

## HAREKETLİ İMGELERDE PUNCTUM

## PUNCTUM IN MOVING IMAGES

Kadir KAYSERİLİOĞLU\* 

Sanat-Tasarım Dergisi 2019, Sayı: 10 ISSN: 2529-007X ss.31-39 DOI: 10.35333/Sanat.2019.86

## Öz

Bu makalede Roland Barthes'ın *Camera Lucida* adlı kitabında açıkladığı Punctum kavramının hareketli görüntü alanındaki karşılığı incelenecektir. Roland Barthes Punctum'u anlatırken "kaza" kelimesini kullanmış ve sadece gerçek yaşamdan alınmış sabit görüntülerde bulunabileceğini iddia etmiştir. Günümüzde ise görüntüler çoğunlukla geri sarılabilir ve durdurulabilir durumdadır. Bu yüzden Punctum hareketli görüntünün her alanında fark edilebilir. Bu iddia üzerine kurulacak olan makaleye Punctum kavramı detaylıca açıklanıp örnekler verilerek başlanacaktır. İkinci bölümde ise imgelerin zaman ile olan ilişkisi göz önüne alınarak Punctum kavramının sınırları genişletilecektir. Son bölümde ise "kaza" olgusunun sanatsal konjoktürdeki yeri incelenecektir. Hareketli imge ve kaza arasındaki bağı oluşturabileceği sanatsal ve sosyolojik potansiyeller tartışmaya açılacaktır. Makale genelinde incelenecek video örnekleri video sanatı, sinema, animasyon, buluntu videolar ve canlı yayın kayıtları gibi hareketli görüntünün birçok alanından seçilmiş, Punctum'un kavramsal bütünlüğünü karşıladığı düşünülen örneklerdir.

**Anahtar Kelimeler:** Roland Barthes, Camera Lucida, Punctum, Studium, video sanatı, hareketli imge, kaza, fotoğraf

## Abstract

In this article, the concept of Punctum explained by Roland Barthes in *Camera Lucida* and regarding the field of moving image is going to be examined. Examining the Punctum Barthes uses the word "accident" and claims that it can only be found in fixed images taken from real life. Today images are reversible and stoppable. Therefore Punctum can be realized in all fields of moving image. Based on these claims, this article is going to be started with detailed explanation of Punctum and several examples about it. In the second chapter, focusing on the relationship between images and time, conceptual borders of Punctum will be extended. In the last chapter, phenomenon of "accident" in the artistic conjuncture will be examined. Potentials in artistic and sociological fields that may come out from a connection between moving image and accident are going to be open up to a discussion. Video examples that is going to be examined along with the article are chosen from the various fields of moving image such as video art, cinema, animation, found videos and live stream recordings considered to provide conceptual integrity with Punctum.

**Keywords:** Roldan Barthes, Camera Lucida, Punctum, Studium, video art, moving image, accident, photography

## 1. Giriş

Fransız aydın ve eleştirmen Roland Barthes, fotoğraf sanatı üzerine denemelerden oluşan kitabı *Camera Lucida*'da fotoğrafın iki önemli unsurundan bahsetmektedir. Bu unsurları Studium ve Punctum adlı iki Latince kelime ile kavramlaştırarak, akademi alanına yerleştirmiştir. Barthes bu iki kavramın yalnızca fotoğraf alanında görülebileceğini öne sürmüş, sinema ve video gibi hareketli görüntü formatlarında bulunmadıklarını söylemiştir. Bu makalede, Barthes'in bu iki kavramının (özellikle de Punctum kavramının) yalnızca fotoğraflarda değil, hareketli görüntülerdeki varlığı araştırılacak ve Punctum kavramının sınırları bugünün koşullarına göre düşünülecek genişletilmeye çalışılacaktır.

Bugün gelişen teknoloji ve yaygınlaşan internet kullanımı ile imgeler dijitalleşmekte ve interaktif bir yapıya dönüşmektedirler. Çekilen videoların kolayca internete yüklenip, ulaşılabilir olması, montaj programlarını kullanımının yaygınlaşması ile hareketli imgeler bir nevi kullanıma açık hale gelmiştir. Videoları durdurma, geri sarma ve montaj ile belirli imgeleri yakalayıp öne çıkarma imkânı Barthes'in fotoğraf hakkındaki teorilerini tekrar düşünmeyi mümkün kılmaktadır.

Makalenin "Studium ve Punctum" bölümünde Barthes'in konuyla ilgili kavramları detaylıca açıklanmakta ve örneklandırılmaktadır. Studium'un genel hatları itibarıyla gerçeklik hakkında bir bilgi kanonu oluşturduğunu, Punctum'un ise bu kanonun dışına çıkarak, öğretilmiş olan gerçeklikten çok farklı bir deneyim oluşturduğunu, hem kişisel hem de tarihi güç hislere vesile olduğunu söyleyebiliriz. "Punctum'u Yeniden Düşünmek" bölümünde ise bir önceki bölümde açıklanan bilgiler eşliğinde günümüzün hareketli imgeleri incelenecek, Barthes'in kavramları güncel fenomenler ile karşılaştırılarak Punctum'un video formatındaki görüntülerde varlığı tartışılacaktır. Bu tartışma örnekler eşliğinde ilerleyecektir. Bu bölümde önemli bir nokta vardır; Barthes Punctum'u açıklarken bu kavramın yoğun olarak bireysel hislerle ilgili olduğunu birçok kez belirtmiştir. Yani bir kişinin bir fotoğrafa (ya da videoya) bakarken hissettiği Punctum durumunu, başka bir izleyici hiç fark etmeyebilir. Dolayısıyla bu bölümde verilen örnekler de makalenin yazarı tarafından seçilmiş, kişisel örneklerdir. Bu kişisel seçimlerin makalede yer almasının sebebi Punctum'un verilen örneklerdeki varlığını kanıtlamak için değil, araştırılan kavramın niteliklerini karşılaştırabilmek adına somut veriler ortaya koymak içindir. Üçüncü bölümde bu bağlamda incelenecek olan görüntü örnekleri çoğunlukla video paylaşım sitelerinden elde edilmiş buluntu videolardan oluşmaktadır.

Hareketli görüntülerdeki örnekler incelendikten sonra Punctum'un başka kavramlar ve video sanatı üzerine yazılmış çeşitli teoriler arasındaki ilişkisi incelenecektir. Punctum'un odağındaki durumlardan biri olan zaman unsuru, Walter Benjamin'in Diyalektik İmge kavramı ile karşılaştırılacak, bu iki kavram arasındaki benzerlik örneklerle desteklenecektir. Ulus Baker ve Maurizi Lazzarato'nun zaman ve bellek üzerine düşünceleri Punctum kavramını daha geniş düşünmek için başvurulacak kaynaklar olacaktır. Ayrıca Barthes, Punctum'u bir "kaza" olarak tabir ettiği için bu düşüncenin hareketli görüntü açısından karşılığı, kaza kavramının bilgi ve iktidar ile olan ilişkisi, tüm bu durumların video sanatı alanında ne ifade edebileceği son bölümde ayrıca ortaya koyulacaktır. Kazayı bilgi ve iktidar ile ilişkilendirirken Foucault'un öznellik ve iktidar düşüncelerinden destek alınacak, bir sonraki bölümde ise kazanın video sanatı tarihindeki farklı ele alınış biçimleri Nam June Paik'den günümüz çağdaş sanatına kadar olan süreçten örneklerle açıklanacaktır.

## 2. Studium ve Punctum

Fotoğrafların hem belge anlamında bir gerçeklik bilgisi hem de bir duygu durumu aktardıkları/uyandırdıkları düşünülür. Studium ve Punctum kavramları bu aktarımları fark edip incelemede yardımcı olur. Barthes Studium'u bilginin, kültürün ve politik ahlakın oluşturduğu "tanıdık" alanın uzantısı olarak tanımlar. (Barthes, s. 39) Sadece Studium'un olduğu fotoğraflar bir nevi tarihsel bilgi taşır. Var olan gerçekliğin bir kanıtı ya da toplumsal normlardan oluşturulmuş bir bütünü izleyiciye aktarırlar. Bu yüzden Studium'un ortaya koyduğu imgeler bilginin ve akılcılığın sınırlarında deneyimlenir. Fotoğrafın bir deneyimi dolaysız olarak kaydedip, bilgiyi sistematik bir şekilde işleyen ve aktaran bir araç olduğuna dair görüş oldukça köklü bir düşünce geleneğinin ürünüdür. John Berger 1839'da kamera icad edilirken Auguste Comte'un *Cours de Philosophie Positive* (Pozitif Felsefeye Giriş) kitabını yazıyor olmasının bir tesadüf olmadığını söyler. (Aktaran: Robins, s. 251) Yeni gelişmekte olan bir teknolojinin çağın yükselen Aydınlanmacı fikirleri ile değerlendirilerek üretime sürülmesi ve kendi tarihselliğini bu doğrultuda oluşturması oldukça beklenilebilir bir durumdur. Aydınlanma felsefesinin temelini oluşturan aklın nesnelliği ve dünyanın akıl ile deneyimlenen bir yer olarak düşünülmesi, bilinmeyen coğrafyaların keşfe açılması ve Batılı akıl ölçeğiyle tasnif edilmesini gerektirir. Fotoğraf makinesinin yaygın kullanımının başlamasıyla birlikte, hiçbir şeyin gizlide kalmadığı tasnif edilmiş görülür dünya ihtiyacı bir nevi karşılanmış olacaktır. Bu noktada Studium'un fotoğraftaki tasnifçi bakıştan geldiğini düşünebiliriz. Gerçek yaşamdaki akışı tek bir an içerisinde sabitleyen, toplumsal ve ahlaki konjunktürde işlevsel ve görsel bilgiye dönüşüren bir araç olarak fotoğraf dünyayı ve içindeki olayları "belgeler". Susan Sontag, modernizm sonrası dünyada fotoğrafların artık bire bir olarak deneyimin yerine geçtiğini söyler. Dünya kopyalanarak çoğaltılabilen imgeler vasıtasıyla keşfedilen ve deneyimlenen bir yer haline gelir. *Son kertede, bir tecrübe edinmek, onun fotoğrafını çekmekle aynı şey haline gelir.* (Sontag, s. 30)

Tüm bu bilgiler eşliğinde Studium'u şeylerin etnolojik, antropolojik ve biyolojik yönden tasnif edilmiş verilerinin imgelerle belgelendiği alan olarak düşünebiliriz. Punctum ise Barthes'in söylemiyle Studium'u *delen* şeydir. (Barthes, s. 39) Punctum Latince de ısırkı, benek, kesik, küçük delik

gibi anlamlara gelmektedir. (Barthes, s. 40) Studium'un aksine bir bilgiler bütünü değil his ve duygu yoğunluğu taşımaktadır. Studium'un kurduğu rasyonel düzenden "bir ok gibi fırlayarak" izleyiciye ulaşır. Rastlantısaldır ve herkes için değişim gösterir. Bir kişinin görebildiği (hissedebildiği) Punctum'u başka biri hiç fark etmeyebilir. Genelde ifadelerde, jestlerde, figürlerin ve nesnelerin rastlantı sonucu bir araya gelişlerinde, bütüne kıyaslayınca önemsiz görünen anlık hallerde ve kameramanın da fark etmeden dâhil ettiği detaylarda bulunur. Fark edildiğinde izleyiciyi bütünden uzaklaştıran bir etkisi vardır. Tekrar incelenme isteği doğurur. Kolayca tarif edilemeyen, yoğun bir duygu birikimi içerir. Akılcılığa değil, tarif edilemeyen hislere hitap etmesinden ötürü de Barthes Punctum'u yaralama eylemiyle yakın düşünmüştür. Aniden harekete geçirdiği duygular itibarıyla izleyici yaralar. Aynı zamanda dikkati kendine çekerek bütünden saptırır. Barthes etkileyici bir fotoğrafta Studium ve Punctum unsurlarının bir arada bulunması gerektiğini düşünür. Punctum içermeden, yalnızca Studium öğelerinin desteklediği fotoğraflar izleyiciye alışık olduğu gerçeklikten ve uyguladığı kültürden fazlasını veremeyen, geçici etkileri olan fotoğraflardır. Bu minvalde bu iki kavram bir birlerine tezat dinamikleri ve varoluşları temsil etmektedirler.



Şekil 1. *Idiot Children In An Institution. New Jersey, 1924, Lewis H. Hine* (Görsel kaynak: [https://www.newenglishreview.org/Ankur\\_Betageri/A\\_Pragmatic\\_Approach\\_to\\_the\\_Conceptual\\_Tangle\\_of\\_Caste/](https://www.newenglishreview.org/Ankur_Betageri/A_Pragmatic_Approach_to_the_Conceptual_Tangle_of_Caste/))

Roland Barthes'ın kitabında verdiği fotoğraf örneklerinden biri Punctum'u net bir şekilde anlatmaktadır. Lewis H. Hine'in fotoğrafı bir kurumun muhtemelen bahçesinde bulunan, aynı yöne doğru bakan iki engelli çocuğu göstermektedir. Alandaki boşluğun ortasında sabit şekilde aynı pozu vermeleri fotoğrafın estetik unsurları olarak düşünülebilir. Studium'un unsurları ise fotoğrafın belge niteliğini veren, gerçek hayatın uzantısı olarak düşünülen unsurlardır. Bu unsurlar fotoğrafın isminde belirtilen mekan ve çocukların tıbbi alan açısından durumları, aynı yöne doğru bakarak gerçeklikten kopuk, kameraya karşı ilgisiz duruşları ve izleyiciden ilk görüşte anlaması beklenen fiziksel "farklılıklarıdır". Tüm bunlar ortak toplumsal deneyimden bir kesit sunmaktadır. Roland Barthes ise fotoğrafa bakarken kendi deneyimlediği şeyi şöyle anlatmaktadır;

*Ben de New Jersey'deki bir kurumda bulunan iki özrülu çocuğun fotoğrafında (1924'te Lewis H. Hine çekmiş) dev kafaları ve acıklı profilleri (bunlar studium'a aittir) görmüyorum hiç; aynı Ombredane'in*

zencileri gibi, tek gördüğüm şey kenardaki bir ayrıntı, küçük çocuğun kocaman Danton yakası, kızın parmak sargısı; ben ilkel bir insan, bir çocuğum – ya da bir manyak; tüm bilgiyi, tüm kültürü dışlıyor, kendiminkinden başka bir gözden herhangi bir şey miras almayı reddediyorum. (Barthes, s. 64)



Şekil 2. Family Portrait, 1926, James Van der Zee (Görsel kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/475.270.566905106317/?lp=true>)

Başka bir örnek de James Van der Zee'nin Aile Portresi adlı fotoğrafıdır. Barthes bu fotoğraftaki Studium'u sempatik ve uysal bir kültür örneği olarak açıklar. Fotoğrafta iyi aile yaşamının, konformizmin, dönemin şık giysileri ile saygınlığın temsilleri vardır. Barthes Studium'da gördüklerini beyaz adamın niteliklerini kazanmak için girilen sosyal ilerleme çabası olarak da yorumlar. (Barthes, s. 58) Ancak tüm bu gösterilenlere rağmen Barthes'in ilgisini en çok çeken şey ayaktaki kadının ellerini arkada bağlaması ve oturan kadının bağcıklı ayakkabılarıdır. Burada Punctum devreye girmektedir ve bakan kişiyi farklı zaman ve uzamların varlığından haberdar ederek, Studium'un doğrudan vermeye çalıştığı deneyimle çelişerek izleyicinin algısında bir çatışma yaratmaktadır. Bu çatışma anı Barthes için Punctum'un delip geçerek sebep olduğu yoğun hislerdir.

Fotoğrafın belgesel niteliği taşıyan "akılcı" kullanımına karşın kişisel ya da kolektif duyu uyanışları gerçekleştiren "akıldışı" tarafı da mevcuttur. Fotoğrafın icadı ilk yıllarında sanatsal bir üretim olarak görülmemiş ve bunun oluşabilmesi için uzun yıllar geçmiştir. Zira Susan Sontag fotoğraflanmaya değer bulunan bir olayın ne olduğunu belirleyen şeyin ideoloji olduğunu söyler. (Sontag, s. 23) Buna rağmen duygulanım bugün fotoğrafta önemli bir yer tutar ve çekilen fotoğrafa göre de bu duygulanımlar oldukça yoğun olabilir. "İmge" köken olarak Romalıların uyguladığı ölü maskeleri olan İmago'dan gelir. Zeynep Sayın *İmgenin Portografisi* kitabında ölen kişilerin mumla kaplanarak suretlerinden kalıp

alınması olayının Roma öncesinden Yunanlılara ve Perslere değin uzanan bir gelenek olduğunu söyler. (Sayın, 2013) Ölümlerden alınan bu kalıp suretin fiziksel olarak "izini" taşımaktadır. Bu iz bir arta kalan, hatıra nesnesi ya da en somut anlamıyla gerçek bir olayın bıraktığı görülebilir etkidir. Bu etki gerçeğin bire bir temsili olarak değil, ondan arta kalan bir iz olarak düşünülebilir. Fotoğraf makinesinin çalışma özelliği de bu iz bırakma durumu üzerine kuruludur. Mercekten gelen ışık film şeridini yakarak izini bırakır. Ulus Baker'in sözleriyle fotoğraf *nesnel bir şeyin fotoğraflık plaka üstünde bıraktığı izden başka bir şey değildir*. (Baker, s. 66) Dolayısıyla fotoğraflık imgeler her zaman geçmiş zamana aittir. Fotoğrafları çekildikten itibaren aynı kalmamış, değişmişlerdir. Bu yüzden zamanı tek görüntüde sabitleyen bir araç olarak fotoğraf, ister belgesel ister sanatsal amaçlar için kullanılmış olsun sürekli olarak geçmişten izleri, dolayısıyla da ölümün varlığını imlemektedir. Fotoğraf albümlerine bakmanın hüznü verici, aileler arasında izlenen videoların ise eğlenceli bir aktivite olarak düşünülmesi belki de bu yüzden.

Roland Barthes gerçeği bire bir aktarabilmek için profesyonelleşmeye çalışan genç fotoğrafçıları *ölümün ajanları* olarak anar. (Barthes, s. 110) Bu açıdan düşününce Punctum izleyiciye Studium'un kurduğu biyopolitik yapı tarafından ötelenen ölümü geri hatırlatmaktadır. James Van der Zee'nin *Aile Portresi* pozlandırılmış bir ideal aileyi sunarken Roland Barthes'in dikkatine takılan Punctum fotoğraftaki bireyleri daha da görünür kılmakta, her birinin zamanında yaşamış ve ölmüş kişiler olduklarını vurgulamaktadır. Bu doğrultuda Punctum nesnelere, canlılara ve kişilere özreklilik vermektedir. Onların yaşamından bir parçayı hayal edebilmemiz için olanaklar sağlamakta, Studium'un temsiller üzerinden kurduğu tek taraflı iletişimin ötesinde bir ilişkisellik kurmakta yardımcı olmaktadır. Tekrar Susan Sontag'dan bir alıntı yapmak gerekirse, fotoğrafın bu yönü izleyiciye *başkalarının da olabileceği* düşüncesini verir. (Sontag, s. 197)

Bu hisleri izleyiciye veren Punctum gittikçe prodüksiyonlaşan bir üretim modelinde görünürlüğünü kaybedebilir. Barthes toplumun fotoğrafı sürekli olarak uysallaştırma eğiliminde olduğunu, bunu yaparken de *kim olursa olsun ona bakını yüzünün ortasında patlamakla tehdit edip duran deliliği yumuşatma kaygısı içinde* olduğunu söylemektedir. (Barthes, s. 137) Çünkü Punctum genel politik ve kültürel alanın dışında işleyen oluşumların var olabileceğine dair fikir vermekte, tarif edilemeyen hisler vasıtasıyla gri alanların varlığını mümkün kılmaktadır. Bu açıdan Roland Barthes'in Punctum kavramı ile çağdaş sanattaki yeni stratejiler ve deneyselliği öne süren üretim biçimi arasında bir bağ kurulabilir. Gri alanlar, tarif edilemeyen hisler, mevcut bilgi sistemlerinin tanımları dışında kalan farklı oluşumlar Studium'un arasından sızanlar olarak düşünülebilir. Sanatçı Yasuma Morimura bir söyleşisinde sanatın bu gri alanlara biçim veren, onları yüzeye çıkaran şey olduğunu söyler;

*Gene de tek tek her bireyin zihninde ve bedeninde, toplumun ona yüklediği ad, işlev ve konumun sınırlarını kat kat aşan unsurlar bulunur. Bunlar gri bölgelerdir. Ve günlük yaşamda genellikle su yüzüne çıkmayan bu gri bölgelere biçim kazandıran şey, sanattır.* (Aktaran: Antmen, 2014)

### 3. Punctum'u Yeniden Düşünmek

Roland Barthes Punctum'un yalnızca fotoğraflarda bulunduğunu söyler. Bunun sebebi fotoğrafların bir anı sabitlemiş olmaları ve Punctum öğelerinin de şans eseri bu sabitlenmiş kadrage dâhil edilmiş olmalarıdır. Buradan Punctum öğelerinin fotoğraf çekilmediği zaman da var olduklarını, fotoğrafın sadece bu detayları görünür kıldığını anlıyoruz. Studium'un örgütlediği fotoğrafik bilgi içerisinde var olan Punctumlar aslında Studium kurulmadan önce de var olan, sınırları çizilen bilginin dışında varlıklarını sürdüren durumlar, nesnelere, ifadeler ve hallerdir. Öyleyse kayıt altına alınan her görüntüye de bu öğeler dâhil olabilir. Barthes'in bunların yalnızca fotoğraflarda olduğunu iddia etmesinin sebebi sinema ve video gibi hareketli görüntülerin teknik olarak doğasında mevcut olan geçicilik halidir. Punctum fark edilmiş olsa bile aynı görüntü tekrar izlenemeyeceği için, izleyicinin dikkati otomatik olarak yeni kareye odaklanacak ve az önce yaşanan deneyim unutulacaktır. Barthes bu konuda şöyle söyler;

*Sinema görüntülerine de böyle ek yapar mıyım? Sanmıyorum; buna zamanım olmaz: perdenin karşısında gözlerimi kapama özgürlüğüm yoktur; aksi halde gözlerimi açtığımda aynı görüntüyü bulamazdım; sanki sürekli bir oburlukla çevrelenmişimdir; birçok başka nitelik, ama düşünceli olma değil; benim için fotogramın ilgisi buradan gelir. (Barthes, s. 72)*

Barthes'in sinemadaki izleme deneyimini anlatırken "oburluk" kelimesini kullanması tesadüf değildir. Barthes fotoğraftaki tekil görüntünün aksine sinemada ard arda gelen görüntüleri "imge bombardımanı" olarak yorumlamaktadır. Sinema bu paragrafta, fotoğrafın verdiği imge ile karşılıklı düşünme aktivitesini yadsıyan, imgeleri hazır ve arka arkaya aktaran bir araç olarak düşünülmektedir. Sinemanın kültür endüstrisindeki yeri oldukça tartışılmıştır. Theodor W. Adorno, sesli filmin devreye girmesiyle, sinemanın sınırsız sayıda temsiller yaratarak günlük hayatın yerine geçmek ve kültürel bir illüzyon yaratmak için araçsallaştırdığını söylemiştir. (Adorno, 2014) Guy Debord ise *Gösteri Toplumu* kitabında sanayileşme sonrası Batı toplumundaki görsel ve işitsel üretimlerin neredeyse hepsinin temsiller aracılığıyla gerçek olanın bir gösterisini yarattığını, bu gösterinin de bireyler arasındaki imge aktarımlarında dahi gerçekleştiğini anlatır. (Debord, 2014)

Bugün ise kültür endüstrisini daha farklı incelememiz mümkündür. Gelişen teknolojiyle, internetin yaygınlaşması, yapay zeka ve kod yazımı teknolojileriyle artık imgeler katılımcılık sağlayabildiğimiz bir forma evrilmiştir. Bugün haberler, sinema, dizi, video oyunları, kamera sahibi insanların çektiği görüntüler ve sanatsal içerikli görüntüler dahil hareketli ve hareket-siz görüntülerin neredeyse hepsi dijital platformlardan hızlıca izlenmekte, durdurulabilmekte ve rahatça geri sarılabilmektedirler. Barthes'in tabiriyle hareketli görüntüdeki "geçicilik" durumunun aksine dijitalleşen görüntüler üzerinde izleyicinin daha çok zaman hakkı vardır. Dolayısıyla Studium'un kurduğu yapı ve Punctum'un bu yapıyı delen detayları hareketli görüntü içerisinde, yani erişilebilir video formatlarında da artık tespit edilebilir haldedir.

### 3.1. Videodaki Punctum

Hareketli görüntülerdeki Punctum'a yoğun bir kurgusalılık içermeyişleri bakımından amatör çekim, buluntu video, düşük bütçeli yapım ve belgesel gibi kayıtlarda daha çok rastlanabilir. Tarif edilemeyen bir hisse sebep olma, bütünden uzaklaştırma gibi makalenin ilk bölümünde işlenmiş olan Barthes'in *Camera Lucida*'da tarif ettiği özelliklerin tümünü kapsayabilir. Dolayısıyla bu bölümde hareketli görüntünün video sanatı, klip, medya sektörü ve hatta animasyon gibi çeşitli üretim alanlarından seçilmiş örnekleri "video" formatı çerçevesinde incelenecektir.



Şekil 3. Saburié, Turkish Delight (Görsel kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=72HHIq8IKNO>)

Şekil 3'teki görsel Turkish Delight adlı müzik grubunun *Saburié* isimli klibinden alınmış bir ekran görüntüsüdür. Klibin tüm genel akışı, senaryosu, gösterilen imgeleri, bize aktarılabilecek olan estetik ya da duyuşsal deneyim Studium'un alanındadır. Punctum ise sadece bu karedeki kişinin çok kısa bir anlığına beliren ifadesi ve dişlerinin arasındaki boşluktur. Bu detayın da Studium'un bir öğesi olduğu düşünülebilir. Ancak burada Punctum'u asıl destekleyen unsurlar videonun teknik yapısı yani imgelerin ardına gelmesi, Punctum'un kendisinden önce gelen görüntüler ile birlikte oluşarak bir sürece dahil oluşudur. Bu noktada bir anlığına klipte rol alan oyuncunun edindiği ifade ve dişlerin arasında beliren boşluk, oyuncunun yüzüne vuran ışık, videonun başından beri tanık olduğumuz akıştan gelen imgeler zincirine eklenir ve kısa süreliğine dikkati kendisine çekerek, devam eden sürece karşı bizi yabancılaştırır. Dolayısıyla burada Punctum'u oluşturan önemli kuvvetlerden birisi de Punctum'un olduğu karenin tam olarak bulunduğu zaman aralığında gerçekleşmiş olmasıdır. Punctum bu şekilde izleyiciyi bütünden kopararak, farklı zaman katmanlarını deneyimler. İzleyici imgenin temsil ettiği şey üzerine düşünme eyleminden çıkarak, imgenin oluşturduğu "izin" ötesine, izi oluşturan olaylara yönelir. Bunun fotoğrafta yaşanan deneyimden farkı, videonun teknoloji itibarıyla imgeleri çok daha uzun süreler içerisinde, çok daha katmanlı, zengin ve günlük hayatın akışına benzer şekilde yakalayabilmesi, montajın gücüyle de özel anları tespit ederek, öne çıkarıp, kuvvetlendirebilmesidir. Ulus Baker videonun ayna vazifesi gördüğünü, imge yaratan değil, imgeleri bize geri veren bir alet olduğunu söylemektedir. (Baker, s. 20) Bu yüzden, video ve montaj, hareketli görüntü ve Punctum, imgeleri özgürleştirmekte, Studium'un yapısallığı içerisinde görünür kılmaktadır.



Şekil 4. Aşura, Köken Ergün, 2013 (Görsel Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=tyQARc4AxtY&feature=youtu.be>)

Montajın ortaya çıkardığı imgeye bir örnek verecek olursak sanatçı Köken Ergün'ün Aşura adlı video-belgesel işini düşünebiliriz. Sanatçı İstanbul, Zeynepiye'deki Aşura törenlerinin hazırlık ve uygulama süreçlerini kayıt altına alıp montajlayarak derlemiştir. Yukarıdaki ekran görüntüsü, videoda görülen bir tiyatro performansından alınmıştır. Sol taraftaki kişinin bu kare içerisinde beliren bakışları Punctum'un hissedildiği bir andır. Videoyu geri sarılabile olanağı sayesinde aynı kareye geri dönüp, tekrar üzerinde düşünme isteği de belirlemektedir. Bu durumu oluşturan faktör kaydedilenin doğal varlığı kadar, o varlığı imgeleştirebilecek olanağı oluşturan şey, yani montajdır. Çünkü tek karede alınan güçlü etki o karenin videonun uzamı içerisinde, tam olarak kendinden önceki ve sonraki karelerin arasında olması, doğru zamanda ve doğru yerde gerçekleşmesidir. Köken Ergün, kameranın gözün işlevini taklit ettiğini, montajın da gözün gördüklerine anlam veren beyin işlevini taklit ettiğini düşünmektedir. Ergün bu durumda montajın bizi gerçeklikten uzaklaştırmadığını, tam tersine yakınlaştırdığını söyler. (Ergün, 2012)



Şekil 5. Helping A Father Come To Terms With His Transgender Daughter, Dr. Phil (Görsel kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=CGWft4tGzfU&t=2s>)

Şekil 5'te ekran görüntüsü bulunan videoda ise Punctum konuşan kişinin kısa bir süreliğine duyulan sesindedir. Ekran görüntüsü Dr. Phil isimli bir Amerikan yapımı açık oturum programından alınmıştır. Televizyon programının sansasyona yönelik oluşturduğu tartışma ortamı içerisinde beliren Punctum'un sezdirdikleri, algıyı "gösteri" içerisinde aktarılan "doğru bilgi" sisteminin dışına çıkararak kendisinde (bu video için duyulan ses-te) yoğunlaştırır. Roland Barthes'in tarif ettiği şekilde ok gibi fırlayarak çıkagelen, delip geçerek Studium'un kurduğu bilgi sistemi içerisinde yer

bulamayan, tarif edilemeyen hisleri oluşturur. Bu imgenin temsil ettiğini anlamak, ondan estetik bir haz almak ya da aktarılan bilgiyi özümsemekten doğan bir "uzlaşım" değildir. Video görüntüleri akışları belgelediği için pozlandırma içermek zorunda değildiler. Akışın bize Ulus Baker deyimiy-le geri verilmesiyle hisler ve düşünceler imgede sabit kalmaz, imge önce-sine, yaşamın kendisindeki durumlara yönelir. Maurizio Lazzarato *Video-felsefe* kitabında şöyle söyler;

*Zaman, imajda verili değildir, bir durum içinde kurulur. Görmenin de-ğil durumların makinesel bir düzenlemesi; işte videonun büyük ye-niliği budur. Belki de video sanatçılarımızdan birinin şu tespitini bu anlamda yorumlamamız gerekir: "Video devriminin nihai hedefi, öz-neden özneye değil, mekandan mekana, durumdan duruma iletişim kurulabilmesidir...artık bir nesne değil, bir durum işlenmektedir."* (Lazzarato, 2017)

### 3.2. Sıkıştırılmış Zaman

İmgelerin gerçeği temsil etmedikleri, gerçeklikten gelen bir iz oldukları yukarıdaki bölümlerde açıklanmıştır. Peki video alanında bu iz nasıl bir maddeselliğe sahiptir? Onu oluşturan dinamikler ve yapılar nelerdir? Lazzarato videonun esasını oluşturan ögenin görüntü değil, zaman olduğunu iddia eder. (Lazzarato, s. 85) Lazzarato'ya göre videonun zaman ile olan ilişkisi üç farklı tarzda gerçekleşir. Birincisi zaman ve maddenin sıkışma-sı, ikincisi geçmişin sentez edilişi, üçüncüsü ise oluşmakta olan zamana müdahale etmek üzere geliştirilebilecek stratejilerin video vasıtasıyla ör-gütlenmesidir. Tarih ve günlük yaşam ilişkisinde oluşan akışın biriktirdiği imge yoğunluğu, kayıt tuşuna basıldığı andan itibaren kamera tarafından sıkışmaya tabi tutulur. Bu sıkışma zamanın somut bir maddeye dönüştü-rülerek tarihin akışından ayrılmasıdır. Aynı tutulan bu imgeler de bireyle-rin belleğini oluşturur. Lazzarato için bellek aslında eylemin ta kendisidir. Çünkü bellek olayları saklayan ve muhafaza eden bir yapı olduğu kadar, sakladığı imgeleri dönüştürebilen, eklemelerde bulunabilen ve geleceğe yönelik eylemler geliştiren bir yapıdır. Bu yüzden Lazzarato her bir bellek eylemini *geleceğe yönelik bir sokulma* olarak tanımlar. (Lazzarato, s. 32)

Bu açıdan bakınca videodaki Punctum durumunu Walter Benjamin'in Di-yalektik İmge kavramına yakın bir konumda düşünebiliriz. Diyalektik imge-ler, Benjamin için geçmiş ve şimdinin özel bir anda kesişerek, gruplaşma-sı ve fark edilir bir görüntü oluşturmalarıdır. Benjamin tarihsel materyalist bir açıdan bakarak, sürekli devinim halinde olan tarihin biriktirdiği zaman-ların bazen tek bir durağan imge içerisinde fark edilebilir ve okunabilir ola-cağını düşünmüştür. Bu imgeler propagandacı bir üslupta değildir. Sade-ce geçmişin yükü hissedilebilir dereceye ulaştığında görülebilir olurlar. Çünkü diyalektik imgeyi var eden, onu oluşturan farklı zamanların üst üste binmesiyle meydana gelen yoğunluktur. Benjamin bu konuda şöyle söy-ler;

*Düşünme gerilimlerden yana doyuma ulaşmış bir konumda ansızın mola verdiğinde, bir monad niteliğiyle kristalize oluşundakinin aynı şoku yaşar. Tarihsel maddeci, bir tarihsel konuya ancak bu konunun bir monad niteliğiyle karşısına çıktığı noktada yaklaşır. Bu yapı içeri-sinde olayların Mesihvari bir tavırla durağanlaşmasının, başka deyişle*

*baskı altına alınmış geçmiş uğruna girilen kavgaya ilişkin devrimci bir fırsatın göstergesini saptar.* (Aktaran: Tiedemann, s. 32)

Bu paragrafta Benjamin'in kullandığı "olayların Mesihvari tavrıyla durağanlaşması" tabiri Punctum'u yeniden düşünmek için uygun bir referans olabilir. Diyalektik imgenin Mesihvari olarak tarif edilen tavrı, Punctum'un akılcı yöntemler dışında gelişen, tarif edilemez ve aniden kendini gösterip kabul ettiren doğasına benzemektedir. Durağanlaşmak ise, akış halindeki tarihin, olaylar yoğunluğunun özel bir imge üzerinden hissedilebilir ve okunabilir hale gelmesidir. Bu noktadan anlaşılıyor ki, hem Lazzarato hem Benjamin için bellekleme eylemi "geleceğe yönelik" bir eylemdir. Benjamin için bu eylem Marksist bağlamda devrim potansiyeli taşır. Günümüz çağdaş sanat estetik kuramları içerisinde ise güncel dinamiklere göre tarafsız gözlemler ve analizler için kaynak teşkil eder.



Şekil 6.

Şekil 6'da görülen görüntü 2018 yılında İstanbul'da İstiklal Caddesi üzerinde şarkı söyleyen iki sokak müzisyeni kadının görüntüsüdür. Kadınlar sırayla mikrofona bilinen bir Türkçe pop şarkısını söylemektedirler. Videodan anlaşılacağı gibi üzerlerinde gergin bir hava vardır. Şekil 6'da sabitlemiş olan ekran görüntüsünde ise mikrofonu tutan kadın elini kaldırarak sahne şarkıcılarının bilindik jestlerini taklit eder. Oldukça aşına olunan bu jestin tekrarlanması, sokak müzisyenliği, söylenen şarkı, İstiklal Caddesi'nin toplumsal ölçekteki konumu, videonun görüntü ve sesindeki kalite gibi konular Studium'un sınırları içerisinde düşünülebilir unsurlardır. Görselde görülen, kadının elini kaldırdığı an ise Punctum'un hissedildiği andır. Genel içerikten bağımsız olan ve dikkat çekmeyen bu an içerisinde bağlamsal olarak bir birine hem yakın hem uzak olan birçok gerçeklik okunabilir vaziyete erişmektedir. Kısa bir video içerisinde analiz edilebilecek tüm unsurlar, Punctum'un yarattığı sarsılma ve geri dönüş tekrar izleme ihtiyacı ile yüzeye çıkar. Videonun ses ve görüntü kalitesinin kendi zamanına has dokusu, sürekli dönüşüm içerisinde olan İstiklal Caddesi'nin tarihi, sosyokültürel yapısı ve videonun çekildiği zamandaki mevcut konumu, Türkiye'de kadınların durumu, sokak müzisyenliği ve sigortasız emek gibi konular tek bir video içinde "sıkıştırılmıştır." Bu konular Studium'un temsil ettiği gerçeklikten de okunabilen konular olarak düşünülebilir. Ancak kendi mevcudiyetine göre farklı zamansal süreçlere bağlı birçok farklı konuyu tek bir imgede netleştiren ve daha fazlasını da düşünmeye teşvik eden itici güç unsuru Punctum'dur.

### 3.3. Kaza Olarak Punctum

Roland Barthes Punctum'u tanımlarken şu cümleleri kullanmıştır;

*O halde studium'u bozacak olan bu ikinci öğeye punctum demeliyim; çünkü punctum aynı zamanda ısırtık, benek, kesik, küçük deliktir – ve aynı zamanda zarın her bir atılışıdır. Bir fotoğrafın punctum'u beni delen (ama aynı zamanda beni bereleyen, bana acı veren) o kazadır.* (Barthes, s. 40)

Barthes'in bu tanımlama içerisinde "kaza" kelimesini kullanması önemli bir niteliktir. Türk Dil Kurumu'nun resmi internet sayfasında kaza sözcüğü *istem dışı veya umulmayan bir olay dolayısıyla bir kimsenin, bir nesnenin veya bir aracın zarara uğraması* olarak tanımlanmaktadır. (Türk Dil Kurumu, 2019) Bu tanım doğrultusunda bir kaza olarak düşünülmüş Punctum'u, akılcı değerlendirmeler tarafından beklenilemeyen ortaya çıkması olarak yeniden tanımlayabiliriz. Paragraftaki *zarın her bir atılışı* tabiri de bu düşüncüyü desteklemektedir. Öyleyse bu noktada Punctum'u var eden şans faktörünü bir kaza olarak nitelersek, ortaya karşılıklı bir bilgi ve yarar ilişkisini bozguna uğratan, bilgi dışı ve yarar sağlamayan bir öge çıkmaktadır. Bu noktada Michel Foucault'un iktidar, bilgi ve öznellik hakkındaki düşüncelerini devreye sokmak Punctum'un kaza olarak tanımlanışını netleştirmede yardımcı olacaktır.

Foucault özneyi kuran şeyin iktidarın bilgi politikası olduğunu söyler. Bu bilgi politikası, yaşamı olumlayan, bereketi ve sağlığı savunan, ancak bunu bir kâr sistemine tabi tutarak, denetleyen ve normlar aracılığıyla dayatmacı alanlar yaratan türden bir politikadır. Bireyler bu bilgi politikasını özümseyerek, kendi kimliklerini bu bilgiler aracılığıyla tanımlar ve iktidarın bir parçası olurlar. Foucault kendi sözleriyle iktidar bilgisi ve özne arasındaki ilişkiyi şöyle tanımlar;

*Bu iktidar biçimi bireyi kategorize ederek, bireyselliğiyle belirleyerek, kimliğine bağlayarak, ona hem kendisinin hem de başkalarının onda tanımak zorunda olduğu bir hakikat yasası dayatarak doğrudan gündelik yaşama müdahale eder. Bu, bireyleri özne yapan bir iktidar biçimidir. Özne sözcüğünün iki anlamı vardır: Denetim ve bağımlılık yoluyla başkasına tabi olan özne ve vicdan ya da özbilgi yoluyla kendi kimliğine bağlanmış olan özne. Sözcüğün her iki anlamı da boyun eğdiren ve tabi kılan bir iktidar biçimi telkin ediyor.* (Foucault, 2000)



Şekil 7. The Lion King – Great Kings of The Past (1080p) (Görsel Kaynak:

<https://www.youtube.com/watch?v=V8XcR5JXhyg&t=>)

Punctum'un bütünün kurduğu yapıya yarar sağlamayan ve bu yapının içeriğinden bizi uzaklaştıran bir öge olması, yapının kurduğu bilgi politikasından bağımsız, tekil bir varoluşa sahip olmasındandır. Bu varoluş tanıdık imgelerden oluşan ve kültürün şekillendirdiği algıyı koruyan Studium içerisinde tanımlanamaz, ön görülemez ve yarar ilişkisi içerisinde değerlendirilemez bir konumdur. Bilakis izleyeni Studium'un bilgi rejiminden uzaklaştırdığı için zarara sebep olur. Ön görülemezliği ve kişisel bir deneyim olması bakımından tehlikelidir de. Amatör çekim bir videodan, bir propaganda filmine kadar imgelerin var olabildiği her alanda ortaya çıkabilir.

Şekil 7'de çıktığı dönemde gişe rekorları kırmış bir çocuk filmi olan *The Lion King*'den (Aslan Kral) bir sahnenin ekran görüntüsü bulunmaktadır. Bu sahne YouTube'a yüklenmiş bir videodan izlenebilir durumdadır. Çağımızda imgeler dijitalleştiğe etkileşime açık bir konuma gelmişler ve tek taraflı bir ilişki kuran, gösteren ve izleten durumlarından çıkmışlardır. Artık hareketli imgeler geri sarılabilmekte, durdurulabilmekte, üzerlerinde sayısız modifikasyonlar yapılarak yeniden üretime sokulabilmektedirler. Bu durum endüstri tarafından üretilmiş imgeleri, geri sarma ve modifikasyon gibi teknikleri kullanarak endüstrinin gayelerinden farklı bir şekilde, bağımsız olarak deneyimlememizi mümkün kılar. Matthew Reason bu konuda *Documentation, Disappearance and the Representation of Live Performance* adlı kitabında korku filmi izleyen gençlerin videoları ileri sarma alışkanlığını örnek verir. Korku filmlerinin konuşma bölümlerini ileri sararak, korku ve şiddet içeren sahnelere atlayan gençler kendi video deneyimlerini oluştururlar. (Aktaran: Reason) Bu örnek için de Şekil 7'de görülen an Punctum anıdır. Bu sahnede baba oğul arasında geçen bir tartışma başlamak üzeredir. Sahnede Batılı aile yapısının uygun bir modeli ve babalık kurumunun otoriter olması gerekliliği düşüncesi çizgi karakterlerin temsil ettiği durumlar sayesinde izleyiciye sunulur. Ancak ekran görüntüsündeki sahnede beliren Punctum'un yaşadığı tuhaf his imgeye geri dönüşü tekrar bakma ihtiyacı uyandırır. Video sürekli olarak geri sarıldıkça, Punctum'un hissedildiği imge içinde bulunduğu bağlamdan kopararak bağımsız bir ögeye dönüşür ve Studium'da verilmek istenen ataerkil içerikten bağımsızlaşır. Videoda dikkat çeken tek kısım artık birkaç saniyelik bir imge ve o imge içerisine sıkıştırılmış çağrışımlardır.

#### 4. Kazanın Estetize Edilmesi

Her şey gibi kaza da sanatın bir konusu ya da malzemesi olabilir. Hata yapmak, kazalar, rastgele eylemler, şans ve tüm bunların ortaya çıkabileceği potansiyeller sanatçılar tarafından hep irdelenmiştir. Hazır nesne kullanımı, Dadaistlerin kolajları, Sürrealistlerin otomatik yazıları, Fluxus performansları gibi öncü hareketler, Batı toplumlarında kökenleri Aydınlanmacı felsefeden gelen kapitalist kültür yapısına karşı bir direniş ve yeni yaşam alanları keşfetmek adına yapılan deneyler olarak hayat bulmuştur. Günümüz çağdaş sanatında da bütüne yarar sağlamayan bir durum olan kaza sık sık kullanılır. Kazalar beklenmedik olanın, tanımlanamayan ve tasnif edilemeyen bir metaforu olarak kullanılabilir. Ancak çoğu zaman genel kültürel yapının dışında özerk bir alanda işleyen, gelecekte gerçekleşmesi muhtemel potansiyel durum ve biçimlerin bir belirtisi olarak

değerlendirilir ve kazanın "sonrası" incelemeye açılır. Bu noktada kazanın genel formu – Studium'u – ne kadar etkileyip dönüştürdüğü, formu oluşturan üst yapının normlarından ne derecede koparak yeni bir oluşuma yön verebildiği dikkate alınmalıdır. Özellikle bu makalenin odak noktasında tutulan fotoğraf ve video sanatında.

Hatanın video sanatı tarafından benimsenişinin ilk örnekleri oldukça eskiye dayanır. Len Lye 1935 yılında *A Colour Box* adlı bir film yapmıştır. Film şeritlerinin üzerleri boyanarak oluşturulmuş bu animasyon film perdede oynayan filmlerin arıza yaptığındaki karmaşık görüntülerine benzeyen görüntüleri müzik eşliğinde arda arda sunmaktadır. Video sanatının mucidi olarak kabul edilen Nam June Paik'in 1965 yılında ürettiği *TV Magnet* adlı işinde bir televizyon ve üzerin yerleştirilmiş büyücek bir mıknatıs bulunmaktadır. Mıknatıs sayesinde bozulan televizyon devreleri alelin ekranda hem karmaşık hem de "güzel" olarak düşünülebilir bir görüntü oluşturmaktadır.

Nam June Paik'in analog yollarla müdahalede bulunarak oluşturduğu şey aslında enformasyon bilgisinin yapı bozuma uğramış halidir. Aynı teknik bugün sosyal medya ve dijital imgeler çağında kullanılarak ilginç sonuçlar üretmektedir. Cory Arcangel, Rosa Menkman gibi Glitch (1) sanatçıları dijital imajların temel yapısı olan sayısal kodları değiştirerek, görüntüleri bozmakta, izleyicileri arızanın tanıdık estetiği üzerine düşünmeye davet etmektedirler. Enformasyondaki arızayı ya da bir takım kısıtlılıkları sanatsal yöne çevirme eylemi dijital sahada kendine oldukça malzeme bulabilmektedir. Thomas Ruff, *Jpegs* serisinde düşük çözünürlükteki dijital imajları – özellikle patlama, savaş ve yıkım içerikli – büyük yüzeylere basarak imajlardaki bozuk kaliteyi daha da belirginleştirir. Ancak bu belirginleştirme imajlardaki olumsuzluğu olumlu bir yöne çevirerek tam tersi bir etki yapar. Düşük çözünürlüklü görüntüyü oluşturan sayısal veriler, büyük yüzeylere basıldıktan sonra sulu boya etkisine benzer bir görünüme bürünürler.



Şekil 8. *Jpegs II*, Thomas Ruff, 2008 (Görsel Kaynak: <https://fineartmultiple.com/blog/thomas-ruff-jpegs-print-series/>)

Enformasyon imgeleri dünyasında estetik dışı ya da yarar sağlamayan unsurların olumlanması hem estetiğin sınırlarını genişletir hem de dikkatleri imgelerin kaynağına, imgelerin üretildiği alana çekerek eleştirel bir mesafe yaratır. Sanatçı Janette Parris yaptığı dijital çizimlerde alışılmışın

dışında bir üslup sunar. Sanatçı geliştirdiği öyküleri bazen günlük hayatın sıradanlığına hitap eden yalın bir dille, bazen de satirik ve abartılı durumlar yaratarak anlatır. Kullandığı göstergeler güncel sanat alanından beklenmeyecek kadar didaktik ve sıradandır. Renkler oldukça sıradan ve geçişsizdir. Çizimlerde amatör çizgi roman ve karikatürlere benzer bir estetik hakimdir. Richard Hylton, Parris hakkında yazdığı bir makalede, sanatçının işlerinin kendi tekillikleri içinde sanatın doğası ve sanatçının konumu hakkında sorular ürettiğini iddia eder. (Hylton, 2010)



Şekil 9. Arch, Janetta Parris, 2011 (Görsel Kaynak: <https://artimage.org.uk/20269/janette-parris/arch—2011>)

Bu örneklerden görülüyor ki estetik olarak kazanın ele alınışı, kazayı bir norm sistemi içerisinde belirleyen yapının teşhiri ve analizi ile ilgilidir. Bu noktada Foucault'un iktidar, bilgi ve öznellik düşüncelerine dönecek olursak, eleştirel bakış içinde kazanın hiçbir zaman yalnızca bir arızadan ibaret olmadığını görmüş oluruz. Bu yüzden kaza – özneyi kuran bilgiler sistemi içerisinde, ölçülemeyen ve yarar sağlamayan bir fenomen olarak kodlandığı için – her zaman sosyal bir konudur. Ebru Yetişkin video sanatının bizzat kendisinin kazalara yol açtığını söylemektedir;

*Hissedilen bir anı ve mekanı izleyiciye yeniden hissettirerek gerçeklik hakkında başka bir bilgi ve iktidar oluşturan video sanatı, duyum-sanmayan olayların ve duyguların yalın bir şekilde açığa çıkarılma becerisini kullanmayı önerir. Böylelikle karanlık, yoğun ve akışkan bir maddeyi yeryüzüne çıkararak sondajlayan video, hammaddeyi bağlandığı ya da hegemonik bir şekilde tabi tutulduğu katranlaşmış ve plastikleşmiş işlevden koparır. Böylelikle videograf, aslında görü ve yorum yapabilme becerisini değiştirecek bir kazaya yol açar. (Yetişkin, 2017)*

Yukarıdaki alıntıda *görü ve yorum yapabilme becerisi* olarak tabir edilen beceriyi harekete geçiren şeyin Studium öğeleri olduğunu düşünebiliriz. Bu öğeler bize tanıdık olduğumuz bir gerçekliği yeniden deneyimlememizi sağlar. Ancak Punctum, bu deneyimi askıya alan, algılarımızda

ve bildiğimiz gerçeklikte bir değişime yol açan kazadır. Punctum'da bizi kültürün dışına çıkarıp yeni bir algı açan şey, videodaki görünmeyen imgeleri görünür kılma, onlara mekan, zaman ve ses verme gücüdür. Görünüm hakkı kazanan bu imgeler, onları sıradanlaştıran düzlem hakkında tekrar düşünmemize yol açar. Örnek olarak Tracey Moffatt'ın *Fourth* (Dördüncü) isimli fotoğraf serisi düşünülebilir. Bu seride sanatçı Sidney'deki olimpiyatlarda dördüncü olan sporcuların fotoğraflarını çekmiştir.



Şekil 10. Fourth #22, Tracey Moffatt, 2001 (Görsel Kaynak: [https://www.roslynnoxley9.com.au/artists/26/Tracey\\_Moffatt/12/32618/](https://www.roslynnoxley9.com.au/artists/26/Tracey_Moffatt/12/32618/))

Sanatçı fotoğrafları tam olarak sporcuların oyunu kaybettiklerini ilan eden anons sırasında çekerek sporcuların yüzlerindeki hayal kırıklığını ve yorgunluğu yakalamaya çalışmıştır. Ancak bu yalnızca kaybetmenin romantikleştirilmesi değil, rekabet üzerine kurulu bir eğlence anlayışındaki sert yapının deşifre edilmesidir. Judith Halberstam, bu serinin adının *Fourth* (Dördüncü) olmasının sadece yarışmayı kaybedenleri betimleyen bir başlık olmadığını, sanatçının aynı zamanda Aborjin kültürünün "dördüncü" dünyasına bir gönderme yaparak beyaz sömürgecilerin yok ettiği kültürleri hatırlamaya yönelik çağrıda bulunduğunu söyler. (Halberstam, s. 135)



Şekil 11. Yolcular, Esra Ersen, 2009 (Görsel Kaynak: <http://sanat.ykykulur.com.tr/sergiler/esra-ersen-yolcular-passengers>)



Son bir örnek olarak da Esra Ersen'in 2009 yapımı *Yolcular* adlı video çalışmasını inceleyebiliriz. Video odak noktasına uzun zaman önce İstanbul'a göç etmiş, gerek ekonomik gerek sosyal kısıtlamalar yüzünden İstanbul Boğazı'nı hiç görmemiş insanları alır. Bu insanlar bir otobüsle alınıp, kendi mahallelerinden başlayarak Boğaz hattını gezmeye götürülürler. Video içerisinde herhangi bir dialog geçmez, yolculuk ve manzara-yı izleyenlerin sessiz bakışları ekrana yansıtılır. Melankolik bir atmosferde ilerleyen video izleyiciye önceden karşılaşmamış olduğu, görüntü hakkını elde etmiş yeni imgeler sunar. Onları tekrar düşünmeye, kültür ve imgeler arasındaki ilişkiselliği gözden geçirmeye teşvik eder.

## 5. Sonuç

Gerçekliğin temsil edilme biçimleri, toplumsal normlar ve gerçekliği tanımlayan kurumların bilgiyi yayma yöntemleriyle paralel düşünülmemelidir. Roland Barthes, *Camera Lucida* kitabında bu konuyu fotoğrafların niteliksel özellikleri açısından irdelemiştir. Barthes için fotoğrafta imgeleri anlamlı kılan ve gördüğümüz şeyi anlamamızı sağlayan öğeler Studium kavramı altında toplanır. Dolayısıyla Studium gerçekliğin temsilini, aşınası olduğumuz imgeleri, anlayış kuvvetimizi destekleyecek dinamikleri bir arada tutan bir bütün olarak düşünülmektedir. Öyleyse bu anlayışı sağlayan şeyin kültür olduğunu, Studium'un da kültür öğelerini bir arada tutarak onları temsil eden yapı olduğunu düşünebiliriz. Punctum ise bu yapı içerisinde tanımlanamayan bazı öğelerdir. Bütüne bir faydası olmayan, detaylarda gizlenmiş, herkes tarafından farklı anlaşılabilen bir takım ayrıntılardır. Bu ayrıntılar fark edildiği takdirde dikkati dağıtarak tarif edilemez yoğun bir his üretir, bakan kişide kolayca tanımlayamayacağı çağrışımlara sebep olur. Punctum böylece (Barthes'in tabiriyle) Studium'u de-lererek izleyiciye ulaştır, onu düşüncelere sürükleyerek Studium'un temsil ettiği kültürel temsilden uzaklaştırır. Norm ve bilgiler sistemi dışında isim-siz bir deneyim yaşamasına sebep olur. Bu yüzden Barthes tarafından da bir "kaza" olarak tanımlanmıştır.

Punctum'un kaza olarak değerlendirilen etkisi Studium'un kurduğu yapıyı sorgulamaya sebep olur. Bu durum eksiksiz görülen bir bütündeki küçük bir çatlak, bir kıymık, bir kusur olarak düşünülebilir. Ön görülemeyen anlarda izleyiciye kendini hissettiren Punctum'un en belirgin özelliği bir takım çağrışımlar yaratmasıdır. Bu çağrışımlar imgenin zaman kavramıyla olan yakın ilişkisinden kaynaklanır. İmgeler gerçekliğin bire bir kopyaları ya da temsilleri değil, gerçeklikten arta kalan izlerdir. Her imgenin onu oluşturan yoğun bir yaşamsal akıştan gelen kendi tarihsel geçmişi vardır. Dolayısıyla imgeler analiz edilmesi, okunması ve çözümlenmesi gereken "sıkıştırılmış zamanlardır". Tüm bu yoğunluğu hissettiren şey olan Punctum, videoda belirdiği anda izleyende dönüp tekrar bakma ihtiyacı yaratır. Bu geri dönüşler Studium'un yüzeyini kazırken, onu oluşturan dinamikleri yapı bozuma uğratmayı mümkün kılar.

İmgelerin özgürleşmesi adına yapılan tartışmalar Realistlerin ve Romantiklerin yerleşik anlatıları dönüştürmesinden başlamış ve bugünün dijital imgelerinde, yeni medya teknolojileri ile sanatın kol kola ilerlediği günlere kadar gelmiştir. Bugün hala devam eden bu tartışmada kaza olgusunu toplumsal açıdan düşünmek, temsiller yerine hisleri de değerlendirmek adına Punctum ve Studium kavramlarının yeniden düşünülmesi, günümüz video sanatını daha iyi anlayabilmemize ve gelecek hakkında öngörülerimizi güçlendirmemize imkân sağlayabilir.

## Dipnotlar

1. Glitch kelimesi İngilizce'de "kusur, arıza, bir sistemdeki kısa süreli hata" gibi anlamlara gelmektedir. Kaynak: <https://tureng.com/en/turkish-english/glyph>

### \*Kadir KAYSERİLİOĞLU

E-posta: [kkayserilioglu@gmail.com](mailto:kkayserilioglu@gmail.com)

Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı, Sanatta Yeterlik Öğrencisi

### Kaynaklar

- Adorno, T. W. (2014). *Kültür Endüstrisi Kültür Yönetimi*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Antmen, A. (2014). *Kimlikli Bedenler Sanat, Kimlik, Cinsiyet*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Baker, U. (2017). Derleyen: Berensel, E. içinde, *Beşin Ekran* (s. 66). İstanbul: Birikim Kitapları.
- Barthes, R. (2016). *Camera Lucida*. İstanbul: Altıkkırkbeş Yayın.
- Debord, G. (2014). *Gösteri Toplumu*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Ergün, K. (2012, Ocak 27). *Hayat performansı / Hayattan Performans*. kokenergunswritings: <https://kokenergunswritings.wordpress.com/turkish-texts/hayat-performansi-hayattan-performans/> adresinden alındı
- Foucault, M. (2000). Özne ve İktidar. Derleyenler: Ergüden, I., Birkan, T. içinde, *Özne ve İktidar* (s. 63). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Halberstam, J. (2013). *Çuvallamanın Queer Sanatı*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Hylton, R. (2010). The Moving World of Janette Parris. Derleyen: Feuvre, L., L. içinde, *Failure Documents of Contemporary Art* (s. 147). Londra: Whitechapel Gallery.
- Lazzarato, M. (2017). *Videofelsefe Zamanı Kristalleştirme Makineleri*. İstanbul: Otonom Yayıncılık.
- Reason, M. (2006). *Documentation, Disappearance and the Representation of Live Performance*. New York: Palgrave Macmillan.
- Robins, K. (2013). A. "Fotoğrafın Ölümü". K. Robins içinde, *İmaj Görmenin Kültür ve Politikası* (s. 251). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Sayın, Z. (2013). *İmgenin Pornografisi*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Sontag, S. (2011). *Fotoğraf Üzerine*. İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Tiedemann, R. (2018). "Pasajlar Yapıtı"na Giriş. W. Benjamin içinde, *Pasajlar* (s. 33). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Türk Dil Kurumu*. (2019, Mart 13). Türk Dil Kurumu: [http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&arama=gts&kelime=kaza](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&kelime=kaza) adresinden alındı
- Yetişkin, E. (2017). Bir Armağan Sanatı Olarak Video: Ulus Baker'ın Nottarıyla Video Sanatı. N. Ç. Derleyenler: Bikiç içinde, *Belgesel / Kısa Film / Video Sanatı* (s. 203). İstanbul: Doruk Yayınları.