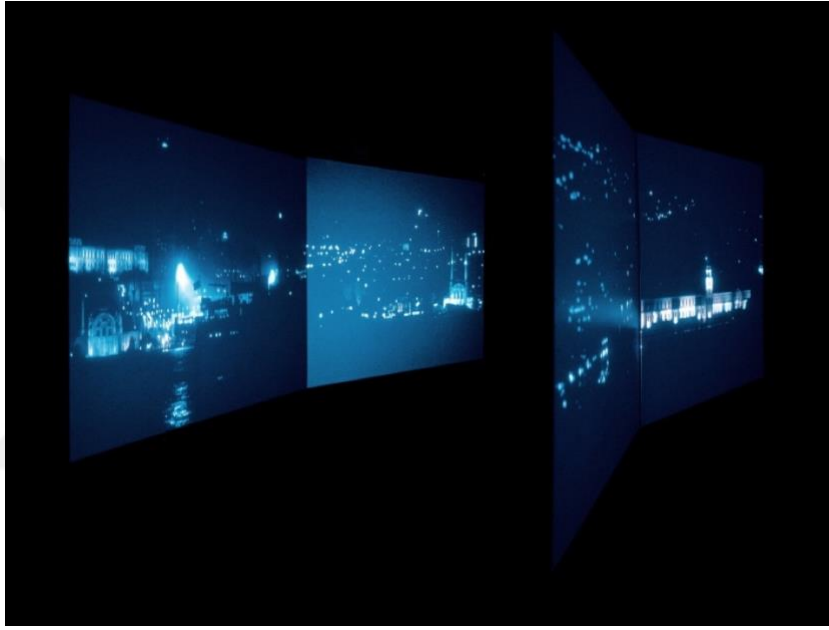


Görsel 47. TATE. Gülsün Karamustafa. Meydanın Belleği. 2005. Erişim: 17.05.2022. <https://cutt.ly/3HZHAhF>

Sanatçının bir diğer önemli çalışması ise daha önceki bir yıla tarihlenir. 2001 yılında imza attığı “Erkek Ağlamaları” üç ayrı ekran ile servis etmiştir. Tenger’in bu çalışmasında da, yine bir video çalışması için çok yüksek bir bütçe ve hassasiyetten bahsedilir. Öyle ki Tenger, bir yeniden uyarlama ile Türk Sineması’nın, Ekrem Bora (1932-2012), Fikret Hakan (1934-2017) ve Cüneyt Arkın gibi en önemli oyuncularına kamera önünde yer verirken, rejide ise yine onları o filmlerde yöneten isim olan Atıf Yılmaz (1925-2006) ile bu projede bir araya gelmiştir. Bir film çekilebilecek imkanlar ile bir Video Enstalasyon üretmeye karar vermek, kolaylıkla “cesur bir tavır” olarak nitendirilebilir (Salt Araştırma. Erişim: 17.05.2022 <https://cutt.ly/GHQv6YN>).

Video Enstalasyon alanına ait olan bir çalışma olmasa da Gülsün Karamustafa’nın “Meydanın Belleği” çalışmasında gösterdiği hassasiyetin bir benzeri de Ferhat Özgür imzalı “Cimon ve Pero” (2011) adlı çalışmadır. Bu çalışmada set ortamı üzerinden içeriğini yaratan Özgür’ün Video Enstalasyon alanında imza attığı önemli çalışmalardan bazıları ise; “Monsieur! This is Ankara Castle” (2006), “Seni Seviyorum 301” (2007) ve “Fetih” (2016)’dir.

Özellikle 2000 ile 2010 yılları arasında yaptığı Video Enstalasyonlar ile mekanları ve bu mekanları meşgul eden dinamiklerin üzerine öykünen Ergin Çavuşoğlu'nun 2004 yılında imza attığı çalışması "Downward Straits" sergileme sırasında kullanılan konumlandırma ile izleyiciyi işin içine çeker (Görsel 48). Çalışmada İstanbul Boğazını iki yakadan izleriz. Uzak odaklı objektif ile uzamın sıkıştığı çerçevede baskın ve aktif olan unsurlar gemilerdir. Bunu radio frekansı ile de destekleyen Çavuşoğlu, sergilemeyi izleyiciyi ortasından geçeceği biçimde ikiye bölerek düzenler. Gemilerin bir kısmı sağdan sola, bir kısmı soldan sağa gecenin ve sergileme alanının karanlığında akarken, izleyici kendi gidebileceği yönü seçebiliyordur (Bayraktar. 2016 s. 181).



Görsel 48. Ergin Cavusoglu. Downward Straist. 2004. Erişim: 20.05.2022. <https://cutt.ly/iHP5Rfg>

Sanatçının video enstalasyon alanında birçok başarılı çalışması vardır. Yine aynı dönemde yaptığı; "Entanglement" (2003), "Tahtakale" (2004), "Point of Departure" (2006), Silent Glide (2008) ve daha sonraki bir sürecine tarihlenen "Lundy, Louis, Barge & Troy" (2014) incelenmesi gereken Video Enstalasyon çalışmalarıdır.

Video Sanatı ve Video Enstelasyon'u anlamaya çalışırken akımlar ve izmler arasında birçok kez göz gezdirmekte fayda vardır. Enstalasyon kapsamında sözü geçen hazır malzeme kullanımı denildiğinde ise Marcel Duchamp akla ilk gelen sanatçılardandır. Henüz 25 yaşındayken ressamlık kariyerinin sonlarına gelen bu sıradışı sanatçının, yeni dilini hazır nesnelere aracılığıyla bulduğunu ve onlardan biri olan "Fountain", "Çeşme" adlı çalışmasının geçmiş yüzyılın en etkili sanat eseri olarak kabul edildiği bilinmektedir (Taschen, 2004 s. 29).

Marcel Duchamp'a ait olan radikal hazır-nesne önerisi, çağdaş sanatçılar tarafından yaygın bir şekilde kabul görmüş, çağdaş fotoğrafçılar içinse hazır-imege, fotoğrafik imgenin sınırlarını zorladıkları güçlü ve zengin ifade olanakları sağlayan bir araç olmuştur (Orhan, 2019. s. 253).

Hazır nesne kullanımının özellikle sanatçılar üzerinde metaforik dil kullanım pratiğini geliştirmesi, video sanatçıların onları birer tuvale dönüştürme çabası ile bir katman daha kazanmaktadır. İnceleyeceğimiz Türk Video Sanatçıları da bu çabalar açıkça görülmektedir.



Görsel 49. Green Art Gallery. Hale Tenger. Rüzgarların Dinlendiği Yer. 2007. Erişim: 12.05.2022. <https://cutt.ly/EHdLyDz>

Hale Tenger, Edip Cansever (1928-1986) 'in "Rüzgarların Dinlendiği Yer" adlı şiirini isim olarak seçtiği çalışması ile, Video Enstalasyon alanında hazır nesneyi oyuna dahil eden isimlerden biridir. Seramik eğitimi kökenli olan Tenger, uluslararası alanda daha çok yerleştirmeleri ile tanınmaktadır. Bu çalışmada sergileme alanını, sesleri ile dışarıdan gelen tüm şehrin sesini kesen 16 adet vantilatör ile doldurur Tenger. Projeksiyon ile bu vantilatörlerden bazılarının üzerine "Çıkmadık mı su altındaki ölü" yazısını düşürür. Bu çalışma, politik referansları olan bir çalışmadır. Tek başına olmamakla beraber; "Su altındaki ölü" olarak gönderme yapılan özne, Kurtuluş Savaşı'nda Ege Denizi'nde hayatlarını kaybeden Yunan, Ermeni ve Yahudilerdir (Görsel 49). Tenger sistemleri, neden oldukları sorunları gerçekle yüzleşmeden onların üstünü kapatmaları ile eleştirir (HG Masters. Erişim: 15.05.2022 <https://cutt.ly/BHlarCn>).

Tenger'in Video Enstalasyonlarına baktığımız zaman, "Sirkülasyon" (2001), "Garip Meyve" (2009) ve "Denizin Üzerinde Balonlar" (2011) ön plana çıkan diğer çalışmalarından olsa da sanatçı, Video Sanatı alanında en çok "Beyrut" (2005) isimli Video Performans çalışması ile tanınmaktadır. Tenger, tüm bu çalışmalarında politik eleştiri üzerinden özellikle coğrafyaları ve tarihe geçen olayları irdelemiştir.

Bazı toplumlarda sanatın günlük yaşantı ve toplumun kültüründe konumlandığı noktadan hareketle, onu izlerken sahip olunması gereken bazı temel eğitime erişilemediği ya da bu eğitimin kabul edilmediği gözlemlenmektedir. Bu tür toplumlarda kimi zaman –çoğunlukla-, bir plastik sanat eserine yaklaşmak ve onu deneyimleme konusunda zorluk çekildiği gözlemlenmektedir.

Bu durum, her ne kadar zarif bir yorumla; bir yandan samimi bir saygı göstergesi gibi kabullenebilecek olsa da, öte yandan çalışmanın istendiği gibi deneyimlenememesi ile sonuçlanma tehlikesini içinde barındırır. Özellikle kinetik sanat eserlerinde bu durum sıklıkla görülmektedir. Bunun yanısıra sergi mekanlarının yalıtılmışlığı ve modernitenin bir getirisi olan steril yapıları bu mesafenin artmasının ana nedenleri arasında görülmektedir. Bu durum aynı zamanda, daha tehlikeli bir ihtimali daha içinde barındırmaktadır. Toplumun sanattan uzaklaşabilme ihtimali.

Sanatçılar tarafından hazır nesneyi üretim sürecinin bir parçası yapma fikri yalnızca görsel bir estetik aramakla kalmamaktadır. İzleyicinin günlük yaşamında aşına olduğu nesnelere olan samimi yaklaşımını kullanarak seyircinin ürkekliliğini azaltmak ve Video Enstalasyonu deneyimlemesi gereken yere seyirciyi fiziksel olarak çağırarak önem arz etmektedir. Şaşkınlık yaratabilecek bir iş tasarlanma çabası içerisinde olmak, sanatçının ancak izleyiciyi çalışmasının istediği noktasına getirerek mümkün olacaktır.

"Her Zaman Birilerini Unutursun De Mi?" (2008) adlı çalışmada duvara monte edilmiş lavabo ve bir musluk görülmektedir (Görsel 50). Musluk işlevsizdir. Lavabonun deliğinin hemen altına 14 x 9 x 2 cm boyutlarında bir dikdörtgen kutu ve içinde harici bir video oynatıcı yer almaktadır. Bu görüntünün içeriği olarak ise Olimpik bir havuzda kuşbakışı çekilen bir görüntü yer almaktadır. Çekimi yapılmak üzere kurgulanan mizansende; Orta Doğu Teknik Üniversitesi - 2008 - Su Topu Takımından, tek renk bonelerini takıp kurbağalama stilde, kadrajlanan alandan geçmeleri ve

aralıklarla havuzun çatısında yer alan kedi yolunda konumlandırılmış kameraya bakmaları istemiştir. Video Enstalasyonda kullanılan ses ise mekanın o anki kendi sesidir (Görsel 51).



Görsel 50. Erinç Ulusoy. Her Zaman Birilerini Unutursun De Mi? 2008. (Kişisel Arşiv).

Bu çalışmada, günlük hayatta sıklıkla görülen bir lavabonun sadece lavabo olmadığı ve içinde başka bir fikir olduğu iddasının deneyimlenebilmesi için, ses unsuru kullanılarak izleyicinin istenilen noktaya çekilmesi ve izleyicinin görüntü ile karşılaşılması hedeflenmiştir. Bu çalışmada izleyici, enstalasyon ile etkileşime geçerek onu tamamlayacağı noktaya çekildikten sonra ilk anda görselliğin neliği ile karşılaşmakta ve onu deneyimlemekte, devamında ise görselin içerisindeki hikayeyi içselleştirme çabasına girmektedir.

Bu deneyimleme süreci sırasında yapılan gözlemlerde; izleyicinin çoğunlukla bu çalışmanın ilk karşılaşma noktasında, şaşırtıcı görsel deneyimi gerçekleştirdiği anda kaldığı gözlemlenmiştir. Burada çalışmanın daha çok görselliği üzerinden deneyimler yaşayan izleyici, bundan sonra karşılaşacağı benzer işlerde bu sefer ilk deneyiminin ötesinde arayışlara mutlaka girmektedir. Burada da işlerin sahip olduğu alt metinlerin önemi ortaya çıkmaktadır.



Görsel 51. Erinç Ulusoy. Her Zaman Birilerini Unutursun De Mi? (Detay). 2008. (Kişisel Arşiv).

Hazır-nesnenin işlevselliğinin kullanıldığı bir diğer video esentalasyon ise “Fokurda Bahadır!” (2008) adlı çalışmadır (Görsel 54). Aynı dönemin sıkışmışlık ve rehavet konuları ele alan bu entalasyonda ise bu sefer ses medyumu kullanılmamıştır.



Görsel 52. Erinç Ulusoy. Fokurda Bahadır!. 2008.

Görsel 53. Erinç Ulusoy. Fokurda Bahadır!. 2008. (Kişisel Arşiv).

Bu çalışmada, sergi mekanında bir kaidenin üstüne yerleştirilmiş - ne çok temiz, ne de dokunulamayacak kadar kirli / eski olmayan - sıradan bir tencerenin kapağının seyirci tarafından açılması beklenmektedir. Burada iki soru sorulmaktadır. Seyirci istenen bu dokunuşu yapabilecek midir? Yoksa onu tamamen gördüğü hali ile kabul edip izleyişini tamamlayacak mıdır?

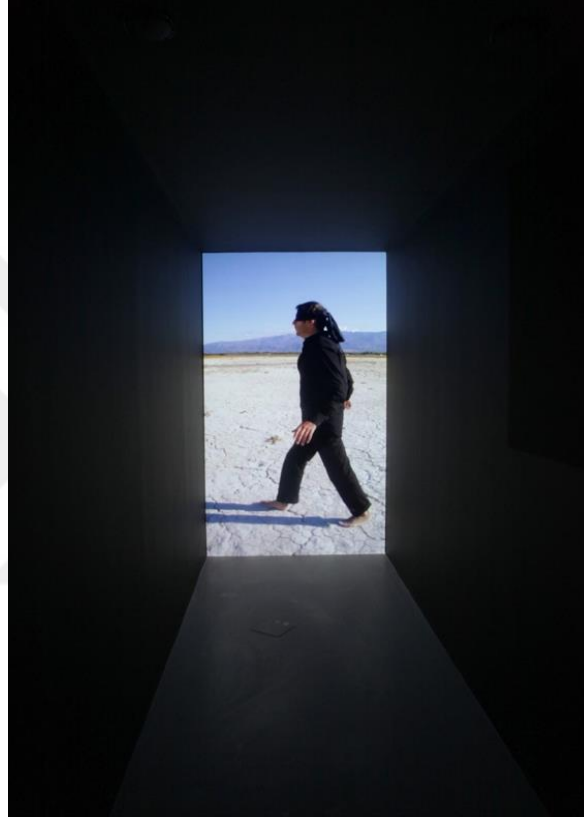


Görsel 54. Erinç Ulusoy. Fokurda Bahadır! 2008. (Kişisel Arşiv).

Görsel 53’de sergi alanında genel görünümünün yer aldığı bu çalışmada, görüntü kaynağı kaidenin içine saklanmıştır. Görüntü kaynağı, yüzü yukarı doğru konumlandırılan 37’ ekran tüplü bir televizyondur. Televizyonun altında da yine kaidenin içinde kendini gizleyen bir VCD oynatıcı bulunmaktadır. Böylelikle, kapak kapatıldığında görüntü tamamen tencerenin içinde kalabilmektedir. Sergilemeye “çekinmeden dokunulacak tanıdık bir nesne yerleştirme fikri” ve bunun etrafında düzenlemeyi oluşturma çabası, bu iki çalışmanın ana stratejilerinden sayılabilir. İzleyicilerin bu çalışmalar ile buluştuğu anda ise ilk hedef tamamlanmakta ve video enstalasyon yapısı izleyiciyi de dahil ederek kurulmaktadır.

Bu iki çalışma, alt metin olarak bireyin içinde bulunduğu hatta zaman zaman bizzat bunun nedeni olduğu sıkışmışlık hissini yaratan durumlara odaklanmaktadır. Ulusoy’un kendi öz eleştirisini yaparken karşılaştığı gerçeklikten ortaya çıktığı bu seride; hazır nesnelerin içinde oluşturduğu sanal mekanlara yerleştirdiği farklı sosyo-kültürel sınıflara ait bireyleri ve onların içinde bulunduğu ruh hallerini, mizahi bir dil aracılığıyla anlatmaya çalışmaktadır.

Kimi zaman ise Video Enstalasyon başlığı ile, Video Sanatı'nın diğer alt başlıkları arasındaki sınır keskin değildir. Bu puslu sınırdaki, tek yüzey üzerinde izleyiciye sunulan görüntü normalde "Tek Kanal Video" ya da "Video Performans" olarak tanımlanabilecek iken, yapılacak ufak bir müdahale ile birden kendine Video Enstalasyon başlığı altında yer bulabilmektedir. Bu duruma örnek olarak Tek Kanal Video'yu bir strüktürün içine hapseden Kutluğ Ataman'ın "Tuhaf Mekan" (2009) adlı çalışması gösterilebilir (Görsel 55).



Görsel 55. Kutluğ Ataman. Tuhaf Mekan. 2009. Erişim: 25.01.2021. <https://cutt.ly/4jFeBo7>

Ataman, bu çalışmasında gözleri bağlı bir şekilde, kükürtlü atıkların çöllerleştirdiği bir araziye yalınayak ve gözleri bağlı olarak geçiyor (Sağkan, Erişim: 05.02.2021 <https://cutt.ly/3kPdcqo>). Sanatçı, performansını kayda alırken bunu önceki bölümlerde incelediğimiz Nevin Aladağ'ın çalışmasındaki performans önceliğinden çok, taşıyacağı sergilemedeki enstalasyonun kurgusuna hizmet etmek için yapıyor. Tasarımı; enstalasyonu için içerik olacak ve konusuna hizmet edecek bir performans kayda almak. Böylelikle fiziksel mekandaki konumlaması ile bu video işi tamamen bir Video Enstalasyon'a dönüştürüyor.

Ataman'ın, düşünülerek seçilmiş ve kayda alınırken buna göre çerçevelenmiş figürünü ve bu figürün kurgu sırasında tekrar onanarak sergi alanına taşınmış video dosyası bir uygulama sürecidir. Bir diğer önemli nokta ise projeksiyon cihazının konumlandırılması olmaktadır. Doğru konumlandırma ile çalışma, izleyici ile fiziksel eşitliği sağlamakta ve izleyiciyi işin bir parçası olarak bu performansa davet etmektedir. Seyircinin tavrı tamamen kendi özgür iradesi ile bunun bir parçası olmak ya da sadece izlemek üzerine şekillenebilir.

Ataman'ın yapıtı, çağdaş sanat alanındaki üretiminin başında, belgesel türünden ödünç aldığı bazı stratejiler nedeniyle zaman zaman bu türün içinde değerlendirilmiş olsa da, aslında bir filme belgesel niteliği kazandıran temel kriterden tümüyle uzak durur: Gerçekliğin sunumu veya olayların gerçeğe sadık, doğru bir aktarımıyla ilgilenmez, mesaj vermekten kaçınır. Ataman, eserlerinin merkezinde yer alan ve çoğu kez kendisiyle aynı sorun ve saplantıları paylaşan karakterlerini kendi benliğinin uzantıları gibi düşünür, onlar aracılığıyla kendi kimliğinin keşfine çıkar. Kimliğin hem bireyin kendisi hem de başkaları tarafından sürekli yeniden kurgulanan, sahnelenen, ya da maskelenen yapısını, bir inşaat sahasında çalışır gibi derinlemesine kazar ve yapıtını onun üzerinde yükseltir. Ataman, bu hafriyat alanında şekillenen yapıtının mimarisini de ustalıklı kurarak, öznelerini yalnızca hareketli resimlerin içinden değil, mekâna yerleşen heykeller içerisinden konuşturur, başka bir deyişle anlatıyı heykelleştirir. (Arter, 2011. Erişim: 25.01.2021 <https://cutt.ly/QjF6SHI>)

2010'lu yıllara gelinirken ise, dijital dünyanın ve bilgisayar tabanlı üretimlerin sunduğu teknik imkanlar ile ortaya çıkacağı dönemde, izleyiciyi vaadettiği görsel deneyim ile etkileyecek ve özellikle mimari üzerinden şekillenen bir türün örnekleri ortaya çıkmaktadır. "Video Mapping", "3D Mapping" ya da "Projector Mapping" gibi farklı isimleri ile karşımıza çıkan bu tekniğin kökeni, 1960'lı yılların sonunda Amerika'dan, bir sanat formu olarak değil ancak bir kitle eğlence sektörü olan Disneyland üzerinden gelmektedir.

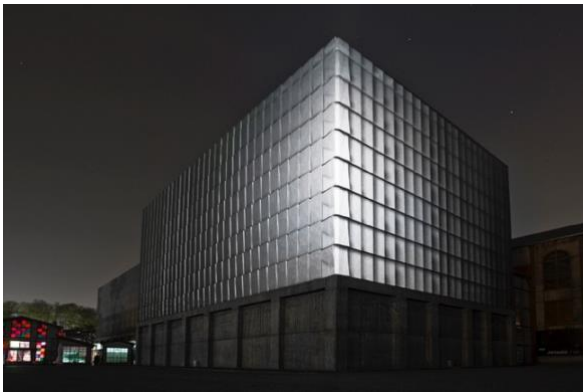
1969 yılında "Disneyland" adındaki Tematik Eğlence Parkında, Türkiye'de daha çok "Korku Tüneli" olarak bilinen ve temelleri yine Amerika'ya ve 1915 yılına uzanan kültürün en ikonik ürünlerinden biri olan, Haunted Mansion açıldı. İşte burada ise tarihteki ilk Video Mapping kullanımı gerçekleştirildi (Görsel 56) (PMC, Erişim: 10.02.2021 <https://cutt.ly/QkPc0hw>).



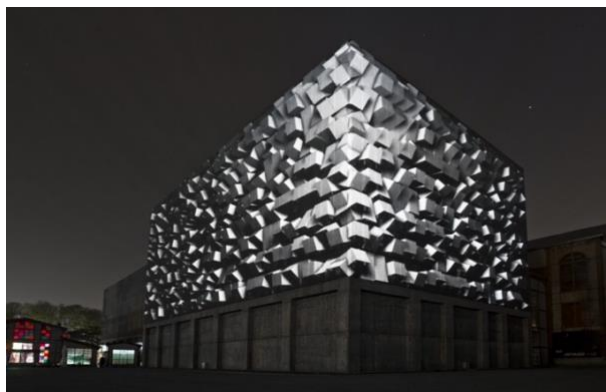
Görsel 56. Haunted Mansion. Şarkı Söyleyen 5 Büst. 1969. Erişim: 10.02.2021. <https://cutt.ly/jkPbaCD>

Daha sonrasında eğlence sektöründe minimal boyutlarda kullanılarak üzeri toz tutacak ve tekrar sanat alanı ile büyük bir sıçrama yapacak bu türde çalışmalara imza atmış Türk Sanatçılar Türk Video Sanatı'nın önemli ve genç isimleri olarak uluslararası alanlarda önemli başarılar yakalamışlardır.

Hemen hemen aynı nesilden olan isimler, kimi zaman kişisel, kimi zaman kolektif çalışmalar ile Türk Video Sanatı başlığının altında, Video Mapping alanında yer almaktadırlar. Günümüzde üretimini Los Angeles merkezli olarak Amerika'da sürdüren Refik Anadol, kronolojik olarak 2009 yılında İstanbul Bilgi Üniversitesi'nde gerçekleştirdiği Quadrature (2009) adlı işi ile (Görsel 57, 58), Türkiye sınırları içerisinde gerçekleştirilmiş ilk Video Mapping çalışmasına imza atmıştır (Daha sonrasında 2010 yılında Candaş Şişman ile Deniz Kader imzalı Yekpare (2010) isimli Haydarpaşa Tren Garı'nın yüzünü kullandıkları çalışma, daha büyük bir kitle tarafından izlenmiş ve bu işte de Anadol, Alican Aktürk ile birlikte bu işe teknik destek vererek bu kolektif çalışmanın bir parçası olmuştur).



Görsel 57. Refik Anadol. Quadrature. 2009. Erişim: 10.02.2021. <https://cutt.ly/DjDCuE6>



Görsel 58. Refik Anadol. Quadrature. 2009. Erişim: 10.02.2021. <https://cutt.ly/XjDCwIT>

Anadol, dönemin akademik kadrosu ile tatlı sert bir sürece girdiği “Quadrature” (2009) adlı bu çalışmasında, bir mimari yapıyı gücü ile kaplayabilecek teknik yeterliliğe sahip 15.000 ansi lumen gücüne sahip olan projeksiyon ile o yıllarda lisans düzeyinde eğitim gördüğü Bilgi Üniversitesi sınırlarında bulunan Santral İstanbul binasına uygulamıştır. Anadol, çalışmalarında sanatsal bir süreçten daha çok dijital bir deneyimin ön planda olduğunu vurgular.

Kendisiyle çağdaşlarının başlattıkları bu süreçte, ciddi anlamda tartışmalara konu olan bu uygulama tekniğinin ve bu enstrümanı kullanan sanatçıların, plastik sanatlar ve tasarım alanında yer edindiklerini vurgulamak günümüzde doğru olacaktır.



Görsel 59. Refik Anadol. Machine Hallucination. 2019. Erişim: 19.05.2022. <https://cutt.ly/1HADiIm>

Refik Anadol’un yaptığı şey ise, dijital veriyi görüntünün akış dinamiğini belirlemesi için manuel kontrolden makinalara devretmesidir. Yazılan algoritmalar artık sanatçının bu dünyadaki asistanıdır. Anadol, bu asistanlara vereceği konuyu belirler. İlişkisi aslında en arkaik tabiriyle bir usta çırak ilişkisi gibidir. Sanatçı konuyu belirler, genel hatları belirler, fikri ortaya sürer. Operatör varyasyonları getirir. Son ahengi belirleyen sanatçı, artık yarattığı görsel uzamı makinelere devreder.

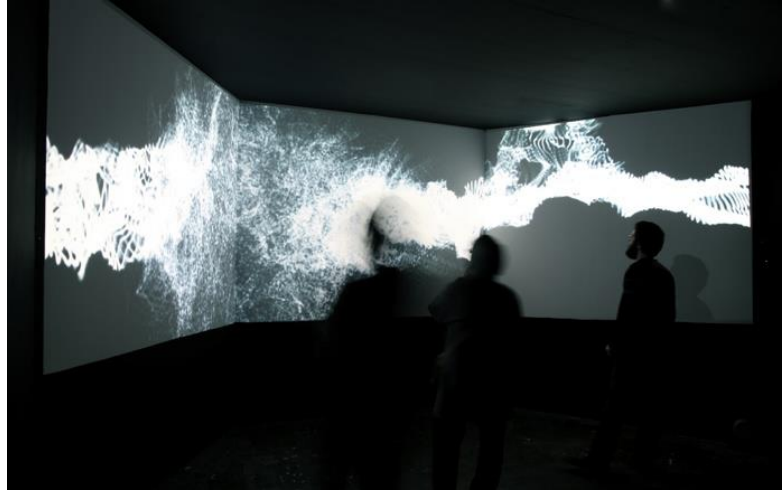
3D Mapping'in uygulanmaya başladığı 2010'ların sonuna yakın dönemde Türkiye'de, birbirini etkileyen ve üretim sürecinde birbirini destekleyerek başarıya ulaşmış bu tür çalışmalar olduğu gözlemlenmektedir. Sanat alanındaki teslimlerin dışındaki tehlike, bilgisayar tabanlı bu çalışmaların 1969 yılındaki çıkış amacına yakın bir duruş sergileyerek serüvenine daha çok reklam sektörü ve popüler kültüre hizmet eden eğlence dünyası ile küresel ölçekte devam etme durumudur.



Görsel 60. Erinç Ulusoy. Ölü Toprağı Haftasonu 2010. (Kişisel Arşiv).

Mekan kavramının tüm sanat dalları üzerinde ve eşliğinde olduğu gibi Video Enstalasyon alanında da ne kadar önemli bir dişli olduğu gözlemlenmektedir. Mekanın, hem anlatı – çıkış noktası, hem de teknik-fiziksel gerekliliğinin hayati bir ihtiyaç olduğu, Video Sanatı tarihinde olduğu gibi Türk Video Sanatı için de büyük önem arz etmektedir. Bu kavrama dayanarak ve ondan beslenerek ortaya çıkan görüntü yüzeylerindeki anlatı çabalarının nasıl bir evrim geçireceği ise merak konusu olmaktadır.

Çoklu Medya Sanat ortamında dijital verilerin önemi günümüzde çok yüksektir. Mekanları saran duvarların ve gün ışığı ihtiyacımızın dijital video duvarlar ile yer değiştirebileceği olası bir ihtimaldir. Gelecek on yıllarda bu verilerin öneminin daha da yükseleceği kolaylıkla öngörülebilir. Mevcut teknolojilerle bile mekanı, zamanı ve algıyı manipüle etmeye çok yaklaşan tavırlar vardır. Candaş Şişman bunu yaklaşık bir on yıllık periyottan daha fazladır yapmakta. Çalışmaları kendi deyimi ile doğa bilimleri ve evreni referans alıyor. Bu referanstan hareketle fiziksel formları dijital olarak üretilmiş görüntülerle birleştiriyor (Görsel 61).



Görsel 61. Candaş Şişman. KNI TT. 2010. Erişim: 10.02.2021. <https://cutt.ly/SjDLslq>

Söz konusu “Hareketli Görüntüler” olduğunda, Dijital Sanat ile Video Sanatı’nın nasıl bir komşuluk ilişkisi içinde olduğu sorusu kafa karıştırıcı olabilir. Pratik ayırım eğer bir imge “üretimi” var ise, bu görseller kayıt altına alınmak yerine, bilgisayar ortamında üretiliyorsa Dijital Sanat’ın bahçesinde dolaşılıyor demektir. Ne zaman tersi yönde alışlageldik reel görüntüler üzerinden bir sunuş olduğunda ise Video’dan bahsedildiği deneyimlenmektedir.

Bu noktada, Anadolu, Şişman ve Memo Akten gibi örnekleri Video Sanatı’nın altında anmak mı yoksa yeni bir alana doğru yol almak mı gerekir? Bu soru günümüzde bu alanların çok Video Sanatı içinde görünmediği yönünde şekilleniyor. Ama ortak bir bağlam olduğu yadsınamaz bir gerçektir. Bu çalışmaların bulunduğu kelime Enstalasyon yani “Düzenleme” ya da bir diğer adıyla “Yerleştirme”.



Görsel 62. Memo Akten. Deep Meditations at Kennin-ji Temple. 2019. Erişim: 19.05.2022. <https://cutt.ly/6HZJ1QX>

Türkiye’de ve uluslararası alanda video işleri ile tanınan sanatçıların birçoğu içinde bulunduğu kültür ve kültürlere, siyasi olaylara, coğrafyada ya da yakın coğrafyada gerçekleşen sosyolojik olaylara kameralarını çevirmiştir. Bu tavırla çekilen çok sayıda Video Performans işi vardır. Türkiye’deki Video Sanatı’nın gelişimine baktığımızda bu çalışmaların oranı, daha çok plastik etki üzerine ortaya konulan çalışmaların oranından ciddi anlamda fazla oranla karşımıza çıkar. Kimi kendi kültürünü ön plana taşımak isteyen, kimisi ise ona eleştirel bir gözle bakmamızı isteyen tavırlar ile ortaya konmuştur. Çok sayıda ise merak üzerinden oluşan bir arayış ile gözlemci tavır üzerinden izleyiciye sunulan çalışmalar olmuştur.



Görsel 63. Köken Ergun. Ashura. 2010-2012. Erişim: 15.05.2022. <https://cutt.ly/hHzP2I4>

Köken Ergun’un “Aşura” (2010-2012) adlı Video Enstalasyonu bu çalışmalara verilebilecek iyi örneklerdendir (Görsel 63). Çalışmada, İstanbul’un Küçükçekmece ilçesinde bulunan Zeynebiye Mahallesi’nde gerçekleşen Evrensel Aşura Matem Merasimi’nin kaydı alınır. Bu kayıt üç projeksiyon ve yere duvardan duvara serilen bir cami halısı eşliğinde beyaz küpte sergilenir. Bayraktar’a göre dünya ve üzerinde yaşayan, bize uzak olduğumuzu düşündüğümüz her kültür ve bilgi açıklıkla kucaklanması gereken deneyimlerdir (Zeynebiye TV. Erişim: 15.05.2022 <https://cutt.ly/nHODRJw>).

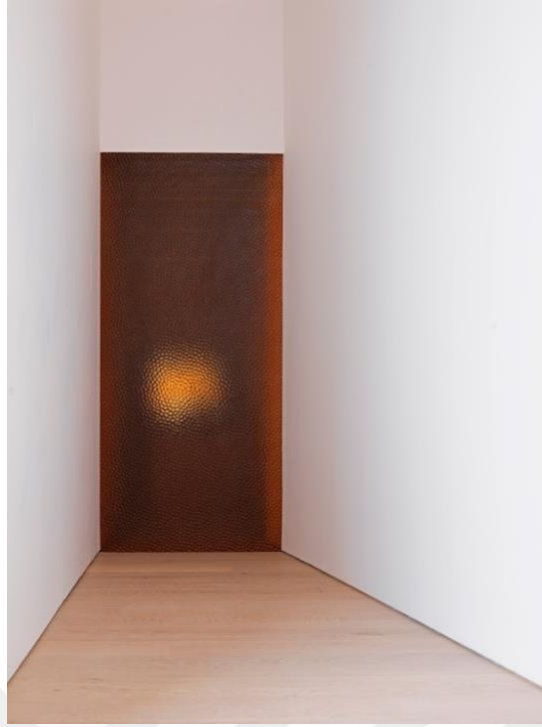


Görsel 64. Kerem Ozan Bayraktar. Strands. 2021. Erişim: 18.05.2022. <https://cutt.ly/4HTs8b>

Tavrı ile 2010'lu yıllarda Video ve Yeni Medya alanında kendine has bir seyir izleyen Kerem Ozan Bayraktar ise video üzerine yaptığı çalışmalarda animasyon disiplini oyuna sokar. 3D Mapping alanında bolca maruz kalınan bu disiplini o alandaki örneklerine çok benzemeyen uygulamalar ile servis eden Bayraktar'ın özellikle alternatif sergileme alanı arayışları ve kullanımları dikkat çeker.

2021 imzalı "Strands" bu arayışlara örnek olarak gösterilebilir (Görsel 64). Çalışma, Güney Kore'nin Busan şehrinde düzenlenen Sea Art Festival kapsamında, bir limanda derme çatma bir barınağa inşa edilir. Önceki çalışmalarında video kullanacağı noktalardaki sergileme tercihlerini çağdaşları ile karşılaştırıldığında daha özenli seçen sanatçının, enstalasyon alanında ürettiği işlerin üzerine video disiplini kontrollü bir tavırla getirmesi plastik anlamda güçlü çalışmalara yol alması ile sonuçlanmaktadır.

Bayraktar'ın çalışmalarından "Spirits on The Ground" (2020), sergilenme tekniği ile özellikle Meta Verse'ün konuşulmaya başlandığı ve gelecekte bu soruların nasıl bir cevaba ulaşacağına merakla beklendiği bu günlerde dijital bir dünyaya nasıl bir enstalasyon ile sergileme yapılabileceğine dair iyi örneklerden.



Görsel 65. Deniz Gül. Buzlu Cam. 2011. Erişim: 19.05.2022. <https://cutt.ly/nHDagiY>

21. yy.'ın ikinci çeyreğinin ve daha uzak geleceğin Video Sanatı lehine ya da alehine nasıl gelişmeleri yanında getireceği ufak bir merak. Bu merakın gelişimini gözlemlerken ve onu tüketirken bazen her çalışmaya ulaşmak mümkün değildir. Kimi çalışma bu araştırmada, Deniz Gül'ün "Buzlu Cam" (2011) (Görsel 65) 'ının arkasında kaldığı ve ışığını hissettiğimiz gibi biraz geri planda kalmaktadır. Bu çalışmalara zaman ayırmak ve onları araştırmak, bu alanın Türkiye'deki ve Türk Sanatçılar üzerinden gelişimini izlememize daha da yardımcı olacaktır.

Önerilen çalışmalar: Didem Pekün "of Dice and Men" (2011), Ali Kazma "Absence" (2011), Memo Akten "Body Paint" (2009), Barış Doğrusöz "Good Will" (2003), İpek Duben "Onlar" (2015), Hussein Chalayan "Place to Passage" (2003), Tuba Merdeşe "Günlük" (2011), Volkan Aslan "En İyi Dileklerimle" (2019), Sefer Memişoğlu "Non Serviam" (2016), Kutluğ Ataman "Küba" (2004), Fırat Engin "In Memory of Gregor Samsa" (2010), Ersin Han Ersin "11:11" (2011).

3.BÖLÜM: UYGULAMALAR

Raporda yer alan çalışmalar iki başlık ve yaklaşım altından incelenebilir. Bu başlıklardan ilki, araştırmaya da adını veren, teknik anlamda mekanın kendi olasılıklarını kullanarak onun üzerinde görüntü yüzeyleri yaratan çalışmaları kapsar. İkincisi ise mekanın içinde konumlanan alanların üzerlerine yerleştirilen hazır nesnelerin yüzeylerini tuval olarak seçen ve yer yer o yüzeylerin üstüne başka katmanlar ve enstrumanlar sokan çalışmaları kapsar.

İzleyiciyi sergileme alanının içinde bulunduğu mekana dair yeni fikirler ile kuşatmak ve beslemek, izleyicinin yabancılik hissini kaybetmesine ve o mekana hakim olmaya çalışma güdüsü ile sonuçlanabilir. "Mekanda" adlı seride izleyicinin tanıdığı mekana dair sahip olduğu tüm kontrolün ondan geri alınması hedeflenir.

Hakim olunduğu sanılan mekan(lar)ı bükme, onlar ile oynama, yer değiştirme, anıları ve diğer unsurları hapsedme bu kontrolü geri almaya çalışırken benimsenen tavırlardır. Bunu başarabilmek adına bazı alanlar seçilmiştir. Seçilen alanlar taşınarak, çoğaltılarak ve ebatları ile oynanarak psikolojik ve fiziksel yapılarının değiştirilmesi hedeflenmiştir. Unsurlar, anısal ya da minimal boyutlara gelerek önce izleyici ile oynar devamında izleyicinin kendisi ile oynamasına izin verir.



Görsel 66. Erinç Ulusoy. Mekanda I. 2021. (Kişisel Arşiv).

“Mekanda” serisindeki uygulamaların ilk aşaması, enstalasyonun yapılması tasarlanan mekanlarda keşif üzerine kuruludur. Akışın olduğu bir nokta bulmak bu seri için büyük önem taşır. Akış, mekanda hali hazırda onu tüketen bireylerin sirkülasyon olarak az ya da çok bu uzamın içini meşgul etmesi gerekliliğidir. Bu meşguliyet alışlageldik günlük bir rutin yaratır. Bu noktada bu rutinleri çerçevelemek, kapılar arkasında kilitli bırakmak ve yabancılaştırmak enstalasyonun amaçlarından biridir.

“Aktive etmek,” harekete geçirmek demektir; kurulu bir düzeneği işler hale sokmak. Faaliyet, bir rutindir. “İşler durumda olma” tanımını hatırlayalım. Aktivist, bu bakımdan bir rutini sürdüren, işler halde tutandır. Enformatikte veya sistem mühendisliğinde eylem, bir aktivitenin akışı içindeki temel adımlardan biri olarak tanımlanıyor. Aktiviteyi rutin akış, eylemi o akış içinde bir hamle, diye düşünelim. Faaliyet/aktivite ile eylem arasındaki ince ayrımı yoklarken, Aristoteles felsefesinin *yapma* ile *eyleme* arasında yaptığı ayırmadan yardım alsak, haddimizi zorlamış olur muyuz? (Bora. Erişim: 20.04.2022. <https://cutt.ly/XF4Z814>)

“Mekanda I” adlı çalışmada kopyalanıp taşınan unsur, günlük kalabalık bir rutini olan bir atölyenin kapısıdır (Görsel 66). O mekanı tüketen bireyler, bu kapının yerini fiziksel hareket hafızalarına kazınmışlardır ve gün içinde bu kapıyı tekrar ve tekrar kullanmaktadırlar. Kapı klonlanıp taşdıktan sonra kitlenir. Sadece kapının altından gölgeler görünmektedir. Kapı asla açılmaz. Bu olurken diğer kapı günlük rutinine devam eder; açılır ve kapanır.



Görsel 67. Erinç Ulusoy. Mekanda I (Detay). 2021. (Kişisel Arşiv)

Bu serideki işlerin, hem uyguladığı teknikler ve uygulama biçimleri olsun, hem de hedeflediği anlatıyı metin olarak tek başına atölye gibi bir üretim ortamında çalışılarak üretilmesi düşünülemez. Bu nedenle seçilecek mekan ve mekanlar, tüm teknik ve yaratıcı unsurlar açısından elverişli olmalıdır. Bu da video enstalasyonun, diğer video sanatını kapsayan alt başlıklarından mekana en çok ihtiyaç duyan başlığı olduğunu ve ancak o mekana sahip olunması ile yapılabileceğini tekrar göstermektedir.

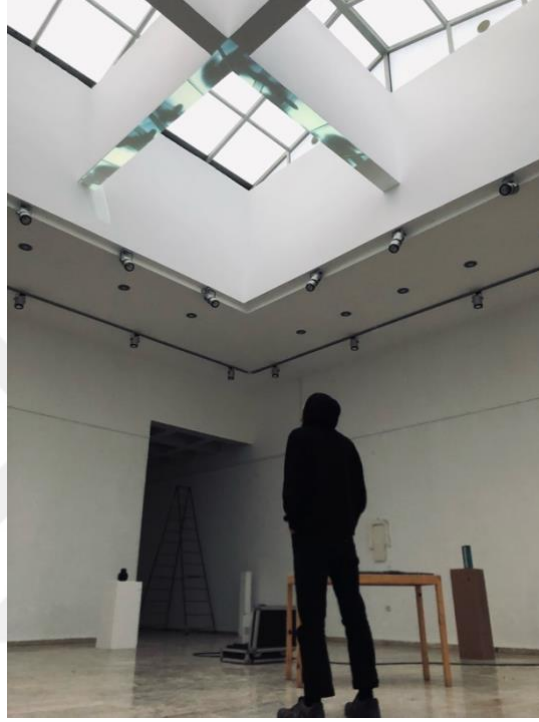
Birinci Seviye adlı çalışmanın (Görsel 68), diğer çalışmalardan üretim süreci olarak en büyük farkı bu çalışmada görüntü kaydedilmemiş olmasıdır. Okyanus aşırı kayda alınmış olan bir stok görüntü bu enstalasyon için temin edilmiş ve çekildiği yerden binlerce kilometre uzakta kullanılmıştır.



Görsel 68. Erinç Ulusoy. Birinci Seviye. 2021. (Kişisel Arşiv)

Çalışma, içinde bulunacağı bir sergilemenin açılış etkinliğini çıkış noktası olarak alır ve bunun üzerine tasarlanır. Bu tarz etkinliklerin açılışlarına her zaman kalabalık bir kitle beklenir. Bu etkinliğin kalabalığını alt katta bırakma ve onu tanımama üzerine bir yerleştirme yapılır. Üst kattakiler ve gerçek mekandakiler birbirini tanımazlar ama bu tanışmama durumu; alt kattakilerin -yani o sergi açılışını deneyimleyenlerin- bu adımların kendi adımları mı olduğu soru işaretini de doğrulamaktadır. Bu da teknolojinin böyle uygulamalar yapabilmek için gayet yeterli olduğu inancının bir çıktısıdır.

Daha önceleri daha şüpheli ve araştırmacı yaklaşan bireylerin, bu teknolojik mümkünlik çağında artık bu tür deneyimleri sorgusuz kabul ettiği gözlemlenebilmektedir. Bunu eş zamanlı yapabilmek çok kolay değildir. Özellikle bilgisayar ortamı olmadan pek de mümkün değildir. Bu yüzden bazı video enstalasyonlara bakarken hangi ortamların sergileme sırasında kullanıldığını analiz etmek, bir yerleştirmenin eş zamanlı ya da interaktif olup olmadığını kavramakta yardımcı olacaktır.



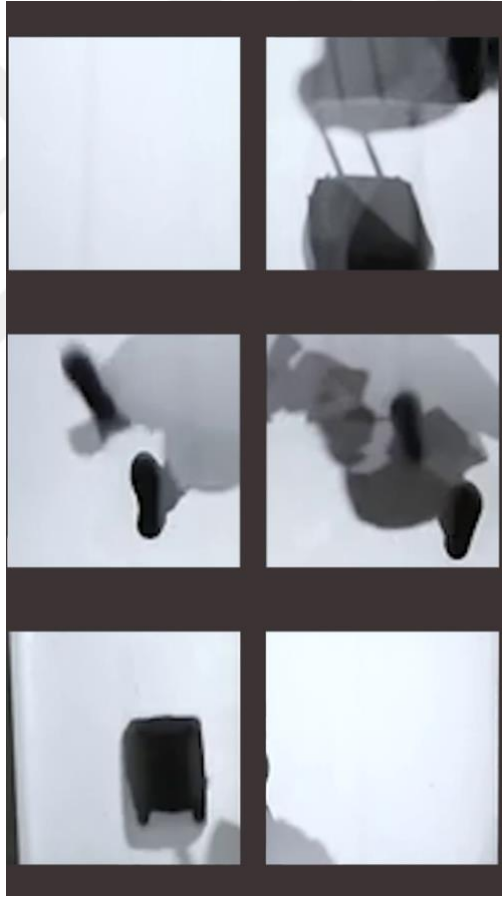
Görsel 69. Erinç Ulusoy. Birinci Seviye (Detay). 2021. (Kişisel Arşiv)

Uygulamalar bölümünde yer alan tüm işler, önceden kaydedilmiş görüntüler üzerinden tasarlanarak mekana taşınmıştır. Öncesi tasarlanarak, varyasyonlar hesaplanarak ve yeri geldiğinde mekana göre birçok defa denenerek nihai final çıktısına ulaşılmaktadır. Bu nedenle sergilemede yalnızca bir projeksiyon ve servis edilecek görüntünün içinde kayıtlı olduğu ortam oynatıcı bulunmaktadır.

Yüzeyi kaldırma ve arkasında ne olduğunu gösterme fikri üzerine ortaya konulan işlerden biri olan Gidiş Katı (2022), önceliği şaşırtmak ve mizah öğelerini ön plana çıkartmak olan çalışmalardandır. Alt metni yoktur. Fikir, tamamen fantezi üzerine oluşmaktadır. Mekanı değiştirmek ve yüzeylerin üzerinde bir illüzyon yaratarak izleyiciyi şaşırtmayı hedefler.

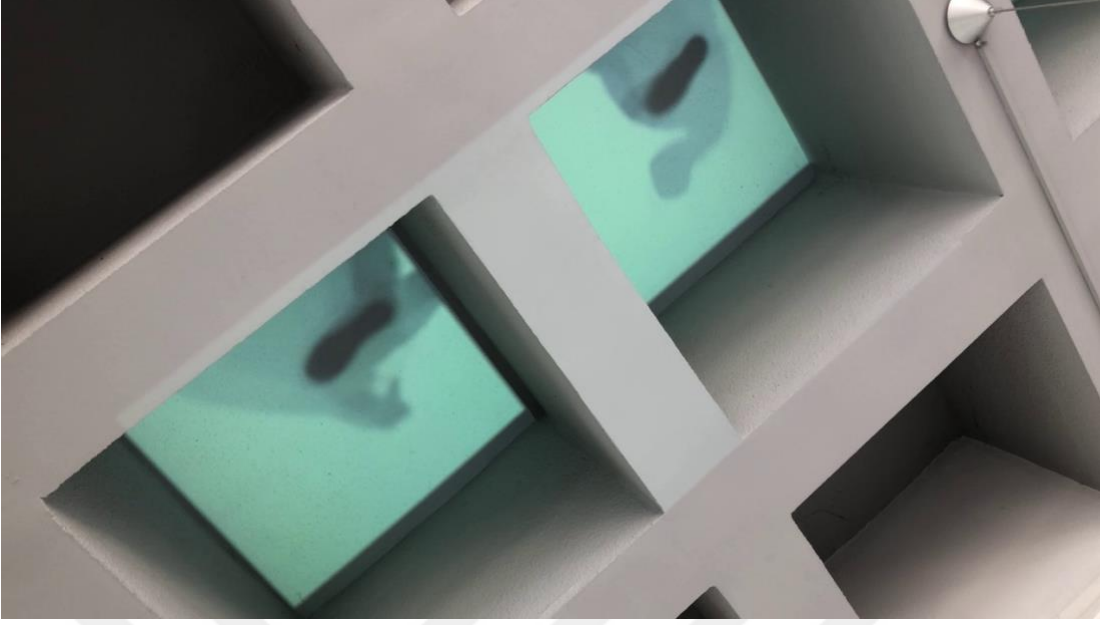
Bu tür çalışmalar yaparken sahip olunan teknolojiye uygun bir şekilde işi tasarlamak önem arz etmektedir. Mekanı seçerken o mekanın ne kadarlık bir kısmını tuval olarak kullanılacağı sorusu oluşur. İlk cevap uygulayıcının etkili olacağını umduğu kadarıdır. Bu etki için gerekli ekipmanınız yoksa planınız değişebilir.

Örneğin Gidiş Katı adlı çalışmada öncelikle video yerleştirmesinin yer alması için tasarlanan alan bir mimarinin tavanındaki hücrelerdir. Her bir kenarı 70 cm olan bu hücreler yaklaşık 480 cm yükseklikte yer almaktadır. Video yerleştirme altı adet karede yapılmak üzere tasarlanmıştır (Görsel 70).



Görsel 70. Erinç Ulusoy. Gidiş Katı, İlk Taslak Video Dosyasından Bir Kare. 2021. (Kişisel Arşiv)

Çalışmanın ilk yerleştirme denemesinde 5.000 ansi lumen kuvvetindeki projeksiyonun objektifinin yeteri kadar geniş olmadığı keşfedilir. Zeminden tavana olan mesafeden yaklaşık üç hücreyi doldurduğu keşfedildiğinde uygulama net olarak projeksiyon başına iki hücrede uygulanmak üzere değiştirilir (Görsel 71).



Görsel 71. Erinç Ulusoy. Gidiş Katı. 2021. (Kişisel Arşiv)

Bu tür deneyimler, bu tarz işleri üretmek için aranan ve hali hazırda pahalı olan bir teknolojik gereksinimler listesini güncellemeye ve sınırları özellikle maddi olarak zorlamaya, yetişilemediği takdirde çeşitli sponsor ya da destekçi arayışına başvurmaya yönlendirmektedir.

Tek bir ya da birkaç çalışma üzerinden ulaşılabilmenin mümkün olabileceği teknik gereksinim ve ekipmanlar listesi, kapsamlı solo bir proje söz konusu olduğunda daha büyük bir maddi yeterlilik doğurmaktadır. Özellikle gündüz ortamlarında güçlü projeksiyonlar ya da led paneller kullanmak ilk uygulamada ve devamlılıkta büyük masraflardan bahsetmemize neden olabilmektedir. Bu da tekrar bizi videonun kalıcılığı ve sergileme sorunsalları konusundaki tartışmalara götürebilmektedir. Video, bir heykel, bir resim, bir seramik ya da bir fotoğraf gibi tek başına bir mekanda bir alan kaplayarak kendini var edebilecek potansiyele ne yazık ki sahip değildir. Atası olan sinema ve onu eleştirmek üzere ortaya çıktığı televizyon gibi mutlak bir enerjiye ve yer yer kontrole ihtiyacı vardır.

Raporda yer alan çalışmaların araştırmaya da adını veren, teknik anlamda mekanın kendi olasılıklarını kullanarak onun üzerinde görüntü yüzeyleri yaratan çalışmalarından üretilen bir diğer seri ise “Mekanın Hafızası” adını taşımaktadır. Bu seride, yüzeyde kalan ve baskın olan ana yöntem; duvarları kaldırarak arkasını seyirciye gösterme çabasıdır. İşlerin alt metninde benimsenen duruş / teknik; işin eşzamanlı oynatılmasından -sunulmasından- çok, mekanın geçmiş

tarihli kayıtlarını kullanarak bu mekanlarda zaman koridoru açma deneyimi sağlamaya çalışmaktır (Görsel 72). Bu tavrı ile diğer çalışmalardan çok daha farklı bir destur oluşturma çabası güder. Bunu da belgesel sinemacılığında aşına olduğumuz doğalcılık anlayışını benimseyen gözlemci tarz üzerinden kayda alarak gerçekleştirir.

Seyirci bilinçli olarak kişiselliiksiz bir gözlemci konumuna oturtulur. Bu, yargılayıcı bir ton yaratabilir ya da çerçevede ön planda yer alan cisimlermişçesine seyircileri kendilerini sahneye katmaları için çaba harcamaya itebilir yahut bu iki etkiyi birleştirebilir (Brown, 2014. s. 16).



Görsel 72. Erinç Ulusoy. Mekanda II. 2021. (Kişisel Arşiv).

Yüzey üzerinde yer alan görüntü, yüzeyin arkasında yer alan mekanın geçmişidir. Geçmiş, kaydın yapıldığı tek tarih üzerinden izleyici ile buluşur. Tarihteki zaman aralığı ise deęişkendir. Kimi kayıt yarım saatlik kısa bir dökümantasyon, kimisi 12 ya da 24 saatlik uzun ve kesintisiz bir kayıttır.

Üretimin birinci aşamasında arka planında deęerli ya da sıradan, hareket unsurunun minimal ya da maximal düzeyde yaşandıęı bir geçmiş olduğunun gösterilebileceęi mekan seçilir. İkinci aşama, dijital kayıt ortamının sağladıęı avantajı kullanarak, duvarın arkasında olan bitenin -kurmaca uygulanmadan- en yalın gözlem ile kayıt altına alınma aşamasıdır. Üçüncü aşama ise bu kaydın, duvarın geçirgenliğini gerçekte fiziksel olarak sağlayamayacağı, lakin enstrumanın sağladıęı avantaj ile bunu sanal olarak sağlatabileceğimiz yüzeye yerleştirmektir.



Görsel 73. Erinç Ulusoy. Mekanda II. 2021. (Kişisel Arşiv).

Bu serideki bazı çalışmalar görüntü aktarımını projeksiyonlar eşliğinde gerçekleştirirken, bazıları ise; televizyon, monitor ya da küçük boyutlu dahili ekranlı ortam oynatıcıları kullanılarak mekanın geçmişinin taşınmasına yardımcı olmaktadır.

Mekanda III: Koridor buna bir örnektir (Görsel 74). Görüntü kaynağının kasesını ve onun olasılıklarını kullanmak ve hatta bu olasılıkları değiştirmek, çalışmaları sergilerken enstalasyonun plastik etkisini arttırmak üzerine yapılan hamlelerdir.



Görsel 74. Erinç Ulusoy. Mekanda III: Koridor. 2022. (Kişisel Arşiv).

Video Sanatı medyumunu anlatisına teknik olarak seçen sanatçılar bir şekilde kablolar ile uğraşmak zorundadır. Bu kaçınılmazdır. Genellikle modernist bir tavır ile temiz bir sergileme ideali peşinde olanlar için kablolar kabustur. Buradaki uygulamalarda ise bu kablolar çalışmalar ile barışık ve onların birer parçasıdır. Uzarlar, kısalırlar, azalır ya da çoğalırlar. Bu, bilinçli bir dokunuştur ve sonraki çalışmalara hem fikir olarak, hem de teknik olarak kulvar açma potansiyelini taşımaktadırlar.

Diğer çalışmaların aksine mekan üzerine tasarlanmayan ama yine bir görüntü aktarım cihazı olan televizyonu kullanarak yapılan Kıyidakiler (2020) adlı çalışma ile, görüntünün doğmadan önceki elektrik sinayli olan “atom” haline gidilir (Görsel 75).



Görsel 75. Erinç Ulusoy. Kıyidakiler (Detay). 2020. (Kişisel Arşiv).

Tekrar baştan başlama düşüncesi ile kurgulanabilir bir video dosyasını oynatacak görüntü oynatıcı kaynağı aradan çıkarmak ve sadece elektrik sinyali üzerinden çok tanıdık ve video sanatı için arkaik sayılacak bir temelden başlamak görüntüye hakim olmayı değil, üzerine kavramı düşünme ile mümkün olabilecektir. Bu noktada video heykel tekniği tekrar denkleme girmektedir.

Kıyidakiler adlı çalışma plastik bir etki üzerinden oluşmuştur. İnorganik ve organik maddelerin yarattığı tezatlık önem arz eder. Birbirine tezat üç maddeden oluşan yerleştirme, 37 cm çapraz genişliğinde bir televizyon ekranı; üzerine gelen ama ilk bakışta algılanmayan asetat ve çam iğnelerinden oluşur. Doğal olan ile yapay olanın bir araya gelmesinde insan metaforu kurulmaya

çalışılır. am iğnelerinin koklerine vuran salınım bir sazlıđı andırır. İğnelerden herbirisi bir bireyi temsil etmek iin yerleřtirilmiřtir. Herbir gunmz insanının bađlı olduđu grntnn temelindeki atom paracıklarını organik-inorganik bir uygulama ve lirik bir isim eřliđinde ele almaya alıřılmıřtır.



Grsel 76. Erin Ulusoy. Mirasyediler. 2020. (Kiřisel Arřiv).

Gnmzde, gnlk yařantılarımızda grntye kolayca sahip olunan bir dnemde yařanmaktadır. Bireyler, artık gnlk grnt servisinin yapılacađı saatlerinin beklendiđi o yıllardan ok uzaktadırlar. İstedikleri anda grntye ulařabilme ve milyonlarca eřitliliđin iinde kendine uygun elbiseyi bulabilmek gibi bir imkan vardır. Bu noktada tehlike ise, niteliđin kaybolma ya da saklı kalmasıdır. Bu bađlamda kendini temellere gtrme ve oradan yeni bir yol oluřturma fikri ile teknik anlamda bařlayan srete ele alınan alıřma ile, tketim toplumunun sadık olmama zelliđi zerine eleřtirilerel bir alıřma yapılması hedeflenmektedir.

Mirasyediler adlı bu alıřmada, hazır nesnelere zerinden kurulan eřitli varyasyonlarda olabilen kompozisyon eřliđinde ereve ayaklıđının yalın strktr zerine halk arasında karıncalanma olarak adlandırdığımız statik bozukluđun bir simlasyonu yansıtılır (Grsel 76).

Televizyonlarda arka planda oluşan kozmik radyasyonundan kaynaklanan rahatsızlık, hepimizin deneyimlediği bir şeydir. Televizyonunuzu yayın almayan herhangi bir kanala ayarlayın. Gördüğünüz dans statüğünün yaklaşık yüzde biri Büyük Patlama'nın bu eski kalıntısı tarafından açıklanıyor. Bir daha televizyonunuzda yayın olmadığından şikayet ettiğinizde ve bu ekranı gördüğünüzde, evrenin doğuşunu her zaman izleyebileceğinizi unutmayın (Bryson, 2003 s. 8).



Görsel 77. Erinç Ulusoy. Mirasyediler (Detay). 2020. (Kişisel Arşiv).

Sinema, deneysel sinema ya da video prodüksiyondan bahsederken görüntü ve sesi ayrı düşünemeyiz. Bir hikaye anlatıcılığı yaparken ve bu anlatıcılık özellikle verilen bazı temalar üzerinden ya da sipariş bir çalışma olarak ele alınıyorsa sesi ve görüntüyü ayrı düşünmek, buna cesaret etmeye çalışmak çok olası olmamakla beraber çok risklidir.

Video Sanatı'ndan bahsederken aynı şeyi söylemek zorunda değiliz ve bunu istediğimiz gibi esnetme imkanına sahibiz. Bu raporun araştırma kısmında da uygulama kısmında da bir çok video çalışması ses kanalından yoksundur. Ona ihtiyaç duymaz ve hatta onsuz tasarlanmıştır. Lakin aynı okuma ile tek başına sesi de bir video kanalına ihtiyaç duymadan sanat ortamına sokabiliyoruz. Buna dair ilk örnekleri araştırma bölümünde Fütüristler içerisinde Luigi Rusollo ve daha sonrasında Fluxus hareketinde John Cage ile deneyimlemiştik.

Bu noktada uygulamalar arasında bir ses enstalasyonu ile karşılaşmaktayız. Sesin olasılıklarının izleyiciyi bir illüzyon içine sürükleyebilme ihtimali, uygulamalar dahilinde video enstalasyonlarda hakim olunmuş ama ses ile hiç denenmemiştir. Bu deneyim ile sesi istenilen yere taşımak ve onu bir kütleye çevirmek üzerine çalışmalar tasarlanmıştır (Görsel 78).



Görsel 78. Erinç Ulusoy. Inhale, Exhale. 2021. (Kişisel Arşiv).

Bu çalışmalardan burada bulunmayan diğer ses denemelere göre bir seviye daha olgun olarak uygulamalar bölümünde yer verilen “İçimize Çekiyoruz - Dışarı Bırakıyoruz / Inhale, Exhale” adlı çalışmada, doğadan galeri ortamına taşınan organik bir kütlenin içine ses birimi yerleştirilmektedir (Görsel 79).



Görsel 79. Erinç Ulusoy. Inhale, Exhale (Detay). 2021. (Kişisel Arşiv).

Ses biriminin içinde didgeridoo enstrümanı ile çalınmış çift notalık bir ses bulunmaktadır. Didgeridoo'nun bass tınısı nedeni ile yaydığı titreşim, organik yüzeyi titretmekte ve yerleştirme zamanla kendi oturumunda değişiklikler göstermekte ve sabit kaldığı anı bulduğunda ise yerleşik kalmakta ve sadece titreşim hissettirmektedir.

SONUÇ

Mekanlar, bizi çerçeveleyen, sınırlandıran ya da tam aksine özgür kılan, kişiselleştirebildiğimiz ve bizlere kişisel tanımlamamızı sorgulatan uzamlar sunar. Bu uzamlara sanat ortamında müdahale etmek anıtsal anlamda fiziksel müdahaleler ve yapı kurumu ile olabileceği gibi, elektronik veya dijital dalgalar eşliğinde yanılsamaya yönelik olasılıklarla da yapılabilmektedir.

Bu olasılıklar eşliğinde oluşan alanlardan olan Video Enstalasyon, mekana ve yaratıcı bir dokunuşa ihtiyaç duymaktadır. “Video Enstalasyon: Mekan ve Görüntü Yüzeyleri” adlı bu çalışma ile bu ihtiyacın karşılanmaya çalışıldığı işler araştırılmıştır. Ulusal ve Uluslararası alanlarda imza atılan çalışmalar ile, bu çalışmaların arkasında yatan dinamikler incelenmiştir.

Araştırma sonucunda içinde bulunulan zamana ve özellikle teknolojik gelişimlere bağlı olarak Video Sanatı'nın hâlen bir kuluçka döneminde olduğunu söylemek yanlış olmaz. Yarım asırdan fazladır sanatın bir alanı olarak kabul edilmiş bu medyumun tutuk yanı ve zaman zaman atak yapan ama çoğunlukla utangaç davranan varoluş trafiğini, yeni olasılıklarla başka bir noktaya çıkarma ihtimali ya da alanını tamamen başka bir başlığa bırakma ihtimali eşit sayılabilir.

Her imgenin neredeyse video medyumu ile önümüze geldiği bu dönemde, Video Sanatı'nın bu kimlik bunalımı ya da pasif duruşu bu sanat alanının alt başlıkları ile rotasının ne olacağı sorusunu yanında taşımaktadır.

KAYNAKLAR

1914 - 1918 Online. Erişim: 27.03.2022.

https://encyclopedia.1914-1918-online.net/article/exile_and_migration_switzerland

Academic. Erişim: 09.04.2022. <https://en-academic.com/dic.nsf/enwiki/419124>

Altunay, D. Alper. (2013). Sanatın Ortamında Video. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Altunay, D. Alper. (2004). Mekanik Sanattan Elektronik Sanata Geçiş ve Video Sanatı. Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Antmen, Ahu. (2008). 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar. İstanbul: Sel Yayıncılık.

Arapoğlu, Fırat. (2015). Estetik bir Direniş Hareketi: Fluxus. Sanat Yazıları, 32, s.37.

Erişim: 22.04.2022.

http://sanatyazilari.hacettepe.edu.tr/img/1549591472015_9789544940i.pdf

Arter. Erişim: 21.01.2021 <https://www.arter.org.tr/tr/kutlug-ataman>

ArtReview. Erişim: 09.05.2022 <https://artreview.com/april-2015-review-nil-valter/>

Anadolu Ajansı. Erişim: 27.03.2022

<https://www.aa.com.tr/tr/kultur-sanat/dunden-bugune-sinemanin-yolculugu/1603789#:~:text=%C4%B0lk%20filmin%201895'te%2C%20ilk,%C4%B1n%20C3%BCzerinden%2092%20y%C4%B1%20ge%C3%A7ti.>

Baker, Ulus. (2015). Beyin Ekran. Ege Berensel (Ed.) İstanbul: Birikim Yayınları.

Bayraktar, Nilgün. (2016). Mobility and Migration in Film and Moving Image Art: Cinema Beyond Europe. New York: Routledge.

Balsom, Erika. (2017). After Uniqueness: A History of Film and Video Art in Circulation. New York: Columbia University Press.

Berensel. Erişim: 19.05.2022 <https://www.egeberensel.com/index.php/project/panoptikum/>

Bora, Tanıl. (2020). Aktivizm. Birikim. Erişim: 20.04.2022.

<https://birikimdergisi.com/haftalik/10371/aktivizm>

Boyle, Deirdre. (1997). Subject to Change: Guerilla Television Revisited. New York: Oxford University Press Inc.

Bozan, Yüksel. (2019). Fütürizm Akımı Kapsamında Ünlü Sanatçılar Ve Figüratif Eserleri.

(Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi) Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Birleşik Sanatlar Ana Sanat Dalı. Kütahya.

Brown, Blain. (2014). Sinematografi: Kuram ve Uygulama (S. Taylaner, Çev.). İstanbul: Hil Yayın.

- Bryson, Bill. (2003). a Short History of Nearly Everything. New York: Random House Inc.
- Canikligil, İlker. (2007). Dijital video ile Sinema. İstanbul: Pusula Yayıncılık.
- Cubitt, Sean. (1993). Videography Video Media as Art and Culture. New York: St. Martin's Press Inc.
- Elder, R. Bruce. (2013). DADA, Surrealism, And The Cinematic Effect. Ontario Wilfrid Laurier University Press.
- Electronic Arts Intermix. Erişim Tarihi: 02.04.2022. <https://www.eai.org/titles/nam-june-paik-edited-for-television>
- Electronic Arts Intermix. Erişim Tarihi: 02.04.2022. http://www.eai.org/user_files/supporting_documents/Video%20Art%20Review_Paik_Nov%201980.pdf
- Elwes, Catherine. (2005). Video Art a Guided Tour. Londra: I.B.Touris & Co Ltd.
- Erdem, Serra. (2019). Geçmişten Günümüze Dada Hareketi ve Modern Tasarım Sanatına Etkisi, Sanat ve Tasarım Dergisi, s. 127-140. Erişim: 31.03.2022 <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/902986>
- Es, Pakize. Yeni Dünyanın Sanatçıları: Fütürist Sanat Eserleri. Wann Art. Erişim: 27.03.2022. <https://wannart.com/icerik/8395-yeni-dunyanin-sanatcilari-futurist-sanat-eserleri>
- File Under Art. Erişim: 02.04.2022. https://www.youtube.com/watch?v=TEs_3y7ZWog
- Generali Foundation. Erişim: 30.04.2022. http://foundation.generali.at/en/collection/artist/export-valie/artwork/splitscreen-solipsismus.html#.Ym07M_PP2L8
- Guggenheim. Erişim: 10.12.2020. <https://www.guggenheim.org/blogs/the-take/the-year-video-art-was-born>
- Güvenç, Özge. (2018). Doris Lessing'in Kısa Öykülerinde Performatif Cinsiyet Roller ve Göçebe Eylemler Yoluyla Alternatif Mekanların Yaratılması. (Yayınlanmamış Doktora Tezi) Sosyal Bilimler Enstitüsü. İngiliz Edebiyatı ve Kültür İncelemeleri Anabilim Dalı. Ankara.
- Gompertz, Will. (2015). "Pardon Neye Bakmıştınız?" – Modern Sanatın 150 Yıllık Şaşırtıcı, Sarsıcı, Kimi Zaman da Tuhaf Hikayesi. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Hattfield, Jackie. (2015). Experimental Film and Video. Barnet: John Libbey Publishing Ltd.
- Hayden, Malin Hedlin. (2015). Video Art Historicized: Traditions and Negotiations. Surrey: Ashgate Publishing Limited.
- HG Masters. Green Art Gallery. Erişim: 15.05.2022.

<https://www.gagallery.com/attachment/en/5e275cd8da7bbc4c018b4568/News/5e2769d4da7bbc4c018b5ed8#:~:text=Hale%20Tenger's%20Where%20the%20Winds,rest%20Fr ench%20and%20other%20Europeans.>

İnan, İlhan. (2012). The Philosophy of Curiosity. New York: Routledge.

Jstor. Erişim: 22.05.2022. <https://www.jstor.org/stable/30023918>

Kaizen, William. (2016). Against Immediacy Video Art and Media Populism. Lebanon, NH: Dartmouth College Press.

Kavrakoğlu, Füsün. (2016). Çağdaş Sanata Varış 202 / Video sanatı 1. Kavrakoglu.com.

Erişim: 20.02.2020. <https://kavrakoglu.com/cagdas-sanata-varis-202-video-sanati-1/>

Kaye, N. (2008). Video Presence: Tony Oursler's Media Entities. PAJ: A Journal of Performance and Art, 15-30. Erişim: 21.01.2021.

http://www.jstor.org/stable/30131068?seq=1#page_scan_tab_contents

Keşaplı, Onur. (2016). Man Ray ve Sinema Dada. Azizim Sanat Örgütü. Erişim: 29.03.2022.

<http://www.azizmsanat.org/2016/12/26/man-ray-ve-sinema-dada-onur-kesapli/>

Kılıç, Levend. (1996). Video Sanatı Eleştirel Bir Bakış. İstanbul: Hil Yayınları.

Kınay, Cahid. (1993) Sanat Tarihi. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

Library of Congress. Erişim: 20.03.2021. <https://www.loc.gov/static/collections/edison-company-motion-pictures-and-sound-recordings/articles-and-essays/history-of-edison-motion-pictures/origins-of-motion-pictures.html>

Lynton, Norbert. (2004). Modern Sanatın Öyküsü. (C. Çapan, S. Öziş Çev.) İstanbul: Remzi Kitabevi.

Marketing. Erişim: 08.04.2022

<https://www.marketingmag.com.au/hubs-c/adman-warhol-before-pop/#:~:text=When%20considering%20his%20pop%20art,eventually%20became%20his%20own%20brand.&text=Andy%20Warhol%20is%20not%20the,get%20a%20start%20in%20advertising.>

Meigh-Andrews, Chris. (2013). A History of Video Art. Londra: Bloomsbury Publishing Inc.

MoMA. Erişim: 03.04.2022. <https://www.moma.org/collection/works/88833>

MoMA. Erişim: 03.04.2022.

https://www.moma.org/learn/moma_learning/joan-jonas-vertical-roll-1972/

Mondloch, Kate. Screens. (2010). Minneapolis: University of Minnesota Press.

Museum of Technology. Erişim: 10.12.2020.

http://www.museumoftechnology.org.uk/objects/_expand.php?key=1153

National Geographic. Erişim: 24.02.2021.

[https://www.nationalgeographic.com/history/world-history-magazine/article/creation-of-the-motion-picture-lumiere-brothers#:~:text=The%20Lumi%C3%A8res%20held%20the%20world's,Workers%20Leaving%20the%20Lumi%C3%A8re%20Factory\).](https://www.nationalgeographic.com/history/world-history-magazine/article/creation-of-the-motion-picture-lumiere-brothers#:~:text=The%20Lumi%C3%A8res%20held%20the%20world's,Workers%20Leaving%20the%20Lumi%C3%A8re%20Factory).)

Independent. Erişim: 27.03.2022.

<https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/art/great-works/great-works-dynamism-of-a-dog-on-a-leash-1912-giacomo-balla-1781174.html>

Oflas, Melis. (2008). Dada Manifestoları. İstanbul: Altıkırkbeş Yayın.

Orhan, Suzan. (2019). Çağdaş Fotoğrafta Hazır-İmge Kullanımı. Sanat Yazıları, 40, s.253.

PMC. Erişim: 10.02.2021. <http://projection-mapping.org/the-history-of-projection-mapping/>

Popper, Frank. (1993). Art of The Electronic Age. New York: Harry N. Abrams Inc.

Richards, Mary. (2010). Marina Abramovic. New York: Routledge.

Rush, Michael. (2001). New Media in Late 20th-Century Art. London: Thames-Hudson Ltd.

Rush, Michael. (2007). Video Art. London: Thames-Hudson Ltd.

Sağkan, Anı. Erişim: 05.01.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=-Y3bRD3XHdM>

SALT Araştırma. Erişim: 17.05.2022. <https://archives.saltresearch.org/handle/123456789/189323>

SALT Araştırma. Erişim: 17.05.2022. <https://archives.saltresearch.org/handle/123456789/189789>

Sanart. Erişim 19.05.2022 <http://www.sanart.org.tr/hakkinda/>

TASCHEN. (2004). Duchamp. Köln: Taschen.

TATE. Erişim: 12.04.2022. [https://www.tate.org.uk/art/art-terms/c/conceptual-](https://www.tate.org.uk/art/art-terms/c/conceptual-art#:~:text=Conceptual%20art%20is%20art%20for,1960s%20to%20the%20mid%2D1970s.)

[art#:~:text=Conceptual%20art%20is%20art%20for,1960s%20to%20the%20mid%2D1970s.](https://www.tate.org.uk/art/art-terms/c/conceptual-art#:~:text=Conceptual%20art%20is%20art%20for,1960s%20to%20the%20mid%2D1970s.)

The Flash Pack. Erişim: 20.03.2021

<https://itstheflashpack.com/the-lens/a-brief-history-of-bullet-time-aka-the-matrix-effect/#:~:text=It's%20a%20visual%20effect%2C%20also,the%201999%20film%20The%20Matrix>

Westgeest, Helen. (2016). Video Art Theory: A Comparative Approach. Batı Sussex: John Wiley & Sons Inc.

Wikipedia. Erişim: 10.01.2021. <https://tr.wikipedia.org/wiki/Mek%C3%A2n>

Wikipedia. Erişim: 20.03.2021. https://en.wikipedia.org/wiki/Louis_Le_Prince

Wikipedia. Erişim: 30.03.2021. https://en.wikipedia.org/wiki/Louis_Le_Prince

Wikipedia. Eriřim: 10.05.2021. https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_pastoral_visits_of_Pope_Paul_VI

Wikipedia. Eriřim: 15.03.2022. <https://tr.wikipedia.org/wiki/F%C3%BCt%C3%BCrizm>

Wikipedia. Eriřim: 27.03.2022. https://en.wikipedia.org/wiki/Sound_art

Yařar, Ecemnaz. (2020). Bir Akım Bir Eser: Pop Art. Wann Art. Eriřim: 08.04.2022

<https://wannart.com/icerik/25819-bir-akim-bir-eser-pop-art>

Zeynebiye TV. Eriřim: 15.05.2022. <https://youtu.be/GAdTrEIF688?t=147>

Zeytinođlu, E. (2014). Video Sanatı: Nereden Nereye? Eriřim: 05.01. 2021.

<http://www.artfulliving.com.tr/sanat/video-sanati-nereden-nereye-i-266>



Etik Beyanı

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sanat Çalışması Raporu Yazım Yönergesi'ne uygun olarak hazırladığım bu Sanat Çalışması Raporunda,

- Sanat Çalışması Raporu içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- atıfta bulunduğum eserlerin bütününe kaynak olarak gösterdiğimi,
- kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- bu Sanat Çalışması Raporunun herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir Sanat Çalışması Raporu çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

27 / 06 / 2022

Erinç ULUSOY

Yüksek Lisans
Sanat Çalışması Raporu Orijinallik Raporu

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
Güzel Sanatlar Enstitüsü

Sanat Çalışması Raporu Başlığı: Video Enstalasyon: Mekan ve Görüntü Yüzeyleri

Yukarıda başlığı verilen Sanat Çalışması Raporumun tamamı aşağıdaki filtreler kullanılarak Turnitin adlı intihal programı aracılığı ile Tez Danışmanım tarafından kontrol edilmiştir. Kontrol sonucunda aşağıdaki veriler elde edilmiştir:

Raporlama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
27.06.2022	97	129,962	14.06.2022	8	1863583252

Uygulanan filtreler:

1. Kaynakça hariç
2. Alıntılar dâhil
3. 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sanat Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. (27 / 06 / 2022)

Eriñç ULUSOY

Öğrenci No.: N19232078

Anasanat/Anabilim Dalı: Heykel Anasanat Dalı

Program:

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
X			

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.

Prof. Turhan ÇETİN

**Master's
Art Work Report Originality Report**

HACETTEPE UNIVERSITY
Institute of Fine Arts

Title : Video Installation: Space and Image Surfaces

The whole art work report is checked by my supervisor, using Turnitin plagiarism detection software taking into consideration the below mentioned filtering options. According to the originality report, obtained data are as follows.

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
27.06.2022	97	129,962	14.06.2022	8	1863583252

Filtering options applied are:

1. Bibliography excluded
2. Quotes included
3. Match size up to 5 words excluded

I declare that I have carefully read the Hacettepe University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval. (27 / 06 / 2022)

Eriř ULUSOY

Student No.: N19232078

Department: Sculpture Department

Program/Degree:

Master's	Proficiency in Art	PhD	Joint Phd
X			

SUPERVISOR APPROVAL

APPROVED
Prof. Turhan ETİN

YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

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

Sanat Çalışması Raporunun kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve sanat çalışması raporunun tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Sanat çalışması raporumda yer alan, telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversite'ye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan **Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge*** kapsamında tezim/sanat çalışması raporum aşağıda belirtilen haricinde YÖK Ulusal Tez Merkezi/ H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

Enstitü yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... yıl ertelenmiştir. (1)

Enstitü yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir. (2)

Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

27 / 06 / 2022

Erinç ULUSOY

*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge

- (1) Madde 6.1. Lisansüstü tezle ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.
- (2) Madde 6.2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmasını ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.
- (3) Madde 7.1. Ulusal çıkarılan veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü teziere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

Tez Danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.

