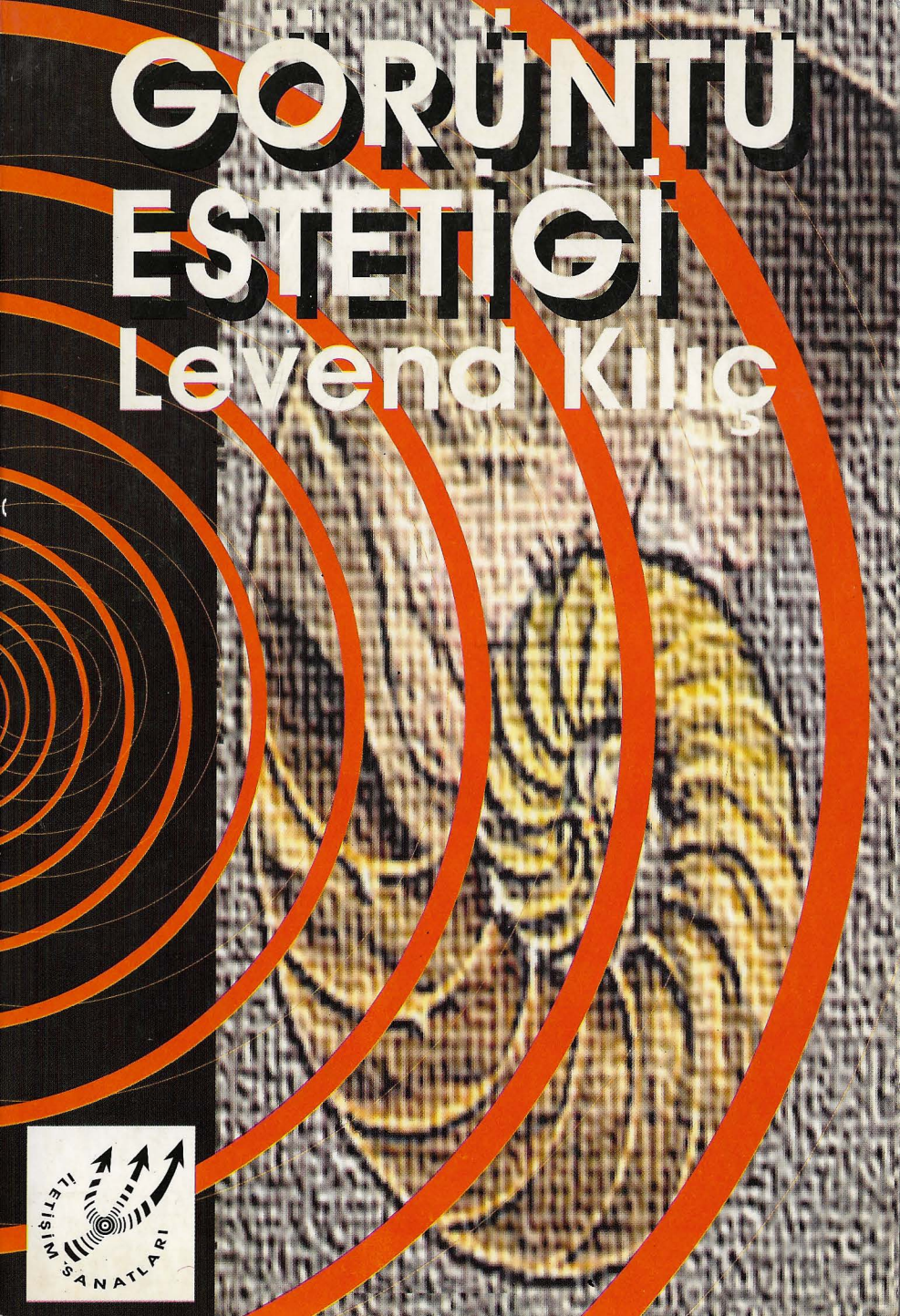
GÖRÜNTÜ ESTETİĞİ

Levend Kılıç



İLETİŞİM SANATLARI

GÖRÜNTÜ ESTETİĞİ

Kavram Yayınları
95
Kavram İletişim 1
Birinci Basım: Eylül 1994
Kavram Yayınlarında Birinci Basım: Ekim 1995

Dizi Editörü: Levend Kılıç

Kapak Tasarımı: Barış Kaynak-Evren Veral
Tüm yayın hakları saklıdır.
Tanıtım için yapılacak kısa alıntılar dışında
yayıncının izni olmaksızın hiçbir yolla çoğaltılamaz.

ISBN 975 360 088 X
Türkiye Genel Dağıtımı: DADA
tel: (0212) 249 51 10/11, fax: 251 44 49
Dizgi Kavram, Baskı ve cilt: Numune
Kavram Billurcu Sk. 3/3 Beyoğlu, İstanbul
tel: (0212) 244 02 85, fax: 245 25 22

GÖRÜNTÜ ESTETİĞİ

LEVEND KILIÇ

KAY
RAM

Betül ve Uygar'a

İÇİNDEKİLER

Önsöz	7
Eski Ağıza Yeni Tad Video Art	9
Önce Işık	23
Her Şeyi Kuşatan Renk	41
Yüzeyin Sınırlanışı	59
Görüntü Boyutu	75
Ses Boyutu	89
Şekil Kaynakçası	97
Kitap Kaynakçası	99
Makale Kaynakçası	105
Sözlük	109
Dizin	113

Önsöz

Bu kitap elektronik görüntünün gizemli dünyasını daha yakından tanımak isteyenler içindir. Günümüz insanı elektronik görüntüyle içli dışlı; ama televizyonun ötesinde elektronik görüntüyü tanımıyor. Bir yandan, teknolojinin takip edilemez hızdaki gelişimi elektronik görüntüyü televizyonun asalağı haline getirdi. Öte yandan, hangisi daha iyi diyerek, elektronik görüntü, filmle anlamsız bir yarışmaya sokuldu. Bu kitabın peşine düştüğü amaç da, elektronik görüntünün bir sanat olarak ayrımlaşmış olan konumunu televizyondan ve filmden özgürleştirerek ortaya koymaktır.

Elektronik görüntüyü kullanan sanatçı kendisinden öncekilerden çok farklı bir araçla karşı karşıyadır. Aracın teknik yeterliliklerini bilmenin yanında; sanatçının aracın yapısına uygun estetik gerekliliklerin neler olduğunu da bilmesi gerekmektedir. Bu konu bizi doğal olarak elektronik görüntünün estetik öğelerini tanımaya yöneltmektedir. Bu kitapta yer alan konular da etkili bir anlatım için elektronik görüntünün temel estetik öğelerini tanımlamayı amaçlamaktadır.

Günümüzde çoğu kez televizyon, video ve elektronik görüntü terimleri farklı anlamlarda, bazen de birbirinin yerine kullanılmaktadır. Bu kitapta televizyon, elektronik görüntünün kullanım alanı olan kitle iletişim aracı olarak kullanılmıştır. Video ise yaygın olan iki anlamıyla ele alınmıştır. Birincisi, elektronik görüntünün bütün sürecini kapsayan bir terim olarak. İkincisi, hem birinci tanımlamanın içeriğinden, hem de *Video Art* terimden hareket ederek, elektronik görüntüyle eşanlamda kullanılmıştır.

Bu kitabın hazırlanmasında metin ve görsel malzeme olarak yararlandığım eserleri doğrudan okuyucunun dikkatine sunmaya çalıştım. Bunun nedeni bu eserlerin yaratıcılarına olan saygımın yanında, *Görüntü Estetiği* konusuyla ilgilenenleri söz konusu eserlere yönlendirme

çabasıdır. Bu bağlamda, okuyucu bu kitapta sayısız eserle karşılaşacaktır; ama bunların içinde bazılarını özel olarak anmak isterim. Rudolf Arnheim, *Art and Visual Perception* ve *Visual Thinking,* E. H. Gombrich, *Sanat ve Yanılsama* temel aldığım eserlerin başında yer almaktadır. Beni, hem yaklaşım hem de içerik olarak etkileyen ise Herbert Zettl'in, *Sight Sound Motion: Applied Media Aesthetics* adlı eseri olmuştur. Düşünce ufkumu geliştiren bu başyapıtları özel olarak belirtmek istedim.

Birinci basımın üstünden daha bir yıl bile geçmeden ilgileriyle ikinci basım olanağını sağlayan okuyuculara teşekkür etmek isterim. Kitabın ikinci basımında yer alan değişiklikler daha önce gözden kaçan dil ve yazım düzeltmeleriyle, dizinin yeniden hazırlanmasıyla sınırlı kalmıştır. Ayrıca birinci basımda hatalı olan Şekil: 5.1.a. ve 5.1.c. de bu kez düzeltilmiştir. Bu kitabın hazırlanma sürecinde emeği geçenleri ikinci basımda bir kez daha anmak istiyorum. Elektronik görüntüyü televizyonun çok ötesinde bir sanat olarak tanıyabilmem Prof. Dr. Yılmaz Büyükerşen'in oluşturduğu ileriye yönelik ortamlarda gerçekleşdi. Herbert Zettl'in yaklaşımıyla beni tanıştıran ve Arnheim başta olmak üzere diğer görsel estetik kuramcıların eserlerini yeni bir bakış açısıyla okumamı sağlayan da hocam ve dostum Prof. Dr. Kezban Güleryüz'dür. Görüntü Estetiği, Media Estetiği ve Video Art derslerimi izleyen öğrencilerimin elektronik görüntü sanatına karşı olan ilgileri de beni bu kitabı yazmaya yüreklendirdi. Öte yandan kitabın yazımında Çiler Baş, görsel malzemelerin hazırlanmasında Merter Oral yardımcı oldular. Kavram Yayınları çalışanlarının ikinci basımında emekleri geçti. Bu kitapla ilgili olarak dostum Ahmet Cemal beni yüreklendirdi ve destekledi. Eşim Betül ve oğlum Uygar'ın manevi desteklerini sürekli hissettim. Bu kişilerin hepsine şükran duygularımı sunmak isterim.

Eskişehir, Ekim 1995
Levend Kılıç

ESKİ AĞIZA YENİ TAD VİDEO ART

"... Sanat yapıtının teknik çoğaltılabilirliği dünya tarihinde ilk kez olarak yapıtı kutsal törenin bir asalağı olmaktan çıkartmaktadır." [1]

1 Ekranda oluşturulan görüntü, bir yönüyle çok bilinen, bir yönüyle de pek bilinmeyen bir konudur. Ekrandaki görüntüleri çok iyi biliyoruz, çünkü televizyon olarak bize ulaşan çeşitli kanalların görüntüleriyle içli dışlıyız. Ekrandaki görüntüyü pek bilmiyoruz, çünkü ekranı yani elektronik görüntüyü bir kitle iletişim aracı olan televizyon ile özdeşleştiriyoruz ve ekranı ressamın tuvali gibi göremiyoruz. Öte yandan, elektronik görüntüyü ilk günden beri hep ağabeyisi beyaz perdedeki görüntü ile yarıştırmaktayız. Elektronik görüntü (video), film sanatının ışığa karşı duyarlı yüzey üzerindeki görüntüsünden çok farklıdır. Ekrandaki görüntü filmdeki gibi şeffaf bir yüzey üzerinde oluşmaz. Projeksiyon aygıtıyla yansıtılmaz. Ekrandaki görüntü, ışıklı noktacıklardan oluşur. Yani kendisi ışıktır. Bu temel yapısal farklılık dışında film ile video arasında sayısız farklılıklar vardır. Baskı tekniği ile yapılan resim yağlı boya ile yapılan resme ne kadar benziyorsa video da filme o kadar benzer.

Film sanatı geniş kitleleri izleyici konumunda tutarak kuşatmıştır. Videonun teknolojisi geniş kitlelerin katılımını sağlama açısından filmden çok farklıdır. Video, fotoğrafın yaptığı gibi geniş kitleleri de yaratıcı olarak içine almıştır. 1800'lerin sonlarına doğru Kodak firmasının geliştirdiği fotoğraf makinalarıyla birlikte her isteyen fotoğrafın büyülü

görüntüsünü elde etme olanağına kavuşmuştu. Fotoğrafın teknolojisi geniş kitleleri film sanatında olduğu gibi izleyici konumunda bırakmayarak onlara teknolojisini kullanabilme olanağını sağlamıştır. Susan Sontag, fotoğrafın başlangıcından beri mümkün olan en çok konuyu, resmin içine hiçbir zaman alamayacağı şekilde kapsadığını söylerken önemli bir konuyu da vurgulamaktadır;

"...Fotoğraf makinası teknolojisinin giderek endüstrileşmesi fotoğrafta başından beri var olan bir gücüllüğü belirginleştirmeye yaramıştır; bütün yaşantıları görüntüye dönüştürerek demokratikleştirmek..." [2]

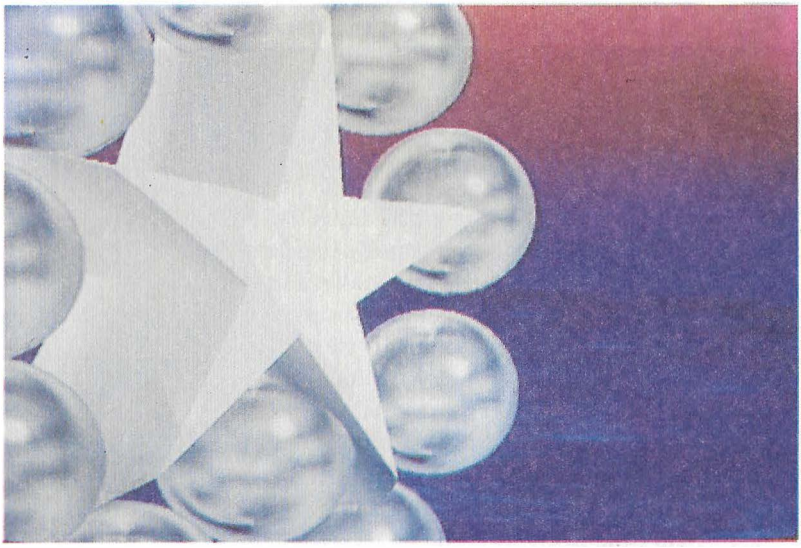
Video da fotoğrafın yıllar önce yaptığını günümüzde kendisini özgürleştirmek açısından televizyona karşı, beyaz perdenin görüntü boyutunu ve yanılsama yönünü zenginleştirmek açısından film sanatına karşı yapmaktadır.

2 Fotoğrafın ortaya çıkış süreci irdelendiğinde resim sanatına bazı olumsuz etkileri olduğu görülür. Örneğin portre çalışmaları fotoğrafla birlikte neredeyse yok olmuştur. Bu ilk bakışta doğrudur. Fotoğrafın böyle bir etkisi olmuştur. Ancak fotoğrafın gelişim süreci içinde daha geniş bir zaman diliminde bakıldığında fotoğrafın resim sanatını daha başka boyutlara yönelttiği görülür. Camera Obscura'nın verdiği görüntüyü resmetmenin ressamların işi olmadığı anlaşılmıştır. (Hiç kuşkusuz şunu da belirtmek gerekir; fotoğraf makinasını ressamca görüntüler elde etmek için kullanan ilk ustalar da, fotoğraf çekmeyi ressamın kaygılarından çok daha ayrı bir şey olarak görmüşlerdi.)[3] Elektronik görüntünün de teknolojik olarak ortaya koyduğu dinamizmin bilincinde olmak gerekir. Televizyonun ikizi radyo için Bertold Brecht şöyle demektedir, "aygıtın daha verimli olması için, o aygıtın toplumsal temellerini yıkmamız gerekir ve birkaç kişinin tekelinde olması da sorgulanmalıdır."[4] Daha 1927'de bu sözleri söyleyen Brecht, böylece, bir kitle iletişim aracı olarak radyonun yaşam içindeki yerini sorgularken bizlere de yeni ufuklar açmaktadır. Bizler de elektronik görüntünün sadece televizyonun emrinde olmadığını anlamalıyız. Onu, çağımızın kutsal aracı televizyonun asalaklığından kurtarmalıyız. Televizyonu bu yönüyle sorgulamalıyız. Bu bakış açısından sorgulamayı ilerletirsek, plastik malzeme olarak elektronik görüntü üzerinde odaklaşırız.

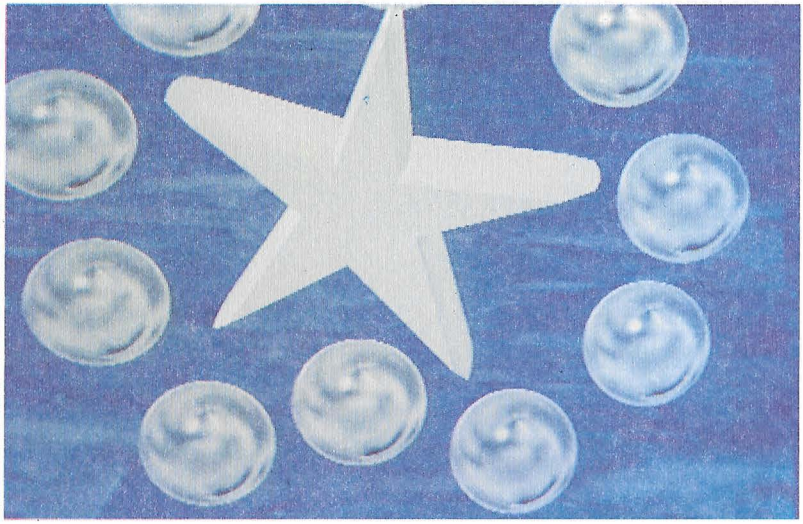
1.1. Çağımızın Yanılsama Sanatı Elektronik Görüntü.



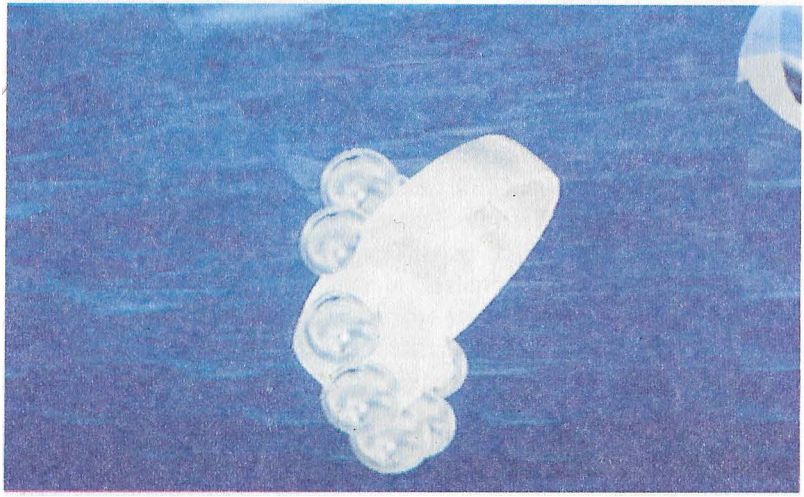
1.1. a



1.1. b



1.1. c



1.1. d

3 Paul Nipkow ilk televizyonun patentini 1884 yılında almıştı. Bir sanat olarak 1960'larda tartışılmaya başlanılan elektronik görüntünün teknolojik olarak bulunuşunun tarihi çoğu kişiyi şaşırtır. Örneğin ilk televizyonun tarihi 1602'de fosforun bulunuşuyla başlar. 1897'de kathot-ışın tüpünün bulunuşuna kadar televizyon sürekli gelişmiştir. Aynı dönemde radyo ve sesli filmin giderek yaygınlaşması televizyonun gelişmesini olumsuz etkiledi. Elektronik görüntü en büyük atağını 1936 Berlin Olimpiyat Oyunları sırasında yaptı. 180.000 kişi bu oyunları elektronik görüntü olarak televizyon ekranından izledi. Bu videonun teknik olarak gelişmesindeki en büyük adını idi. Görüntü ve ses birlikte "canlı yayın" olarak kilometrelerce öteye ulaştı. Bu olay bir yönüyle insanların yaşamını yönlendirecek olan televizyonun ilk denemesi, diğer yönüyle de *video olarak gerçek nesnelerin çok kısa bir sürede üretilen görüntülerinin yine mümkün olan en kısa sürede birden çok mekanda yanılsama olarak* izlenebilmesiydi.

Elektronik görüntünün gelişimini sağlayan bu teknolojik gelişmelerin özünde; tek olan, az kişi tarafından görülen ve bilinen bilgilerin (yazı ve resim olarak) insanın yeniden üreterek çoğaltma tutkusu yatmaktadır. Walter Benjamin, fotoğrafın ortaya çıkışıyla ilgili olarak insanlığın bu önlenemez arzusunu şöyle açıklıyor;

"Bugün insanların, şeyleri kendilerine, ya da daha da fazla, kitleye, daha yakınlaştırmak yönünde olduğu kadar, her durumun biricikliğini aşmak için onu çoğaltmak yönünde de tutkulu bir eğilimleri var."[5]

İnsanlığın bu çoğaltım tutkusu her zaman estetik kaygılardan uzak başlamıştır. Tahtabaskı ile dini metinlerin çoğaltılmasının tek amacı ilgili dinin yaygınlaşmasını sağlamaktır. Bu tekniği kullanan sanatçıların da ilk zamanlarda kaygıları aynı idi. Amaç, dini resimleri mümkün olduğu kadar çok sayıda ve kaliteli çoğaltabilmekti. Aynı tekniği yıllar sonra kullanan sanatçılar ilk gündekinden çok farklı amaçların, estetik kaygıların peşine düştüler.

Bu süreç kitle iletişim araçlarının hepsi için geçerlidir. Bilinen en eski seri çoğaltım aracı matbaa ile Gutenberg 1455'te ilk olarak 290 adet el yazması İncil'i çoğalttı. Matbaa zaman içinde bu amacından çok uzaklaşarak estetik kaygılı çalışmalara doğru gelişti. İlk portre fotoğrafçıları da 17. yüzyılda fotoğrafı bir silüet çıkartma aracı olarak gör-

düler. August Sander ve Man Ray gibi kişiler fotoğrafa estetik kaygılarla yaklaşarak onun kendine özgü teknolojisinden yeni bir sanat alanı yarattılar. 1895'te ilk film gösterisi yapıldığında sergilenen şey, yanılsama olarak gerçekleşen yeni bir çoğaltım teknolojisi idi. Bu teknolojinin de Chaplin ve Eisenstein'e kadar estetik kaygısı olmamıştı.

4 Televizyon kendi tarihi içinde elektronik görüntüyü bir kitle iletişim aracı olarak zengin ve çeşitli nitelikleriyle topluma sunmuştur. Ayrıca kendi yarattığı anlatım diline aşina ve ona has kuşaklar yaratmıştır. Bunun yanında televizyonun yaşam içindeki yeri tartışılırken onun ortadan kaldırılması, varlığının aza indirilmesi görüşleri yaygınlaşmıştır. Ancak, onun ham malzemesi, elektronik görüntüyle televizyon dışında neler yapılabileceği gözardı edilmiştir. Bu konudaki çalışmaları video ile uğraşan avant-garde sanatçılar yapmışlardır. Nam June Paik ve Dara Birnhaum, elektronik görüntünün yeni anlatım biçimlerini arayan ilk kişilerdir.

Televizyonun görüntüsü üzerinde 1960'lı yıllarda yapılan ilk denemeler, Nam June Paik'in ekrandaki elektronik görüntüyü bir mıknatıs yardımıyla bozmasından, kayıt edilmiş bir video bantının oynatırken görüntünün zaman hızına elle yapılan müdahalelerden oluşuyordu. Elektronik görüntünün oluşum süreci ya da çıktısı üzerindeki çalışmalar sonucunda ortaya çıkan bu sürrealist görüntülerin ve ses kuşağındaki kayıtların ne "özü" ne de "sonucu" açısından televizyonla bir ilişkisi vardır. Elektronik görüntü, hem teknoloji hem de görsel estetik öğeler açısından köklü bir geleneğin sonucunda ulaşılan noktadır. Videonun güzel sanatlar tarihi içindeki yerini bir araştırmacı şöyle belirtiyor:

"Pek çok yönden, video, çağdaş yaratıcı ve kültürel ifade adına bilim ve teknoloji sarmalını araştırarak bu yolla kararlı adımlar atanları simgelemektedir. Tıpkı gölge oyununun ve sihirli lambanın, sinemanın tarih-öncesi sayıldığı gibi, fotoğraf ve sinemanın tüm tarihi, elektronik müzik ve bilgisayarın dili de videonun tarih-öncesi olarak tanımlanabilir. Video böylece avant-garde film ve müzik üzerine yapısal denemelerin mantıklı bir çıkış noktasını oluşturmaktadır."[6]

Ekrandaki görüntü geçmişten kendisine kalanlar açısından kelimenin tam anlamıyla *mirasyedi*'dir. Fotoğrafın, film ve televizyonun mirasının üstüne oturmuştur. Bilgisayarın sundukları ise cabasıdır.



1.2. Nam June Paik, ilk video sanatçısı

5 *Bauhaus Okulu*'nun üyelerinden Làszlò Moholy-Nagy, daha 1920'de elektronik görüntünün gelişimini ilk gören sanat kuramcısıdır. Moholy-Nagy 1936 yılında filmin ötesinde ekrandaki görüntüyü bir anlatım aracı olarak görmüştü; "iç mekanda gerçekleştirilen ışık gösterisi" konusuyla ilgili notlarında şunları demektedir:

a) Film; keşfedilmemiş projeksiyon olanaklarıyla, rengiyle, plastik öğeleriyle ve eşzamanlı gösterimiyle; ya tek bir ekranda yoğunlaşan çok sayıdaki yansıtıcı yoluyla ya da odanın tüm duvarlarını kaplayan aynı andaki görüntü dizileriyle oluşur.

b) Làszlò'nun renk aletinde olduğu gibi renk projektörleriyle üretilmiş şekillerin birbiri ardı sıra yansıtılmış ışıkla yapılan gösterimleri, tecrit edilmiş açık bir ortam ya da televizyon aracılığıyla çoğaltılmış bir ortamda olabilir.

c) Tuşları, bir dizi derecelendirilmiş ışık ünitesine bağlı ve belirli maddelerden yapılmış nesneleri ve yansıtıcıları aydınlatan renkli piyano.

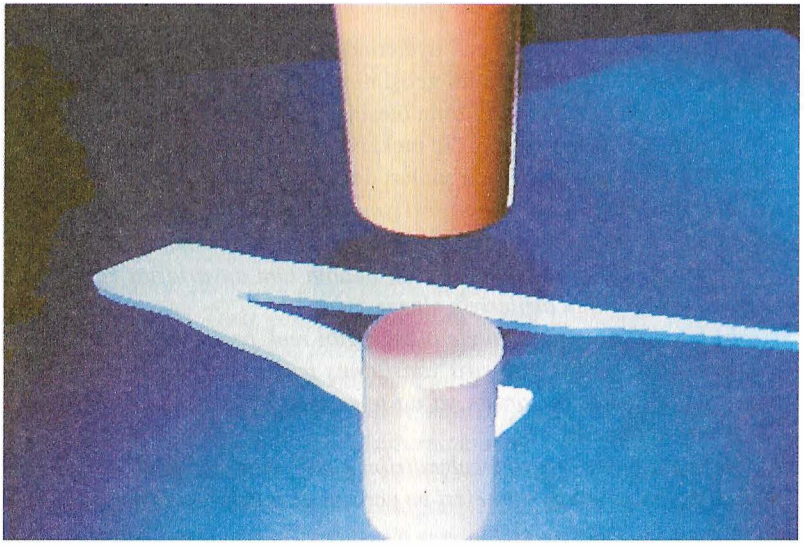
d) Işık freski; binaların bazı bölümleri ya da tek bir duvar gibi dev

boyuttaki mimari ünitelere belirli bir plan çerçevesinde ve yapay ışık odaklanması yoluyla hayat verecektir. (Her olasılığa karşı, tıpkı bugünün kablosuz düzeneklerinde olduğu gibi, bu ışık fresklerini olması için geleneğin evlerinde özel bir bölüm ayrılacaktır.)[7]

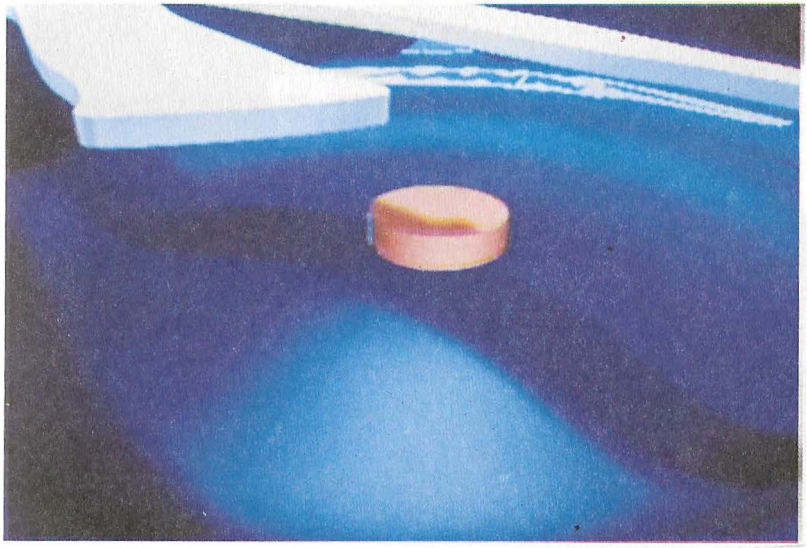
Elektronik görüntüyü çeşitli ortamlarda kullanan sanatçılar Moholy-Nagy'ın düşlerini gerçekleştirmektedir. Video sanatçıları, eski aracı *televizyonu*, yeni bir tad *Video Sanatı* olarak, yani *Eski Ağıza Yeni Tad* şeklinde sundular. Brain Winston'a göre Nam June Paik'in ilk video sanatçısı olarak ortaya koyduğu yeniden düzenlemeli tavır, geleneklerden besleniyordu ve geçmişin avant-garde'ından geçip geleceğe yönelikti.[8] Bunun geleceği de şu günden görebildiğimiz kadarıyla, "Hallogram"dır. Winston, çeşitli boyutlarıyla videoyu bir sanat olarak şöyle değerlendiriyor:

"Yeni düşüncelere açıklığın bir göstergesi olmasının ötesinde video art, yeni teknolojinin etkisiyle insan olarak bizim görüşümüzün nasıl genişlediği ile ilgili düşünceler ortaya koymaktadır. Woody Vasulka'nın bir parçası, Berlioz ve Paganini arasındaki ilişkinin izlenimci-

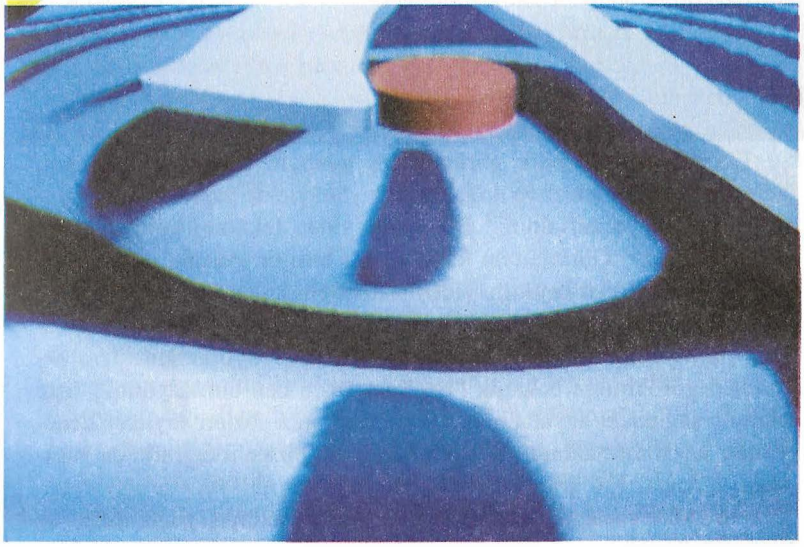
1.3. Elektronik görüntü sanatçıya sınırsız olanaklar sunar.



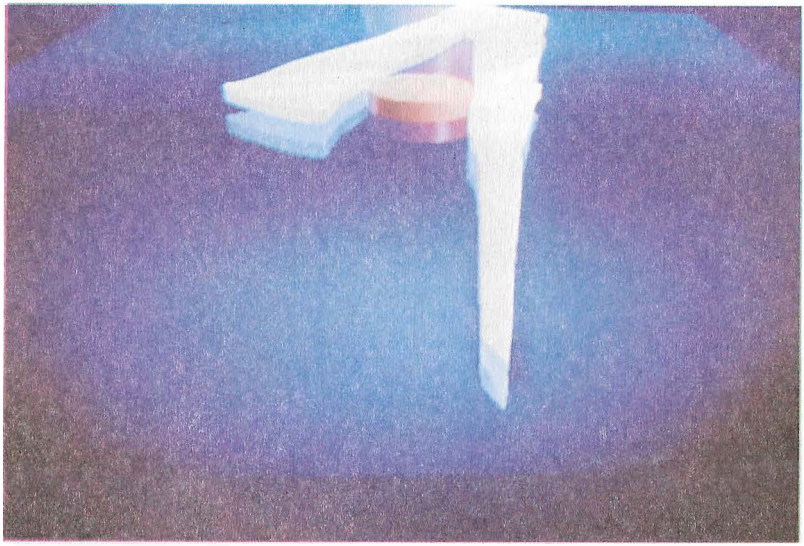
1.3. a



1.3.b



1.3.c



1.3.d

liğe ldayanan bir bakışıdır. Bunlar görüntüleri elektriksel sinyalleme sisteminin bilgisayar informasyon sürecine girmesinden önce inanılması güç bir şekilde dijitilizasyon ve resmin yükselmesini engelleme yoluyla yapıldı. Dünya ile ilgili tamamen yeni görüşler yaratılırken, televizyon ve bilgisayar karşılıklı birbirini beslemektedir."[9]

Ekrandaki elektronik görüntü; bir yönüyle hemen gerçekleşen, gerçeğe uygun, güncel ve doğaldır. Bir yönüyle de yapmacık, mesafeli, yapay ve yorumsaldır.[10] Bu ayrım video teknolojisinin yapısını yansıtmaktadır. Görüntünün kayıt süreci basittir. Ancak, görüntünün oluşum süreci karmaşıktır. Video sisteminin kolay kayıt edilip, elde edilen görüntü ve sesin birlikte hemen izlenebilmesi bu sistemi insanlara yakınlaştırmaktadır. Bu yakınlaştırma, videoyu kullananlara ekrandaki görüntülere bakarak "beş sene önce ben buradaydım", "işte ekranın sağındaki hayatta olmayan annem" gibi sözleri söyleten deneyimler kazandırmaktadır. Benzeri deneyimi bizler fotoğrafla da yaşamıştık. Ancak fotoğraf, zaman içinde iki farklı anlayış niteliğiyle, hatıra ve sanat fotoğrafı olarak gelişti. Bu iki anlayış günümüzde de sürmektedir. Video için de aynı şey söylenebilir. Televizyondaki ege-

menliğine ek olarak video gelişmiş ve ucuz teknolojisiyle ailelerin vazgeçemedikleri bir araç haline geldi. Öte yanda da Moholy-Nagy'nin 1936'daki düşleri, 1960'lı yıllarda Nam June Paik'in video ile gerçekleştirdikleri ise, sanat olarak videoyu geliştirdi. Özetlemek gerekirse video günümüzde *Televizyon Yayıncılığı, Amatör Video ve Video Sanatı* olarak üç farklı grup içinde gelişmektedir



1.3.e

6 Ekrandaki *görüntü,* elektronik bir süreç sonunda kayıt edilip yanılsama olarak belirmesinin ötesinde, elektronik görüntünün (video) estetiğini anlama açısından da sayısız olguyu içerir. Konu hem sanatçının (genelde kamerayı kullanan kişinin) nesneleri sınırlı bir yüzey içinde kullanabilmesi açısından, hem de sanatçının ekranın yaratıcı sürecini algılaması açısından önemlidir. Her sanatta olduğu gibi elektronik görüntü sanatında da (video sanatı) sanatçının yüzey üzerine nesnelerin görüntülerini çıkartmasının fiziki sürecinden çok bu süreç içinde nesneye kattığı yorum önemlidir. Bu bakış açısıyla konuyu

daha özele indirirsek, "gerçek nesneye katılan yorum", elektronik görüntü açısından, kameranın ve sesin yaratıcılığını kullanmaktır. Bu konu ekranda *Görüntü Boyutu* ve *Ses Boyutu* yaratabilmekle ilişkilidir. Video, teknolojisi itibarıyla görme ve işitmeye yönelik iki temel oryantasyon öğesinden oluşur. Görüntü ve ses boyutunu oluşturan bu iki temel öğenin birlikteliği de, hem fiziki hem de psikolojik olarak algılanabilen *hareket* ve *zaman* öğelerini ortaya çıkartır.

Wassily Kandinsky'nin, yeni bir estetik yaklaşım olarak resim çalışmalarında kullandığı "detaydan genele giden tümevarımcı yaklaşım", resmin bütününü, onu oluşturan; nokta, çizgi, düzlem, doku, renk ve benzeri temel öğelerden hareket ederek değerlendirme yöntemiydi. Kandinsky'nin bu yaklaşımından hareket ederek Herbert Zettl, Media Estetiği'nin (beyaz perde ve ekran estetiğinin) temel öğelerini; ışık, uzay, zaman-hareket ve ses olarak belirtmektedir.[11] (Zettl, *Sight-Sound-Motion Applied Media Aesthetics,* adlı Media Estetiği konusunu işlediği eserinde Video Art'dan özel olarak söz etmemektedir. Ancak, "Media" ile film ve televizyonu kavramlaştırdığı bu eserinde "elektronik görüntünün" estetik öğelerinden söz etmektedir.) Zettl'in, Kandinsky'den hareket ederek ortaya koyduğu media estetiğinin temel öğelerini; *ışık, uzay, zaman-hareket ve ses*'i bu çalışma içinde elektronik görüntü açısından inceleyeceğiz.

NOTLAR

1. Walter Benjamin, "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction." *Illuminations* kitabından, (çev. Harry Zohn), New York: Schocken Books, 1969. Türkçe çevirisi: Walter Benjamin, *Pasajlar* (çev. Ahmet Cemal), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1992, ss. 45-77.
2. Susan Sontag, "In Plato's Cave." *On Photography* kitabından, New York: Farror, Straus and Giroux, 1977. Türkçe çevirisi: "Platon'un Mağarasında." (çev. Fatih Özgüven), *Çağdaş Eleştiri Dergisi*, S. 10, Ekim 1984, ilgili alıntı, s. 12.
3. Susan Sontag, a.k., s. 12.
4. Bertolt Brecht, "Radio as Means of Communiations." *Screen,* Vol. 20, no. 3/4, Winter 1979/80, London: Society for Education in Film and Television, s. 25. Aynı makale için bkz. David Ross, "Truth or Consequences: American Television and Video Art," *Video Culture Critical Investigation* (Ed. John Hanbarolt) kitabından, New York: Peregrine Smith Books, 1986, ss. 167-178. Brecht'in ilgili alıntısı s. 172. (Makalenin yayınlanmamış Türkçe çevirisi, Aysun Yüksel)

5. Walter Benjamin, "Fotoğrafın Kısa Tarihçesi." (çev. Ali Cengizkan), *Yarın* Dergisi, S. 16, Aralık 1982, s. 15. Çevirinin yapıldığı İngilizce metin, *Creative Camera International Year Book 1977,* ss. 162-65, 229-33.
6. Maureel Turim, "Video Art: Theory for a Future." E. Ann Kaplan, *Regarding Television Critical Approach-An Antology* kitabından, California: University Publications of America, Inc., 1983, ss. 130-137, ilgili alıntı, s. 133. (Türkçe çevirisi: "Video Art: Bir Gelecek Kuramı." (çev. Aslı Tunç), *25. Kare,* Mayıs-Temmuz 1993, ss. 38-41).
7. Maureel Turim, a.k., s. 131-132.
8. Brian Winston, "Brunelleschi İçin Bir Ayna." (çev. Levend Kılıç, *Adam Sanat* Dergisi, S. 59, Ekim 1990, s. 44. İngilizce aslı, "A Mirror For Brunelleschi." *Daedalus,* Journal of The American of Arts and Sciences, Summer, 1987.
9. Brian Winston, a.k., s. 44.
10. Roy Armes, *On Video,* New York: Routletge, 1988, ss. 186-187.
11. Herbert Zettl, *Sight Sound Motion: Applied Media Aesthetics,* California: Wadswoth Publishing Company 1973, ss. 2-13.

ÖNCE IŞIK

1 Hava, su ve toprak gibi ışık da yaşamın temel öğelerinden birisidir. Doğadaki çoğu şeyin var olması ve büyümesi için ışık gerekir. Kutsal kitaplar dünyanın yaradılışıyla ilgili efsaneleri anlatırken, "yaradılışının ışığı, ilk gün güneşi ve ayı yarattı, daha sonra yıldızlar ona eklendi" diyor. İnsanların ve yaşamlarını gündüz sürdüren hayvanların yaşamaları için ortam hazırlayan ışık, yaşamı ortaya çıkartan bir öğe olarak görsel algılamayı, mekana ve zamana uyumu sağlar. Çevremize baktığımızda beynimiz, göz aracılığıyla çeşitli ışık sinyallerini algılar. Bunlar nesnelerin üzerine düşen ve nesnelerden gözümüze yansıyan ışıklardır. Çevremizdeki her nesneden yansıyan ışık, farklı yoğunluk ve içeriktedir. Nesnelerden yansıyan ışığın yoğunluğu aydınlık ve karanlık alanları yani ışığı ve gölgeyi, yansıyan ışığın içeriği de rengi ortaya çıkarır.

Sanat kuramcısı Rudolf Arnheim, sanatçının ışık anlayışının insanın genel tutum ve davranışlarını iki biçimde etkilediğini belirtiyor. Birincisi, nesneleri gerçek ortamı içinde fark edilir duruma getirmesidir. Ani bir ateş parlaması, ani bir karanlığa dikkatle bakıldığında bu duygu yaşanabilir. Yani ışık bir öğe olarak seçici dikkati oluşturur. Bir nesne üzerindeki ışığın meydana getirdiği aydınlık, karanlık ve gölge o nesnenin zihnimizde oluşmasını sağlar. İkincisi ise, sanatçının bakış açısının nesneleri bilim adamlarının fiziksel gerçeğinden kurtarmasıdır.[1]

Işık parlak bir enerji formudur. İnsan gözünün görebildiği beyaz güneş ışığı, içinde değişik renklerdeki ışıkları bulundurur. Beyaz bir ışık prizmadan geçirildiğinde çeşitli renklerdeki ışıklar sırasıyla görülebilir. Farklı farklı görülen renkler aslında birbirinden farklı elektromagnetik dalga boylarıdır. Çevremize baktığımızda ışık görülmez.

Bizim gördüğümüz ışık kaynağıdır ya da nesne üzerinden yansıyarak gelen ışıktır. Yani yansımadır. Gün, ışıklı-aydınlık bir ortamdır. Beyaz bulutlar yığıntısından süzülen ışıklar dünyayı aydınlatır. Benzer şekilde nesneler de güneşten gelen ışıkları yansıtırlar, bu yansıyan ışıklar sonucunda nesneler ortaya çıkar. Görülebilir olur. Karanlık, ışıksız bir ortamda nesnelerin ışığı yok olur. Bu anlamda gece, ışığın çekilmesidir. Gece için "güneşin önüne karanlık bulutların örtülmesi" diyen bir çocuk, nesnenin ışıklılığı konusunu en açık bir şekilde dile getirmiştir.

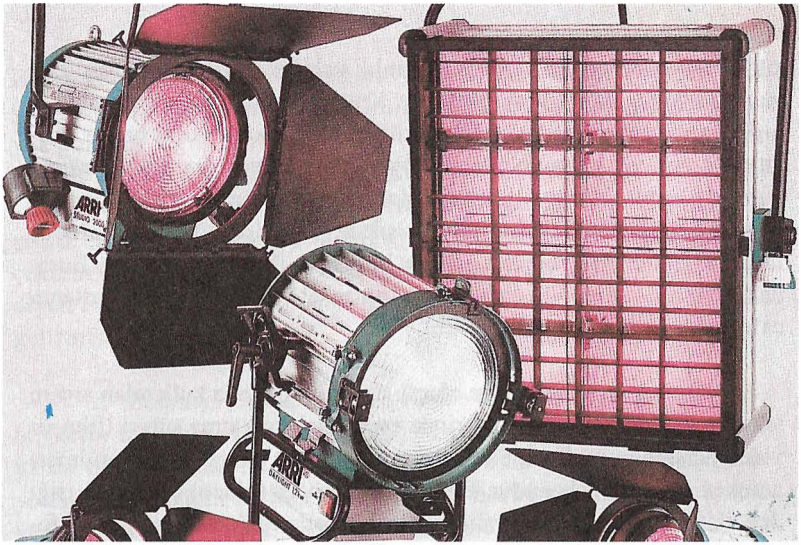
2 *Bauhaus Okulu* üyeleri genelde bütün nesnelerin özelde de heykelin mekanla olan karşılıklı ilişkisini açıklarken, heykeli tasvir ya da tasarım ötesinde, mekanı düzenleyen bir tasarım olarak görüyorlar. Diğer bütün nesneler gibi heykel, *hacim* olarak mekan içinde yer alırken *mekan düzenleyici* bir öğe olarak ortaya çıkmaktadır. Bu anlamda mekan içinde yer alan her türlü katı nesneler bir hacim olarak mekan düzenleyicidir. Nesnelerin hacimlerinin insan gözünde algılanması nesnenin içinde bulunduğu mekanın ışıklılığı ile ilgilidir. Başka bir deyişle, ışık, nesnesinin plastik özelliklerini belirtmekle birlikte onun yapısal özelliklerini de yönlendirebilmektedir. Nesnenin içinde bulunduğu mekanın ışık değeri değiştirdiğinde insan gözünde nesnenin hacmi de yanılsama olarak değişir. Köşeli bir nesne yuvarlak, yuvarlak bir nesne köşeli algılanabilir. Nesne hacim olarak mekan içinde yer alırken mekanı düzenler. Ancak fiziksel gerçeğin dışında görsel olarak düşünüldüğünde, nesne, üzerine düşen ve yansıyan ışık aracılığıyla böyle bir işlevi gerçekleştirir.

Nesnenin nasıl aydınlık görüldüğü sorusu, nesnenin mekan içindeki konumunu anlama açısından önemlidir. Bilimsel olarak bir nesnenin aydınlığı nesnenin bulunduğu mekanda ışık yansıtma miktarına bağlıdır. Siyah bir kadife parçası ışığı emdiğinden yansıtması çok azdır, oysa beyaz bir ipek çok daha fazla ışık yansıtır. Fiziksel olarak insan gözü görme işlemi sırasında sonuç olarak ışığın yoğunluğundan etkilenir. Tabii ki bunu da belirleyen, nesnenin içinde bulunduğu mekanın aydınlığı ve nesneden yansıyan ışığın gücüdür. Daha açık bir biçimde söylemek gerekirse, nesnenin aydınlık ve karanlık görülmesi içinde bulunduğu mekanla ilgilidir. Eğer koyu tonda bir yuvarlak

kütle karanlık ortamda, çevresi karanlık kalacak şekilde aydınlatılırsa, yuvarlak kütle aydınlık görülecektir. Kütlenin içinde bulunduğu mekanın ışık yoğunluğu arttırıldığında kütle giderek kararmaya başlar. Konuya kamera açısından bakarsak şöyle diyebiliriz; *kameranın gördüğü nesnenin ışıklılığı bütün görüntü alanının ışıklılığıyla ilgilidir*. Bu nedenle görüntü alanı içinde ışıklı ve ışıksız (karanlık, gölge) bölgeler oranlı kullanıldığında bütün nesneler birbiriyle ilişkilendirilebilir. Buradaki "oran" sözcüğü çizgiselden gölgesel üsluba sayısız ustanın çalışmalarını içermektedir.

3 Işık, estetik bir öğe olarak düşünüldüğünde kullanılan aracın teknik nitelikleri ve yüzey üzerinde eseri ortaya çıkarma süreci (film ve video açısından görüntünün oluşturması süreci) de üzerinde durulması gereken önemli bir konudur. Elektronik görüntü (video) açısından ışığı değerlendirirken, genelde bütün görsel sanatların özelde ise resim, fotoğraf ve sinema sanatlarının birikiminden doğal olarak yararlanılmaktadır. Elektronik görüntünün (videonun) kendisi ışıktır. Video bir ışık yanılsamasıdır. Örneğin, ışık, sahne sanatlarında nesnelerin görülebilmesi ve bir ortam yaratmak kaygısı gerekirken resmin sanatında estetik bir öğe olarak karşımıza çıkar. Oysa elektronik görüntü sanatının icra edildiği yüzey ışıktan oluşur. Elektronik görüntünün bu yapısal farklılığı iki tür ışık düzenlemesini ortaya çıkartmaktadır. Ekrandaki görüntünün oluşmasını sağlayan kameranın önündeki *dış ışık* ve ekranda görüntünün oluşmasını sağlayan ışıklı elektronik noktacıkların oluşturduğu *iç ışık*'tır.[2] Bu çerçevede bir estetik öğe olarak ışık iki temel başlık altında; *aydınlatma kavramıyla "dış ışık"* (Şekil 2.1), *ekrandaki ışıklı elektronik noktacıkların yönlendirilmesi yani "iç ışık"* (Şekil 2.2) olarak ele alınabilir.

Film sanatında ışığa karşı duyarlı film üzerinde oluşan görüntü, videoda bant üzerinde elektronik olarak oluşur. Filmde olduğu gibi videoda da görüntünün oluşabilmesi için kameranın önündeki nesnenin belli bir ışıklılık seviyesinde olması gerekir. Bu yönüyle ışık teknik bir gerekliliktir. Nasıl insan gözünün görebilmesi için ışık gerekli ise kameranın görüntüyü oluşturabilmesi için de ışık gerekir. Belli özelliklere sahip ışık, teknik gereklilik için kullanılırken, görüntüde estetik bir öğe olarak düşünülmesi bizi aydınlatma kavramıyla karşılaştırır.

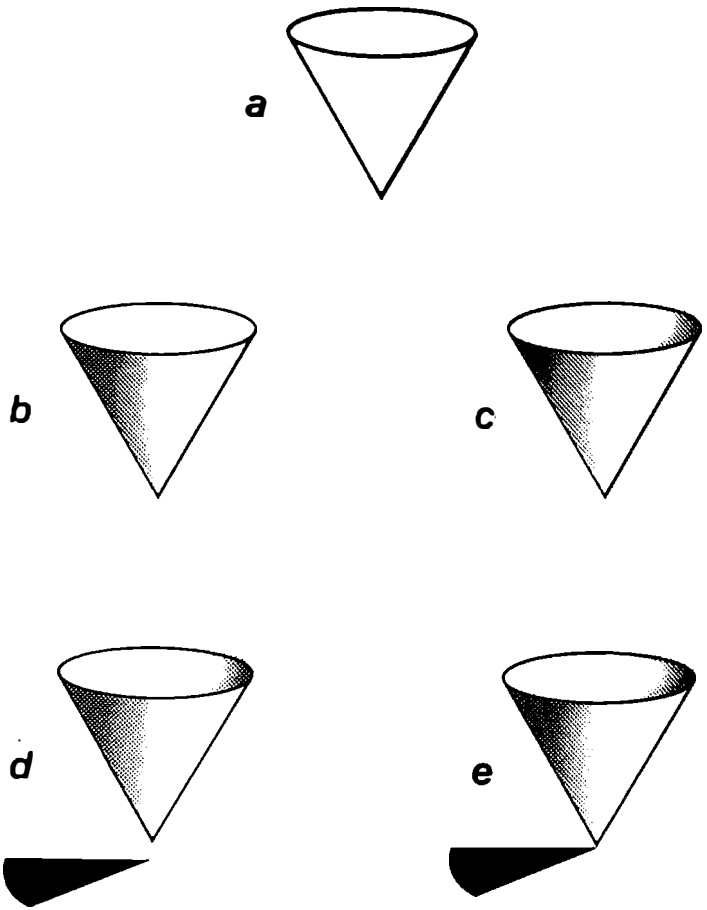


2.1. Dış ışık, kameranın önünde yer alan aydınlatma kaynakları ve gün ışığı.



2.2. İç ışık, ekranda görüntüyü oluşturan ışıklı elektronik noktacıklar.

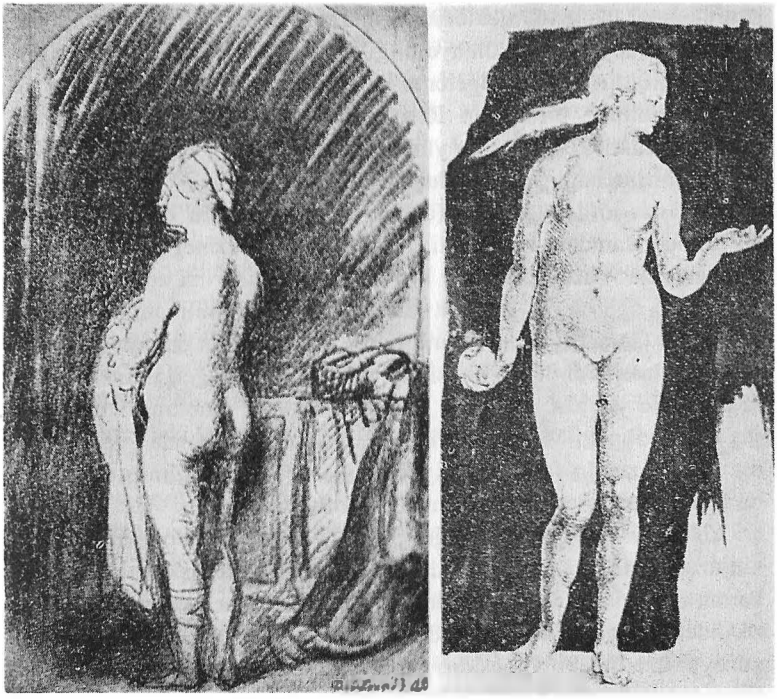
4 Bir nesneyi kameranın algılayabilmesi için aydınlattığımızda bu nesne içinde bulunduğu mekanla birlikte kameranın yarattığı görüntü boyutu içinde de bir hacim oluşturur. Bu nedenle, aydınlatma hem görüntü boyutunun ortaya çıkmasında hem de yaratacağı etki açısından önemlidir. Aydınlatmanın görüntü boyutuna olan etkisi, ışık ve gölge ilişkisinin düzenlenmesiyle ilgilidir. Gölgeyi düzenlemek, ışıklı alanı düzenlemekten çok daha önemlidir. Sıradan durumlarda gölgenin farkında olmayız, gölgeleri kendi oluşuna bırakırız. Gölgenin farkına varmak değil, yaratıcı bir biçimde kullanılması önemlidir. Nesnenin şeklini ve formunu ortaya çıkartan gerçekte ışık değildir, gölgedir. Gölge oluşturma kaygısıyla yapılan aydınlatma görüntü boyutunun yaratılmasına ve estetize edilmesine yardımcı olur. Nesne-gölge ilişkisini Zettl'in kullandığı örnek üzerinde görelim (Şekil 2.3). Söz konusu örneğin (a) durumunda nesne çizgiyle temel sınırları belirmiş durumdadır. Nesnenin üzerinde herhangi bir gölge olmadığında nesne kontur olarak görülür. Eni ve boyu olan iki boyutlu bir nesnedir. Bu durumda nesnenin içinde bulunduğu uzay ve çevresiyle olan ilişkisi belirsizdir. (b) durumunda ise nesnenin üzerinde aydınlıktan karanlığa doğru dereceli bir geçiş görülüyor. Sol taraftaki bu bölge nesnenin iki boyutlu olmadığının işaretidir. Nesnenin üç boyutlu konik bir yüzeye sahip olduğunu belirtir. Çünkü bu tür gölgeler sadece yuvarlak nesneler üzerinde olur. Gölgenin yukardan aşağıya doğru incelmesi de nesnenin konik yapısını belirtir. (c) de konik nesnenin sağ üstüne bir gölge daha eklenmiştir. Bu gölge de nesnenin yapısıyla ilgili yeni bilgiler verir. Nesnenin içinin oyuk olduğunu belirtir. (d) de ise nesnenin dışında bir gölge daha görülmektedir. Nesnenin altına düşen elips şeklinde bir gölge. Yeni gölge, nesnenin konik şeklinin yeni bir göstergesidir. Bu gölge nedeniyle konik nesnenin bir yüzey üstünde olduğu anlaşılır. Çünkü, böyle bir gölge ancak nesnenin dışında başka bir nesne üzerinde olabilir. Örneğin konik nesne bir masa üstündedir. Gölgenin küçük fakat önemli bir detayı daha var; dikkatli bakıldığında, gölgenin incelen ucunun koniye çok yakın olduğu ama bitişik olmadığı görülür. Bu da nesnenin masanın üzerinde boşlukta durmakta olduğunu belirtir. (e) durumunda, nesnenin dışındaki gölge bitişiktir. Gölgenin koninin ucuna bitişmesi, koninin bir yüzeyin örneğin masa üzerinde durduğunun belirtisidir. Baştaki ilk duruma yeni-



2.3. Nesne gölge ilişkisi.

den dönersek, nesnenin uzaydaki durumu ve yapısıyla ilgili (a) durumundaki belirsizlik, gölgeler yardımıyla ortadan kalkmıştır. Her yeni gölge nesneyle ilgili birçok yeni anlamı ortaya çıkartmıştır.[3]

Aydınlatma konusu gölgeyi tanımayı gerektirir. Çünkü, nesnenin görüntü boyutu içindeki hacmini ve çevresindeki nesnelerle olan ilişkisini ortaya çıkartan ışık değil, ışığın oluşturduğu gölgelerdir. Gölgenin yüzey üzerindeki önemini anlamak için de onun resim sanatındaki gelişimine bakmak gerekir. Çizgisellik ve gölgesellik resim sanatı içindeki iki farklı üsluptur. Resim sanatında Batı Resmi 16. yüzyılda çizgisel iken 17. yüzyılda özellikle gölgeselliğe doğru gelişmiştir. Dürer için çizgisel, Rembrandt için gölgesel üslubun ustası denilebilir. Çizgisel üslup çizgileri, gölgesel üslup ise kitleleri görür. Sanat tarihçisi Heinrich Wölfflin, bu ayrımı daha açık olarak şöyle belirtiyor;



2.4. Dürer, Meryem *(sol). Rembrandt,* Kadın Figürü *(sağ).*

"Nesnelerin anlamı ve güzelliği önce konturlarda aranmıştır- konturun çevrelediği iç şekillerin de konturları vardır– göz de sınırlar boyunca ve kenarları izleyerek görmeye yöneltilir; kitleyi görüşteyse, dikkat kenarlardan ayrılır, kontur gözün izlemesi gereken yol olmaktan az ya da çok çıkar ve ilk izlenim, nesnelerin lekeler halinde algılanması olur. Bu leke görüntülerin renk, ya da sadece aydınlık ve karanlık alanlar olması önemsizdir." [4]

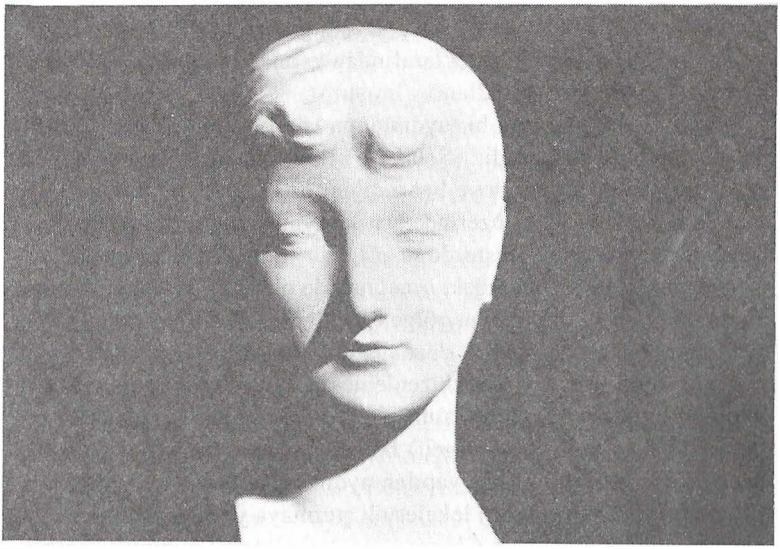
Çizgilerin sınırlayıcılığının bittiği yerde gölgesellik başlar. Böylece ışık ve gölge bağımsız öğeler olur, yükseklik ve derinlik olgusu birbirine bağlanır. Bu konuda Wölfflin'in verdiği örneği biz de kullanalım (Şekil 2.4). Dürer'in çıplak figürü siyah bir fonun önünde aydınlık bir nesne olarak görülmektedir. Fon fondur, figür de figürdür. Venüs ya da Havva siyah bir kağıt üzerinde beyaz bir siluettir. Nesne bütünden çok sert bir şekilde ayrılmıştır, ondan bağımsızdır. Bu da betimlemeyi güçlendirmektedir. Rembrandt'ın çıplağı koyu renkli bir fonun önündeyse, vücudun aydınlığı sanki odanın karanlığından türüyormuş gibidir. Şekil, gölgeleme ile uzayın parçası haline geliyor ve böylece bütünle birleşiyor. Rembrandt'ın gölgesellik anlayışı Dürer'in figüründeki konturları yumuşatmıştır. Nesne, yüzey üzerine yayılıp birbirine bağlı lekeler oluşturmuştur. Işık-gölge konusuyla ilgili olarak, *ışık-gölge karışımı* (chiaro-oscuro) ve onu babası Leonardo'yu, bu anlamdaki en önemli eseri *Son Akşam Yemeği* tablosunu anmak gerekir. Yüzey üzerinde boyutu ortaya çıkarma açısından, ışık en önemli öğe olarak görülür. Ancak ışığın kullanılmadığı resimler de vardır. Görselliğin en önemli öğesi ışık olmadan da görsellik gerçekleşebilmektedir. Çocuk resimlerinde aydınlık değeri nesnenin kendi üzerinde yer alır. Karanlık saç, aydınlık yüz olabilmektedir. Aynı şey erken dönem Mısır Resminde ve Yunan vazolarında görülmektedir. Nesne-zemin farklılığı (aydınlık nesne) oluşturulmuştur. Ancak bu farklılık ışık kullanılmadan yaratılmıştır.

Yukarıda verdiğimiz örneğe, Şekil 2.3'e yeniden dönelim. Nesnenin uzay içindeki hacmini ve diğer nesnelerle olan ilişkisini ortaya çıkartan iki farklı gölge türünden söz ettik. Birincisi, nesnenin kendi üzerindeki gölge(ler), diğeri ise nesnenin kendi dışında yani altındaki yüzeyin üzerindeki gölgesidir. Bu basit örnekte yer alan iki tür gölge, nesnenin kendi üstündeki ve başka nesneler üzerindeki gölgeleri, ışı-

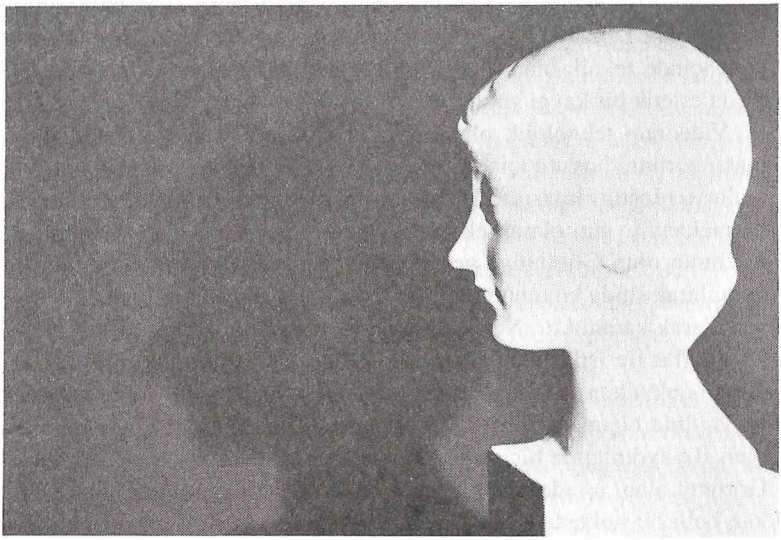
ğın kullanıldığı bütün görsel sanatlar için geçerlidir. Bu iki farklı gölge, ilk kez Leonardo da Vinci tarafından yapılan tanımıyla *Bağlı Gölge* ve *Atılan Gölge* diye adlandırılmıştır. [5]

Bağlı Gölge, uzaktan bir aydınlatma kaynağının nesnenin üzerinde oluşturduğu gölgelerdir. (Şekil 2.5) Bağlı gölge, yüzeyin yapısını nesnenin formunu yani neye benzediğini ortaya çıkarır. Atılan Gölge ise bir nesnenin diğeri üzerinde ya da aynı nesnenin bir parçasının başka nesne üzerinde oluşturduğu gölgedir (Şekil 2.6). [6] Bir evin caddeye düşen gölgesi, yukardaki örneğimizde olduğu gibi koninin masaya düşen gölgesi, tipik atılan gölge örnekleridir. Bağlı ve atılan gölgeleri istenilen amaca göre düzenlemek bu gölgeleri yaratan ışık kaynaklarıyla yani dış ışığı düzenlemekle daha öz bir deyişle aydınlatma ile mümkündür. Aydınlatma elektronik görüntü açısından *aydınlık* (ışıklı) ve *karanlık* (gölgeli) bölgeleri düzenlemek demektir. Bu nedenle kameranın önünde yapılan aydınlatmanın amacı aydınlık (ışıklı) ve karanlık (gölgeli) lekeler oluşturmaya yöneliktir. Işığı bu amaca yönelik kullanmaya *Chiaroscuro Aydınlatma,*[7] aydınlık-karanlık zıtlığı (kontrastlığı) öneminin azaldığı aydınlatma yaklaşımına ise *Düz (Notan) Aydınlatma* denilmektedir. Chiaroscuro aydınlatmasının karşıtı olan Düz aydınlatmanın amacı sadece nesnelerin görüntü boyutu içinde teknik olarak görülebilmesini sağlamaktır. Düz aydınlatmada estetik bir kaygı yoktur.

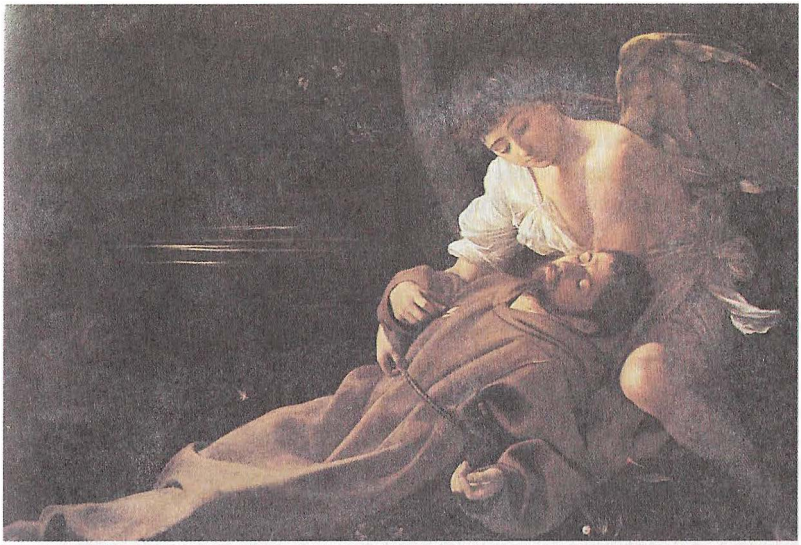
Videonun teknolojik olarak yatkın olduğu Chiaroscuro aydınlatması, görüntü boyutu içinde "aydınlık-ışıklı" ve "karanlık-gölgeli" alanların oluşturulmasıdır. Bu yaklaşımla yapılan aydınlatma nesneye ve mekana uygun olarak ekranda özellikle üçüncü boyutu yaratmaya yardımcı olur. Görüntüye gerçekçi bir anlam kazandırır. Chiaroscura aydınlatmasında konunun belli yerleri aydınlatılır, diğer yerler ise göreli olarak karanlıktır. Nesnelerin bağlı ve atılan gölgeleri, yani karanlık alanlar ile ışıklı alanlar arasındaki geçişler yumuşaktır. Işıklı alanlar çok uzun bağlı gölgeler tarafından belirlenir. Gölgelerin bu kullanılma biçimi görüntüde duygusal bir ortam yaratmaya yardımcı olur. Bu aydınlatma biçimi bir başka deyişle seçici bir aydınlatmadır. Görüntü alanı içindeki ışıklı yerler temasının önemini vurgular. Dikkati belli bir noktada toplar. Aydınlık-karanlık alanlar arasındaki zıtlığın derecesine göre Chiaroscuro aydınlatması üç ana biçime ayrıl-



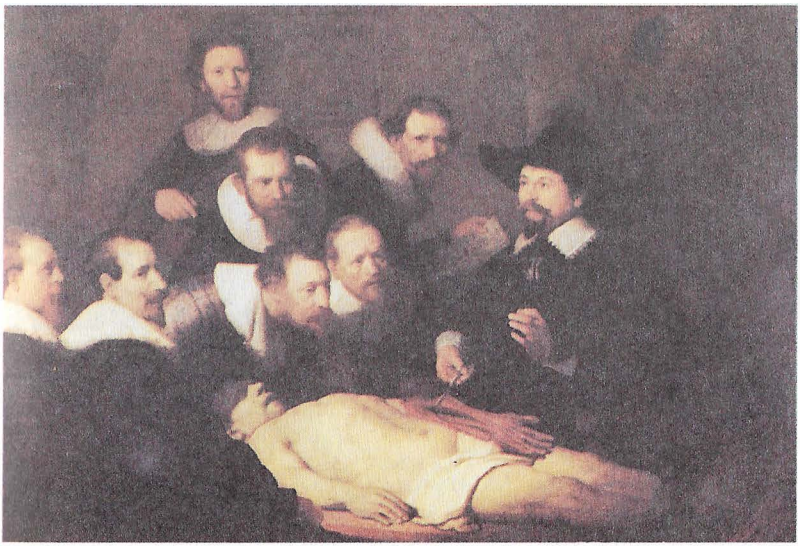
2.5. Bağlı gölge, nesnenin kendi üzerindeki gölgesi.



2.6. Atılan gölge, nesnenin başka nesne üzerindeki gölgesi.



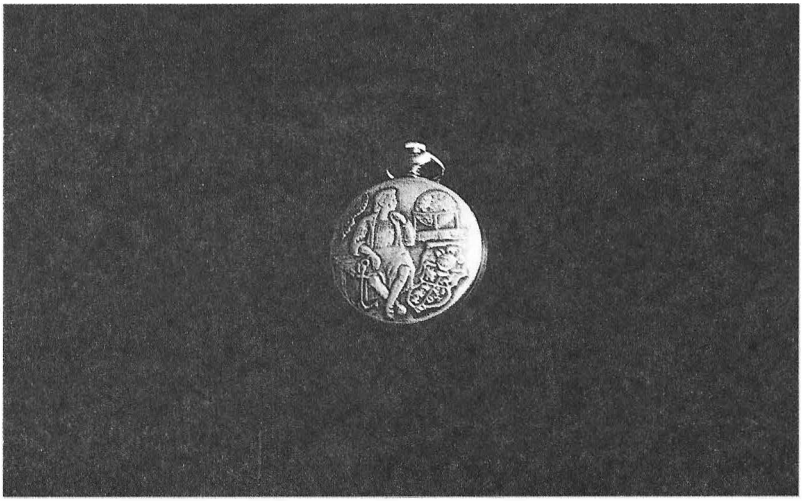
2.7. Chiaroscura aydınlatmasının yetkin bir örneği Caravaggio, San Matteo Şehitliği



2.8. Rembrandt aydınlatması örneği. Rembrandt, Anatomi Dersi.

maktadır. *Rembrandt Aydınlatması, Cameo Aydınlatması ve Siluet Aydınlatmasıdır.*[8]

Rembrant Aydınlatması, nokta ışık veren aydınlatma kaynaklarıyla gerçekleştirilen seçici bir aydınlatmadır. Görüntü alanı içindeki konunun belli yerleri aydınlatılırken, diğer yerler tam ya da yarı karanlıktır. Rembrandt aydınlatmasının temel özelliği, zayıf bir aydınlatma şekli olmasıdır. Işıklı alanlardan gölgelere geçiş çok yumuşaktır. Görüntü boyutu içindeki arka alan özel bir önem kazanır. Bu alan içindeki nesneler temanın işlevini destekleme kaygısıyla ön alana göre göreli olarak daha az aydınlatılır. Rembrandt aydınlatmasında hem kompozisyon hem de içerik açısından temanın anlatımı destekleyen alanlar ışıklıdır. Görüntü alanı içindeki diğer alanlar tamamen karanlıktır. Özet olarak söylemek gerekirse görüntü boyutu içinde görsel o-



2.9. Cameo aydınlatması.

larak ortaya çıkan, gölgelerle bezenmiş ışıklı lekeler ve karanlık alanlardır.

Cameo Aydınlatması, görüntü alanı içinde dikkati özel olarak belli bir noktada toplar. Arka alan tamamen karanlıktır, ön alanda ise temanın amacına uygun olarak sadece istenilen yerler aydınlıktır. Cameo aydınlatmasında, güçlü ve nokta ışık veren aydınlatma kaynakları kullanılır. Doğal olarak bu tür bir aydınlatma biçimi görüntü boyutu i-

çinde nesnenin yapısı ve boyutlarına özgün niteliğini belirleme açısından önemlidir. Bu da nesnenin mekanla ilişkisinden çok onun yapısal, içe yönelik özelliklerini ortaya çıkartır. Gölgeler sadece aydınlatılan nesnenin üzerinde hissedilir. Görüntü alanı içindeki diğer bütün alanlar tamamen karanlıktır. Bu yönüyle Rembrandt aydınlatmasına göre aydınlık-karanlık zıtlığı çok fazladır. Cameo aydınlatmasında ortaya çıkan şudur; tamamen karanlık arka alan ve üzerinde bağlı gölgeler olan ışıklı nesne.

Siluet Aydınlatması, chiaroscuro aydınlatması içinde aydınlık-karanlık zıtlığının en yüksek olduğu biçimdir. Arka alan aydınlık, ön alandaki nesne ise tamamen karanlıktır. Nesne, aydınlık arka alan önünde karanlık bir leke olarak belirir. Cameo aydınlatmasının tersidir. Nesnenin dokusu ve tonlama değeri görülmediği için nesnenin içsel uyumunu sağlamaya yönelik herhangi bir şeyden söz edilemez. Sonuç olarak siluet aydınlatmasında nesne, görüntü boyutu içinde kontur olarak belirir.

Dış ışık kullanılarak gerçekleştirilen bu aydınlatma biçimlerinin



2.10. Siluet aydınlatması.

hepsi görüntünün *dokunma duygusuyla* ve *zamanla* ilgili yaratacağı uyumu destekler. Aydınlatmanın dokunma duygusuyla ilgili uyumu yaratması, ekranda elektronik olarak ortaya çıkan görüntü boyutu ile ilgilidir. Çünkü, dokunma duygusu görüntü boyutu içinde görsel olarak belirir. Özellikle Rembrandt aydınlatması, bağlı ve atılan gölgeleri düzenleyerek, nesnenin istenen bölümünü aydınlatıp özelliği olmayan bölümünü karanlıkta bırakarak, izleyenin dikkatini dokunma duygusuyla en etkin biçimde ilişkilendirir. Işığı ve gölgeyi düzenlemek görüntü boyutunun zaman uyumuna da yardım eder. Bir görüntüde sadece ışıklı-gölgeli alanların düzenlemesiyle gündüz-gece, günün belli saatleri ve mevsimlerin etkisi yaratılabilir. Basit şekliyle gündüz aydınlatma parlaktır, gecede ise parlaklık azalır. Atılan gölgenin kullanılış biçimi örneğin gölgenin kısa ya da uzun olması görüntüde gündüz, gece ve günün belli saatleri etkisini yaratır.

Öte yandan aydınlatmayla görüntü boyutu içinde ışıklı-gölgeli alanları düzenleyerek, izleyenleri duygusal olarak etkileyebilecek ortam yaratılabilir. Bir resme baktığımızda, fiziksel ve estetik olarak eseri ortaya çıkartan öğeler tuval üzerinde bize duygusal bir dünya sunar. Aydınlatma da böyledir. Işık ve gölge, yarattıkları estetik etkiler yanında duygusal uyumu da sağlar.

6 Estetik öğe olarak ışığı, elektronik görüntü açısından, *Dış Işık* ve *İç Işık* olarak ele alacağımızı daha önce belirtmiştik. Videoda *İç Işık*, görüntünün üzerinde belirdiği ekrandaki ışıklı elektronik noktacıklardan meydana gelir. Elektronik görüntünün teknolojisi gereği ortaya çıkan bu öğe onu, kendinden önceki bütün görsel sanatlardan farklılaştırmaktadır. Kameranın kayıt ettiği görüntü ya da ekranda beliren görüntü, onu meydana getiren ışık noktacıklarının yönlendirilmesiyle bir anlamda yeniden üretilir. Görüntüyü oluşturan ışığın yönlendirilebilmesi sanatçıya sunulan yepyeni bir estetik alandır. Elektronik görüntü sanatı bu yönüyle resim sanatındaki *Noktacılık* (Pointillizm) anlayışına benzer.

İç ışığın estetik bir öğe olarak kullanılması elektronik görüntünün teknik olarak ortaya çıkış sürecini tanımayı gerektirir. Günümüzde kullanılan teknoloji açısından iç ışık videoda iki biçimde düzenlenebilir. Birincisi, nesne-kamera-kayıt aracı süreci içinde kameranın nes-

2.11. Ekranın iç ışığını düzenlemek kameranın kayıt ettiği görüntüye yeni boyutlar ekler.



2.11.a



2.11.b



2.11.c



2.11.d

neyi kayıt etmesi, yani pozlama sırasında gerçekleşebilir. Kameranın pozladığı görüntünün iç ışığı yeniden düzenleyerek kayıt edilir. İkinci yöntem ise kameranın kayıt ettiği görüntünün iç ışığının düzenlenerek yeniden üretilmesidir. Bu iki yöntemin hangisi kullanılırsa kullanılsın iç ışığı yönlendirme teknikleri aynıdır. Görüntüyü meydana getiren elektronik noktacıkların *ışık değerinin* yani ışığın gücü, parlaklığı, zıtlığı (kontrastlığı) ve renginin düzenlenmesi. Diğeri ise *elektronik noktacıkların hareket olarak yönlendirilmesidir.*

Ekrandaki ışığın değerini azaltarak ve çoğaltarak görüntünün ışıklı ve karanlık yerleri, gölgelerin ışıklı alanlara geçişlerindeki tonlama ve zıtlık, elektronik olarak düzenlenir. Yine teknik olarak ışık değeri, görüntünün renk özelliklerini; rengin tonu, zıtlığı ve negatif-pozitif olarak belirmesini düzenler. İç ışık bir diğer yönüyle elektronik noktacıkların hareket olarak yönlendirilmesiyle düzenlenebilir. Bu da video tekniğinin sağladığı bir olanaktır. Elektronik noktacıklar standart ya da sanatçının kendi belirlediği modeller doğrultusunda hareket ettirilebilir. Özel görüntü efektleri olarak bilinen bu iç ışık düzenlemesi bilgisayar teknolojisinin olanaklarıyla birlikte 1980'li yılların başından beri giderek estetize olmuştur. Kameranın verdiği, önceden kayıt edilmiş ya da bilgisayarda üretilmiş görüntü üzerinde yapılan bu iç ışık düzenlemeleri; görüntünün siyah-beyaz, renk farklılığı, ışık zıtlığı gibi öteden beri bilinen özelliklerinin düzenlenmesiyle gerçekleştirilir.

Hangi biçimde yapılırsa yapılsın, videoda iç ışığın yönlendirilmesi kameranın önündeki nesnenin fiziksel yapısını değiştirmektir. Yeni bir nesne ortaya çıkartmaktır. Dış ışık, nesnenin boyutunu yönlendirir. İç ışık ise nesneyi bütünüyle yapısal olarak değiştirir. Yeni bir nesne yaratır. İç ışık yönlendirmesiyle ortaya çıkan, elektronik bir olgudur. Bu yönüyle de her nesne, her kayıt edilmiş görüntü, video için yeniden üretilecek bir malzemedir. Video sanatının metaforik anlatıma giden yolu da bu kapıdan geçmektedir.

NOTLAR

1. Rudolf Arnheim, *Art and Visual Perception,* Berkeley: University of California Press, 1965, ss. 245-46.
2. Herbert Zettl, *Sight Sound Motion: Applied Media Aesthetics,* California: Wadsworth, Publishing Company 1973, s. 18.
3. a. k., s. 20.
4. Heinrich Wölfflin, *Sanat Tarihinin Temel Kavramları* (çev. Hayrullah Örs), İstanbul: İ. Ü., Edebiyat Fak. Yayını, 1973, s. 21.
5. Zettl, a.g.e., s. 21.
6. Arnheim, a.g.e., ss. 256-260; Zettl, a.g.e., ss. 20-22.
7. Chiaroscuro İtalyanca bir sözcüktür; *Chiaro:* aydınlık-ışık, *Oscuro*: karanlık anlamına gelmektedir. *Chiaroscura aydınlatması* adını ve tekniğini, Manierist (Geç Rönesans) ve Barok (yaklaşık 1530-1650) dönemleri çalışmalarında özellikle yüksek kontrast kullanarak ışığın önemini belirten chiaroscuro ressamlarından almıştır. Bunların arasında en ünlüleri Caravaggio (1573-1610) genel olarak Chiaroscuro Okulunun babası olarak tanınır. Flemenk ressam Rembrandt (1606-1669) Chiaroscuro tekniğini en etkin biçimde kullanmıştır.
8. Zettl, a.g.e., s. 39.

HER ŞEYİ KUŞATAN RENK

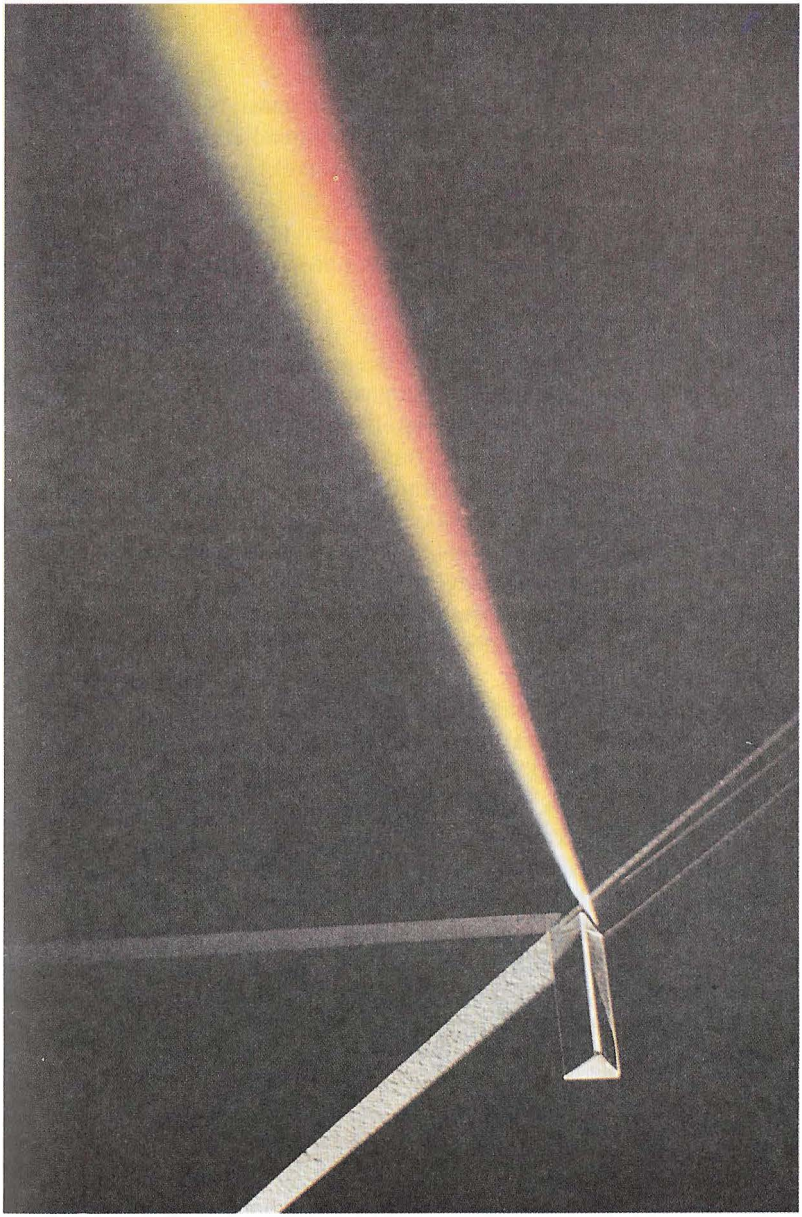
1 Görme duyumuz sayesinde görsel yaşantımızın temel taşı olan renk, çağımızın yanılsama sanatı olan videonun estetize edilmesine yardımcı olurken, bu sanatı kullanan sanatçıların ifadelerini zenginleştirerek onlara görüntü boyutu içinde yeni ufuklar açmaktadır. Doğa tarafından çevremizi kuşatan renkler, renk cümbüşü, yüzey üzerinde kendini ifade etmeye çalışan insanın (sanatçının) ta ilk günden beri yöneldiği bir malzeme ola gelmiştir. M.Ö. 13.500'e, İspanya'daki Altamira Mağarasında duvar resmi "Bizon"a gidersek, renkle karşılaşırız. O sanatçının bu duvar resmini hangi süreçten geçirerek ortaya çıkardığıyla ilgili elimizde hiçbir bilgi yok. Bilinen bu ilk resmi yapan sanatçı Bizon'u önce renk olarak ortaya çıkartıp daha sonra çizgiyle sınırlandırdı mı, yoksa önce çizgi ile somutlaştırıp daha sonra renklendirdi mi? Bizon önce çizgi olarak mı, yoksa renk olarak mı ortaya çıktı? İlk önce ne vardı? Çizgi mi, renk mi?

Yaygın olarak kabul edilen, insanın ta ilk günden beri değişmeyen iç güdüsünün önce çizerek şekli ortaya çıkartmak daha sonra ise onu renklendirmek olduğu yönündedir. Kutsal kitabın "önce söz vardı..." diye başlamasına benzer şekilde, görsel öğelere de önce çizgi vardı diye başlamak yanlış olmaz. Yüzey üzerinde somutlaştırma, sınırlamaya gidiş, belirsizlikten belirliliğe geçiş çizgisiyle olmuştur. Sanatçının çizgiyle somut olarak sezdirdiği şekil, Aristo'nun deyimiyle çizgiyle yapılan bir sınırlamadır. Bu sınırlamanın içine ifade katmak söz konusu olduğunda, ilk önce renkle karşılaşıyoruz. Çizgiyle sınırlanan yüzey renkle zenginleşiyor. (Bu süreç rengin önceliği ve sonralığını açıklamaya yönelik bir yaklaşım olmanın ötesinde hiçbir zaman resim sanatının bir "amentüsü" değildir.)

2 Çevremizdeki bütün nesneler belli bir renkle ortaya çıkar. Nesne ile onun rengi arasında yapısal bir ilişki vardır. Nesnenin rengi, görsel algı olarak içinde bulunduğu mekanın ışıklılığına göre değişse bile, nesnenin rengiyle olan yapısal ilişkisi değişmez. Bu nedenle de nesneler renksiz düşünülemez. Ancak nesneler resmedilirken sanatçı tarafından renklendirmesi hem değişmiş, hem de rengin yapısal öğeleri ve insan gözüyle algılanma sürecinin tanımlanmasıyla gelişmiştir. Nesnelerin belli renkleri çağrıştırması nedeniyle, ağacı resmetmek isteyen yeşili, denizi resmetmek isteyen maviyi kullanır. Resim sanatının yüzyılları aşan serüveni içinde ağacı resmetmek isteyen sanatçı her zaman, hatta çoğu zaman yeşili kullanmamıştır. Sanatçı nesneye bağlı olan rengin aynını resmetmeye çalışmamıştır. Bu da rengin özgürleştirilmesidir. Resim sanatı içinde her yeni akım renge yeni bir bakış açısı, yeni bir konum getirmiştir.

Renk, insan gözünün görebildiği ışık tayfının belirli elektromanyetik dalga boyudur. Çevremizdeki nesnelere yeni bir boyut kazandıran renk gerçekte ışıktır. Nesnenin üzerine düşen ışığın bir bölümü (belli dalga boyundakiler) nesne tarafından emilir, yansıyan ışık olarak gözümüze gelen ışıklar ise renktir. Daha basit bir örnekle belirtmek gerekirse, kırmızı bir elma ya da sarı limon bu renkleri üretmezler üstüne düşen ışığın elma kırmızı, limon ise sarı rengi içeren dalga boyundaki ışınların dışındaki bütün ışınları emerler, elma kırmızı limon da sarı rengi içeren dalga boyundaki ışınları yansıtır. Sonuç olarak elma kırmızı, limon sarı renk olarak görülür. Eğer bu nesnelerin üzerine kırmızı ve sarıyı içermeyen ışık yönelttiğimiz zaman nesnelerin renkleri değişir. Örneğin, zayıf ışığın hakim olduğu ay ışığı ortamında renk yoktur sadece grinin tonları görülür. Doğal olarak da bütün nesneler grinin tonları olarak görülür. Bu konu, eski bir atasözünün altındaki gerçeği açıklamaktadır: "Kandiller söndüğünde bütün kediler gri görünür".

İnsan gözü bile görülebilen ışığın içindeki farklı elektromanyetik dalga boyları farklı renkleri oluşturur (Şekil 3.1). Renk bu boyutuyla fizikçiler tarafından incelenmiş ve geliştirilmiştir. Zaten renk kuramıyla ilgili tartışmalar rengin estetik yönünden çok rengin orta-

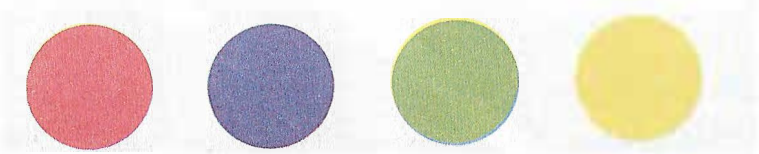


3.1. Güneş ışığını prizmadan geçirirsek kırmızıdan başlayıp mor renge doğru bir dizi renk elde ederiz.

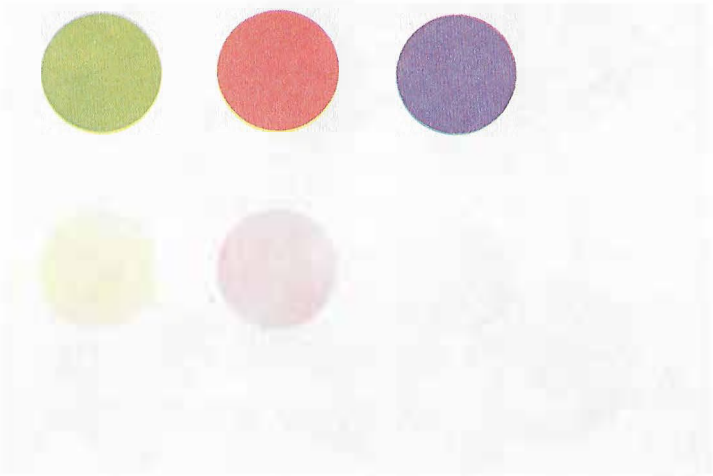
ya çıkış biçimi ve psikolojik olarak algılanmasıyla ilgilidir. Fransız İzlenimcileri renk kuramını estetikle ilişkilendiren ilk sanatçılardır. Renk kuramcısı Helmboltz'dan etkilenerek eserler vermişlerdir. Rengi bütün yüzey sanatlarında olduğu gibi videoda da estetik bir öğe olarak kullanabilmek için renk kuramıyla ilgili bazı temel konuları: *Rengin Algılanmasını, Renklerin Karışımı ve Rengin Değişkenliğini* açıklamak gerekir.

3 Üzerine ışık düşen her nesne ışık tayfının belli bir kısmını emer, diğer kısmını da bize yansıtır; bunu da biz renk olarak görürüz. Gözün irisinden giren ışınlar retina tabakasına ulaşır. Retina üzerinde görmeyle ilgili iki farklı hücre vardır. *Koniler* ve *Noktalar*. Renkli görme *koni* şeklindeki hücrelerde gerçekleşir. Bazı koniler tayfın en sonundaki maviye, bazıları tayfın ortasındaki sarı ve yeşile bazıları da en sondaki kırmızıya duyarlıdır. Retinadaki *noktalar* ise ışıklılık düzeyini ayarlar. Konilerin uyarılmasıyla beyne çeşitli sinyaller ulaşır ve sonuç olarak belirli renkleri görürüz. Bu fizyolojik olay sonucu renkleri görmemiz rengin *Fiziksel* (gerçek) *Algılanmasıdır*.

Çevremizdeki nesnelere bakarken nesnelerin renkleriyle ilgili değişik boyutların ortaya çıktığını başka bir deyişle rengin değişik niteliklerini hissederiz. Öncelikle rengin kendisi yani mavi, kırmızı, sarı. İkinci olarak ise rengin farklı derecelerdeki yoğunluğu hissedilir. Bazı yeşil çok koyu ve yoğun iken bazısı da daha solgun ve açık olabilir. Fiziksel olarak rengin algılanmasında üçüncü bir niteliği de bazı renklerin diğerlerine göre daha açık-parlak olmasıdır. Rengin bu üç temel niteliğine, Temel *Renk (hue)*, *Saturasyon* ve *Parlaklık* denilmektedir. *Temel Renk*, rengin kendisidir (Şekil 3.2). Mavi, kırmızı, yeşil ve sarı gibi renk skalasındaki değişik dalga boylarıdır. Çevremizde gördüğümüz çoğu renk, çeşitli dalga boyun-

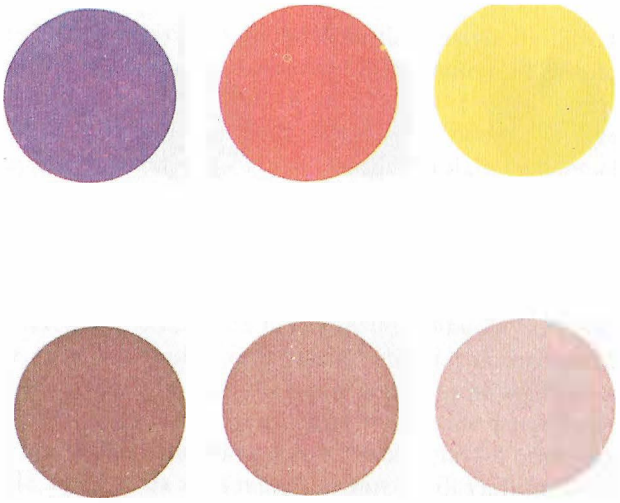


3.2. Temel renk (Hue) rengin kendisidir. Mavi, kırmızı, yeşil ve sarı temel renklerdir.



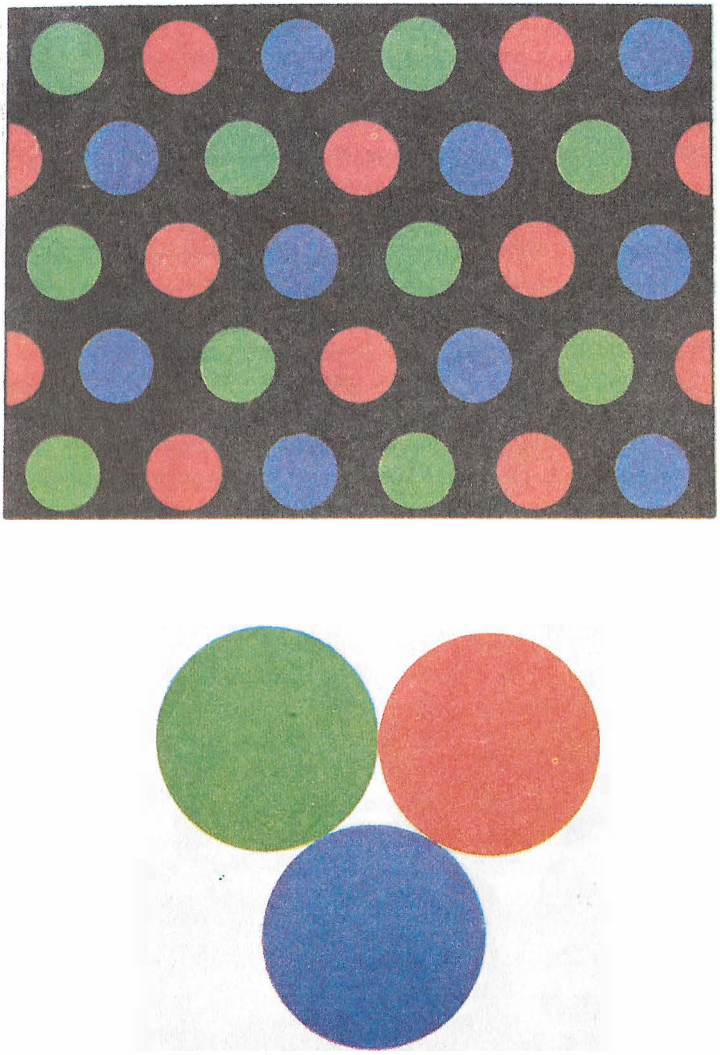
3.3 Bu renkler farklı saturasyonlar sergiler, üst sıralardaki renkler yüksek, alt sıralardaki renkler ise düşük saturasyona sahiptir.

daki temel renkler ile karışıktır. *Saturasyon*, renklerin saflık derecesini belirler (Şekil 3.3). Bazı kırmızı çok koyu ve yoğundur. Başka bir kırmızı da solgundur. Saturasyon renkte ne kadar beyaz ışık görüldüğüyle ilgilidir. *Parlaklık* ise renklerin ışık yansıtma boyutudur (Şekil 3.4). Aynı rengin karanlık bölümü az, aydınlık bölümü ise daha fazla ışık yansıtır. Renklerin parlaklılığı yani ışık yansıtma oranları rengin gri tonuyla değerlendirilir. Elektronik görüntünün parlaklığını görebilmek için renkli görüntüyü siyah-beyaza dönüştürmemiz gerekir. Böylece her renk grinin tonu olarak ekranda belirir, renklerin arasındaki parlaklık, ışıklık olarak ortaya çıkar. Rengin parlaklık özelliği sadece siyah-beyaz görüntüde vardır. Siyah-beyaz görüntünün aksine renkli görüntü rengin üç boyutunu, Temel Renk-Saturasyon-Parlaklık'ı birden içerir. Rengin bu üç boyutu; rengin kullanımı, renklerin birbirleriyle ilişkileri açısından hem renkli hem de siyah-beyaz görüntü açısından önemlidir. Bir görüntü alanı içinde yer alan nesnelerin üzerine aynı yoğunlukta ışık verildiğinde ortaya çıkan farklı temel renklerin (hue), saturasyon ve parlaklık farkını kolayca görebiliriz. Temel renk açısından yeşil, kırmızı, mavi



3.4. Parlaklık rengin ne kadar ışık yansıttığıyla ilgilidir. Parlaklık ya da değer rengin siyah-beyaz ekranda ışıklı ya da karanlık belirmesidir.

birbirinden farklıyken parlaklık açısından aynı olabilir. Rengin fiziksel algılanmasıyla ilgili özellikleri elektronik görüntünün görüntü oluşturma süreci için özel anlamlar taşımaktadır. Kamera ve diğer görüntü üretim aygıtları bütün renklere ya da belli renklere karşı köreltilebilmektedir. Bu, iç ışık, yani ekrandaki elektronik noktacıkların yönlendirilmesiyle gerçekleştirilir. Video da görüntüyü kırmızı-yeşil-mavi üç temel renkten oluşan ışıklı noktacıklar meydana getirir. Bir ressamın tuvali üzerinde temel renklerden hareket ederek saturasyon ve parlaklıkla oynaması ekranda da elektronik noktacıkların yönlendirilmesiyle yapılabilir. Örneğin görüntünün içindeki bütün mavi bölgelere, mavi elektronik noktacıklara karşı görüntü kaynağı köreltilebilir. Bu bölgelere içinde mavi olmayan başka bir nesnenin görüntüsü yerleştirilebilir. Her renkle gerçekleştirilebilen bu elektronik süreç, belirli bir mekan içine başka bir mekanın yerleştirilmesiyle video sanatçısına yeni anlatım boyutları kazandırmaktadır.



3.5. Renkli elektronik görüntünün üç temel rengi olan yeşil, kırmızı ve mavi bütün ekranı kaplayan ışıklı elektronik noktacıklardır

4 Rengin Fiziksel Algılanması yanında *Öznel Algılanması* da söz konusudur. Fiziksel olarak renkleri gözümüzle görürüz, gözümüz kapalı iken renkleri bilinçsel olarak algılamamız da söz konusudur. Kırmızı rengi zihnimizde görebilmemiz için ışığa ihtiyacımız yoktur. İnsan gözü kapalıyken de zihninde renkleri çok berrak ve birbiriyle karışım olarak görebilir. İnsan gözünün fizyolojik çalışma sistemi sonucunda beyne ulaşan uyarılarla renkleri duyumsarız. Bu duyumsama sırasında yine gözün fizyolojisi gereği retina tabakasında rengin öznel algılanmasıyla ilgili *"Renk Karışımı"* gerçekleşir. Bu da video sanatının görsel boyutunu ortaya koyma açısından üzerinde önemle durulması gereken bir konudur.

Bu noktada resim sanatında biraz gerilere giderek, *Fransız İzlenimcilerini*, özellikle de *Noktacıları (Pointillist)* hatırlayalım. Noktacıların rengi kullanma biçimlerini görelim. İzlenimciler ışık ve renk kuramlarından hareket ederek, rengi, nesnelerin nesnel bir niteliği olarak değil, kişilerin yüklediği öznel bir nitelik olarak görüyorlardı. İz-



3.6. George Seurat, "La Grande Adasında Pazar Öğleden Sonra" resim sanatındaki Noktacılık anlayışı renk karışımı gözün retina tabakasına bıraktı.

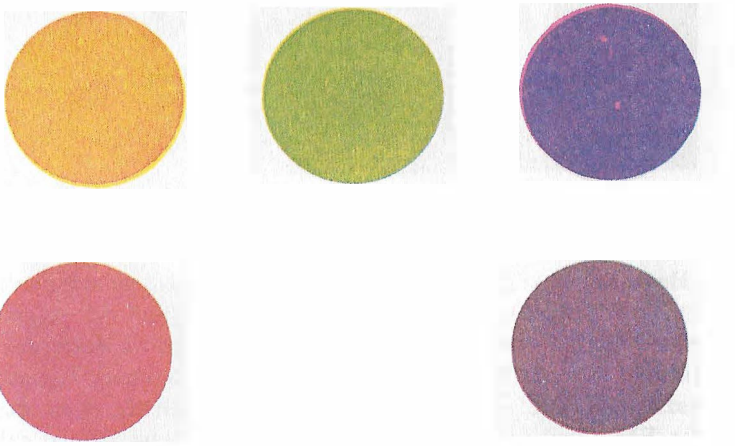
lenimcilere göre renk bir hissediştir. Seurat ve Signac'ın eserlerinde yetkin örneklerini gördüğümüz biçimiyle, *küçük küçük renk noktacıklarından* (lekelerinden) oluşan resim, tek tek küçük renk noktacıklarının meydana getirdiği bütündür. Başka bir deyişle, her bir renk noktacığına bir duyum dersek resmin bütünü duyumlar topluluğu olarak resme bakan kişinin retinasında meydana gelir. İzlenimciler renk karışımını kendilerinden öncekiler gibi resmin üzerinde değil, insan gözünün fizyolojik yapısından hareketle gözün retina tabakasına bıraktılar. Çünkü İzlenimciler şunu biliyorlardı; tuval üzerinde küçük noktacıklar şeklindeki temel renklere (hue) belli bir uzaklıktan bakıldığında izleyen kişinin gözünün retina tabakasında bu renkler bir bütün oluşturur. Noktacıların, resimlerinde kullandığı insan gözünün fizyolojik yapısıyla ilgili bu gerçek, elektronik görüntü içinde geçerlidir. Elektronik görüntü de Noktacıların anlayışına benzer. Kırmızı, yeşil ve maviden oluşan elektronik noktacıklar Seurat ya da Signac'ın resimlerindeki noktacıklardır. Video sanatçısının bu elektronik noktalara yükleyeceği temel renkler çok yakından bakıldığında tek tek noktacıklar olarak görülürken belirli bir uzaklıktan bakıldığında gözün retina tabakasında renk karışımı olarak görülür.

5 Beyaz ışık prizmadan geçirildiğinde ortaya çıkan birbirinden farklı temel renkler ya da renk grupları bizi algılama ve hissediş açısından etkiler. Bilimsel olarak hâlâ bazı renklerin sıcak, bazılarının ise soğuk gelişinin nedeni bilinmemektedir. Aynı kütleyi bir renk ağır, başka bir renk hafif olarak hissetmemize neden olabilmektedir. Bir renk insanı coştururken bir diğeri sakinleştirmektedir. Kırmızı sıcak, mavi ise soğuk olarak adlandırılmaktadır. Renk skalasında kırmızıya doğru giden uzun dalga boyundaki renkler sıcak, maviye doğru giden kısa dalga boyundakiler de soğuk renkler olarak görülür. Tabii ki bu genelleme her zaman geçerli değildir. Resim sanatı içinde sanatçılar ne sıcak maviler, ne soğuk kırmızılar resmetmişlerdir. Ama yine de terminolojik olarak kırmızılar, turuncular ve kırmızımsı sarılar sıcak renkler; maviler, yeşiller ve yeşilimsi sarılar soğuk renklerdir. Bu kesin ayrımın kökeninin neye dayandığı bilinmiyor; ancak insanın sosyal tarihi kadar eski olduğu bir gerçek. Renklerin sıcak-soğuk diye algılanması Arnheim'e göre bizim onları

ilişkilendirdiğimiz olaylarla doğrudan ilgilidir. Hatta Arnheim daha da ileri giderek sıcak renklerin kan basıncını yükselttiğini soğuk renklerin ise düşürdüğünü söylemektedir.[1] Sosyal hayatımız açısından düşünürsek; kırmızılar ve turuncular bize ateşi; kahverengiler, turuncular toprağı çağrıştırdığı için sıcaktır. Oysa buzu, denizleri, gölleri, gökyüzünü çağrıştıran maviler, yeşiller, ya da mavimsi-yeşiller soğuktur. Sıcak-soğuk renkler onları ilişkilendirdiğimiz olaylar ya da nesnelere bağlı olarak görüntü boyutu içinde uzaklık-yakınlık, genişlik-darlık ve psikolojik zaman kavramını açıklamak için estetik bir öğe olarak kullanılırken yanılsama olarak yaratılan üçüncü boyutu, ekranın derinliğini, belirleyen en temel öğelerden biri olarak video sanatçısının emrindedir.

Onsekizinci yüzyıl tiyatrolarında sahne kandil ya da benzeri ışık kaynaklarıyla aydınlatılıyordu. Oyuncular sahnede rollerini bitirdikten sonra bir tür elma yeşili boyanmış odaya girerlerdi. Böylece oyuncunun sahnedeki ışığa alışmış olan gözlerinin dinlenmesi sağlanırken aynı zamanda duygusal açıdan rahat etmesi de sağlanıyordu. Soğuk bir renk olan yeşil hem gözü yormaz hem de duygusal olarak kişiye rahatlık hissi verir. Büyük olasılıkla tiyatrolardaki "yeşil oda"nın kaynağı budur. Bu odanın kırmızı olduğunu düşünün, yaratacağı etki yeşil rengin tam tersi olacaktır. Duyusal açıdan kırmızılar ve sıcak renkler soğuk renklere göre telaş-heyecan uyandırır. Hatta aynı saturasyon ve parlaklıktaki sıcak bir renk soğuk başka bir renge göre daha yönlendirici hissedilir. Zettl, özellikle elektronik görüntü ve filmde rengi, estetik bir öğe olarak düşünürken duygusal etkilerinden çok rengin *estetik enerji* olarak düşünülmesi gerektiğini belirtmektedir.[2] Bütüne yönelik belirli bir duygusal etki oluştururlarken renk estetik enerji olarak düşünülüyorsa, rengin etkisi diğer estetik öğelerle bütünleştirilmelidir. Rengin estetik enerji olarak önemini açıklayan sayısız örnekle her gün karşılaşmaktayız. Beyazlatma amacıyla piyasaya çıkarılan temizlik malzemesi yeşil ya da kahverengi, diş macunu kırmızı renkle düşünülemezken bu renklerin kozmetik mamülleri için çok uygun ve anlamlı olduğunu görüyoruz. Renk estetik bir enerji olarak kapladığı alana göre de değişmektedir. Aynı renk, küçük bir alana göre geniş bir alanda daha çok estetik enerjiye sahip olmaktadır.[3]

6 Elektronik görüntü açısından renk konusuyla ilgili diğer önemli bir konu renklerin nesnel (objektif, fiziksel) olarak nasıl karıştığıdır. Renklerin öznel algılanmasıyla ilgili olarak gözün retina tabakasındaki (öznel) renk karışımını gördük. Bu kez üzerinde duracağımız görüntünün oluşum süreci içinde renklerin fiziksel karışımıdır. Renklerin nesnel karışımı, *Katmalı (Tamamlayıcı)* ve *Çıkarmalı* olmak üzere iki şekilde gerçekleşir. Renklerin; ışık olarak karışımı *Katmalı*, pigment yani boya rengi olarak karışımı da *Çıkarmalı* karışımdır. Renkli görüntü, videoda katmalı, filmde ise çıkarmalı karışımda şekillenir. Katmalı ve çıkarmalı karışım üç ana renk olan kırmızı, yeşil ve maviyle gerçekleşir. *Katmalı karışım*, ışık olarak üç ana rengin yani kırmızı, yeşil ve mavi ışığın birleşmesidir (Şekil 3.7). Renkli elektronik görüntü de katmalı karışım sistemiyle gerçekleşir. Daha önce de belirttiğimiz gibi ekrandaki renkli görüntü kırmızı, yeşil ve mavi elektronik noktacıklardan oluşur. Her renk, üç farklı ışık kaynağı olarak elektron tabanca (elektron tabancasının yerini giderek yeni teknikler almakta) tarafından ekranda oluşturulur.



3.7. Temel katmalı renkler, kırmızı, yeşil ve mavidir. Temel çıkarmalı renkler majenta (mavimsi kırmızı), sarı ve cyan (yeşilimsi mavi) dir.

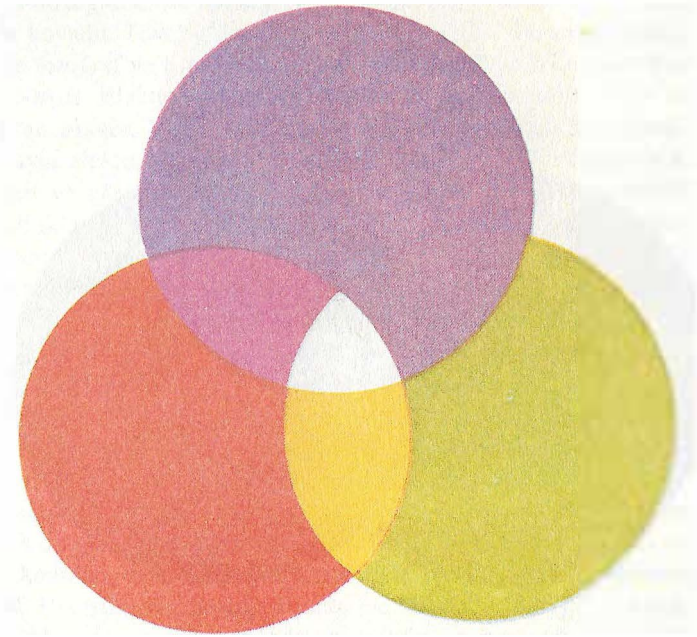


3.8. Videonun üç temel rengini üç farklı elektron tabancası üretir.

Her elektron tabancası kendisine ait kırmızı, yeşil ve mavi noktacıkları oluşturur. Doğal olarak bu üç renk kaynağının ışık yoğunluğunu değiştirdiğimizde bunların ekrandaki renkleri de değişecektir. Elektronik noktacıklarda üç ana rengi tam olarak üretirsek görüntüde beyazı elde ederiz. Üç ana rengin üretimini durdurursak, siyah ortaya çıkar. Eğer yeşil ve mavi elektron tabancaları çalışıp kırmızı çalışmazsa, yeşil ve kırmızı birleşimi olarak cyan; kırmızı ve yeşil tabancaları çalıştırıp mavi tabancayı çalıştırmazsak sarı rengi elde ederiz.

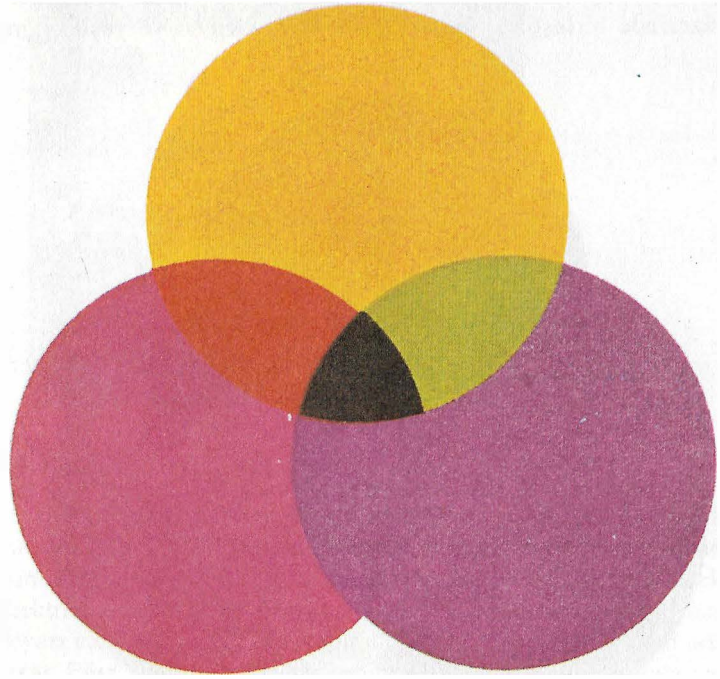
Katmalı renk karışımı video sanatçısına görüntü boyutu içinde çeşitli anlatım olanakları yaratır. Videonun renkli görüntüsü eğer kamera ile kayıt ediliyorsa kameranın önündeki aydınlatma kaynaklarının verdiği ışığın rengi düzenlenerek (filitreyle renklendirilerek) görüntünün rengini yönlendirmek mümkündür. Ancak renk oluşumunu düzenleyen katmalı karışım sisteminden de hareket ederek herhangi bir görüntü kaynağından elde edilen renkli görüntünün yeniden renk düzenlemesi yapılabilir. Ana renkleri oluşturan kırmızı, yeşil ve mavi elektronik noktacıkların çeşitli tekniklerle düzenlenmesiyle sonsuz sayıda renk ve renk bileşimi elde edilir.

Bu noktada renk kavramıyla ilgili temel bir uygulamayı hatırlamak gerekir. Üç ana rengi kırmızı, yeşil ve maviyi üreten üç farklı projektörün ışıkları kesişerek üst üste gelecek şekilde beyaz perde üzerinde birleştirildiğinde (Şekil 3.9); kırmızı ve yeşil ışığın



3.9. Katmalı renk karışımı.

birleştiği yerde sarı, yeşil ve mavi ışığın birleştiği yerde cyan (yeşilimsi mavi) mavi ve kırmızı ışığın birleştiği yerde ise *majenta* (mavimsi kırmızı) renkleri ortaya çıkar; kırmızı, yeşil ve mavi ışığın birleştiği yerde de beyaz görülür. Renk kuramında bu süreç içinde ortaya çıkan renklere sarı, cyan ve majenta renkleri ve *Temel Çıkarmalı Renkler* denilmektedir. Bu uygulamayı bir aşama daha ilerletelim. Üç ana rengi üreten projektörlerin ışık yoğunluklarını değiştirelim. Bu aşamada da değişik temel renkler (hue) elde ederiz. Örneğin mavi ışık projektörünü tamamen kapatıp yüksek düzeyde kırmızı ve düşük yeşil ışık ürettiğimizde sarı yerine kahverengi elde ederiz.

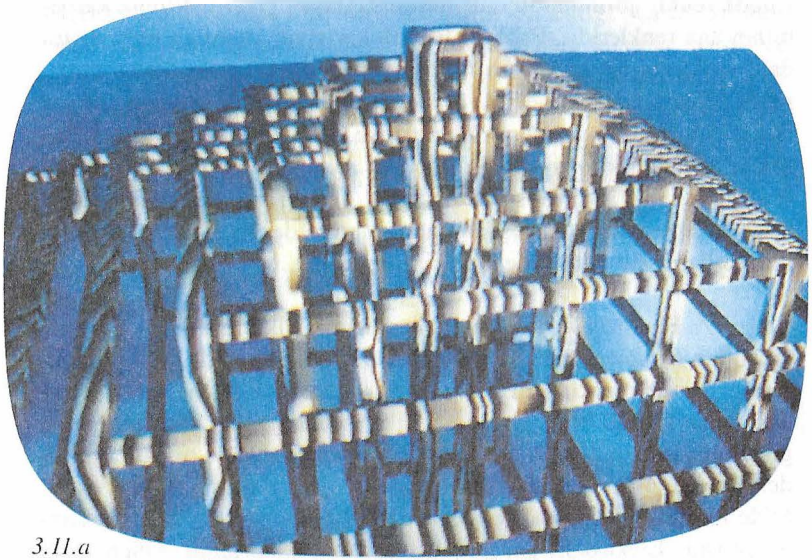


3.10. Çıkartmalı renk karışımı.

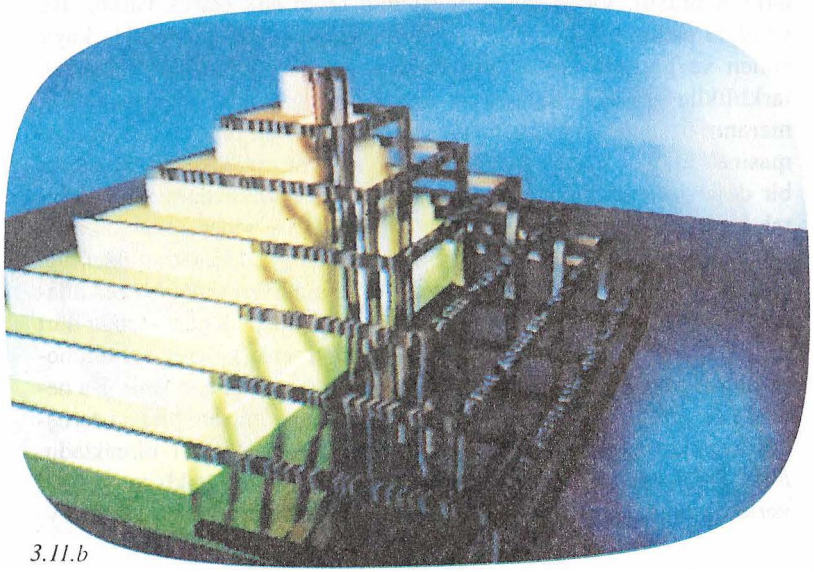
Bu uygulamada ortaya çıkan *sarı, cyan* ve *majenta*, fotoğraf ve filmde renkli görüntünün oluşmasını sağlayan çıkarmalı renk karışımının ana renkleridir. Çıkarmalı renk karışımı, istenilen renk dışındaki renklerin beyaz ışıktan filitre edilmesi ya da çıkarılması yöntemidir. (Şekil 3.10) Örneğin yeşil renk elde edilmek istenirse, beyaz ışıktaki yeşil dışındaki renkler filitre edilir ya da çıkartılır. Sonuçta beyaz ışık yeşil olarak görülür. Aynı şekilde doğadaki yeşil bir çiçek, üzerine yansıyan ışıktaki yeşil renk dışındaki bütün renkleri emer, sadece yeşili yansıtır; bu nedenle çiçeği yeşil olarak görürüz. Bu bütün renkler için geçerlidir.

7 Elektronik görüntünün kendisinin ışık olması, ışıklı noktacıklardan oluşması, onu renk konusuyla ilgili olarak da resim, fotoğraf ve filmden farklılaştırmaktadır. Tuval üzerine bir nesneyi resmeden sanatçı rengi boya ile ortaya çıkarır. Tabii ki bu renklerin insan gözü ile algılanması ışıkla ilgilidir; ama rengin özü de tuvalin üzerindeki boyadır. Tuvalin üstündeki rengin boyadan oluşması benzer şekilde fotoğraf ve filmdeki renk de ışığa karşı duyarlı hücreler üzerinde oluşur. Elektronik görüntü bunlardan çok farklıdır. Onun rengi ışıktan oluşur. Video sanatçısı istediği rengi ışık olarak yaratır. Bu yönüyle elektronik görüntüde rengin düzenlenmesi, kamerayla kayıt edilen ve görüntü üretim aygıtlarınca üretilen görüntüler açısından farklılıklar gösterir. Kamerayla elde edilen görüntüler açısından kameranın önündeki ışık, yani dış ışık, görüntünün rengini çekim aşamasında etkiler. Bunun üstüne ekranın ışığı düzenlenerek renk ikinci bir defa daha şekillendirilebilir. Bilgisayar teknolojisinin yoğun olarak kullanıldığı görüntü üretim aygıtların da ise video sanatçısı, ressamın boyalar ile rengi oluşturmasına benzer şekilde, ekran üzerinde videonun üç ana rengi olan kırmızı, yeşil ve maviyi *ışık olarak* kullanarak dilediği renk bileşimlerini yapabilir. Elektronik görüntünün dört nala hızla ilerleyen teknolojisiyle elde edilen renk, giderek resmin boya olarak elde ettiği renk zenginliğine ulaşma çabası içindedir. Bu nedenle de görsel estetik bir öğe olarak rengin resim sanatındaki tartışma konuları elektronik görüntü içinde giderek geçerli olmaktadır. *Renk Değişkenliği*, başlığı altında ele alınabilecek; ışıklı ve gölgeli yerlerde renk, nesnenin içinde bulunduğu ortamın ışığının ve yüzey-

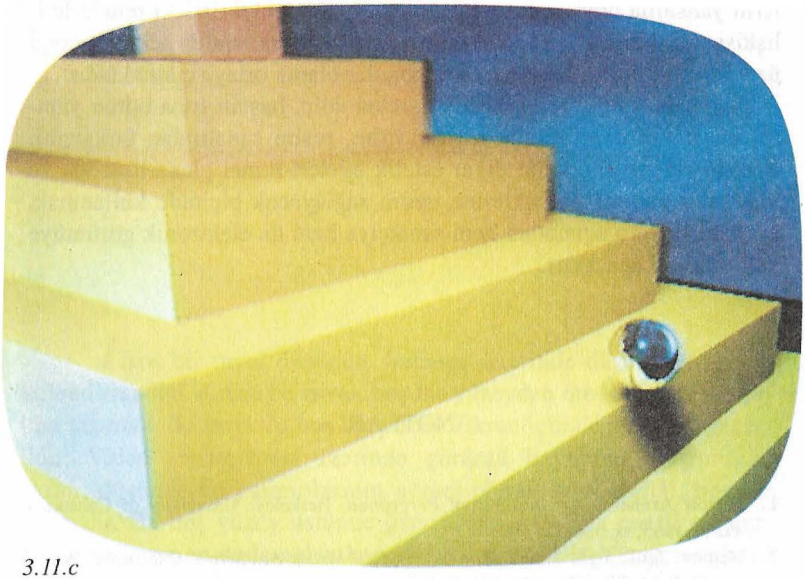
3.11. Elektronik görüntü renk olarak sanatçıya sınırsız olanaklar sağlar.



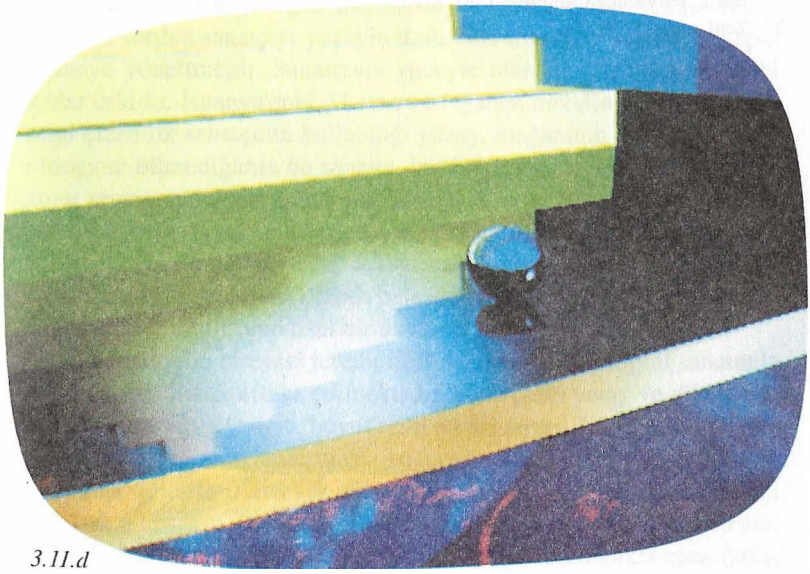
3.11.a



3.11.b



3.11.c



3.11.d

lerin yansıtma oranlarının renge etkisi, rengin çevresindeki renklerle ilişkisi gibi konular, video sanatçısı açısından kullandığı teknik gereği üzerinde yoğunlaşılması gereken konular olarak ortaya çıkmaktadır.

Videoda rengin tek kareden hareket edip, baştan sona bütün yapımı kuşatarak oluşturduğu bir tür ritim, resim sanatından farksızdır. Rengin estetik enerjisini diğer estetik öğeleri ikinci plana itmeden ve videonun yapısal özelliklerine uyum sağlayacak biçimde kullanmak, görüntü boyutu açısından hem sanatçıya hem de elektronik görüntüye yeni ufuklar açacaktır.

NOTLAR

1. Rudolf Arnheim. *Art and Visual Perception,* Berkeley: University of California Press, 1965, ss. 336-328.
2. Herbert Zettl. *Sight Sound Motion: Applied Media Aesthetics*, California: Wadsworth, Publishing Companyj 1973, s. 70.
3. Zettl. a.g.e., s. 70.

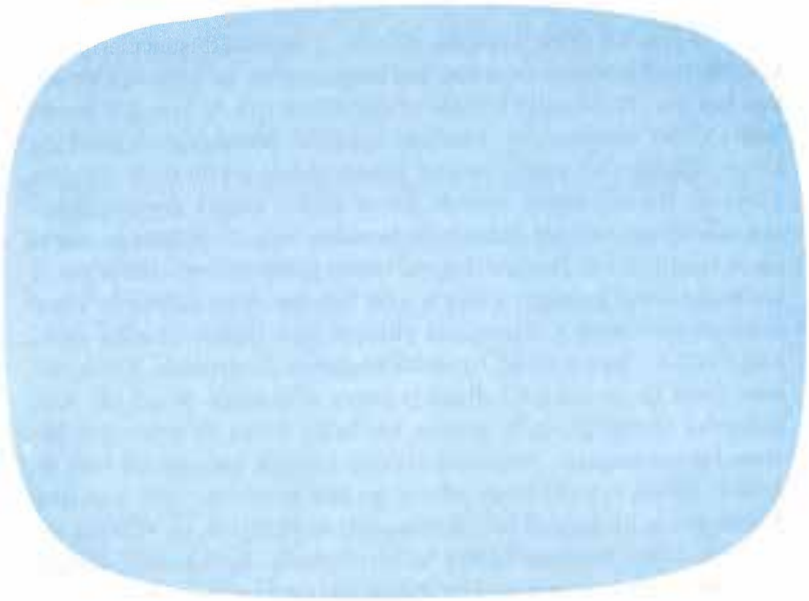
YÜZEYİN SINIRLANIŞI

1 Boş bir tuval düşünün. Sanatçı, üzerinde düşüncelerini şekillendirmediği sürece bu tuval, boş bir yüzeyden öte herhangi bir anlam taşımaz. İki boyutlu boş bir yüzey. Ekran için de aynı şey geçerlidir. Video sanatçısının üzerinde görüntü boyutunu oluşturduğu ekran, düşünce ve yaşantılarının görsel olarak şekillendiği, boş bir yüzeydir. Bu boş yüzey üstünde görsel açıdan estetik enerji oluşturma, sanatçının en önde gelen kaygılarından birisidir. Yüzey ne olursa olsun (kağıt, tuval, fotoğraf kağıdı, beyaz perde, ekran) estetik enerji yaratma sorunu sanatçıyı yüzeyle ilgili bazı tercihleri yapmaya, yapabilmeye yöneltmiştir. Sanatçının yüzeyle olan ilişkisi insanlık tarihi kadar eskidir. İspanya'daki Altamira Mağarası duvarındaki Bizon resmini çizen ilk sanatçının kullandığı yüzey, mağaranın duvarıydı. Kim olduğunu bilmediğimiz bu sanatçı, her halde önüne ilk gelen yere Bizonu resmetmemiştir. Anlatmak istediği konuya, hem teknik hem de estetik açıdan uygun olacak yüzeyi mağara içinde bir süre aramıştır. Sanatçılar, ta ilk günden beri, kullanacakları yüzeyi ve bu yüzeyin boyutlarını kendi seçimleri olarak belirlemişlerdir. Tabii ki belli mekanlar, örneğin bir kilisenin özel bir duvarı için yapılan resim hariç.

Sanatçının bu bireysel tercihi özellikle resim ve fotoğraf sanatında çok belirgin olarak ortaya çıkmaktadır. Sanatçının yatay ve dikey olarak kullanacağı yüzeyin boyutlarını belirlemesi, başka bir deyişle, yüzeyi fiziksel sınırlandırması, kuşkusuz insanın görme sistemiyle yakından ilgilidir. Bizler tek gözümüzle ya da iki gözümüzle bakarken çevremizi kuşatan sonsuz evreni yatay ve dikey olarak sınırlandırırız. Bu anlamda, bulunduğumuz mekan içinde her farklı bakış açısı farklı

bir fiziksel sınırlandırmadır. Bu sınırlandırmanın oluşturduğu alanın büyüklüğü ve küçüklüğü, bakan kişi tarafından belirlenir ve bakan kişinin bireysel tercihiyle ilgilidir. Aynı nesneye iki kilometre uzaktan baktığımızda, yatay ve dikey olarak baktığımız sınırlandırma beşyüz metre uzaklıktan baktığımızda çok farklı olacaktır.

Resim sanatçısının kullanacağı tuvalin boyutlarının belirlenmesi, onun, yüzeyi fiziksel olarak ilgili bir tercihidir. Sanatçının teknik olarak ikiboyutlu tuval üzerinde gerçekleştirdiği sınırlandırma eylemi, önce sanatçının zihninde bilişsel olarak gerçekleşir. Resim ve

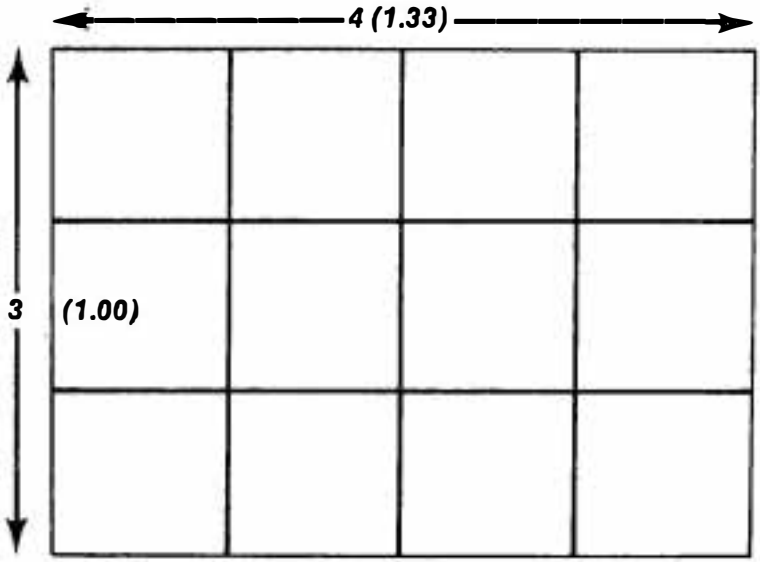


4.1. Video sanatçısının üzerinde görüntü boyutunu oluşturduğu ekran fiziksel sınırlılığı olan bir yüzeydir.

fotoğraf sanatçısı bu anlamda özgürdür. Dilediği büyüklükte yatay-dikey sınırlandırmayı düşleyebilir. Gerçekleştirmek ise teknik bir sorundur. 30 x 40 cm. de olabilir, 30 x 40 m. de. Bu yönüyle, film ve video sanatı çok farklıdır. Bu sanatların teknolojileri sanatçının kullanacağı yüzeyi, beyaz perdeyi ve ekranı, yükseklik ve genişlik ola-

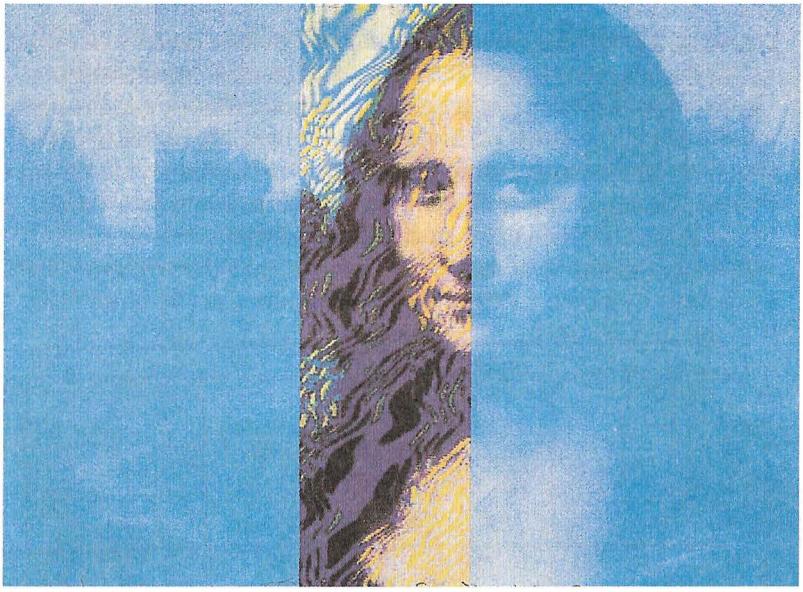
rak değiştirilemez bir boyut olarak sanatçıya sunmaktadır.

Video sanatçısı yüzeyi sınırlandırma açısından ekranın teknolojik olarak verdikleriyle yetinme durumundadır. Düşleme aşamasında yüzeyi sınırlandırma açısından resim sanatçısı gibi özgür değildir. Elektronik görüntü sanatçısının kullandığı yüzey yani ekran, insanın görme sisteminin yaptığı sınırlandırmaya benzer şekilde, yatayda daha fazla, dikeyde ise daha az uzunluğu içeren bir sınırlandırmadır. Yatayın ağırlıkta olduğu bir yöneliştir. *Çerçeveleme Oranı* (Aspect Ratio) diye kavramlaştırılan bu yönelişte; üç birim dikey



4.2.a. Ekranın 3:4 oranı 1:1.33 olarak da ifade edilir. Bu oran tarihsel bir süreçten geçerek videoya ulaşmıştır.

(yükseklik), dört birim yatay (genişlik) olarak 3:4 oranı geçerlidir (Şekil 4.2). Yatayın ağırlıkta olduğu bu yöneliş, doğal olarak da yatayın ağırlıkta olduğu estetik düzenlemeleri ortaya çıkarmaktadır. Görsel sanatların 3:4'lük bu klasik oranının geçmişi, görsel sanatların tarihi kadar eskidir. Video sanatı da, 3:4 oranından hareket ederek farklı büyüklüklerdeki ekranları, yüzeyin fiziksel sınırlaması olarak sanatçının emrine sunmuştur. Bu yönüyle, video



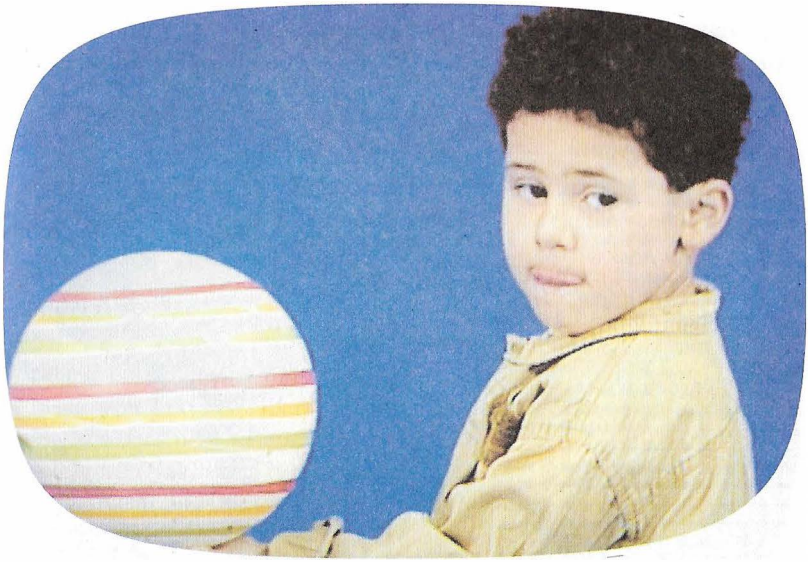
4.2.b.

teknolojisinde fiziksel sınırlamayı değiştirmeye yönelik yeni çabaların hemen hepsinde çerçeveleme oranı olarak 3:4'ün korunduğu görülmektedir.

2 Diğer görsel sanatlarda olduğu gibi video sanatında da sanatçı kullanacağı yüzeyin, ekranın, içinde yer alacak olan görsel estetik öğelerin oluşturacağı estetik enerjiyi yönlendiren kişidir. Bu nedenle elektronik görüntü sanatı, görsel estetik öğeleri, yeni bir anlayışla, ekranın yapısına uyarlamıştır. Görüntü yüzeyinin fiziksel sınırlılığı, öncelikle bu sınırlı yüzey içinde yer alacak nesnelerin büyüklüğünü etkiler. Beyaz perdedeki nesneler gerçeğine göre defalarca büyürken video da tamamen tersi olur. Ekrandaki nesne gerçeğinden defalarca küçülür. Görüntü alanı içinde nesnelerin ortaya çıkışlarında sergiledikleri büyüklük, estetik bir enerjidir. Bu yönüyle de ekranda nesnelerin büyüklük olarak belirmesi, elektronik görüntünün kendine has bir görsel estetik öğesidir. Yaygın bir anlayış sonucu, büyüklük olarak ekranı dolduran nesnelerin, yani yakın çekimlerin, detay çekim-

lerin, daha fazla estetik enerjiye sahip olduğu düşünülür. Bu anlayış doğrultusunda, geniş mekanların yer aldığı genel çekimlerin estetik enerjisinin zayıf olduğu kabul edilir. Bu konu, film sanatının kendine has öykü anlatma tekniğinin ekran için de geçerli olabileceği yanılgısının ürünüdür. Her yönüyle olduğu gibi videoyu bu yönüyle de "büyük ağabey" ile yarıştırmamak gerekir. Onun teknolojisinden gelen özellikleri, bu anlamda da, kendine has farklı görsel bir dil yaratmıştır (Şekil 4.3).

Ekranın üç birim dikey, dört birim yatay olarak ortaya çıkan fiziksel sınırlılığı, onun yatay ve dikey olarak iki temel yönünü oluşturur. Ekranda gerçekleşecek olaya göre yatay ve dikey yön kuvvetli ya da zayıf enerji yüklenebilir. Ekran yatay bir yöneliştir; ancak estetik enerji açısından, dikey kütlelerin ekranın yatay genişliği daha güçlü görsel enerji sergiledikleri görülmektedir. Ekranın yatay genişliği içinde geniş bir ova ya da denizin yatay olarak oluşturduğu kütle sakinlik-durgunluk ifadesiyle zayıf bir görsel güç oluştururken, bir gökdelenin dinamik ifadesiyle oluşturduğu dikey yön, görsel güç olarak yatay yönden daha etkin olmaktadır. Bu temel yöneliş dışında, ekran-



4.3.a. Ekranın kendine has görsel bir dili vardır.



4.3.b



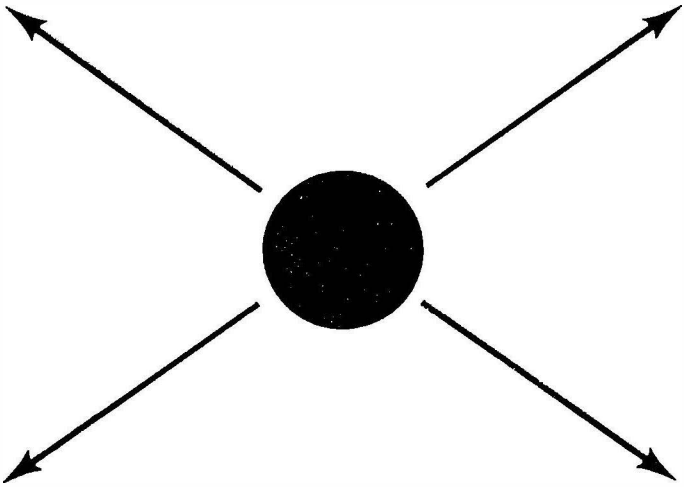
4.3.c.



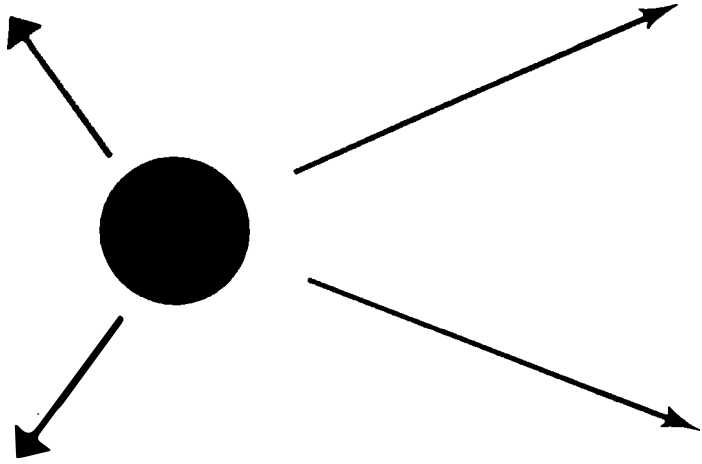
4.3.d.

da görsel bir güç olarak yön, diğer görsel öğelerin etkisiyle ortaya çıkar. Belirli bir çizgi, insanların belirli bir yöne bakışı, canlı-cansız nesnelerin belirli bir yöne hareketi vb. yönelişler, yönü oluşturan güçlerdir. İnsan gözü sürekli hareket halindedir ve hareket halindeki yönlere tepki göstermeye eğilimlidir. İnsan, hareketin yönünü izleyerek anlamını araştırır, ilgi merkezine ulaşmaya çalışır. Ekranda da hareketli bir öğe varsa insan gözü bu hareketi ve hareketin yönünü yaratan görsel gücü izler. Bu anlamda görsel öğelerin oluşturduğu güç, grafik bir düzenleme olarak örneğin bir demiryolu ya da bir fabrika bacasının bakışımızı belirli bir yöne yönlendirmesi gibi, ekranın dışında belirsiz bir noktaya bakan insanların oluşturduğu yön şeklinde ve hareketli bir nesnenin ya da geometrik şeklin hareketi doğrultusunda oluşan yön şeklinde gerçekleşebilir. Bu bir anlamda görüntü alanı içinde oluşturulan manyetik bir güçtür. Kuşkusuz ele alınan konu ve sanatçının yaklaşımı başta olmak üzere değişik öğelerin etkinliğine karşın, genellikle, hareket halindeki nesnelerin oluşturdukları manyetik güç daha etkin olduğu söylenmektedir.

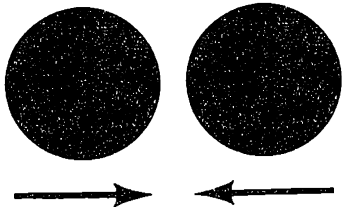
3 Günlük hayatımızda çevremize bakarken herhangi bir nesneyi bakış açımız içinde konumlandırdığımız yer, o nesneye bizim bakış açımız içinde zayıf ya da kuvvetli bir görsel güç yükler. Nesneye yüklenen bu görsel güç, bakış açısı içinde nesnenin bulunduğu yer ve nesnenin diğer nesnelerle olan ilişkileri sonucunda ortaya çıkar. Görsel algılamayla ilgili bu konuyu elektronik görüntü sanatı açısından bir örnekle ilişkilendirerek inceleyelim. Ekranın tam ortasına yerleştirilmiş yuvarlak bir kütle düşünelim (Şekil 4.4). Kütle görüntü alanının tam merkezinde yer alarak bir güç oluşturur. Bu bütün görüntü alanına egemen bir güçtür. Kütlenin oluşturduğu bu hakim güç, bir tür mıknatıs kutbu gibi görsel algılama açısından görüntü alanının diğer bölgelerini kendine çekerek adeta yok eder. Kütleyi ekranın bir kenarına iyice yaklaştırırsak, bu defa daha önceki görsel güç etkisi yok olacaktır (Şekil 4.5). Kütle, manyetik gücünü görüntü alanı içinde yaklaştığı kenara taşır. Ekranın boşta kalan bölgeleri manyetik güçten uzak, rahatlamış bir bölge olarak ortaya çıkar. Görsel algılamayla il-



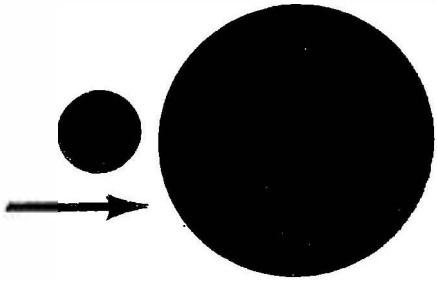
4.4. Ekranın manyetik olarak en güçlü bölgesi merkezidir. Merkez bütün köşelere hakimdir.



4.5. Kütlenin yaklaştığı taraf daha fazla manyetik güç kazanır. Boş kalan bölgenin manyetik gücü azalır.



4.6. İki kütlenin manyetik gücü birbirlerini çeker. Birbirlerine yaklaştıkça kütlelerin sergileyecekleri güç artar.

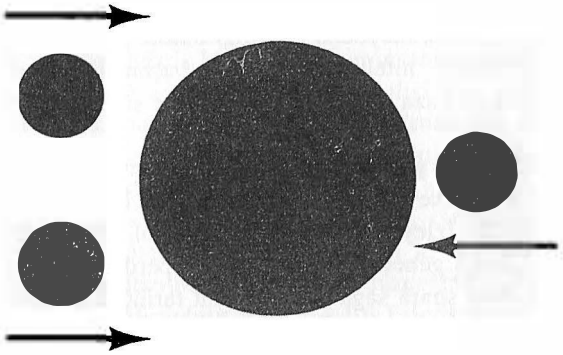


4.7. Büyük kütle küçüğe göre daha güçlüdür. Büyük kütle küçüğü kendine çeker.

gili bu örnek geliştirilerek ekranın farklı bölgelerine uygulandığında, ekranın köşelerinin ve yerçekimine uyum sağlayan bölgelerinin görsel güç açısından etkin olduğu görülecektir. Bunun yanında, 3:4 oranlı ekranın köşelerinden geçen dikey-yatay eksenlerin görsel güç açısından önemli bölgeler olduğunu da belirtmek gerekir.

Görsel estetik öğelerin ekranın görüntü alanı içinde sergiledikleri karmaşık ilişkiyi biraz daha ilerletelim. Ekranda şekil ve form açısından birbirinin aynı iki kütle düşünelim (Şekil 4.6). İki kütle birbirine yakın konumlandığında oluşturdukları manyetik güç birbirlerine çekme yönündedir. Bu durumda tek bir kütleymiş gibi görünürler. Bu iki kütle birbirinden uzaklaştığında, örneğin biri ekranın sağında tam ortada diğeri ise sol üst köşede konumlandığında, sergileyecekleri manyetik güç birbirlerini iten yönde olacaktır. Kütleler birbirlerine yaklaştıkça sergileyecekleri ortak görsel güç artacaktır. Aynı düzenleme içinde bu kütlelerin birini diğerine göre küçültürsek (Şekil 4.7), büyük olan küçüğe göre daha güçlü algılanır. Ekranda büyük kütlenin bulunduğu yöne doğru manyetik bir güç oluşur. Bu görsel düzenleme-

de, küçük kütlelerin sayısını arttıralım (Şekil 4.8). Tek büyük kütlenin etrafında dört beş adet birbirinin aynı beş küçük kütle. Büyük kütle küçüklerin yanında bağımsız ve kararlı olarak gözükecektir. Ancak, çok sayıdaki küçük kütle tarafından çevresi kuşatılmış olan büyük kütle, çevresindeki küçük kütlelerin manyetik gücü altında olduğu



4.8. Büyük kütle küçüklerden bağımsızdır. Küçük kütlelerin hareket izlenimi büyük kütlede yoktur.

görsel olarak hissedilecektir.

4 Görsel estetik öğelerin bu örnek düzenlemeler dışında sayısız şekilde düşünülmeleri olasıdır. Görsel güçlerin oluşturduğu bu tür düzenlemeler sonuç olarak bizi görsel sanatlardaki "denge" kavramına götürüyor. Arnheim, görsel öğelerin denge oluşturacak şekilde yayılması istendiğinde dengenin nasıl oluşturulduğunu bilmenin gerekli olduğundan söz eder. Ona göre, fizikçilerin belirttiği şekliyle karşı yönlerden birbirini çekmeye çalışan güçlerin oluşturduğu denge, görsel denge için de geçerlidir. Fizikte olduğu gibi her belirli görsel düzenlemenin bir dayanak noktası ve çekim merkezi vardır. Görsel düzenlemelerde bu denge noktasına deneme-yanılma

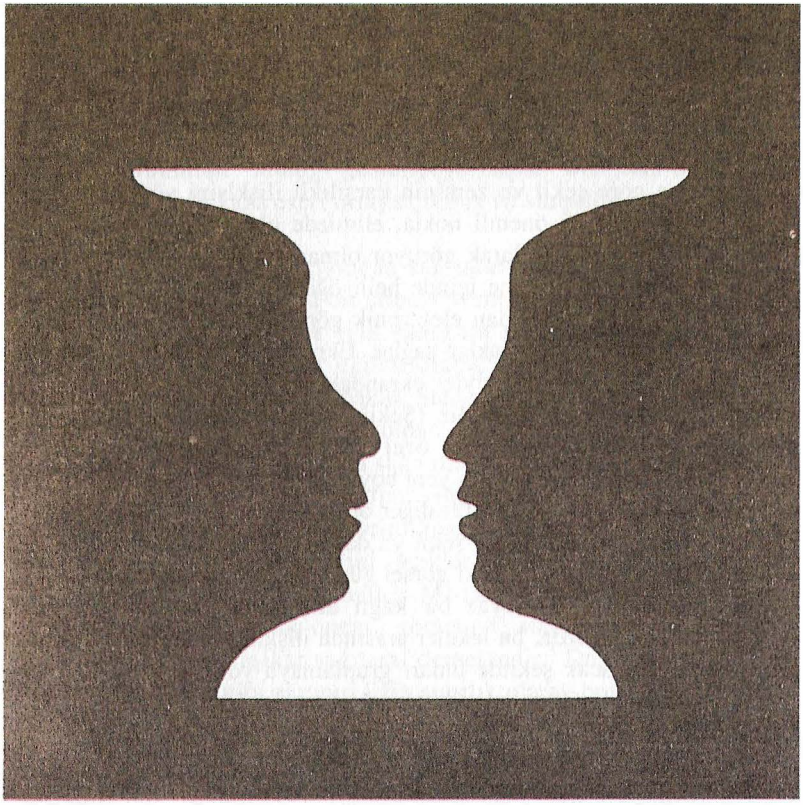
yöntemiyle ulaşmak mümkündür. Arnheim, fiziksel ve algısal denge arasındaki farktan söz ederken bir dansçının fotoğrafını örnek gösterir. Bu fotoğraf, görsel açıdan dengesiz, olarak algılanabilirken, dansçı fizik kurallarına göre denge durumundadır. Tersi de söz konusu olabilir, model fizik kurallarına göre dengesiz, görsel algılama açısından dengede olabilir. Yine Arnheim'e göre resimsel denge vazgeçilmezdir; çünkü fiziksel ve görsel olarak denge, her şeyin durma noktasına geldiği bir dağılım durumudur. Dengeli bir kompozisyonda şekil, yön ve mekan gibi bütün öğeler karşılıklı olarak birbirlerini etkileyerek hiçbir değişikliğe olanak sağlamıyacakmış gibi görünürler, öğelerin meydana getirdiği bütün, kendine ait parçalar içinde "zorunluluk" niteliği göstermeye başlar. Dengesiz bir görsel kompozisyon da kaza eseri ortaya çıkmış ve sürekliliği yokmuş gibi görünür.[1]

Ekranın görsel güç açısından sağ tarafı mı yoksa sol tarafı mı güçlüdür? Bunun cevabını bir çırpıda vermek hiç de kolay değil. Tiyatro sanatında izleyiciler için sahnenin sol tarafı sağından daha güçlüdür. Çünkü genel bir eğilim olarak perde açıldığında izleyici önce sola, daha sonra sağa bakar. Sanat tarihçisi Heinrich Wölfflin ise resim sanatında sağ tarafın soldan daha güçlü olduğunu, insanların soldan başlayarak sonunda sağa ulaşmaları geleneğiyle açıklar.[2] Wölfflin, bir resimdeki sol taraftan sağ tarafa doğru olan görsel yükselişin ayna tutarak tersine çevrildiğinde, bu yükselişin, sağdan sola doğru nasıl düşüşe geçtiğini açıklar. Arnheim ise bu konuda Cézanne'nın kendi eşini resmettiği Madame Cézanne adlı tablosunu yorumlarken, resimde üç önemli görsel güç alanı olarak merkez, sol taraf ve güçlülüğü aşikar sağ taraf demektedir.[3] Doğal olarak, resim sanatında olduğu gibi ekranın fizik sınırlık olarak boyutunun büyüklüğü, ekranın solu ve ekranın sağı açısından görsel gücün dağılışını da farklılaştırmaktadır. Sahne etkinliklerinde ya da geniş perde film gösterimlerinde dikkatin ilk önce solda toplanarak sağ tarafa yönelmesine karşın, daha küçük çerçeve içinde yapılan sunumlarda, örneğin küçük boy televizyon ekranlarında ya da göreli olarak küçük resimlerde, magazinlerde görsel düzenleme olarak sağ taraf belirgin bir şekilde sol taraftan güçlüdür.[4]

5 Ekrandaki görsel gücü düzenlemeye yardımcı olan öğelerinden bir diğeri de insanların algılamalarındaki başlıca örgütleyici eğilimden birisi olan şekil-zemin ilişkisidir. Görsel algılama konusu içinde çevremizde şekil-zemin algılamasıyla çeşitli biçimlerde karşılaşırız. Karşımızdaki duvar zemindir, üstündeki resim şekildir. Sadece resme baktığımızda, resmin bütünü, zemin üzerindeki figürler şekildir. Tek başına bir meşrubat şişesi zemin, üstündeki etiket şekildir. Bazı düzenlemelerde şekil-zemin ilişkisi çok açık olarak görülür. (Şekil 4.9) Psikoloji kitaplarından hatırlayacağımız bu düzenlemede, yüz yüze birbirine bakan iki insanı şekil olarak gördüğümüzde, beyaz vazo zemin olmaktadır. Beyaz vazoyu tam çerçevenin ortasında şekil olarak gördüğümüzde birbirine bakan insanlar zemin olur. Yani bakışımıza göre şekil ve zeminin karşılıklı ilişkisini yönlendirebilmekteyiz. Buradaki önemli nokta, elimizde olmaksızın nesneyi, bir zemin üzerinde şekil olarak görüyor olmamızdır. Bu anlamda, özellikle de görsel düzenleme içinde belli öğelerin yoğunlaştırılması ve keskinleştirilmesi açısından elektronik görüntü, sanatçıya, teknolojisinden kaynaklanan olanaklar sağlar. Ekranın iç ışığında yapılacak renk ve zıtlık düzenlemesiyle, ekrandaki düzenleme içindeki şekil-zemin ilişkisi yönlendirilebilir. (Şekil 4.10) Estetik enerji olarak şekil-zemin öğelerinin kullanımı, özel efekt ve bilgisayar teknolojisinin birlikteliğiyle videoya sürekli yeni boyutlar kazandırmaktadır.

Görsel algılamamızdaki bir diğer örgütleyici eğilim lekelerin, noktaların içgüdüsel olarak bir şekil ya da biçime gruplanmasıdır. İnsanın bu eğiliminden ekrandaki görsel gücü düzenleme açısından yararlanmak mümkündür. Beyaz bir kağıt üzerindeki rastgele yapılmış lekelere baktığımızda, bu lekeler arasında ilişkiler arayarak üçgenler, kareler oluşturacak şekilde onları gruplamaya yöneliriz. Bu gruplamaya psikolojide *Gestalt* denilmektedir. İnsanlar bu tür gruplandırmaları Gestaltçı Psikologlara göre üç temel biçimde yaparlar. Yakınlık, birbirine benzer öğelerin bir araya getirilerek gruplandırılması. Benzerlik, birbirinin aynı olan şekillerin gruplandırılması, süreklilik ise bir yön oluşturacak şekilde öğelerin gruplandırılmasıdır. Bu anlamda bütün, yani gruplandırma sonucunda ortaya çıkan şekil ve biçim, kendini meydana getiren öğelerin karşılıklı ilişkilerinden oluşur. Öğelerin arasındaki karşılıklı ilişki değiştiği zaman doğal olarak bütün de

değişir. Örneğin rasgele altı noktadan iki tane üçgen ya da tek bir yamuk şekli oluşturulabilir. Videonun elektronik noktacıklardan oluşan yüzeyi, yapısal olarak Geltalt'a uygundur. Elektronik noktacıklardan hareketle video ortamında sanatçı gruplamayı temel alarak görsel düzenlemeler yapabilir.



*4.9. Hangi si şekil, hangisi zemin? **Birbirine bakan iki insan şekil ise vazo zemin olur. Vazo şekil ise iki insan zemin olur.***

6 Videonun fiziksel açıdan sınırlı olan görüntü alanının belirlenmesi ve bu alanın görsel güçlerinin estetik açıdan nasıl düzenlenmesi gerektiğini resim ve fotoğraf sanatıyla ilişkilendirerek açıklamaya çalıştık. Bu yapı içinde temeldeki bazı doğruları gözardı etmemek gerekiyor. Video, film gibi hareketli görüntülerden oluşur, yani galeri duvarında asılı olan resimler ya da fotoğraflar gibi değildir. Onların görüntüleri sabittir. Hiçbir şey hareket etmez. Video, görüntü yüzeyi üzerindeki elektronik noktacıklar nedeniyle yapısal olarak hareketlidir. Ekrandaki görüntü üstünde, izleyicinin gözüyle yaptığı hareket dışında elektronik görüntüde üç temel hareket söz konusudur. Kamera ya da görüntü kaynağının görüntüyü oluştururken yaptığı hareket; görüntünün içindeki canlı-cansız nesnelerin insanın, hayvanın, aracın, geometrik şekillerin hareketi; farklı açılar ve uzunluklardaki çekimlerin arka arkaya gelmesinden oluşan hareket.

Bir resim ya da fotoğraftaki görsel düzenlemeyi şekillendiren görsel estetik öğeler doğal olarak sabittir. Bu sanatlarda sanatçının eserindeki estetik enerji, karşımızda hareketsiz olarak durur. İzleyicinin gözüyle yaptığı harekete rağmen eser üzerinde herhangi bir



4.10. Şekil-zemin ilişkisi ekranın iç ışığı düzenlenerek yapılabilir.

şey değişmez. Estetik enerjiyi oluşturan öğelerin hepsi sanatçının koyduğu yerde sabittir. Oysa, ekrandaki görsel düzenlemeyi meydana getiren öğelerin hepsi videonun sözünü ettiğimiz hareketlerine koşut olarak değişim halindedir. Çekimden çekime, kamera ve görüntü alanı içindeki nesneler hareket ettikçe görsel düzenleme değişir. Çekimler tek tek durgun karelerden oluşsa bile çekimler, ekranda ardı ardına belirirken yine hareket oluşur ve bu hareket içinde görsel düzenlemenin öğeleri de en azından fiziksel bir hareket kazanır. Sonuç olarak belirtmek gerekirse; elektronik görüntü, tek tek karede ve çekimde fazla bir hareketi içermese bile sergilenen görsel düzenleme, ekranda sürekli değişim içindedir. Kesinlikle sabit değildir. Bu bizim çevremizdeki üçboyutlu nesnelere bakarken vücudumuzla yaptığımız fiziksel harekete benzer. Bir nesneye bakarken yaptığımız hareketi düşünün. Nesnenin etrafında dolaşırız. Yaklaşır, uzaklaşırız. Detayı görmek için yaklaşırız. Nesneyi bulunduğu mekan içinde görebilmek için uzaklaşırız. Sadece, gözümüzle değil, vücudumuzla da nesnenin çevresinde hareket ederiz. Bu hareketler gereklidir; çünkü üçboyutlu bir nesneyi inceliyoruz. Yaptığımız hareketler bize nesnenin değişik boyutlarını değişik görsel düzenlemeler içinde görmemize olanak sağlıyor, işte, ekranın ikiboyutlu yüzeyi üzerinde gerçekleşen de bundan farklı değildir. Ekrandaki görsel düzenlemelerin değişimi, görsel bir bütünlük içinde olduğunda izleyici fiziksel olarak hareket ederek algıladığı olayları yanılsama olarak ekranda yaşar. Tabii ki şunu da unutmamak gerekir; estetik yapılar, estetik öğelerin düzenlenmesiyle oluşurken sanatçının yüzey üzerindeki açıklamalarına ve yorumlarına estetik bir boyut kazandırır. Estetiğin oluşturduğu bu bütün, elektronik görüntü sanatının sunumunu güçlendirirken, izleyenlerin algılamasını da yoğunlaştırır.

NOTLAR

1. Rudolf Arnheim, *Art and Visual Perception*, Berkeley: University of California Press, 1965, ss. 8-9.
2. Heinrich Wölfflin, *Sanat Tarihinin Temel Kavramları* (çev. Hayrullah Örs), İstanbul: İ.Ü., Edebiyat Fak. Yayın, 1973, ss. 82-97.
3. Arnheim, a.g.e., ss. 22-25.
4. Herbert Zettl, *Sight Sound Motion: Applied Media Aesthetics*, California: Wadsworth, Publishing Company 1973, s. 128.

GÖRÜNTÜ BOYUTU

1 Ülkemin büyük ozanlarından Oktay Rifat, Dağ adlı şiirinde şöyle diyor;

Bütün suç bu dağda
Köyün üstündeki bu mor dağda
Yaz ortası bulutlar
Bu fırtına bu şimşek
Bu sağanak bardaktan boşanan
Onun yüzünden hep.

Kablumbağa adlı şiiri ise şöyle;

Kaplumbağa ters dönünce
Ölümü sürüp gider
Sarı akşamlar boyunca.

Ve *Yolcu;*

Hiç aklına gelmedi mi
Sabah sabah gideceğim
Önce kamyon sonra tren
Susurluk yolundan
Ve bakışım akşam vakti ağlamaklı
İki yandan akan ağaçlara.[1]

Bu ve benzeri dizeler insanı yaşamın sonsuzluğu içinde yolculuğa götürür, karmaşık ve engin bir yolculuk. Bu yolculuk içinde insan birçok gizle karşılaşır ve yavaş yavaş kimini çözümler, kimini de belki

hiç algılayamadan geçer. Bu şiirlerin dünyası, bir bakışla, günlük, sıradan, hatta basit şeylerdir. *Dağ, Kaplumbağa ve Yolcu*; hayır değildir, başka bir bakışla çok daha fazla anlamı içerir. Hatta bu anlamların sonuncusuna ulaştım demek mümkün değildir. Görüntü de böyledir, ilk bakışta sıradan gibi görünür; ancak yaşamın hatta uzayın derinliklerini kapsayabilir. Görüntü, özünde bizim yıllardır yaşadığımız, insanlığın binlerce yıldır yaşadığı dünya üstüne kuruludur. Teknik olarak düşündüğümüzde, görüntü ekranda oluşturduğu ışıklı elektronik noktacıklar dışında bir şey değildir; ama ekrandaki görüntü yaşamın çeşitli yönlerini kapsayan o kadar çok olguyu içerir ki, birde bakarsınız ekrandaki görüntü sonu yakalanamaz bir deryadır.

2 Görüntünün anlattığı ile anlatma biçimi zaman içinde kişisel üsluplara göre değişmiştir ve değişecektir, değişmeyen görüntünün üstünlüğü ve dilidir. Basitten karmaşığa, somuttan soyuta, düz anlatımdan dolaylı anlatıma, görüntüyle ekranda bir dünya yaratma diğer sanatlarda olduğu gibi kişiseldir. Bu kişi, tiyatro ve film sanatlarından gelen yerleşik adıyla, elektronik görüntü sanatında da *yönetmen*'dir. Yönetmen (video sanatçısı) ekranda görüntü oluştururken, görüntü boyutunu yaratırken, konuyu kendi görselleştirme sürecinden geçirir. *Görselleştirme zihinsel bir süreçtir.* Amacı iki boyutlu ekranda yanılsama olarak, gerektiğinde üç boyutlu görsel yapı oluşturmaktır. Sanatçı bunu zihnindeki gözüyle yapar. *Görselleştirme, yapımı bütün olarak değil en küçük parçaları halinde, çekimler olarak ya da ayrım (sekans) içinde çekimler olarak zihinde görebilme* yeteneğidir. Zihinsel bir süreç olduğundan görselleştirme oldukça güç bir iştir. Herhangi bir konuyu sanatçının amacına uygun olarak ekran için görselleştirmenin, eski deyimiyle tahayyül etmenin milyonlarca seçeneği vardır. Zihin gözüyle yapılan bu tahayyül ekranda nasıl görülecek? Küçük parçaların bütün içindeki yeri ne olacak? Konuyu tam olarak nereden görmek gerekir? Anlatılmak istenilen özellikler vurgulanabiliyor mu? Bunlara benzer daha birçok soruya karşılık bulmak gerekir. Video sanatçısı (yönetmen), görselleştirmeyle iletisini daha teknik bir deyişle senaryoyu, kendi *bakış açısı* ile izleyenler için *açıklamaya, güçlendirmeye ve yorumlamaya* çalışır. Görselleştirme, sanatçının üslubudur. Sanatçının kazanmış olduğu sosyo-kültürel yaşantılardan besle-

nir. Bir tek nesne etrafında gelişen aynı senaryodan farklı yönetmenlerin farklı yapımlar gerçekleştirmesi kadar doğal bir şey olamaz. Nesneyi farklı kamera açıları, farklı kamera konumlandırması, farklı çekim ölçeği ve daha birçok farklı öğeyle ekrana getirirler. Çünkü yaşantıları, dolayısıyla görselleştirme biçimleri farklıdır. Sanatçının düşünsel zenginliği yanında, elektronik görüntü açısından, görüntü boyutu yaratma sürecinde üzerinde yoğunlaşılması gereken bazı öğeleri daha yakından tanımak gerekir.

3 Kamera bir iletişim aracı olarak çeşitli iletişim kurallarını ve işlevlerini gerçekleştirir. Daha genel bir deyişle, *kamera konuya bakar, konunun içine girer ve konuyu yeniden yaratır.* (Şekil 5.1) *Kameranın Konuya Bakması*, konuyu mümkün olan en açık şekilde kamerayla anlatmaktır. Kamera bir iletişim aracı olarak sadece iletme işlevini görmektedir. Kameranın bakış açısının değişmesi sadece olaya bakış açısını değiştirir, dramatize için gerekli değildir. Örneğin, müzedeki bir heykeli tanıtma amacıyla yapılan çekimde amaç mümkün olduğu kadar gerçeğe uygun olarak heykeli göstermektir. Kameranın bu kullanım biçimi, sinema-gerçek (cinema-veritè) akımına benzer şekilde kamerayla olayları mümkün olduğu kadar gerçeğe uygun olarak anlatmaya çalışmaktır. *Kameranın Konu İçine Girmesi*, kameranın özenli bir şekilde konunun belirli bir parçasına bakmasıdır. Konuyu normal gözle görülemeyen bir açıdan görmedir. Bir önceki örneğe dönersek, kameranın heykelin insan gözüyle görülemeyen bir parçasını, yüzdeki bir detayı göstermesidir. Kameranın bu kullanış biçiminde konuya var olan gerçeğin dışında yeni bir şey eklenmez. Kamera detayına girerek kendi bakış açısıyla konuyu ekrana getirir. *Konuyu Yeniden Yaratmak*, kameranın gerçek konuyu bir ham malzeme olarak kullanarak yeni bir nesne yaratmasıdır. Müzedeki heykel örneğine dönelim; kamera heykelin yakın çekim ellerini çerçeveler. Yakın çekimdeki bu detay görüntü aydınlatma, netlik, özel efektler vb. etkilerle gerçeğinden bambaşka şekilde ekrana yansır. Konunun yeniden yaratılmasına, kameranın görüntü oluşturma sürecinde elektronik enerjiyi yönlendirerek de ulaşmak mümkündür.

Kameranın yansıttığı bu nesne sadece ekran içindir. Başka bir ortam için değildir. Nesnenin ekran için yaratılmasında bazen kamera-



5.1.a. Kamera konuya bakar; amaç gerçeğe uygun olarak nesneyi göstermektir.



5.1.b. Kamera konunun içine girer, konunun belli bir bölümünü, bir detayını gösterir.



5.1.c. Kamera konuyu yeniden yaratır, kamera gerçek konuyu ham bir malzeme olarak kullanıp yeni bir nesne ortaya çıkarır.

nın doğrudan etkisi fazla olmayabilir. Kameranın ekrana ilettiği görüntü, videonun teknoloji nedeniyle ekranın iç ışığı yani ekranın elektronik enerjisi tarafından yeniden düzenlenebilir.[2]

Kamera hangi biçimde kullanılırsa kullanılsın, ortak olan bir nokta vardır. Kameranın görmesi. Görselleştirme süreci içinde bunun ardından gelen, *kameranın nasıl görmesi* ve *nereden görmesi* sorularının karşılıklarıdır. Bu konu kuramsal bir tartışmadır ve üslup sorunuyla ilgilidir. Kuramsal tartışmalara girmeden görselleştirme sürecini anlama kaygısıyla, genel doğrular ışığında bu soruları şu şekilde düzenlemek mümkündür. Kamera konuyu nasıl bir bakış açısı (kamera açısı) ile görmelidir? Ve o anda kamera konuya göre nerede konumlandırılmalıdır?

4 Ekrandaki yapımın en küçük parçası çekimdir. Yapımın bütün devinimi bu küçük görüntü parçalarının birlikteliğinden oluşur. Çekimin görüntü boyutu, ekrana *Kamera Açısı* ile yansır. Kamera açısı, çekimin nesnesine kameranın belirli bir açıyla bakmasıdır. Müze-

deki heykele yere oturup aşağıdan, heykelin göz seviyesinden ya da yukardan bir yerden bakmak gibi üç farklı bakış açısı, kamera açısının gerçek hayattaki karşılığıdır. Görselleştirme sürecinde bu, yönetmenin çekimin nesnesini nasıl göstermek istediğiyle ilgilidir. Kamera açısı sanatçının o noktadaki görüş açısıdır. Kamera açısının düzenlenmesi, nesnelerin büyüklük ve görüş açısı olarak yorumlanmasını sağlarken sanatçının estetik anlayışını da sergiler.

Kamera açısı, yönetmenin kişisel üslubudur. Bu üslubun ortaya çıkışıyla izleyicinin bakış açısı ve göreceği alan belirlenir. İzleyicinin konuya yaklaşması, uzaklaşması, yüksekten ve alçaktan bakmasını kamera açısı belirler. Güç-ezilmişlik, neşe-bunalım, varlık-yokluk vb. temalar sadece kamera açısının düzenlenmesiyle sağlanabilir. Kamera açısı, görüntü uzayını oluştururken ekranda yönsel manyetik güçlerin ve belirli görsel öğelerin öne çıkartılmasını sağlar. Elbette ekrandaki görüntü uzayı sadece kamera açısıyla yapım boyunca sürdürülemez; ancak var olan yapı içinde yeni bir uzay oluşturma için etkin bir görselleştirme öğesidir. Bu süreç içinde çekimden çekime, sahneden sahneye kamera açısı değişerek, ekranın görüntü boyutunda süreklilik bütün olarak sergilenir.

Kamera açısı kameranın konumlandırılmasıyla birlikte ortaya çıkar. Burada söz konusu olan kameranın nesneye karşı aldığı *Göz Seviyesi, Üst Açı* ve *Alt Açı* konumlarıdır. *Göz Seviyesi*, kameranın gerçek yaşamda olduğu gibi insanların göz seviyesinden bakmasıdır. Görselleştirmede yönetmen böyle bir kamera açısı tasarladığında, kamera orta boylu bir insanın yüksekliğinde konumlanmaktadır. Kameranın bu konumlanma biçiminin dramatik etkisi son derece azdır. Dramatik etki ancak kamera önündeki nesnelerin hareketiyle sağlanabilir. Göz seviyesi, konunun yakın çekiminde ve normal bir insanın göz seviyesinden görülmesi gereken çekimlerde kullanılır. Kamera göz seviyesinde olduğunda izleyici ekrandaki görüntünün özellikle dramatik ve psikolojik etkisi altında kalmadan izler. *Üst Açı*, kameranın konuya yukardan bakmasıdır. Göz seviyesine göre kamera daha yukarda konumlandırılır. Üst açı için kameranın çok yüksekte konumlandırılması gerekmez. Üst açı, görüntü boyutunda estetik, teknik ve psikolojik etkiler yaratır. İzleyici üst açıyla konuya yukardan bakar. Konu küçülür ve güçsüzleşir. Üst açıyla oluşan görüntü boyutu izleyiciyi yukar-

dan baktığına inandırarak üstünlük duygusuna girmesini sağlar. *Alt Açı* ise üst açıya göre ters konumda yer almasıdır. Yani kameranın göz seviyesi altından konuya aşağıdan yukarıya doğru bakmasıdır. Böylece görüntü boyutu içinde konuyu abartılı şekilde büyütmek, nesneleri görüntü içine sokulmak istenmeyen öğelerden ayırmak, güçlü perspektif etki yaratmak, gerçek mekanlarda konuyu gökyüzüyle ilişkilendirmek için kullanılır. Kameranın alt açı konumlanmasında izleyici, bakış açısı olarak küçük bir çocuk gibi yukarıya bakıyormuş durumundadır. Sonuç olarak görüntü izleyiciye egemen olur.

Kameranın sözü edilen bu üç farklı şekilde konumlanması yönetmenin seçimi olarak izleyicinin belli bir görüş açısından konuyu, yani ekrandaki görüntüyü izlemesini sağlar. Kamera bu üç biçimde konumlanırken, yönetmen izleyicinin bakış açısı ile kameranınkini çakıştırabilir de. Yani kamera izleyicinin yerine geçer ve onun gözünden konuya bakar. Buna *Öznel Kamera* kullanımı denilir. Görselleştirme sürecinin önemli öğelerinden biridir. Kamera önzel olarak kullanıldığında, uzun süre konuya bakmaz; ancak konuya katılıyormuş gibi görülür. Kamera, konuya etkin bir şekilde katılan ve konunun içinde olan bir kişinin gözüdür. Kamera izleyicinin gözü olarak olaya katılır, böylece yönetmen izleyiciyi de seyirci konumundan alıp konunun içine dahil eder. Önzel kamera tekniğiyle koltuğundan kalkan izleyiciyi ekranda gelişen olayın bir parçası, hatta bir tarafı durumuna getirir.

5 Ekrandaki her yeni kamera açısı ekranın görüntü boyutunda yeni bir yapısal değişikliktir. Başka bir deyişle yeni bir estetik enerjidir. Video sanatçısı da temasını güçlendirmek ve yorumlayabilmek için kameranın farklı bakış açılarındaki estetik enerjiden yararlanmalıdır. Kamera sadece izleyen durumda kullanılıyorsa, tema izleyicinin gerçekte bildiği şekliyle düz, yalın ve duygulardan arınmış olarak ekranda belirir. Gerçeğe uygunluğun amaçlanmadığı durumlarda, kamera artık görüntü boyutunda gerçeği yeniden, sanatçının tavrıyla, yaratma yönünde kullanılır. Gerçek, görüntü boyutunda yeniden yaratılır. Böylece sanatçı ekranda ortaya çıkacak olan görüntü boyutunda izleyicinin düşünme, yeni dünyalara yönelme ve yeni psikolojik ortamlara girmesine neden olur. Tekrar en başa, Oktay Rifat'ın şiirlerine dönelim. Bu dizeler okuyucusunu nereden alıp, nereye götürüyor.

Ekrandaki görüntüyle uğraşanların da peşinde olacakları amaç da bundan pek farklı olmamalıdır.

Ekrandaki görüntüyle nelerin yapılıp nelerin yapılamayacağını belirlemeye yönelmek, sonu olmayan bir çabadır. İnsan aklı hem teknik hem de estetik açıdan görüntüyü değiştiriyor ve geliştiriyor. Görüntüyle şunlar yapılabilir, bunlar yapılamaz diyebilmek olanaksızdır. Belki sadece bugüne kadar yapılanlardan hareketle sınırlı bir belirleme yapılabilir. Bu anlamda Gerald Millerson'un görüntünün işlevleriyle ilgili yaptığı sınıflandırma, zihinsel gözünü çalıştırması yönünden video sanatçısına yol gösterici olabilir. Millerson'un sınıflandırması şöyle:

Gerçeksel, Konu doğrudan doğruya, yalın ve düz bir yolla anlatılır.

Çevresel, Bir mekan oluşturulur. (Big Ben'in çekiminin Londra'yı belirlemesi gibi...)

Yorumlayıcı ,Düşünce, hayaller ve duyguların ifadesi yorumlayıcı olabilir. (Bir ayrıntı göstererek ardından olacaklar çağrıştırılır.)

Simgesel, Görüntüyle yerler, olaylar değişik atmosferler ayrıntıyla simgelenir.

Öykündürücü, Görüntü ile bir olay, konu, kişi taklit edilir. (Olayın sandalda geçtiğini öykündürmek için kamera sağ-sola sallanır.)

Özleştirici, Belirli olaylardaki ya da kişilerdeki belirgin ayrıntılar özleştirici bir öğe olarak kullanılır. Napolyon'un şapkası gibi...)

Özetleyici, Daha önceki olayları hatırlayıp özetlemek.

Birleştirici, Olaylar ve düşünceler arasında ilişki kurma. (Bir oyuncak gemiden denize, denizden gerçek gemiye çevirme yapmak.)

Kurgu, Çeşitli görüntüleri birbiri arkasına belirtmek.[3]

6 Görselleştirme zihinsel bir süreçtir. Kamera ya da başka bir görüntü kaynağıyla bu zihinsel süreç eyleme dönüşür. Görüntüleme diye adlandırılan bu aşamada sanatçı fiziksel anlamda görüntüler elde eder. Görselleştirmeden görüntülemeye geçiş, görselleştirme kağıdında sanatçının tahayyül ettiklerini görmesiyle olur. Böylece zihinsel süreç, ekrana uyarlanmadan önce insan, nesne ve kamera ilişkileri kağıt üzerinde ortaya çıkar. Ekranla ilgili görüntüler fiziksel anlamda

belirmeye başlar. Bu da film sanatından gelen bir anlayışla; çekim, sahne ve ayrım sistemi içinde gerçekleşir. Bu yönüyle ekranı kullanan sanatçı tek tek sözcükler yazarak yüzlerce sayfa roman ortaya çıkartan yazara, ekranda romana benzer. Yapımın en küçük öğesi olan çekim ise, romandaki cümlelere benzer. Cümlelerin art arda gelmesinden oluşan paragraflar da çekimlerin oluşturduğu sahne (ler)dir. Paragraflar art arda gelerek bölümü, sahneler art arda gelerek ayırımı oluşturur. Bölümler birbirine eklendiğinde roman, ayrımlar birbirine eklendiğinde video yapımı ortaya çıkar.

Görüntüleme, çekimleri, sahneleri ve ayrımları birbiri ardına ekleyerek yapımı ortaya çıkartmaktır. Görüntülemeyle birlikte fiziksel olarak görüntünün oluşması sonucunda ekranda hareket ortaya çıkmaya başlar. Söz konusu olan *hareket, kameranın önündeki nesnelerin hareketi, kameranın hareketi ve çekimlerin birbiri ardına eklenmesiyle oluşan harekettir.* Ekranda fiziksel olarak hareketin ortaya çıkması nedeniyle görüntüleme, bir anlamda görüntü boyutunda hareketin yaratılmasıdır. Böylece ekranda adım adım süreklilik (tema ve zaman açısından) oluşur. Yönetmen bu süreç içinde biçim ve anlatım açısından çekimlerin diğer çekimlerle olan karşılıklı ilişkilerini ve bu parçaların bütüne olan etkileriyle uğraşır. Sanatçı açısından görüntüleme, görselleştirdiği temanın sözünü ettiğimiz üç temel hareketle olan karşılıklı ilişkisinin düzenlenerek ekranda görüntü boyutunu yaratmaktır. Kameranın önündeki canlı cansız nesnelerin ya da diğer görüntü kaynaklarıyla oluşturulan nesnelerin ortaya çıkardığı hareketin konusu, görsel estetik öğelerin düzenlemesiyle ilgilidir.

Kamera hareketleri ise kameranın kendisinin yaptığı hareketlerdir. Bu hareketler, pozisyon, açı, uzaklık ve konunun görünen miktarına bağlı olarak değişir. Yaygın olarak kullanılan hareketleri dört grup altında toplamak mümkündür. *Çevrinme*, kameranın sehpasının sabit kalarak, sadece, kamera kafasının sağa-sola yatay ya da aşağı yukarı dikey hareket etmesi. *Kaydırma*, kameranın gövdesinin altındaki sehpayla birlikte ileri-geri, sağa-sola yaptığı hareket. *Yükselme-Alçalma*, kamera gövdesinin altındaki sehpayla birlikte yükselip alçalması. *Zoom (Optik Kayma)*, kamera objektifinin optik olarak ileri-geri hareketidir.

7 Görüntülemeyle birlikte ortaya çıkan bir diğer hareket, yapımın en küçük parçası olan farklı çekim ölçeğine ve uzunluğa sahip çekimlerin arka arkaya gelmesinden oluşan harekettir ve *Üçüncü Hareket* diye adlandırılır. Görüntüleme süreci açısından da üzerinde yoğunlaşılması gereken üçüncü harekettir. Üçüncü hareket, çekimlerin değişmesinden doğan bir harekettir. Çekimlerin, sahnelerin ve ayrımların değişmesi görüntü boyutunda hem hareketin ilerlemesi, hem de hareketin görsel gelişmesi olarak hissedilir. Üçüncü hareket sadece çekimin kendisi ile değil, *değişim anı,* yani çekimden çekime değişimdeki görüntüsel geçişle oluşur. Çekimin değişim anında ortaya çıkan bu görüntüsel geçişler, ekranın önemli estetik enerji öğelerinden birisidir. Bunlar *kesme, kararma-açılma, zincirleme* ve diğer görüntüsel geçiş öğeleridir. Görüntüsel geçişlerle sanatçı ekrandaki görüntüyü "açıklar" ve "güçlendirir". İzleyicinin daha iyi görmesini, duygularını görüntü boyutunda yoğunlaştırmasını; konunun estetik enerjisini, ritmini ve aynı zamanda yapısal bütünlüğünü sağlar.

Kesme, bir görüntüden –çekimden– öbürüne en basit, en hızlı geçiştir. Yüksek bir estetik enerjiye sahiptir. Kesme ile geçiş, insanların gözleriyle çevrelerinde farklı alanlara bakmalarına benzetilmektedir.[4] İnsan önünde belli bir alana bakarken aniden uzaktaki başka bir yere bakması durumunda göz bir alandan diğerine sıçramaktadır. Göz, bakış alanı içinde çevrinme yapmamakta, kesme ile geçiş yaparak spot bakışlar yapmaktadır. Ekranda kullanılan kesme de, göz gibi, hızla görüntüden görüntüye organik değişmedir. Bunun tersine, kesme geçişi ile insan gözünün bakışı arasında benzerlik olmadığı da söylenmektedir.[5] Çünkü insan bir yöne bakarken, çevresindeki başka yönlerde de neler olduğunu farkeder. Bu karşılaştırmanın ötesinde kesmenin görüntü boyutunda ortaya çıkardığı bazı temel etkilerden söz etmek gerekir. Ekrandaki hareketi sanatçı tek bir bakış açısıyla göstermek istemez. Hareketin sürekliliğini bozmadan kesme başka bir bakış açısı verir. Öte yandan hareketi farklı çekim ölçekleriyle göstermeyi sağlar. Görüntü boyutundaki uzayın değişmesini ve bu değişimi gerçekte olmayacak biçimde sağlar. Bir çekimden başka bir çekime kesme yapıldığında, görüntü uzayı dinamik şekilde bir oda içinden binlerce kilometre öteye gidebilir. Kesme, detayı ortaya çıkarır. Temanın yoğunluğunu etkiler ve temayı, şimdiki zaman, geçmiş ve geleceğe

yönlendirir. Kesmeler çekimlerin, sahnelerin ve ayrımların objektif ve subjektif zamanını belirlediğinden temanın ritmini ortaya çıkarır.

Çoğu romanda bir bölümün bittiği son sayfadan sonra yeni bir bölüm yeni bir sayfayla başlar. Bu geçişe benzer, ekranda yapılan geçiş türü görüntünün giderek kararması ve sonra giderek açılarak ikinci görüntünün belirmesi şeklinde gerçekleşir. Görüntünün giderek kararıp görünmez duruma gelmesi *kararma*, tersi ise karanlıktan giderek görüntünün belirmesi *açılma*'dır. Bir sahne ya da ayrımın sonunu belirtmek için kararma, başlangıcını simgelemek için de açılma kullanılır. Açılma, tiyatro sahnesinde olduğu gibi perdenin açılıp yavaş yavaş sahnenin aydınlanarak oyunun başlamasına benzer. Kararma ya da açılma sahne ve ayrım sonunda değil de bir çekimden ötekine geçerken kullanılıyorsa geçiş yapılıyor demektir. Bu tür kullanılan kararmalar olayın ya da zamanın sonuna gelindiğini, belli bir sürecin geçtiğini simgelemektedir. Görüntü boyutunda kesme ve kararma-açılma ile yapılan geçişlerde bir çekim fiziksel olarak biter, ardından bir sonraki çekim başlar. Bir görüntünün yok olmadan ikinci görüntünün birincinin üstünde belirmesi de mümkündür. Bu *zincirleme* geçiştir. Bir çekimin görüntüsünde ikinci çekimin görüntüsü belirginleşir, ilk görüntü giderek soluklaşarak yerini ikinci görüntüye bırakır. Böylece her iki çekimin görüntüsü kısa bir süre üst üste gelir. Zincirleme, kesmenin tersine yumuşak bir geçiştir. Bu geçiş süreklilik ve ritim düzenlemek için, yaygın olarak da hareket-mekan-zaman değişiminde köprü olarak kullanılır.

8 Görüntüleme süreci içinde çekimlerin birbirine eklenmesiyle oluşan harekete koşut olarak, görüntü boyutunda, *Kurgu* estetik enerji olarak ortaya çıkar. Kurgu birçok olguyu içeren karmaşık bir süreçtir. Dizileme işlemi olarak *Süreklilik Kurgusu*, düşünsel boyut açısından *Bütüncül Kurgu* olarak değerlendirilebilir. *Süreklilik Kurgusu*, görüntü parçalarını temanın gelişmesini sağlayacak şekilde, süreklilik içinde birbiri ardına eklemedir. Bir yapımı kamerayı hiç durdurmadan kesintisiz olarak bir seferde çekmek mümkün değildir. Bu nedenle, yapım çeşitli bölümlere (çekim-sahne-ayrım) ayrılarak ve her bölümdeki hareketler ayrı ayrı zamanlarda, gerektiğinde hareketler bölünerek, tek tek çekimler şeklinde saptanır. Süreklilik kurgusuy-

la çekimler arka arkaya eklenince sadece konu ve konunun içindeki hareketler değil çekimler arasındaki geçişler ortaya çıkar. Süreklilik kurgusunun başarısı bazı temel görüntüleme kurallarına göre yapılır. Öncelikle çekimden çekime pürüzsüz bir geçiş olması gerekir. Böylece süreklilik içinde birleştirilen görüntü parçaları görüntü boyutunu oluşturur, temayı ortaya çıkarır. Çekimler arasındaki hareket sürekliliğini de sağlamak ekranda yönü belirlemenin yanında anlatımın gelişmesine olanak sağlar. Süreklilik kurgusu, ekranda yaratılan uzayın birbiri ardına gelen çekimlerle bütünü oluşturmasını sağlar.

Bütüncül Kurgu ise yapımın düşünsel yönüyle ilgilidir. Süreklilik anlamında kurgu görüntü parçalarının dizilmesini sağlarken, bütüncül kurgu ekrandaki temayı güçlendirir, derinleştirir, görüntünün anlatmak istediğini bir kalıba sokar. Film sanatındaki biçimiyle bütüncül kurguyu farklı biçimlerde gerçekleştirmek mümkündür. Ekranda temayı oluşturacak olan olaylar, gerçek yaşamdaki doğal "sıralamaları" şeklinde verilebilir. Böylece kurgu olaylara sebep-sonuç ilişkisi açısından bakılmayı sağlar. Zaman atlama olmadan olay gerçek zamandaki gibi başlar, gelişir ve sonuçlanır. Olaylar belirli "bölümler" şeklinde kurgulanabilir. Böylece temanın ana olayı üzerinden uzaklaşıp yan olaylar üzerinde gelişen bir yapı oluşturulabilir. Gerçek zamanın akışındaki sıralamayı değiştirmek görüntü boyutunda sübjektifleştirmek demektir. Bu biçimiyle kurgu şimdiki zamanda olayın geçmiş ve gelecekteki durumlarını gösterebilme olanağına sahiptir. Tema "karşılaştırmalı" bir kurgu olarak da verilebilir. Bu anlamda kurgu, benzeyen ve benzemeyen olayları karşılaştırır. Temanın güçlendirilip yoğunlaştırılması kurguyla karşılaştırmalı olarak sıralanmış çekimlere bırakılır. Diyalektik anlayışından geliştirilen "çatışmaya" dayalı kurgu da ise, tez-antitez-sentez anlayışı doğrultusunda çekimler birbiri ardına sıralanır. Sanatçının düşünsel yapısı ve üslubuyla doğrudan ilgili olan bütüncül kurguyu belli dar kalıplar içinde görmek, düşünceyi ve üslubu da bu kalıplar içinde değerlendirme anlamına gelmektedir. Bütüncül kurguyla ilgili olarak sözü edilen biçimler, kurguyu açıklamanın ötesinde sürekli değişen ve gelişen elektronik görüntü için bir kalıp asla oluşturmaz.

Bütüncül kurgu film sanatında Eisenstein ve Kuleshov'dan beri filmi ortaya çıkartan en önemli öğe olarak görülmüştür. Özellikle de gö-

rüntü boyutunda ritim sağlamada kurgu bir balyoz olarak düşünülegelmiştir. Bu anlayış kötü bir miras olarak ekrana ulaşmıştır. Ritmi tam anlamıyla kurgunun sonucu görmek, diğer öğeleri göz ardı ederken kurguyu tek başına belirleyici bir konuma getirmektedir. Oysa bir yapımda, hatta en küçük görüntü parçasında bile, zamanın ilerleyişi yani zaman boyutu hissedilir. Sanatçının yapmak istediği başarılı bir kurgu sergilemek değil, sergilediği yapımla bir zaman boyutu yaratmaktır. Yapımın ritmi, kurguda arka arkaya eklenen görüntü parçalarının uzunlukları ve bu parçaların diğer özellikleri de göz önünde tutularak birleştirilmiş olmalarından ortaya çıkmaz. Bu görüntü parçalarının zaman akışlarının arka arkaya eklenmesinin yarattığı zaman boyutu sonucunda yapımın ritmi belirir. Görüntüleme sürecinde sanatçının amacı başarılı bir kurgu yapmak olmamalıdır. Zaman boyutu yaratmak olmalıdır. En küçük görüntü parçası bile izleyiciyi, görüntünün nesnesini oluşturan temanın gerçek zamanı dışında, içerik ve estetik açıdan görüntü parçasının sınırlarını da aşan bir zamana yönlendirebilmelidir.

Görüntü konusuna şiirle başladık ve zaman boyutuna ulaştık. Bir kez daha başa dönerek *Dağ* adlı şiiri bu kez de parçaların zaman akışı, bütünün zaman boyutu açısından okuyalım.

Bütün suç bu dağda
Köyün üstündeki bu mor dağda
Yaz ortası bulutlar
Bu fırtına bu şimşek
Bu sağanak bardaktan boşanan
Onun yüzünden hep.

NOTLAR

1. Oktay Rifat, *Çobanıl Şiirler*, İstanbul: Koza Yayınları, 1976, s. 12-19-49.
2. Herbert Zettl, *Sight Sound Motion: Applied Media Aesthetics*, California: Wadsworth, Publishing Company 1973, ss. 226-227.
3. Gerald Millerson, *The Techniques of Television Production*, Eleventh Impression, London: Focal Press, 1974, s. 212.
4. Zettl, a.g.e., s. 293.
5. Millerson, a.g.e., s. 299.

SES BOYUTU

1 Çevremizde gördüğümüz nesnelerin çıkardığı sesler nesnelerin görüntüleri kadar bizleri etkiler. Hatta nesnelerin içinde bulundukları ortamın yarattığı ses, bizler için sunulmuş işitsel bir dünyadır. Bu dünyanın içinde insan kulağına ulaşan her türlü ses vardır. Elektronik görüntünün ikinci önemli yapısal öğesi insan kulağına ulaşan bu seslerden oluşur. Video teknolojik olarak görsel işitsel bir araçtır. Ses, video teknolojisine filmde olduğu gibi sonradan eklenen bir öğe değildir. Videonun teknolojik olarak yapısal bir öğesidir. Aynı zamanda bu yapısal öğe bir estetik enerji alanıdır.

Hareketli görüntünün ilk başlangıç günlerinde, beyaz perdedeki sessiz hayaller bir müzik eşliğinde sunuluyordu. Bazen de gösterim aracının çalışma sesini ya da beyaz perdedeki hayali izlemeyi olumsuz olarak etkileyecek gürültülere karşı müzik kullanılıyordu. Beyaz perdedeki hayallerin temel eksiği, bu hayallerin doğal bir parçaları olması gereken sesleriydi. Perdenin yanında ayakta duran bir kişinin öyküyü anlatarak karakterleri tanımlaması ya da canlı olarak gerçekleştirilen müzik, beyaz perdedeki hayallerin eksik bir yönünü kapatmaya yönelik çabalardı. Müzik, uzun yıllar film sanatında bu eksikliği gidermek için kullanıldı. Beyaz perdedeki hayallere canlı insan kişiliği ya da karakter olarak bir ağırlık vermek için müziğin gerekli olduğu düşünüldü. Film sanatının bu ilk günlerindeki uygulamalarından biri olan anlatıcı, Uzak Doğu'da özellikle Hindistan ve Japon sinemalarında bir gelenek olarak sesli filmden sonra bile sürdü. Sunucu ya da "benshi", sessiz film döneminde Japon sinemasında anahtar kişiydi. Beyaz perdedeki görüntüleri kendi yorumuyla açıklı-

yordu. Doğal olarak filmin anlatmak istediği "benshi"nin yorumlarına bağlıydı. İki ayrı kişinin yorumladığı filmi izlemek iki ayrı film izlemek anlamına geliyordu; çünkü böyle bir sistem bütünüyle sunan kişinin farklı anlamlara gelebilecek görüntüleri yorumlamasına dayanıyordu.[1] Sinema tarihinin sayfalarında kalmış bu basit örnek sesin görüntü yanındaki önemini hatırlatma açısından anlamlıdır. Yine bu serüven içinde müzik, görüntüleri açıklayıcı olarak ve ara konuşma yazılarını birleştirmeye yardımcı olurken, görüntünün altında ezilmedi. Film sanatında ses, görüntünün yanına çok sonraları eklenmesine rağmen filmin görsel estetiğini yeniden düzenledi. Görüntüye yeni ufuklar açtı. Böylece yeni bir estetik enerji alanı olarak ses boyutu ortaya çıktı.

Çevremizi anlamlandırma açısından ses günlük yaşantımızın en önemli öğelerinden birisidir. Bildiğimiz nesneler ve olaylar ekranda bir tema içinde görüntü olarak belirirken bunların sesleriyle birlikte ekrana gelmeleri, gerçeği ifade etme açısından son derece önemlidir. Öte yandan ses, görüntü boyutunun psikolojik olarak tamamlayıcı bir öğesidir. İzleyici çoğu zaman ekrandaki görüntüyle sesi bütün olarak görme eğilimindedir. Psikolojideki gestalt kavramı, görüntü ve ses için de geçerlidir. Bu bütünleştirme şu soruyu da beraberinde getiriyor. Görüntü ya da ses, hangisi daha fazla bilgi ve estetik enerji yüklüdür? Bu anlamda video, görsel bir araçtır diyerek başlayan cümlelerle tartışmayı taraf olarak sürdürmek hiç de inandırıcı değildir. Başka bir bakışla, televizyon yayıncılığının oluşturduğu gelenek sonucu elektronik görüntünün ses olmadan çok yetersiz olacağını söylemek de inandırıcı değildir. Elektronik görüntü, sanatçının emrine görsel ve işitsel iki alan sunmaktadır. İki temel estetik alan, görüntü ve ses boyutu.

2 Ses estetik bir enerji olarak düşünüldüğünde sıradan seslerle amaçlı olarak hazırlanmış sesleri biribirinden ayırmak gerekir. Teknik deyimiyle ses ve gürültü biribirinden ayrılmalıdır. Ses ve gürültü iletim amacına göre ayrılır. Ses belli bir amaca yöneliktir, gürültü ise rastlantısaldır. Kapımızın önündeki caddedeki arabaların çıkardığı gürültü rasgeledir. Teknik ve içerik açısından bir amacı yoktur. Ancak bu gürültüyü kayıt ederek belli bir amaca yönelik olarak kullanırsak, gürültü ses haline dönüşür. Benzer şekilde ekranın görüntü boyutuyla bütünüyle i-

lişkisiz olan çok güzel bir müzik parçası da gürültü olarak ortaya çıkabilir. Ekran açısından sesin işlevlerinin neler olabileceğini, sesi kullanarak nelerin yapılabileceğini Millerson şöyle açıklamaktadır:

Doğal ses, bilgiyi doğrudan doğruya yalın ve düz bir yolla anlatan sesler. Örneğin normal konuşma.

Çevresel ses, olayların geçtiği yeri belirleyen sesler. Bir caddenin trafik sesi.

Yorumlayıcı ses, düşünceler ve duygular açısından etkili olan sesler. Dramatik olarak canlandırılan konunun ciddiyetini ya da ciddiyetsizliğini belirleyen bir müzik parçası.

Simgesel ses, simgesel olarak bir olay ya da nesneyi açıklayan sesler. Gün doğuşunu simgeleyen bir horoz sesi.

Öyküdürücü ses, konunun kendisini, kişiliğini ya da hareketlerini öyküdüren sesler. Bir hayvan sesini öyküdüren müzik parçası.

Özleştirici ses, daha önce bilinen bir olayı sesle yeniden hatırlatmak. Bir konu gösterildiğinde kullanılan ses efekti ya da yapımın başlangıç, bitiş müzikleri.

Özetleyici ses, daha önce duyulan sesleri hatırlatmak için kullanılan sesler.

Birleştirici ses, olaylar ve sahneler arasındaki ilişkiyi sesle kurmaktır. Geçişlerde kullanılan ses efektleri ve geçiş müzikleri gibi.

Sıralayıcı ses, dramatik ve komik etkiler düzenlemek için sesleri birbiri arkasına eklemektir.[2]

Ses boyutuyla ilişkili olarak kulağımıza gelen sesin bazı temel öğelerinden söz etmek gerekir. Sesin bu temel öğeleri; sesin perdesi, tınısı, süresi, zarfı ve yoğunluğudur. *Sesin Perdesi*, sesi ortaya çıkartan titreşimlerin hızı tarafından belirlenen, sesin yüksekliği ve alçaklığıyla ilgili bir derecelemedir. Ses perdesi, ses kaynağının saniyedeki titreşim sanısıyla ölçülür. Titreşim sayısı fazla ise ses perdesi yüksektir. Titreşim sayısı az ise ses perdesi alçaktır. Ses perdesi, sesin ton karakterini etkiler. Sesin berrak, yumuşak, tıslayıcı olması ses perdesiyle ilgilidir. *Sesin Tınısı*, sesin ton niteliği ya da ton rengi olarak tanımlanabilir. Hemen hemen bütün sesler çok farklı frekansların birlikteliğinden oluşur. Sesler arasındaki bu fark sesin tınısıdır. Sesin Süresi, sesin ne kadar sürüp sona erdiğini belirtir. Ses çok kısa bir çığlık ya da uzun süren bir gemi sireni olarak duyulabilir. Psikoloji ola-

rak, süresi kısa olan sesler hızlandırıcı etki yaratırken süresi uzun olan sesler monotonluk yaratır. *Sesin Zarfı*, sesin belirli bir noktaya kadar yükselerek bu noktada düz ilerleyişi ve yeniden düşüşe geçerek sona ermesidir. Sesin zarfı üç aşamadan oluşur, çıkış, kalış ve düşüş. Çıkış, sesin sesin yükseliş süresidir. Kalış ise sesin çıkış ile ulaştığı noktada basit olarak kalışı düşüş de sesin gittikçe azalarak yok olmasıdır. *Ses Yoğunluğu* ise algılanan sesin seviyesindeki yükseklik ve alçaklıktır.

3 Ekranda kullanılan sesleri temel olarak *Tanınan Sesler* ve *Tanınmayan Sesler* olarak ikiye ayırmak mümkündür. *Tanınan Sesler*, sesi değil sesin içerdiği anlamı öne çıkarır. Konuşma ve anlatıcı sesleri en güzel örnektir. Bu yönüyle ses, konuşmanın içeriğinden kaynaklanan bir anlamı ortaya çıkarır. Tanınan sesin kullanımı doğal olarak içerdiği anlamla ilişkilidir. Ses kişiyi daha önceden bildiği anlama yönlendirir. Caddeden gelen bir trafik kazası sesi, bize doğal olarak trafik kazası olayını çağrıştırır. Ses kişiyi hemen sesin kaynağıyla ilgili konuya götürür. Eğer sesin anlamıyla ilgili herhangi bir bilgimiz yoksa, sesin ifade ettiği sembolleri öğrenmemişsek, ses bizi herhangi bir olaya yönlendiremez. Hiç bilgisayar görmemiş bir kişiye, disketin sürücüde çalışırken çıkardığı sesi ileterek bilgisayarı hatırlatmamız mümkün değildir. Tanınan sesin kullanılabilmesi, sesin içerdiği sembollerin önceden bilinmesiyle ilgilidir.

Tanınan sesler, görüntü boyutundaki uzayın, zamanın ve olayın gelişimine yardımcı olur. Ekranda bir çalışma odası düşünelim. Bu çalışma odasının nasıl bir mekan içinde yer aldığını, sadece tek bir tanınan sesle belirlemek mümkündür. Kuş ya da cırcırböceği sesi, bu mekanı kırsal bir bölge olarak belirtir. Yaklaşıp uzaklaşan bir polis siren sesi ise, bu mekanı bir yerleşim yeri, örneğin şehir olarak belirtir. Gemi siren sesi ise denize yakın bir mekanı çağrıştırır. Ekrandaki tek bir görüntünün ardından başka görüntülere gerek kalmadan ses, yarattığı boyutla izleyeni yönlendirir. Yine ekrandaki aynı görüntüyle birlikte değişik sesler izleyiciyi bu mekanla ilgili olarak günün farklı saatlerine hatta mevsimlere yönlendirir. Horoz sesi ya da yoldan geçen sütçünün sesi mekanı sabahın erken saatlerine taşır. Bir başka ses, örneğin, kapı çalınma sesi, bizi mekanda gelişecek olan bir olaya yön-

lendirir. Kapı bir kez daha çalınır ve uzaklaşan ayak sesleri duyulur. Böylece, bu mekanda kimsenin olmadığı ortaya çıkar. Sonuç olarak diğer öğelerle birlikte ses, yarattığı boyut içinde öyküyü geliştirir.

Tanınmayan Sesler, özel olarak belirli bir anlamı içermeyen seslerdir. Bir duygu, düşünce yaratabilir; ancak özel bir anlama yönelik sesler değildir. Tanınmayan sese en iyi örnek müziktir. Özellikle ekrandaki olayı yoğunlaştırmak ve açıklamak için kullanılan müzikler bu türün en iyi örnekleridir. Tanınmayan sesler çoğunlukla tek başına görüntüyü yönlendirmez, görüntüyle bir birliktelik oluşturarak onu zenginleştirir. Yani ses, görüntü boyutunda oluşan manyetik güce destek olur. Tanınan sesin tersine tanınmayan sesler özel durumlar dışında tek başına manyetik bir güç oluşturmaz.

4 Bize doğru konuşarak yaklaşan bir kişinin bize ulaşan sesi doğal olarak aradaki uzaklık azaldıkça değişir. Sesin duyulabilirliği kişi bize yaklaştıkça artar. Buna *Sesin Yoğunluğu* denilmektedir. Bazı durumlarda konuşan kişinin konumuna göre sesin niteliği de değişir. Konuşan kişi yaklaştıkça sesin niteliği dolgunlaşır ve zenginleşir. Sesin bu özelliği de *Ses Yakınlığı* diye adlandırılır. Ekranda ses boyutunun oluşmasında ses yakınlığı önemli bir olgudur. Gerçek mekanda kayıt edilen her türlü ses için geçerli olan ses yakınlığı kavramı, doğrudan ya da yansıyarak mikrofona ulaşan ses dalgalarıyla ilgilidir. Teknik olarak belirtmek gerekirse; mikrofon, sesi kayıt edilen nesneden uzaklaştığında mikrofona çok fazla yansıyan ses dalgası ulaşır, böylece ses yakınlığı azalır. Ses zayıflar ve sesin duygusallığı yok olur. Mikrofon nesneye yaklaştığında, ses yakınlığı artar. Sesin zengin, dolu, yakın ve içten olduğu ortaya çıkar. Ses yakınlığı görüntüyle ilişkilendirildiğinde ise *Ses Derinliği* konusu ortaya çıkar. Ses derinliği, sesin görüntüyle doğrudan ilişkilendirilmesidir. Örneğin yakın çekimde ekranda görülen bir insanın sesi, ses yakınlığı açısından genel çekimle aynı olmaz. Yakın çekimdeki ses, dolu dolu ve içtendir. Genel çekimde ise uzaktan yansıyarak gelen bir sestir. Bu iki durum arasındaki fark, ses derinliği kavramı ile açıklanır. Daha öz bir deyişle, uzaktaki nesnenin sesi uzaktan, yakındaki nesnenin sesi yakından gelir. Sesin dinleyenin kulağına ulaşması, uzaklığa ve mekan koşullarına göre sesin derinliğini değiştirir. Bu değişiklik görüntüyle ilişkilendi-

rildiğinde, sesin oluşturduğu boyut ortaya çıkar. Her türlü sesin ekranda bir boyut yaratabilmesi, estetik enerji olarak düşünülebilmesi, ses derinliğini oluşturmakla yakından ilgilidir.

5 Ses boyutunun, görüntü boyutuyla oluşturacağı birliktelik yapımın bütününde ortaya çıkacak estetik enerji içindir. Görüntü ve ses iki farklı estetik alanlardır. Bunlar birbirini iten manyetik güçler olarak görülmemelidir. Görüntü ve ses bir bütün yani psikolojideki deyimiyle gestalt olarak düşünülmelidir. Bu bütünlüğü başarmak için sanatçı, düşünceden başlayarak görselleştirme ve görüntüleme aşamalarında görüntüyü mümkün olduğu kadar ses boyutuyla birlikte, gestalt olarak, ele almalıdır.

Ses-görüntü birlikteliği açısından üzerinde durulması gereken konu, duyulan sesin kaynağının ekrandaki görüntüyle ilişkisidir. Yüzüne bakarak bir insanla konuşuyorsak, sesin kaynağı görüntü olarak karşımızdadır. Aynı kişiyle camdan dışarı bakarken konuşuyorsak, görüntü olarak cadde gözümüzün önünde iken ses olarak konuştuğumuz kişinin sesi kulağımıza ulaşmaktadır. Bu durumda, sesin kaynağı bizim için görsel olarak belirsizdir. Caddeyi seyrederken kaynağını görmediğimiz bir kişiyle konuşmaktayız. Ekrandaki görüntü içinde aynı şey geçerlidir. Sesi duyulan nesne görüntü olarak ekranda olabilir. Patlayan bir silahın ekranda görülmesi gibi. Bu durumda, ses kaynağıyla ilişki söz konusudur. Bunun tersine sesi duyulan nesnenin görüntüsü ekranda olmayabilir. Patlayan bir silah sesiyle birlikte, ekranda yatağında aniden irkilen bir kadın görülmesi gibi. Bu kez, ses kaynağıyla ilişki söz konusu değildir. Bu konu bir anlamda tanınan ses, tanınmayan ses ayrımına benzer. Sesin kaynağıyla ilişkili olması ya da olmaması ayrımından hareketle görüntü ses birlikteliğini farklı biçimlerde görmek mümkündür. Bu karşılıklı ilişki şu temel başlıklar altında toplanabilir: Görüntü egemen, ses tamamlayıcı; ses egemen, görüntü tamamlayıcı; görüntü ve ses alternatifli olarak egemen ve biri diğerinin tamamlayıcı; görüntü ve ses birbirinden bağımsızdır genelde bir bütünlük söz konusudur.[3] Çoğu yapımda görüntü egemendir. Ses, görüntünün bir tamamlayıcısıdır. Görüntüyü açıklamak ve yoğunlaştırmak için ses müzik olarak da görüntünün hizmetindedir. Sözün ve konuşmanın ağırlıkta olduğu durumlarda da ses egemen o-

lur. Görüntü onu tamamlar. Bu iki durum dışında yaygın olarak rastlanan bir diğer durum da; temanın işlenmesine bağlı olarak görüntü ve ses alternatifli olarak birbirlerine egemen olurlar. Bir sahnede görüntü sesi tamamlarken bir diğer sahnede tersi olur. Bu karşılıklı ilişkinin bir diğer biçimi de görüntü ve sesin yapımın bütünü içinde birbirinden apayrı ilerlemesidir. Bu uygulama biçiminde görüntü ses birlikteliği düşünsel bir boyutta ortaya çıkar. Gerektiğinde görüntü ses ilişkisi, şekil-zemin ilişkisi gibi de görülebilir. Görüntü şekil, ses zemin ya da ses şekil, görüntü zemin olabilir.

Görüntü ve ses, elektronik görüntü estetiğinin yapısal iki alanıdır. Bunların estetik enerjilerini ortaya çıkartan öğeleri azaltmak ya da yoğunlaştırmak, teknolojinin çok ötesinde, sanatçının yaşamı ve düşüncelerini estetize edebilmesiyle yakından ilişkilidir.

NOTLAR

1. Roy Armes, *On Video*, London: Routledge, 1988, s. 162.
2. Gerald Millerson, *The Techniques of Television Production*, Eleventh Impression, London: Focal Press, s. 211.
3. Herbert Zettl, *Sight Sound Motion: Applied Media Aesthetics*, California: Wadsworth Publishing Company, 1973, ss. 359-365.

ŞEKİL KAYNAKÇASI

Elektronik Görüntü Sanatı örnekleri, *Sabahattin Çalışkan* 1.1; *Yücel Gürsaç* 1.3, 3.11.

Anadolu Üniversitesi Fotoğraf Bölümü Arşivi, 1.2, 2.1, 2.2, 2.4, 2.7, 28, 3.1, 3.6, 3.8, 4.9.

Herbert Zettl, *Sight Sound Motion: Applied Media Aesthetics,* 1973 eserinden 2.3, 3.2, 3.3, 3.4, 3.5, 3.7, 3.9, 3.10, 4.2, 4.4, 4.5, 4.6, 4.7, 4.8.

Merter Oral, 2.5, 2.6, 2.9, 2.10, 4.1.

Anadolu Üniversitesi Televizyon Merkezi Arşivi, 2.11, 4.3, 4.10, 5.1.

SEÇİLMİŞ AÇIKLAMALI KİTAP KAYNAKÇASI

Armes, Roy. *On Video.* London: Routledge, 1988. Elektronik görüntünün tarihsel olarak teknoloji boyutuyla gelişimini, sosyal yaşam içinde yerini, görüntü ve sesin estetik boyutunu inceleyen bir çalışma.

Arnheim, Rudolf. *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye. Berkeley* : University of California Press, 1969. İnsanın görsel bilgileri nasıl algıladığı ve yorumladığı konusuyla ilgili kuramsal bir çalışma. Eserde görsel düzenlemenin denge, biçim, uzay, ışık, renk, hareket gibi konuları resim sanatından örneklerle ele alınıyor.

Arnheim, Rudolf. *Visual Thinking*. Berkeley: University of California Press, 1969. Görsel bilgilerin nasıl kavrandığı konusuyla ilgili psikolojik bir inceleme.

Battcock, Gregory (Ed.). *New Artists: Video A Critical Anthology*. New York: E. P. Dutton, 1978. Video Art konusuyla ilgili çeşitli yazıların yer aldığı antoloji.

Bazin, André. *Çağdaş Sinemanın Sorunları.* (çev. Nijat Özön), Ankara: Bilgi Yayınevi, 1966. Gerçekçi sinema kuramcısı Bazin'in bu eserinin "Fotoğraf Görüntüsünün Varlık Bilimi" ve "Sinema Dilinin Evrimi" bölümleri fotoğraf ve film görüntüsüyle ilgili gerçekçi kuramı temel bilgilerini içermekte.

Bobker, Lee R. *Elements of Film.* New York: Harcourt Brace Jovanovich, Inc., 1969. Film sanatını senaryo, görüntü ses, kurgu vb. öğeleriyle inceleyen bir çalışma.

Bordwell, David ve Thompson, *Kristin. Film Art: An Introduction*, Second Edition. Massachusetts: Addison-Wesley Publishing Company, 1980. Film sanatını hem teknik hem de estetik öğeleri açısından ele alan bir eser.

Dondis, A. Donis. *A Primer of Visual Literacy*. Cambridge: The MIT Press, 1973. Görsel anlatımın temel öğelerini, tekniklerini, üsluplarını ve görsel sanatlarda iletinin düzenlenmesi konularını inceleyen bir eser.

Edmonds, Robert. *The Sights and Sounds of Cinema and Television: How the Aesthetic Experience Influence Our Feelings*. New York: Thea-chers College Press, 1982. Beyaz perdeyi ve ekranı, görüntü ve ses estetik alanları açısından ele alıp inceleyen bir eser.

Eisenstein, Sergei. *Film Duyumu*. (çev. Nijat Özön), Ankara: Bilgi Yayınevi, 1984. Sinema kuramcısı Eisenstein'in özellikle kurgu konusundaki görüşlerinin yer aldığı kuramsal bir çalışma.

Ellis, John. *Visible Fictions: Cinema Television Video*. London: Routledge ve Kegan Paul Ltd; 1982. Sinema, televizyon ve videoyu (elektronik görüntüyü) teknik, estetik ve sosyal boyutlarıyla ele alan bir inceleme.

Ergüven, Mehmet. *Yoruma Doğru*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1992. Yorum, mekan, renk, güzellik, anlam, modernizm, postmodernizm vb. konuları resim sanatı açısından ele alan yazıların ardından resim sanatının bu temel kavramlarını Türk ressamlarıyla ilişkilendiren bir eser.

Feldman, Edmund Burke. *Varieties of Visual Experience*. Basic Edition, New York: Prentice-Hall, Inc., 1973. Sanatın işlevi, amacı, görsel öğeler ve bu öğelerin bir araya gelişleri, resim sanatından ekrana sanat eserinin oluşturduğu anlam ve sanat eserinin eleştirisi konularının yer aldığı bir eser.

Genç, Adem ve Sipahioğlu, Ahmet. *Görsel Algılama Sanatta Yaratıcı Süreç*. İzmir: Sergi Yayınevi, 1990. Görsel algılama başlığı altında plastik sanatların temel kavram ve sorunlarını ele alan bir çalışma.

Gombrich, *E. H. Sanat ve Yanılsama: Resim Yoluyla Betimlemenin Psikolojisi*. (çev. Ahmet Cemal), İstanbul: Remzi Kitabevi, 1992. Gombrich'in bu ünlü başyapıtı, tarihsel süreç içinde üslup olgusunun gelişim ve değişimini algılamanın psikolojiyle ilişkilendiren, sanatın en önemli konularından biri olan yanılsama olgusunun derinlemesine incelendiği kuramsal bir çalışma.

Hall, Doung ve Fifer, Sally Jo (Ed.). *Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art*. New York: Aperture Foundation Inc., 1990. Video Art konusuyla ilgili çeşitli yazıların yer aldığı bir eser.

Hanbardt, John G. (Ed.). *Video Culture: A Critical Investigation*. New York: Visual Studies Workshop Press ve Peregrine Smith Books, 1986. W. Benjamin, B. Brecht, L. Althusser, H. M. Enzensberger ve J. Baudrillard'ın kuramsal yazıları ardından elektronik görüntüyle ilgili yazıların yer aldığı bir derleme.

Herzogenrath, Wulf. *Video Art in the Federal Republic of Germany* (English translation: Eileen Martin), Stuttgart: Dr. Cantz'sche Druckerei: Stuttgart-Bad Cannstatt, 1983. Video Art konusunda çeşitli yazıların ve sanatçıların çalışmalarından örneklerin yer aldığı inceleme.

Kracauer, Siegfried. *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*. New York: Oxford University Press, 1960. Gerçekçi sinema kuramıyla ilgili bu eserinin ses ve müzik konusunda yoğunlaşan bölümleri sinematik sesin türleri ve işleri konusunda kuramsal analizler içermekte.

Kosinski, Jerzy. *Bir Yerde*. (çev. Aydil Balta), İstanbul: E Yayınları, 1972. Çağımız insanının televizyonla olan serüvenini ele alan ve televizyonun yaşamımızdaki yerini sorgulayan bir roman.

Korot, Beryl ve Schneider, Ira (Ed.). *Video Art: An Anthology*. New York: Harcourt Brace Javanovich, 1976. Elektronik görüntü sanatıyla ilgili kuramsal yazıların yer aldığı bir antoloji.

McLuhan, Marshall. *Understanding Media*. New York: Signet Books, 1964. Televizyon ve diğer kitle iletişim araçlarının bilgiyi nasıl yaydığını ve yaşamımızdaki yerlerini sorgulayan felsefi bir inceleme.

Millerson, Gerald. *The Technigue of Lighting for Television and Motion Picture*. Aydınlatmayı hem teknik bir gereklilik olarak hem de görsel estetik bir öğe olarak ele alan inceleme.

Moholy-Nogy, Làszlò. *Vision on Motion*. Chicago: Paul Theobald & Company, 1947. Bauhaus Okulu üyelerinden olan Nogy'nin bu çalışması ışık-mekan ilişkisinin üzerinde yoğunlaşıyor.

Podesta, Patti (Ed.). *Resolution: A Critique of Video Art*. Los Angeles: Bay Printing Company, Los Angeles Contempory Exhibition (LACE), 1986. Video sanatçılarının çalışmalarını içeren katalogla birlikte Video Art'ın estetik ve kültürel boyutuyla ilgili yazıların yer aldığı derleme.

Popper, Frank. *Art of The Electronic Age*. Singapore: Thames and Hudson Ltd., 1993. Bu çalışmada elektronik sanatı Laser, Hallogram, Video, Bilgisayar ve İletişim sanatı başlıkları altında özgün örnekleriyle inceleniyor. Elektronik sanatının kökenleri, sosyal ve estetik boyutları ele alınıyor.

Read, Herbert. *Sanatın Anlamı*. (çev. Güner İnal ve Nuşin Asgari), İkinci baskı, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 1974. Ünlü sanat tarihçi ve eleştirmen Herbert Read bu eserinde sanat eserini oluşturan öğeleri tanıtırken ilkel sanattan günümüze sanatın dönemleri üzerinde durmaktadır.

Sontag Susan. *Fotoğraf Üstüne*. (çev. Reha Akçakaya), İstanbul: Altıkırkbeş Yayınları, İstanbul, 1993. Sontag'ın dilimize çevrilen bu ünlü eseri fotoğrafı özellikle de fotoğrafın görüntüsünü sosyo-ekonomik boyutuyla ele alan kuramsal bir çalışma.

Tarkovski, Andrey. *Mühürlenmiş Zaman*. (çev. Füsun Ant), İstanbul: AFA Yayınları, 1986. Ünlü yönetmenin film sanatı üzerine görüşlerinin yer aldığı bu çalışmanın özellikle "Zaman, Ritim ve Kurgu üzerine" adlı bölümü Zaman Boyutunun anlamı açısından önem taşıyor.

Tunalı, İsmail. *Felsefe Işığında Modern Resim*. İstanbul: Remzi Kitabevi, 1981. Modern resmin incelendiği bu çalışma, özellikle Pointillizm (Noktacılık) yaklaşımını detaylı bir şekilde ele alıyor.

Winston, Brian ve Keydel, Julia. *Working With Video: A Comprehensive Guide to the World of Video Production.* New York: Amphoto, 1986. Elektronik görüntünün dünyasını yapım yönetim süreci açısından ele alan bir eser.

Wölfflin, Heinrich. *Sanat Tarihinin Temel Kavramları.* (çev. Hayrullah Örs), İstanbul: İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları, 1973. Avrupa'nın onaltıncı ve onyedinci yüzyıllardaki form gelişimini, görmenin ne olduğunu ve somut düşünceyi inceleyen bir eser.

Zettl, Herbert. *Sight Sound Motion: Applied Media Aesthetics.* California: Wadsworth Publishing Company, 1973. Contextualistic estetik yaklaşımından hareket ederek beyaz perde ve ekran estetiğini ışık, uzay, zaman-hareket ve ses öğeleri başlığı altında inceleyen bir çalışma.

Zettl, Herbert. *Television Production Handbook.* Fourth Edition, California: Wadsworth Publishing Company, 1976. Düşüncenin geliştirilmesinden başlayarak yayına kadar televizyon program yapım yönetim sürecini içeren bir çalışma.

SEÇİLMİŞ MAKALE KAYNAKÇASI

Aaron, Chloe. "The Video Undergound." *Art In America*, May 1971, ss. 74-79.

Ancana, Victor. "Nam June Paik: Portrait of an Elektronic Artist." *Videography*, No. 4, 1976.

Auping, Michael. "Nam June Paik: TV and Paper TV." *Artweek 6* No. 1, Video Art, 1975, s. 1.

Antin, David. "Video: The Distinctive Features of The Medium." *Video Art Jan*, 17 to Feb. 28 1975, Philadelphia of Pennsylvania, Falcon Press, 1975, ss. 57-72.

Antin, David. "Television: Video's Frightful Parent." Art Forum, December 1975, ss. 36-45.

Bary, Judith, Sandy Flitterman. "Textual Strategies: The Politics of Artmaking." *Screen*, No. 2, Summer 1980, ss. 35-48.

Beeren, Wim. "Video and the Visual Arts". *The Luminous Image*, Amsterdam, 1984.

Benjamin, Walter. "The Work of Art In the Age of Mechanical Reproduction." *Illuminations* kitabından, (çev. Harry Zohn), New York: Schocken Books, 1969. Türkçe çevirisi: "Tekniğin Olanaklarıyla Çoğaltılabildiği Çağda Sanat Yapıtı." Walter Benjamin, *Pasajlar* kitabından (çev. Ahmet Cemal), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, Kâzım Taşkent Klasik Yapıtlar Dizisi, 1993.

Brecht, Bertolt. "Radio as Means of Communications." *Screen*, V. 20, No. 374, Winter 1979/80, ss. 24-28.

Burnett, Christopher. "Computers and Art: In the Age of the World Picture." *Views: The Journal of Photography In New England*, V. 9, No. 3, Spring 1988, s. 8.

Burnham, Jack. "Saerament and Television." Video Art Jan. 17 to Feb. 28 1975, Philadelphia: Institute of Contemporary Art University of Pennsylvania, Falcon Press, 1975, ss. 91-96.

Burnham, Jack. "Problem of Criticism: Art and Technology." *Artforum*, No. 9, January 1971, ss. 40-45.

Cameron, Eric. "The Grammer of the Video Image." *Art Magazine*, December 1974, ss. 48-51.

Davis, Douglas. "Television's Avant-Garde." Newsweek, February 9, 1970.

Derman, Deniz. "Panayırdan Televizyon." Hürriyet Gösteri Sanat Edebiyat Dergisi, Aralık 1992, S. 145, ss. 86-90.

Derman, Deniz. "Narsisizm ve Video Sanatı." *Hürriyet Gösteri Sanat Edebiyat Dergisi*, Aralık 1992, S. 145, ss. 93-98.

Derman, Deniz, "Video Sanatı Üzerine: Panayırdan Televizyona." 25. *Kare Sinema Dergisi*, Ocak-Şubat 1993, ss. 14-15.

Fewer, Jane."The Concept of Live Television: Ontology as Ideology." E. Ann Kaplan, *Regarding Television Critical Approaches-An Anthology*, California: The American Film Institute, 1983, ss. 12-22.

Kılıç, Levend. "Video Art." *Adam Sanat Dergisi*, S. 44, ss. 68-71.

London, Barbara. "Independent Video: The First Fifteen Years." *Art Forum, September*, 1980, ss. 38-41.

Marshall, Stuart. "Video: Technology and Practice." *Screen*, Summer 1979, ss. 109-119.

Mchale, John. "The Future of Television: Some Theoretical Considerations." *Video Art Jan. 17 to Feb. 28 1975*, Philadelphia of Pennsylvania, Falcon Press, 1975, ss. 97-105.

Nygren, Scoot. "Paper Screen: Video Art In A Japanese Context." *Journal of Film and Video 39*, Winter 1987, ss. 27-35.

Paik, Nam June. "Random Access Information." *Art Forum*, September 1980, ss. 46-49.

Turim, Maureen. "Video Art: Theory for a Future." E. Ann Kaplan, *Regarding Television Critical Approaches-An Arthology*, California: University Publications of America Inc., The American Film Institute, 1983, ss. 130-137.

Turim, Maureen. "Video Art: Bir Gelecek Kuramı." (çev. Aslı Tunç), *25. Kare Sinema Dergisi*, Mayıs-Temmuz 1993, ss. 38-41.

Winston, Brain. "Brunelleschi İçin Bir Ayna." (çev. Levend Kılıç), *Adam Sanat Dergisi*, S. 59, Ekim 1990, ss. 43-55.

Wyner, John. "Video Art and Television." *Sight and Sound International Film Quarterly*, Spring 1988, ss. 116-121.

SÖZLÜK

Alt Açı: Kameranın konuya göz seviyesinin altından bakmasıdır.

Atılan Gölge: Bir nesnenin başka bir nesne ya da yüzey üzerinde oluşturduğu gölge.

Aydınlatma: Çevremizdekileri nesneleri ortaya çıkartmak ve yönlendirmek kaygısıyla ışıklandırmak.

Ayrım: Çeşitli sahnelerin bir araya gelmesinden oluşan, yapımın tamamlanmış bir bölümünü sergileyen, çekim ve sahne gibi parçaları da içine alan yapımın en büyük parçası.

Bağlı Gölge: Bir nesnenin kendisi üzerinde oluşturduğu gölge.

Bakış Açısı: Kamera ya da elektronik grafik-animasyon aygıtının görüş açısının kapladığı alan.

Bauhaus Okulu: Bauhaus, kelime olarak "ev inşa etme" anlamına gelir. Sanatçı Walter Gropius'un 1919'da Almanya'da Weimar'da kurduğu araştırmaya yönelik sanat okuludur. Wassily Kandinsky, Paul Klee, Johannes Itten, Oskar Schlemmer ve Làszlò Moholy-Nagy gibi ünlü sanatçılar Bauhaus üyesidir. Bauhaus üyeleri "form işlevi izler" anlayışla günlük yaşamdaki nesneler için özgün stiller geliştirdiler. Işık, boyut, hareket, doku gibi temel öğelerden hareket eden yeni bir güzel sanatlar grameri oluşturdular. 1933'te Hitler tarafından kapatılan Bauhaus Okulu daha sonra Chicago'da devam etti. Ancak Almanya'daki etkinliğine bir daha ulaşamadı.

Benshi: Sessiz film döneminde, Uzak Doğu sinemasında, beyaz perdedeki görüntüleri gösterim sırasında kendi yorumuyla açıklayan kişi.

Cameo Aydınlatması: Arka alanın tamamen karanlık sadece ön alandaki nesnenin istenilen yerlerinin aydınlatıldığı bir tür chiaroscuro aydınlatması.

Chiaroscuro (Işık-Gölge Karışımı): İtalyanca bir sözcük. *Chiaro*: Aydınlık, ışık; *Oscuro:* Karanlık anlamına gelmektedir.

Chiaroscuro Aydınlatması: Aydınlık-karanlık zıtlığını amaçlayan aydınlatma biçimi.

Çekim: Kameranın bir kez çalıştırılıp durmasıyla ya da diğer görüntü kaynaklarıyla elde edilen yapımın en küçük parçası.

Çerçeveleme: Ekranın ikiboyutlu alanı içinde amaçlanan konunun yerleştirilmesi.

Çerçeveleme Oranı: Ekranın eni ve boyu arasındaki oran.

Çıkarmalı Renk Karışımı: Rengin boya yani pigment olarak karışımıdır. Genellikle ana boya renkleri majenta (mavimsi kırmızı), sarı ve cyan (yeşilimsi mavi) karışımıdır.

Denge: Görüntü alanı içindeki görsel estetik öğelerin, nesnelerin ya da olayların birbirini tartacak şekilde düzenlenmesidir.

Dış Işık: Güneş başta olmak üzere kameranın önündeki aydınlatma kaynakları.

Düşen Işık: Bir nesnenin, konunun üzerine düşen ışık.

Düz Aydınlatma (Notan Aydınlatma): Aydınlık-karanlık zıtlığını amaçlamayan aydınlatma biçimi.

Elektronik Grafik-Animasyon Aygıtı: Ekranı ressamın tuvali gibi kullanmaya olanak sağlayan video ve bilgisayar teknolojisinin birlikteliğinden meydana gelen durağan ve hareketli görüntü üretim sistemi.

Estetik Enerji: Renk, ses, hareket, ışık gibi estetik öğelerden hissettiğimiz enerji.

Gestalt: Birbirinden bağımsız olan öğeleri psikolojik bir süreç sonucu bütün oluşturacak şekilde gruplandırma eğilimi. Bütün, gestalt, onu meydana getiren öğelerden daha büyük ve karmaşıktır. Gestalt'ı oluşturan öğelerin hepsi bütünle ilişki içindedir.

Gölge: Işık geçirmeyen bir nesnenin üzerine düşen ışığı engellemesi nedeniyle kendi üstünde ya da kendi dışında oluşturduğu karanlık bölge.

Görselleştirme: Görsel güç oluşturacak şekilde tek tek çekimleri düzenlemek. Görselleştirme zihinsel bir süreçtir.

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

Görüntü Kaynağı: Konunun görüntüsünü video teknolojisiyle üreten aygıtlar. Videonun temel görüntü kaynakları kamera ve elektronik grafik-animasyon aygıtlarıdır.

Görüntü Boyutu: Ekranın ikiboyutlu alanı içinde görsel estetik öğeleri kullanarak yaratılan boyut. Genellikle ekranın ikiboyutlu yüzeyi üzerinde yanılsama olarak üçboyutlu bir ortam yaratma çabası.
Görüntüleme: Görüntü boyutu oluşturmak için çekimleri, sahneleri ve ayrımları düzenlemek.
Göz Seviyesi: Kameranın konuya insanların göz seviyesinden bakmasıdır.
Gürültü: Belli bir amaca yönelik olmayan rastlantısal ses.

İç Işık: Ekranda görüntünün belirmesini sağlayan ışıklı elektronik noktacıkların oluşturduğu enerji.

Kamera Açısı: Çekimin nesnesine kameranın belirli bir açıyla bakması.
Katmalı Renk Karışımı: Renklerin ışık olarak karışımıdır. Genellikle üç ana renk olarak kabul edilen kırmızı, yeşil ve mavinin ışık olarak karışımıdır.

Media Estetiği: Film ve elektronik görüntü estetiği. Media estetiği, görüntüye ve sese, anlam ve biçim verebilme konularını içerir.
Öznel Kamera: Kameranın olayın içindeki bir kişinin ya da nesnenin gözü gibi kullanılması.

Parlaklık: Rengin yansıttığı ışık ya da rengin siyah beyaz olarak ne kadar aydınlık ve karanlık görüldüğüdür.

Renk: İnsan gözünün görebildiği ışık tayfının belirli elektromanyetik dalga boyudur.
Renk Enerjisi: Görüntü alanı içinde renklerin ortaya çıkardığı enerji.
Renk Niteliği: Rengin oluşturduğu duygu, duyarlık. Üç temel renk niteliği temel renk (hue), saturasyon ve parlaklıktır.
Rembrandt Aydınlatması: Konunun belirli bölgelerinin aydınlatıldığı diğer bölgelerin göreli olarak karanlık kaldığı bir tür chiaroscuro aydınlatması.

Sahne: Yapımın anlattığı olayın bir parçasını açıklayan çekimler topluluğu. Çekim ile ayrım arasında yer alan yapım parçası.
Saturasyon: Rengin saflık derecesi.

Ses: Belirli bir amaca yönelik duyulabilir titreşimler.

Ses Boyutu: Konuşma, müzik, doğal ses ve ses efektleri gibi sesleri estetik bir enerji olarak kullanarak yaratılan ve işitme duyusuna yönelik boyut.

Ses Derinliği: Sesin görüntüyle doğrudan ilişkilendirilmesidir. Genel çekimin sesi uzaktan yakın çekimin sesinin yakından gelmesi gibi.

Ses Perdesi: Sesin yüksekliği ve alçaklığıyla ilgili dereceleme.

Ses Tınısı: Sesin ton niteliği ya da ton rengi.

Ses Yakınlığı: Mikrofonla ses kayıdı sırasında mikrofona yaklaşıp uzaklaşan kişi ya da nesnenin kayıt edilen sesinin niteliğinde ortaya çıkan değişiklikler.

Ses Yoğunluğu: Algılanan sesin seviyesindeki yükseklik ve alçaklık. Sesin oluşturduğu güç.

Ses Zarfı: Sesin çıkış, kalış ve düşüş şeklinde üç aşama olarak ortaya çıkışı.

Şekil-Zemin: Görüş alanımız ya da bir görsel düzenleme içindeki öğeleri birbirleriyle ilişkilendirirken, sabit "zemin" ve zeminin önünde (üstünde) ona göre daha dinamik "şekil" olarak örgütleme eğilimi. Bu eğilim şekil-zemin ilişkisi ya da kısaca şekil-zemin olarak adlandırılır.

Tanınan Ses: Bir olayı, bir nesneyi çağrıştıran ses.

Tanınmayan Ses: Tanınan belli bir olay ya da nesneyi çağrıştırmayan ses. Müzik tanınmayan sese en iyi örnektir.

Temel Renk (Hue): Rengin kendisidir. Mavi, kırmızı, yeşil sarı gibi renk skalasındaki değişik dalga boylarıdır.

Üst Açı: Kameranın konuya göz seviyesinin yukarısından bakmasıdır.

Yansıyan Işık: Bir nesne üzerine düşen ve nesne tarafından emildikten sonra yansıyan ışık.

Zıtlık (Kontrast): Açık ve koyu bölümler arasındaki fark.

DİZİN

Altamira Mağarası, 41, 59.
Alt açı, 80, 81.
Arnheim, Rudolf, 23, 49, 69, 70.
Atılan gölge, 31, 32, 36.
Aydınlık-karanlık, zıtlığı, 31, 35.

Bağlı gölge, 31, 32, 36.
Bauhaus Okulu, 15, 24.
Benjamin, Walter, 13.
Benshi, 89, 90.
Berlioz, 16.
Birleştirici ses, 91.
Birnhaum, Dara, 14.
Brecht, Bertolt, 10.
Bütüncül kurgu, 85, 86.

Camera Obscura, 10.
Cameo aydınlatması, 34, 35.
Caravaggio, 33.
Cezanne, 70.
Chaplin, Chaarle, 14.
Chiaroscuro aydınlatması, 30, 31, 32, 33, 35.

Çekim, ölçeği, 77.
Çerçeveleme oranı, 61, 62.
Çevresel ses, 91.
Çevrinme, 83, 84.
Çıkarmalı karışım, 51, 55.
Çizgisellik, 25, 29.

Denge, 69, 70.
Dış ışık, 25, 26, 31, 35, 36, 39, 55.

Doğal ses, 91.
Dürer, Albert, 29, 30.
Düz (notan) aydınlatma, 31.

Eisenstein, Sergei, 14, 86.
Elektronik görüntü estetiği, 95.
Elektronik görüntü (video) sanatı, 11, 13, 22, 27.
Estetik enerji, 50, 59, 62, 63, 71, 73, 74, 81, 84, 85, 89, 90, 94, 95.

Genel Çekim, 63.
Gestalt, 71, 72, 90, 94.
Gölge, 27, 29, 30, 35.
Gölgesellik, 25, 29, 30.
Görsel güç, 65, 66, 68, 69, 70, 71, 73.
Görselleştirme, 76, 77, 79, 80, 81, 82, 83, 94.
  kağıdı, 82
Görüntü alanı, 20, 27, 29, 31, 34, 35, 36, 41, 50, 53, 58, 59, 60, 75, 76, 77, 79, 80, 81, 83, 84, 85, 86, 87, 90, 92, 93, 94.
Göz seviyesi, 80.
Gutenberg, 13.
Gürültü, 90.

Hallogram, 16.
Helmboltz, 44.

Işık,
  değeri, 39
  kaynağı, 24
  parlaklığı, 39
  yoğunluğu, 25, 52, 54.
  zıtlığı (kontraslığı), 39
Işık-gölge karışımı, 30.
  Işıklı-gölgeli alan düzenlenmesi, 36, 39.

İç ışık, 25, 26, 36, 37, 39, 46, 71, 79.
İzlenimcilik, 44, 48, 49.

Kamera açısı, 77, 79, 80.
hareketleri, 83.
Kandinsky, Wassily, 20.
Kararma-açılma, 84, 85.
Katmalı (tamamlayıcı) karışım, 51, 53.
Kaydırma, 83.
Kesme, 84, 85.
Kuleshov, 86.
Kurgu, 81, 85, 86, 87.

Leonardo da Vinci, 30, 31.

Media estetiği, 20.
Millerson, Gerald, 81, 91.
Moholy-Nagy, Làszlò, 15, 26, 19.

Nesne gölge ilişkisi, 27, 28.
Nesne zemin, farklılığı, 30.
Nipkow, Paul, 13.
Noktacılık (Pointillizm), 36, 48, 49.

Öykündürücü ses, 91.
Özetleyici ses, 91.
Özleştirici ses, 91.
Öznel algılama, 48.
Öznel kamera, 81.

Paganini, 16.
Paik, Nam June, 14, 15, 19.
Parlaklık, 44, 45, 46, 50.

Ray, Man, 14.
Rengin,
algılanması, 44.
değişikliği, 44, 55.
estetik enerjisi, 50, 58.

farklılığı, 39.
fiziksel algılanması, 44, 46, 48.
karışımı, 44, 48, 49, 51.
kuramı, 42, 44, 54.
öznel algılanması, 46, 48, 51.
tonu, 39.
zıtlığı, 39.
Rembrandt, 29, 30, 33.
aydınlatması, 33, 34, 35, 36.
Rifat, Oktay, 75, 81.

Sander, August, 14.
Saturasyon, 44, 45, 46, 50.
Ses,
boyutu, 20, 89, 90, 91, 93, 94.
derinliği, 94.
görüntü birlikteliği, 94, 95.
perdesi, 91.
tınısı, 91.
süresi, 91.
yakınlığı, 93.
yoğunluğu, 91, 92, 93.
zarfı, 91, 92.
Seurat, George, 48, 49.
Sıcak renkler, 49, 50.
Sıralayıcı ses, 91.
Signac, 49.
Siluet aydınlatması, 34, 35.
Simgesel ses, 91.
Sinema-gerçek (Cinema Verite), 77.
Soğuk renkler, 49, 50.
Sontag, Susan, 10.
Süreklilik kurgusu, 85, 86.

Şekil-zemin ilişkisi, 71, 95.

Tanınan ses, 92, 93, 94.
Tanınmayan ses, 92, 93, 94.
Temel katmalı renk, 51, 54.
Temel katmalı renk, 51.

Vasulka, Woody, 16.

Üst açı, 80, 81.

Winston, Brain, 16.
Wölfflin, Heinrich, 29, 30, 70.

Yorumlayıcı ses, 91.
Yükselme-Alçalma, 83.

Zaman boyutu, 87.
Zettl, Herbert, 20, 27, 50.
Zincirleme, 84, 85.
Zoom (optik kayma), 83.

Televizyon ekranından yansıyan görüntü, çok kısa zamanda yalnızca "hareketli" bir imge olmaktan çıkıp, kendi estetik ölçütlerini oluşturan bir sanat dalına dönüştü. Türkiye'de alanının ilk kitabı olan *Görüntü Estetiği*, bu yeni medya estetiğinin hem ilkelerini ve uygulamasını tanıtmak hem de çok yeni olan terminolojisini dilimize getirmek yönünden büyük önem taşıyor.

Prof. Dr. Levend Kılıç, Ankara Üniversitesi SBF Basın ve Yayın Yüksek Okulunu bitirdikten sonra, Anadolu Üniversitesinde İletişim ve Televizyon Programcılığı konularında uygulamalı ve akademik çalışmalarını sürdürdü. Elektronik görüntüyü çeşitli yayın organlarında deneme, araştırma, ve çevirilerle ele alan yazar, ABD, Batı ve Doğu Avrupa Ülkelerinde konuyla ilgili çeşitli araştırmalar yaptı. Halen Anadolu Üniversitesi, İletişim Bilimleri Fakültesinde Görüntü Estetiği ve Televizyon Programcılığı konularında Lisans - Lisansüstü dersler vermektedir.

ISBN 975-366-088-X

9 789753 660884