

## **VIDEO SANATINDAKİ DİJİTAL TEMELLİ MANİPÜLASYONU DELEUZE'ÜN KUVVETLER KAVRAMI ÜZERİNDEN DÜŞÜNMEK**

### **RETHINKING DIGITAL BASED MANIPULATION IN VIDEO ART THROUGH DELEUZE'S CONCEPT OF FORCES**

**Tuba Merdeşe\***

#### **Öz**

Dijitalleşmenin video sanatına olan etkisini manipülasyon alanında inceleyen bu çalışma, Deleuze'ün kuvvetler kavramı üzerine bir odak geliştirmektedir. İlk olarak video sanatındaki manipülasyonun hem teknoloji hem de toplumsal gelişmelerle olan bağı incelenecektir. Ortaya çıkan tarihsel çerçevede, hareketli görüntü pratiğinin dijital imaj manipülasyonundaki dönüştürücü gücü ise ikinci bölümü kapsayan Deleuze'ün kuvvetler düşüncesinin kuramsal alt yapısı ile tartışılacaktır. Sanatçı örneklemeleri ile video sanatının dijital manipülasyonunun ifade olanağını geniş bir perspektifte araştırmayı hedefleyen bu çalışma, teknik, malzeme ve ifadenin ortaya çıkardığı kuvvetler üzerinden bir düşünce pratiği ortaya koyacaktır. Dolayısıyla bu araştırmadaki sanat bağlamı, Deleuzeyen bir bakış açısıyla birlikte farklılaşacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Manipülasyon, Video Sanatı, Kuvvet, Temsil, Araç, Gilles Deleuze.

#### **Abstract**

This study, which examines the effect of digitalization on video art in the field of manipulation, develops a focus on Deleuze's concept of forces. First, the connection of manipulation in video art with technology and social developments will be examined. In the scope of the historical framework, the transformative power of motion picture practice in digital image manipulation will be discussed through the theoretical background of Deleuze's thought of forces, which includes the second part. Aiming to explore the possibility of the expression of digital manipulation of video art with artist samples, this study will reveal a practice of thought through techniques, materials, and the forces created by expression. Therefore, the context of art in this research will differ with a Deleuzian perspective.

**Keywords:** Manipulation, Video Art, Force, Representation, Tool, Gilles Deleuze.

### **1. Giriş**

Bu araştırma, video sanatının, günümüz medya araçlarıyla birlikte daha multidisipliner bir mecradaki dönüşümünü ilkin tarihsel bir kronoloji ile inceleyerek, manipülasyon tekniklerinin ortaya çıkardığı mekan-zaman mefhumunun anlaşılmasını amaçlamıştır. Bu mefhumla birlikte saptanmış olan sanatçı çalışmaları üzerinden Deleuze'ün kuvvetler kavramı irdelenmiş ve

---

\* Araştırma Makalesi // Başvuru tarihi: 15.09.2022 - Kabul tarihi: 14.12.2022.

\*Dr. Arş. Gör., Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Heykel Bölümü, tubadoga@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-8815-7162>.

özellikle günümüzün dijital medya araçlarının sağladığı manipülasyonun video sanatına olan yaratıcı etkinliği ele alınmıştır. Araştırma, kuvvet kavramıyla ilişkilendirilen sanatın, kendi uzay-zamanını yaratma ve icat etmede temellendirdiği yaratıcı etkinliğin, iktidar söylemiyle şekillenen bilgi formlarına ve etki alanındaki bir özneleşme sürecinin direniş noktalarına odaklanmıştır.

Konuyla ilgili literatür taranmış ve sanat bağlamında sanatçı çalışmaları incelenerek yorumlanmıştır. İki ayrı başlık altında video sanatının manipülasyona olanak veren yapısı, tarihsel ve Deleuzeyen bir bakış açısıyla ele alınmıştır.

## **2. Video Sanatında Manipülasyonun Tarihçesi**

Hareketli görüntünün tarihsel gelişim çizgisi içerisinde sanatla kurduğu bağlam hem teknolojik hem de toplumsal gelişmeler dolayımında oluşmaktadır. Özellikle elektronik görüntünün kitleler üzerinde oluşturduğu hakim kodların reddiyle başlayan sanatsal tavrın altında yatan toplumsal olgu, 1960'larda ortaya çıkan video sanatının sunduğu televizyon eleştirisiyle bağlamını teknoloji kulvarında oluşturmaya başlamıştır. Bu dönemde sanatçılar, sanat bağlamında yerleşik algıları alaşağı ederek ve teknolojik araçların toplumsal bağamlarını da eleştirel bir yapıya büründürerek, görüntülerin ve seslerin manipülasyonu ile video sanatının ilk örneklerini vermişlerdir. Teknoloji alanındaki gelişimler göz önünde bulundurulduğunda, video işleme teknikleri ilk yıllarda ekran yüzeyine görüntüyü işleyen sinyallerin bozulması ve sonrasında 1968 yılında Sony firmasının portatif video kamerayı piyasaya sürmesiyle görüntüleri eşzamanlı aktarabilme, depolama ve yeniden oynatma gibi tekniklerle manipülasyon olanaklarını genişletmeye başlamıştır. Hareketli görüntünün sanat alanında ilk manipüle edilmiş halini, Nam June Paik'in televizyonu mıknaatısa maruz bırakarak sinyallerini bozduğu "Manyetik TV" adlı çalışmasında görürüz (Görsel 1)

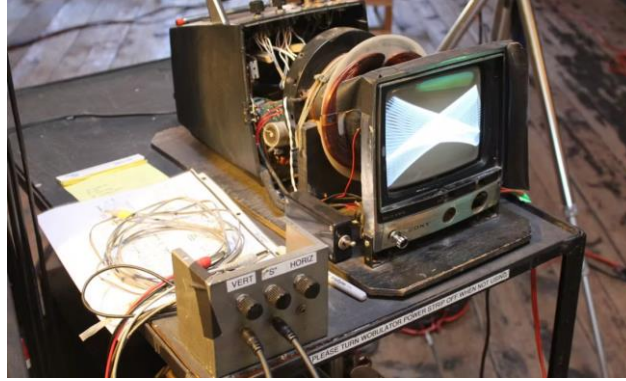
Paik, mıknaatısın çekim gücü ile katot ışınlarının ekran yüzeyini doldurmasını engelleyerek şaşırtıcı formlar yarattı ve sonsuz varyasyonda formlar elde edildi. Böylece sanatçının bu radikal eylemi, istendiğinde manipüle edilebilen televizyon setini bir heykele dönüştürerek, televizyon yayıncılığının görünüşte dokunulmaz gücünü baltalıyordu. Bu manipülatif dönüşüm yoluyla Paik, sanat nesnesinin kendi kendine yeten bir varlık olduğu fikrine meydan okuyarak, izleyicinin eylemlerinin işin biçimi ve anlamı üzerinde doğrudan bir etkiye sahip olduğu bir anlık geri bildirim

süreci kurdu. Böylelikle, bugünün çağdaş sanatının katılımcı doğasını da öngördü. “İnsan bilincini manipüle etmekte çok başarılı bir araç olarak kullanılan televizyonu, sanatçı bir sanat malzemesi olarak seçmiş, böylece sisteme karşı eleştirel yaklaşımını monitörlere farklı işlevler yükleyerek vermiştir” (Beyaz, 2016:11).



**Görsel 1.** Nam June Paik, Manyetik TV, 1965, Siyah-Beyaz TV Monitör Seti ve Mıknatıs, 38 3/4 × 19 1/4 × 24 1/2in., , Whitney Museum of American Art, New York.

Yine aynı yıllarda Shuya Abe ve Nam June Paik, videolara efektler ekleyebilmek adına WGBH Boston Deneysel TV merkezinde tasarlanan bir video sentezleyici geliştirdiler. Bu cihaz sayesinde televizyon ve kamera görüntüleri, kabul edilebilir, silinebilir, geliştirilebilir ve bozulabilir niteliğe kavuşmuştur. Dolayısıyla, sentezleyici bütünüyle elektronik manipülasyonlar yoluyla çok çeşitli görüntü yelpazesi ortaya çıkarabilmektedir. Bu yelpaze içerisinde durağan ya da hareketli video desenler, geometrik şekiller oluşturulabilirken aynı zamanda bu görüntülerin renkleri ve ölçekleriyle oynanabilmekte, eğilip/bükülebilmekte kısacası manipüle edilebilmekteydi. Nam June Paik ile Shuya Abe' nin “The Wobbulator” adlı çalışması 1970 yılında izleyici ile buluşmuş ve bu sayede izleyiciler kendilerini video sinyaller içine yerleştirebildikleri aynı zamanda da burada değişiklikler yapabildikleri bir etkileşimli sanat platformuna dahil olmuşlardır (Görsel 2).



**Görsel 2.** Nam June Paik ve Shuya Abe, Elektronik Şerit, 1970, Wobbulator ve TV Monitör, Experimental Television Center, Owego, New York.

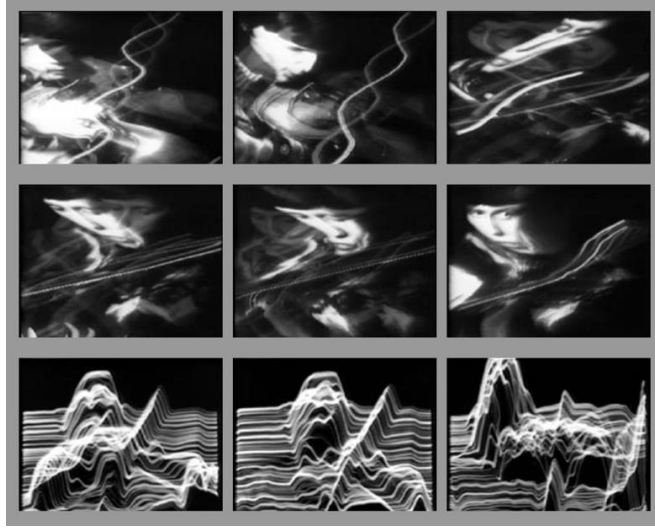
Bu dönem, video aracının teknik manipülasyonlarının yanında bir de televizüel anlatının hakim kültür kodlarını manipüle etmekteki birlikteliği, sanatın geleneksel yapısının ve anlamsal bütünlüğünün topyekun değişime uğradığı paradigma kaymalarını içermektedir. Zira Paik'in "TV Bra" çalışması, " ...ırk ve cinsiyet konularında toplumsal uzlaşımları değiştirmeye katkıda bulunan görüntüler üretmek suretiyle toplumsal bir değişim yarattıkları söylenebilirse de, esasen iletişim sistemi üzerinden değil, sembol manipülasyonu üzerinden toplumsal değişime göndermede bulunuluyordu"(http2). Tam da böyle bir ortamda sanat, bir tür "fark" a işaret etmekte ve sanatçıların toplumsal olguları kitle iletişim aygıtı olan videoyu kullanarak karşı harekete dönüştürmesine paralel bir güç olarak nitelendirilebilir. Postman, McLuhan'ın "araç, mesajdır" sözü ile kastını şöyle açıklar:

Zira kültür, sözün eseri olmakla birlikte, resimden hiyeroglif, alfabeden televizyona kadar her iletişim aracıyla yeni baştan yaratılmaktadır. Dilin kendisi gibi her araç da (medium) düşünceye, ifadeye ve duyarlılığa yeni bir yönelim kazandırarak benzersiz bir söylem tarzının ortaya çıkmasını sağlar... Dünyadaki yaşamımıza ister söz ister basılı yayınlar ister televizyon kamerası merceğinden bakalım, medya- metaforlarımız dünyayı bizim adımıza sınıflandırır, bir sıraya sokar, bir çerçeve çizer, genişletir, küçültür, renklendirir ve dünyanın görünümüne ilişkin savlar ortaya atarlar (Postman, 2014:19).

Bu dönemde, televizyon ve videonun bir tür iletişim aracı olarak kültürel alandaki varlığı, sanatçıların bu medyaları kendi ortaya çıkış amaçlarının (bir tür iletişimsel aygıt olmalarından dolayı) dışında kullanarak yaratıcı gizil bir gücü ortaya çıkardıklarını söyleyebiliriz. Raporun diğer bölümünde, bahsi geçen bu "gizil gücü" Deleuze'un sanatta kuvvetler düşüncesinde ele alacağız.

Özellikle video pratiği üzerine düşünürken, McLuhan'ın her mecranın kendinden önce var olan mecraı içerimlemesinden hareketle, video da ilk olarak filmi içeriyor ve onu manipüle ederek bir fark ortaya koyuyor diyebiliriz. Fakat bu farkın oluştuğu dil Deleuze'ün "Zaman İmge" sinema metinlerinde yer alan sessel imge ve görsel imge arasındaki özel ilişkide mevcuttur. Sinema alanında ortaya konan bu özel ilişki klasik sinema ile modern sinema arasındaki sözselsel, sessel ve müzikal yeni bir kullanımı içerir. Örneğin klasik sinemada filmin ses ile kurduğu ilişki biçimi eş zamanlılık üretir, yani sesin varlığı imgeye bağlıdır. Diğer taraftan modern sinemada ise sessel imge görsel imgeye olan bağlılığından bir kopuş ortaya koyarak, her ikisinin de tek başına bir özerklik kazanmasına olanak sağlamıştır. Deleuze, FEMIS'te "Sinemada Fikir Sahibi Olmak" adlı konuşmasında Straub örneği ile bu özerkliği ifade eder. Straub'lerin çoğu filminde ses ile görsel imge arasındaki kopuşu görürüz. Ses yükselir ve bahsedilen şey toprağın altına girer. Yani ses imgesi ile görsel imge arasında doğrudan bir bağ yoktur. Burada Deleuze, havaya yükselen söz eylemini direnme eylemi olarak ifade eder. Böylece bu direnmenin kendisi her iki imgenin kendi manipülasyonunda birbirlerinin limitlerini aşmadan açığa çıkar. "En basit durumda, görsel olanla sessel olanın bu yeni dağılımı aynı imge içinde meydana gelir fakat bu imge o andan itibaren artık görsel işitseldir... hem görseli yeni bir şekilde okumalı hem de söz edimini yeni bir şekilde duymalıyız" (Deleuze, 2021:301). Tam da bu noktada, video kendinden önce gelen filmin bu ayrıştırılmış yapısından hareketle, sesin yapısını zaman blokları içinde değişime sokabilmekte ve görüntü ile eş zamanlılığını manipüle edebilmektedir. Çal'ın da belirtmiş olduğu gibi, video kendi payına, yalnızca sesi soyutlamakla kalmıyor, imgeyi de sesle olan ilişkisinde soyutluyor. İmge ile sesin total görsel işitselliği salt asenkronik bir bileşke olmak yerine, son kertede bileşik olarak modüle olan sessel-imgesel ve pek tabii elektriksel bir toplama (sum) dönüştürülüyor (http 1). Bu duruma verilebilecek en erken çalışmalardan biri ise Steina Vasulka'nın "Violin Power" adlı çalışmasıdır (Görsel 3).

...görsel ve işitsel değil, görsel-işitsel bir iş bu, reel ve yapısal anlamda. Görselin işitselliğini ve işitselin görselliğini bir arada, titreyen bir videotiklikte sunuyor. Vasulka'nın videosu, görmede eriyen bir duymanın ifadesi değil, daha ziyade duymayla evrilen bir görmenin ifadesi en nihayetinde. Duymanın tekamülünü işleyen bir görmenin yani. Duyusal açıdan entegre bir video-oluştan söz ediyoruz: Sinestetik video (http 1).



**Görsel 3.** Steina Vasulka, Keman Gücü, 1970-78, Siyah-beyaz video ve ses,10'04", San Francisco Museum of Modern Art (SFMOMA).

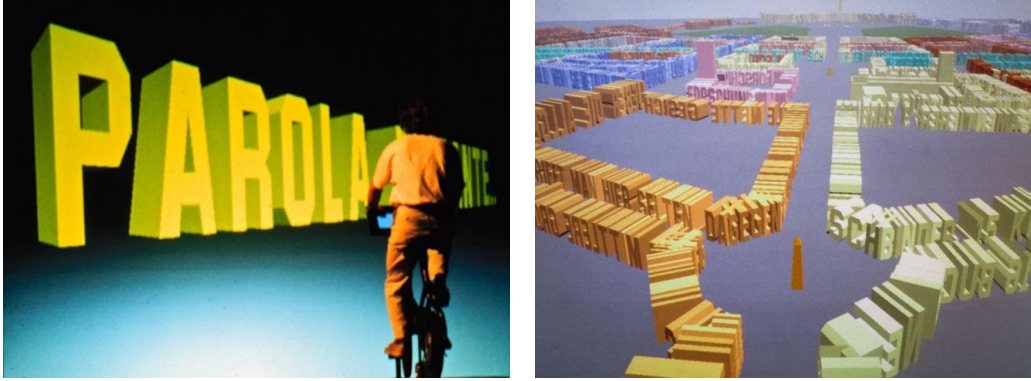
Çal'ın ifade ettiği "Sinestetik Video", görsel-işitsel bir imge üzerinden öznenin deneyimiyle şekillenir. Bu deneyim, Vasulka'nın çalışmasında var olan imgelerin kendi limitleri içerisinde bütüncül bir algıya olanak veren kurgusunda biçimlenir. Videonun titreşimsel karakteri sesin evrimiyle bütünleşir. Analog sentezleyiciler, elektronik cihazlar ve sinyal manipülatörleri ile yapılan "Violin Power" çalışmasının deneyselliği, sanatçının video geri bildirim ile ortamın, aracın ve enstrümanın keşfinin izini sürmesinin yanı sıra kendini keşfetmesinin de otoportre, narsizim, kişinin kendi imajına hakim olması ve onu çevreleyen sesin soyutlanan imajları arasında gidip gelmesini de gösterir. Birbirini takip eden görüntüler ve seslerin beklenmedik kompozisyonu ayırtedilemezlik sınırına gelir ve böylece küresel fenomenal beden, mutasyona uğrayan, dışsal/içsel özerk bir vizyondan kaynaklanan algı parçaları haline gelirler. Özellikle Steina'yı bir virtüöz olarak gördüğümüz videonun bir kesitinde sanatçı monitörlere bakarak " C'est moi" (Benim) ifadesini kullanır ve bu ifadenin gücü ise 1960'ların ortalarında New York'u şekillendiren klasik gelenek ile pop kültürü arasındaki fark da kendini gösterir. Beatles'ın "Let It Be" şarkısının hicivli bir keman versiyonu eşliğinde sanatçının yakın çekim dudaklarından çıkan sözlerinde ise tabiri caizse öznenin değişen rolleri işaretlenir.

1960'ların sonlarından itibaren teknoloji alanındaki gelişmelere paralel olarak, medya teknolojilerinin kültürel anlamda alımlanmasını Mark Poster iki dönem ile tanımlamakta ve bunu

da modern ve postmodern ayırımına dayandırmaktadır. Ona göre, radyo, televizyon ve telefonun olduğu “birinci medya çağı” ile etkileşimli, merkezsizleştirilmiş bilgisayar dolayimli iletişim araçlarından -internet, bilişim ve “siberalan”dan -oluşan “ikinci medya çağı” arasında bir ayırım vardır. Bu ayırım, iletişim araçlarının kültürel anlamda alımlanmasındaki farklı düzenlerin ve farklı özne konumlarının analiziyle bağlantılıdır; her iki durum da modern/postmodern ayırımına dayanmaktadır (Tomlinson, 2013:219).

“İkinci medya çağı” ayırımından yola çıkarak, televizyon ve video aygıtının toplumsal belirleniminde oluşan karşıt bir kültür yaratımı olarak video sanatının karşısına bu kez, bambaşka bir bağlantı olan bilgisayar çıkacaktır. 1980 ve 1990’larda bu yeni nesil araç (bilgisayar) sayesinde sanatçıların yaratıcılıklarında da yeni bir dönem başlamıştı. Aynı zamanda 1990’larda serbest şekilde internetin yaygın kullanımı endüstri sonrası toplumun “Bilişim Çağına” geçişini göstermektedir. Bu yeni medyum -bilgisayar- hareketli görüntü sistemlerini önemli ölçüde değişime sokacak, yeni manipülasyon tekniklerini, yeni çözümlükleri ve yeni pek çok olasılıkları ortaya çıkaracaktır. Videonun kayıt sisteminden farklı depolama imkanlarına (video tape’ lerin yerini cd’lerin alması sonrasında ise hard diskler (HDD), süper hızlı yeni sabit diskler(SSD), USB bellekler (flash disk), bulut sistemi,v.b.) oradan videonun işlenebilirliğine kadar (pc ortamında sayısız düzenleme yazılımı ve programlama sistemleri ile videoya istenildiği zaman müdahale etme olanağı) sayısız görüntü elde edilebilmektedir. Böylece, yaratıcı sürecin bir parçası olarak bilgisayar temelli hareketli imgelerin manipülasyonu, gelecek yılların gelişen teknolojisi ile geniş bir kulvarın parçası haline gelecek ve bu süreçte özel yazılımlar, interaktif cihazlar, grafik imajlar ve sayısız video düzenleme programları sanat bağlamında yaratılacak çalışmalar için geniş bir yelpaze sunacaktır.

Erken dönem dijital tabanlı çalışmalardan biri olan, Jeffrey Shaw’un “Okunaklı Şehir” (1988-91) adlı çalışmasında, izleyicilerin deneyim alanını genişletmek için etkileşimli bir süreç inşa edilmiş ve fiziksel ile dijital teknikler birleştirilmiştir. Böylelikle hareketli görüntünün yeni teknik manipülasyonu ile birlikte izleyicinin eylem alanı da manipüle edilmiştir (Görsel 4).



**Görsel 4.** Jeffrey Shaw, Okunaklı Şehir, 1988-91, İnteraktif Yerleştirme, In cooperation with the Ministry of Culture of the Netherlands.

Çalışmada katılımcı, Manhattan, Amsterdam ve Karlsruhe gibi farklı şehirlerin planlarını kullanarak, bu şehirlerin mevcut mimari yapılarını metin bloklarıyla düzenlenmiş görüntüler eşliğinde fiziksel sabit bir bisikletin pedallarını çevirerek sanal bir yolcuğa çıkmaktadır. Pedalın hızına ve bisiklet kollarının her yön değişimine bağlı olarak da görüntüler değişmekte ve katılımcı benzersiz bir deneyimin parçası olmaktadır.

80'lerin sonunda geliştirilen bilgisayar teknolojisi ile görüntü yansıtım olanakları, video pratiğinin sanatsal bağlamını ve teknik altyapısını genişletmekte ve 20. yüzyılın sonlarında ise yeni medya araçlarının çeşitliliği video sanatının başka ortam ve araçlarla birleşmesine olanak sağlamaktadır. Bu ortamda bilgisayar temelli görüntü sistemlerinin (yazılım, programlama, vb) görüntüde sayısız manipülasyona olanak veren yapısı ile fiziksel ve sanal düzlemi bir araya getiren yerleştirmeleri, interaktif uygulamaları, sergileme biçimleri gibi pek çok multimedya bünyesinde barındırabilmektedir. 90'larda kişisel bilgisayarların daha yaygın olarak kullanımı, dijital kültürün oluşmasında önemli bir dönemdir. Özellikle sanatçıların hareketli imgeleri değiştirip, dönüştürebileceği dijital medya alanı bu on yıl içerisinde belirlenip, günümüze kadar hızlı bir ivme kazanacaktır. Charlotte Davies, Paul Sermon, David Rokeby, Bill Viola, Bruce Nauman bu dönemin dikkat çeken isimlerinden birkaçıdır. Görüntü teknolojisine eklenen yeni teknoloji simülörleri de video pratiğine sanal bir düzlemden bakış sağlamaktadır. Bu duruma verilebilecek en erken çalışmalardan biri Charlotte Davies'in "Osmose" adlı çalışmasıdır (Görsel 5).





**Görsel 5.** Charlotte Davies, Osmoz, 1995, İnteraktif Yerleşirme, supported by IAMAS International Academy of Media Arts and Sciences, Japan Co-Worker: Richard Holloway.

Davies, “Osmoz” adlı çalışmasında tema olarak geliştirdiği teknoloji ve doğa arasındaki ilgiyi kurar ve bunu zaman ve mekan algısının teknolojik manipülasyonunda gerçekleştirir. Katılımcı simülatör başlığı ile sanal uzamda bir gezintiye çıkar ve bu gezintisini nefes alışverişleriyle ve beden dengesiyle yönlendirir. Böylece akustik unsurlarla kavramsal bir denge içinde şeffaf görsel süreçler iç içe geçerek tekrar tekrar durdurulan zaman-veri alanında hareket etmenin belirli bir yolunu sunar. Veri alanındaki duraksama girişimi zahmetlidir, çünkü ara yüz sürekli olarak konum değişikliğine neden olan verileri toplamaktadır. Zaman ve mekan boyutlarındaki bu sürekli yeniden konumlandırma ihtiyacı, gerçek zaman ve mekan fikirlerini estetik bir deneyime dönüştürür. Dolayısıyla sanal gerçeklik ortamı dünyadaki varoluşsal varlığımız hakkında metaforlar inşa etmek ve öznel olarak deneyimlendiği şekliyle bilinci keşfetmek için potansiyel bir alan açmaktadır. Bu tür ortamlar, bedenin gerçek olarak hissettiği paradoksal bir kombinasyonu, zihinlerimizin genişletilmiş sanal formları arasında yüzebileceği yeni bir tür yer sağlamaktadır.

### **3. Sanatçı Örnekleri Üzerinden Deleuze’ün Kuvvetler Kavramını Düşünmek**

Çalışmanın bu bölümünde Deleuze’ün düşüncelerine yön veren “kuvvet” kavramına ve bu kavramdan yola çıkarak hareketli görüntülerin sanat bağlamında nasıl işlenebilir olduğuna

bakacağız. İlk kuvvet teriminin yaşama kurduğu bağda iktidar söyleminin nasıl şekillendiği ve sanat alanına etkisi sonucunda ne tür kuvvetleri açığa çıkardığını inceleyeceğiz. Deleuze, Foucault' un ölümünden birkaç yıl sonra yayınladığı "Foucault" adlı kitabında düşünürün iktidar kavrayışının orjinalliği üzerinde durur ve iktidarın sahip olunan bir şey değil, pratik edilen bir şey olduğunu dile getirir. Hükmedenlerden olduğu kadar hükmedilenlerden de geçen bir ilişkiler ağıdır (Deleuze, 2013:8-9). Burada özellikle ilişkiler ağı ile ortaya çıkarılacak tarihsel bir külliyatın hem teori anlamında dil ile olan yapısal bütünlüğü hem de pratik anlamında yaşamsal bütünlüğü önem arz etmektedir. Dolayısıyla bilginin hem teori hem de pratikte değerlendirilmesi için Deleuze, Foucault'dan hareketle değinmiş olduğu sözcelerden işe başlar. Sözcü bir özneye ihtiyaç duymadan önce birtakım pozisyonlar var sayar ve bu durum özne ile ilişkide bir bağlam neticesinde form alır. Bu yüzden iktidar kavrayışı, ilk olarak bir bağlamı yokken üretim ilişkisi var saymaz, ancak *özne* dahilinde üretim ilişkisi bir iktidar varsayar. Foucault'nun iktidar mevzusu, özellikle Magritte'in "Bu bir pipo değildir" adlı çalışmasından yola çıkarak ele aldığı metinlerinde kendini açığa çıkarır. "İktidarı yürütenlerin söylemindeki her şey Magritte'in "bu bir pipo değildir" resmindeki şekilde cereyan eder- mahkûmiyet kararı veren yargıç "bu bir hapisane değildir", çünkü onu cezalandırmıyor, eski durumuna ve ahlaki düzene kazandırmaya çalışıyor, eğitiyor.." (Baker, 2014:245). İşte Foucault sözcelerin bu içsel farklılığı içerisinde imajlar dünyasını da formüle eder. Böylece bir kuvvet olan iktidar söz ile imajın kopuş noktasında dağılmış tekillik ilişkilerindeki sözcemelemler ile yeni kuvvet ilişkilerini aktüelleştirir. Sonuçta ortaya çıkan bilgi formasyonları tekilliklerin bir karışımıdır. *Bilginin Arkeolojisi*'nde Foucault, söylemsel olan ve söylemsel olmayan iki tür formasyon ileri sürer ve bilginin bu iki formu çok etkileyicidir. "Kartograf Foucault Gözetleme ve Cezalandırma'da iktidarı da bilginin formlarına indirgenemeyen fakat her ikisini de boylu boyunca kat eden bir kuvvet haritası olarak çizer ve bu kuvvet ilişkileri haritasına diyagram adını verir (Deleuze, 2013:9). Tüm sosyal alanların bir diyagrama sahip olduğunu ve bu mefhumun da iktidar söylemlerinin kontrol ettiği disiplin topluluklarıyla ilişkili olduğunu söylemek gerekmektedir. Tam da burada Deleuze'ün Foucault' dan alıp geliştirdiği soyut makine kavramını bu diyagram ilişkisiyle tanımlayabiliriz.

Foucault' nun, soyut ya da somut olsun, makine dediği şey nedir ("hapisane-makine" den söz edecektir ama aynı şekilde bir okul-makine, bir hastane-makineden...de söz edecektir)? Somut makineler düzeneklerdir, iki formlu tertibatlardır; soyut makine ise formel olmayan diyagramdır.

Kısacası, makineler teknik olmadan önce toplumsaldırlar. Veya daha ziyade maddi bir teknolojiye önce gelen bir insan teknolojisi vardır. Kuşkusuz maddi teknoloji etkilerini bütün bir toplumsal alanda geliştirir fakat bunun bizzat mümkün olabilmesi için araçların veya maddi makinelerin öncelikle bir diyagram tarafından seçilmiş ve düzenekler tarafından varsayılmış olması gerekir (Deleuze, 2013:59).

Tüm bu tanımlamalardan hareketle kuvvetin kuvvetle etkileşimi sonucu çizilen diyagram haritasındaki kesişimde bir tür direnç noktaları ortaya çıkar. İşte bu direnç noktaları bir mutasyon ve yaratıcılıkla ilişkili olan mücadelelerle bağlantılı hale gelir. Neticede Deleuze'ün her yaratıcı eylemi bir direniş ve bir oluş haline getirmesi bu mücadelelerden dolayıdır. Mesele insanı oluşturan kuvvetlerin bir temsilden öte yeni kuvvetleri açığa çıkarmasıdır.

Tam bu noktada Deleuze'ün üzerinde durduğu somut ve soyut makine fikrinden hareketle araçların bir diyagram tarafından seçilmiş olması ve özneleşme sürecinde bunu öznenin bir tür görme biçimi olarak işlemesi devreye girecektir. Yukarıda bahsi geçen iktidar kavrayışından sonra araştırmanın temel konusu olan video ile bu kuvvetler ilişkisindeki görmenin olanaklarında açığa çıkan sanatçı örneklemeleri ele alınacaktır. Çalışmanın ilk bölümünde yer alan özellikle ilk dönem video çalışmaları, televizyon eleştirisiyle bir direnç noktası kazanmıştır. Baker, bu durumun altını kalın çizgilerle çizerek şöyle ifade eder:

Sinema ve video günümüzde görünmeyeni görülebilir kılmaya, “fikirler” oluşturmak için seçilmiş ve monte edilmiş bir ilişkiler demeti yaratmaya yöneltilmiştir. İmajlar dünyasının göze çarpan tehlikesi yaşamın her alanı üzerinde kurduğu iktidar ve tahakküm değildir. Gerçek tehlike imajları, “zaman yönetiminin” bir parçası olarak (bir zamanlar Maurizio Lazzarato’ nun ileri sürdüğü üzere), tek taraflı şekilde klişelere ve tekrarlara dönüştüren televizyon olmuştur. Ama, bizzat televizyon (diğer dijital iletişim teknolojileri gibi) en gelişmiş ifade aracı olmayı halen sürdürmektedir... Her şey ondan geçtiği için -fotoğraf, film, resim, konuşma ve sohbet ve her tür belge-, televizyon imajların “benzeri” daha doğrusu “sureti” olmuştur. O başlı başına kanaatler toplumdur. Asıl gerekli olanın, imajları, onların klişelerle aynı anlama gelen alışıldık televizüel biçiminden kurtarmak olduğuna inanıyoruz (Baker, 2014:345).

Baker'in bahsettiği klişelerden kurtulma, Deleuze'ün öne sürdüğü iki formasyonu yani söylemsel olan ile söylemsel olmayan formasyonu, temsil etme ve temsili olmayan yaratıcı bir kuvvet ilişkisiyle bağlantılıdır. Söylemsel formasyonun iktidar ile ilişkisi Foucault'un Magritte'in “Bu bir pipo değildir” örneğinde açığa çıkan sözcelemler arasındaki farkta mevcut olup, bu mevcudiyetin söylemsel olmayan formasyonda karşılığını bulması ise yaratıcı eylemde bulunan öznenin durumuyla ilişkilidir. İktidarın kendi pratikleriyle (okullar, hapishaneler, kentler, kırsallar, tımarhaneler, hastaneler ve fabrikalar kurarak insan nüfuslarını çevreleyen düzenekler olarak)

oluşturulan ve Baker'in de bir otomat olarak nitelendirdiği öznelerin dışında bir de mücadele eden ve direnen yaratıcı özneler vardır. İktidarın fiziksel (mimari olarak da ifade edilebilir) olarak inşa ettiği disiplinler, sağaltıcı, tedavi edici ve eğitici bu mekânlarına karşın direnen özneler "bilginin", "hakikatin" ve "söylemin" oluşturduğu iktidar sisteminin karşısına kendi pratiklerindeki söylemsel olmayan formasyonu inşa ederler. Kısacası söylemsel pratik ile söylemsel olmayan pratik aynı düzlemde açığa çıkan formasyonlardır. Bu iki söylemin kesintili bağında ortaya çıkan yeni söylemin kendisi ise sanatı temsilden kurtarıp görünür olmayan kuvvetleri görsel bir malzeme ile açığa çıkararak yaratıcı bir eylemin söylemidir. Deleuze, yaratma eylemi üzerine düşünürken her disiplinin kendine ait bir içeriği olduğunu ve bu içeriğin ise yaratma ve icat etme ile temellendiğini dile getirir. Örneğin sinemanın hareket-süre blokları icat etmesi, felsefenin kavram blokları icat etmesi, resmin çizgi-renk blokları icat etmesi gibi. Özellikle burada özneleşme sürecinde ortaya çıkan bireyleşmeden kaçınılmaz olarak söz etmek gerekecektir. Yücefer, müzik tanımının ardında yatan felsefi problemleri ele alırken, Bin Yayla'nın kuvvetler-malzeme ayırımındaki bireyleşmesine şu şekilde vurgu yapar: Bireyleşme maddeden bağımsız, sabit bir formun dışarıdan maddeyi dönüştürmesiyle değil, kuvvetlerle doğrudan ilişkili olan dinamik bir maddenin oluş içindeki bir formla örtüşmesiyle, malzemenin kuvvetlerle temasa geçmesiyle gerçekleşiyor (Yücefer, 2021:24).

Sanat görünür olmayan kuvvetleri açığa çıkarırken, bunu mekan-zamanlar düzeyinde gerçekleştirir. Mekan- zaman adı verilen bu düzeyi Deleuze, yaratma eyleminde her yaratıcı disiplinin (felsefenin kavram blokları, sinemanın hareket-süre blokları, resmin çizgi-renk blokları, bilimin işlev blokları icat etmesi gibi) birleştirici noktası olarak ele alır. Bresson'un filmlerinden verdiği örneklem ile yönetmenin birbiriyle bağlantısız olan mekanlarının zamansal boyutunu ele yüklediği rol ile sağlar. Buradaki mekan-zaman boyutu ele sinematografik bir değer atfedilmesi ile oluşmuştur. Fakat burada Ulus Baker, sinema ve video arasındaki ayırmada videoyu, "görüyorum" sözcüğü ile farklı bir mekan-zaman boyutuna yerleştirir.

Sinema en baştan beri nesnelere "imaj" olarak sundu. Oysa Kant için hayal gücümüz imajlar üreten bir yeti değildi, "şemalar" üreten bir yetiydi. Şema ise bir şeyin imajı, görüntüsü değil, onun üretilme kurallarının bütünüdür. Kant'ın imajlar ile şemalar arasında yaptığı ayırım son derece belirgin ve radikaldir. Biz galiba videonun "şematize etme" yetisinin peşindeyiz ve ondan şimdilik bunu umuyoruz. Bu "şematize etme" yeteneği ise videoya bir zaman-mekân kazandırır ya da atfeder: görüyorum, o halde düşünüyorum... Sinema imajlarla (en gelişkin formülüyle

Deleuze'ün "hareket imaj", "zaman imaj" adını verdiği şeylerle) işler. Video ise bizce "görüyorum" erdemiyile işler... Sinemayı "seyrederiz" ama videoyu "görürüz"... (Baker, 2012:23).

Görünür ve söylenir olan kuvvetler, dilsel yapılar üzerindeki temsiller aracılığı ile açıklanabilirken, görünmeyen ve söylenemeyen kuvvetler ise yeni bir mekan-zaman formu ile açıklanabilir. Bu görünmeyen kuvvetlerin yeni mekan-zamanda ortaya çıkardığı şey ise duygulardır. Sanat yapıtının, "bastırılan" şeyin kuvvetini, bildiğimizi bilmediğimiz şeyin kuvvetini açığa çıkardığını ve uygulamanın, hissedilmeyecek denli derin olan bir iç dinamizm olduğunu söyleyen Goodchild, Deleuze'ün duygulamı hissedilebilir kılmak için, duyguları ya da titreşimleri, benzerlik ya da özdeşlik olmadan, seçilemez oluncaya dek birbirlerini canlandırdıklarını, yinelediklerini ve birbirlerine dönüştüklerini ifade eder. Dolayısıyla, duygular, yaşanabilen deneyimi aşar (Goodchild, 2005:297). Tüm bunların neticesinde birbiri içerisine geçmiş ve birbirini dönüştüren duygular, bir tür yersizyurtsuzlaşma kuvvetini açığa çıkararak, ikili-oluş ya da çoklu-oluşun daimi birlikteliğini sunarlar. Yücefer, bu ikili oluşları çok etkili bir şekilde şöyle ifade ediyor:

Neden oluş iki taraflı ya da çift yönlü olmak zorunda? ... Bir an için yersizyurtsuzlaşmanın tek taraflı olduğunu, hayvan-oluş sırasında oluşun yalnızca sesi etkilediğini, bu sırada hayvanın değişmeden kaldığını hayal edelim: Ses müziğe dönüşerek kadınları, çocukları, kuşları, atları, böcekleri... ifade ediyor, ama ifade edilen değişmeden kalıyor. Böyle olsaydı ses kadını, çocuğu, hayvanı olduğu gibi ifade etmek zorunda kalırdı; kadın, çocuk ya da hayvan değişmeksizin, özdeşliğini, yerliurtluluğunu yitirmeksizin seste ifade bulurdu. Kısacası, ses olduğu şeyi, dönüştüğü şeyi, kadını, çocuğu ya da hayvanı temsil ya da taklit etmiş olurdu. Kadına, çocuğa, hayvana özgü olan şeyi hiçbir değişime uğratmaksızın yeniden üretmek oluşu temsile, taklide, mimesis'e indirgerdi. Oluşun tek-taraflı kalması müziği temsil mantığına hapsetmiş olurdu. Ama bunun mümkün olmadığını görmek zor değil. Kadın sesini, at ya da kuş seslerini taklit etmekle yetinen sesin müzikal olamayacağını kolayca hissediyoruz. Yersizyurtsuzlaşan sesin müzik olması için seste ifade bulanın da oluşa geçmesi, sesin karşılaştığı şeyin de yersizyurtsuzlaşması gerek. Oluşun iki tarafı da etkilemesi gerek. Karşılaşılan şey aynı kaldığı sürece sesin müziğe dönüşmesi, Ahab'ın balınaya dönüşmesi imkansız. Sesin hayvana dönüşmesi için ya da Ahab'ın balina-oluşu deneyimlemesi için hayvanın da işitsellikte başka bir şeye dönüşmesi, Moby Dick'in başka bir şeye, göz alıcı bir beyazlığa dönüşmesi gerek (Yücefer, 2021:26).

Şimdi bu gelinen noktada video gibi hareketli görüntülerin işlerlik kazandığı ve imgelerin manipülasyonunun daha da yoğunlaştığı sanat alanında malzeme -ifade yönünde ortaya çıkan kuvvetleri sanatçı örnekleri üzerinden inceleyeceğiz. İlk olarak, Viola'ın çalışmalarında özellikle kullandığı tekniklerin, mekan-zaman kavramıyla ilişkili olarak açığa çıkardığı kuvvetlere bir bakacağız.



**Görsel 6.** Bill Viola, *The Passions: The Quintet of the Astonished*, 2000, Karanlık odada duvara monte edilmiş ekranda renkli video projeksiyon, 55 x 95 inches (140 x 240 cm), 15'20" , J.Paul Getty Museum.

Sanatçının çalışmalarındaki manipüle edilmiş yüzey ve zaman görüntüleri her ne kadar filme yakın olsa da filme alınamayan video temelli nitelikleri de yoğun şekilde kullanmaktadır. Örneğin 2000 ile 2002 yıllarını kapsayan "The Passions" adlı bir dizi video çalışması insan bedeninin ve yüzünün yoğun içsel durumlarını araştırır (Görsel 6). Viola, figürlerinde Orta Çağ ve Rönesans'ın adanmışlık resimleriyle bağ kurar. Bu bağda sanatçı, o zamanın ressamlarının figürasyonlarındaki duygusal aşırılıklarının (acı, korku, öfke, v.b.) tasvirleri üzerine odaklanır. Fakat bu duygusal durumların dışsal gösterimini resmin durağanlığından öte izleyicinin kendi algısında deneyimlemesi için genişletilmiş bir zaman aralığı sağlayarak hareketli görüntüye dönüştüren Viola, izleyiciyi doğal algı tarafından gözlemlenebilir olanın çok ötesindeki duygusal aşırılıkları çok küçük değişimlere maruz bırakarak "algılanamaz olana" sabitler. Böylece bu algılanamaz olan süreç, söylemsel olmayan kuvvetleri açığa çıkararak yeni bir uzay-zaman formu ortaya çıkarmaktadır. Bu sürecin biçimlenmesini sağlayan ise ağır çekimdir. Burada hem film hem de videoyu kullanan sanatçı bu iki medyanın çok yönlü güçlü boyutlarını birbiriyle ilişkilendirerek kendi ifade formunu oluşturmuştur. Videonun pikselleştirici görüntülerinin aksine film yüksek düzeyde ayrıntı ve incelik gerektiriyordu. Ayrıca film daha yüksek kare hızına sahipti. Bu iki

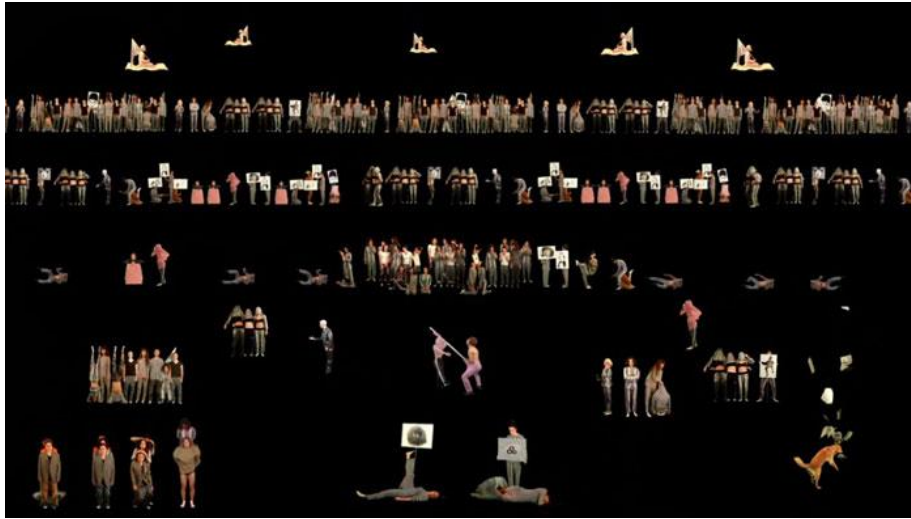
nedenden dolayı görüntüleri filme alan Viola, bu film stoğunu dijital olarak kodladı ve kurgu için depolama alanına aktardı. Tüm bu süreçler, tek bir karenin ya da birden fazla karenin boşlukları arasındaki *manipülasyonları* içerecek ve ağır çekimin uzamsal boyutu ifadeye eklemlenecektir. Viola'ya göre ağır çekim, "bir deneyim üzerinde çalışmanıza ve düşünmenize izin veren bir bilinç değiştirme biçimi, normalde sizin için çok hızlı gerçekleşen bir eylem" dir (Kim, 2013:149). Dolayısıyla bilinç düzeyinin bu değişimi algının şekillendirdiği imgenin çok ötesine uzanarak görüntünün bakan göz tarafından var olma biçimini şekillendirir.

İmge uzayan süre içinde geciktiğinden, figürüne kendi yaşamsallığını bahşeder ve izleyicinin bilinçli ve bilinçsiz etkinliklerinde tekrar oynatılır. Viola, yeni elektronik ve dijital teknolojilerin bu benzerliğe olanak sağladığını belirtiyor: "Bu medya araçlarının yapmanıza izin verdiği yavaşlamada, otomatik olarak fiziksel dünyadan ayrılarak metafizik dünyaya girdiğiniz bir eşiği aşarsınız. Çünkü zamanı yavaşlatmanın teknoloji dışında mümkün olduğu tek yer insan zihnidir". Buna göre The Passions' daki aşırı ağır çekim, zaman içinde sürekli olarak "değişim ve geçicilik" tarafından işaretlenen "kişisel yaşamlarımızda" çeşitli duyguların derinden yerleştiği bir yol olarak kabul edilir (Kim, 2013:149).

Viola'nın çalışmalarında ağır çekim vasıtasıyla gerçekleştirdiği manipülasyon tekniğinde duygusal yoğunluk imgeleri ifşa etmektedir. Bu ifşaya karşılık gelen ise Viola'nın izleyiciyi de ağır çekimin manipülatif eyleminin video karelerini fotoğraf gibi sabit olduğunu düşünmesine neden olurken, sabırla bekleyen izleyicinin ilk hareketi algılayışıyla yüzlerdeki jestler değişmeye başlar. Burada Deleuze, "*Hareket-İmge*" metinlerinde bahsettiği yakın plan yüz çekiminin duygu ve duygulanım<sup>1</sup> arasındaki konumunu şu şekilde tarifler: "Yüzün yakın planı yoktur, yüzün kendisi yakın plandır, yakın plan kendiliğinden yüzdür ve her ikisi de duygudur, duygulanım-imgedir" (Deleuze, 2014:121). Tüm bu dolaylımlar neticesinde bir sanat eseri Deleuzeyen bakış açısıyla bir duygular bloğudur ve blok algılar ile etkilerin bileşkesidir. Dolayısıyla etkinin ve tepkinin doğası gereği bunun kuvvet olduğunu dile getirebiliriz. Yukarıdaki metinlerde sözü edilen söylemsel olan ile söylemsel olmayan kuvvet haritası ise duyuları, duyguları üreterek etki alanını bir duygular kitlesinde yoğunlaştırır.

<sup>1</sup> Kavramsal açılımda, Sutton ve Martin-Jones(2014: 148) Deleuzevari kavramlardan biri olan duygulanımı şu şekilde tanımlarlar: Hissetmenin lahzada deneyimi olarak saf öznel. Biz ne hissettığımızı anlayıp buna göre hareket ettiğimizde başka öznelliklerle-ihiyaç, beyin, hatıra ve kasılma- "karışır". Bu duygular örtüştüğünde, duygulanım içinde yaşarız ve bunu anlamlandırmamız gerektiğinde bir boşluk, *serebral fasıla* yaratırız.

Deleuze'ün kuvvetler düşüncesi bağlamında İnci Eviner' in imgeleri ise hareketli görüntülerde zamansız ve mekansız bağlamlar yaratarak gizil bir gücü ortaya çıkarırlar. Eviner' in sürreel figürleri ve melez yaratıklarla dolu yapıt düzenleri, sanatçının dayatılan kültür, ırk ve cinsiyet kalıplarının bir şaşkınlık, öfke ve yabancılaşma hissi yarattığı “dış” dünyada karşılaştıkları önyargıların vurgulu versiyonları gibidir (Harbison, 2011:42). Eviner'in videolarındaki figürler kurgu aşamasında manipüle edilerek parçalanıyor, çoğalıyor ve kendi tekrarlayan zamanında (loop) yeni bir anlam üretmeye olanak sağlıyor. Bu figürler bir iktidar tarafından baskılanan bedenler olarak kendi varoluşları içinde direnir pozisyonda tuhaf hareketler sergilerler. Bedenin söylemsel olmayan formasyondaki bu varoluşu jestlerin, mimiklerin, hareketlerin ve sesin ayırt edilemezliğine yerleşir. “Bir yandan toplumsallığın dayattığı bir imge, bir yandan verili politik imgeler ve kimlikler ve bütün bunların içinde hiç kalıbına sığmayan birileri kendi öznesini kurmak için mücadele ediyor” (http 4). Burada karşımıza çıkan beden kendi özneleşme sürecinin sancılı doğasında olan bir insan formudur. Eviner'in “Kırık Manifestolar: Göçmenler, Şiddet ve Gösteriler” başlıklı, dev boyutlu, üç ekranlı video yerleştirmesi, uçlarda yaşayan insanların mekansız (yersizyurtsuz) bir panoraması gibidir (Görsel 7).



**Görsel 7.** İnci Eviner, *Kırık Manifestolar*, 2010, 3 Kanallı HD video, 3' döngü, 6 Kanallı ses yerleştirmesi.

Eviner' in çalışmalarında siyasi otoritenin oluşturduğu düşmanca bir döngüde sıkışıp kalan ve haklarından mahrum edilen ve uçlarda yaşayan bu insanlar mültecidirler, göçmendirler



ve yeni bir tür vatandaşlıklar. Foucault iktidarı, bir hukuk<sup>2</sup> çerçevesi içerisinde haklar ve illegalizmler dağıtan bir alan olarak nitelendirir ki, bu durum kuvvet ilişkilerinin metin içerisinde önceden tanımlan bir diyafram haritasıyla bağlantılı hale gelir. Sanatçı bedeni kimliksizleştirip, mekânı bedeninin karşılaştığı yeni bir uzam fikriyle özdeşleştirir. Kendi ifadeleriyle bu durumu sanatçı şöyle aktarır:

Bu bedenler videolarımda, bölünerek çoğalıyor, kendini doğuruyor, haykırıyor, esniyor, bıçaklıyor, yuvarlanıyor... Bütün bunlar kimlik denen çerçeveyi kırmak ve sürekli enerji üreterek beklenmedik olana yer açmak için oradalar. Bu benim için Kadın'ı bir temsil imgesi olmaktan koruyor, ki işlerimin çoğu bu konuda geliştirdiğim stratejiler olarak okunabilir. Jestleri soyutladığında kime ait oldukları belirsizleşir ve başka bir oluşumu tetiklemiş olursun. Giysilerin de burada önemli bir rolü olduğunu söylemeliyim.; çünkü jestler giysilerle biçimlenir. Elastik, çizgili kumaştan dikilmiş bu pijamalar kendi içlerinde bir uzam taşıyorlar ve gövdenin hareketi bu uzamla çoğalıyor. Gövdeler, sanki, geçmiş yaşamlarında kaybettikleri tenlerini arıyorlar ama aslında hiçbir zaman böyle bir şey olmamıştır. Aslında, hayal gücümüzle teni yeniden yaratmaya çalışırız; bu anlık oluş kavranamayacak kadar hızlıdır ve sürekli kendi içine kapanır... Öte yandan bu sayıklamalar bir çaresizliğe karşı direnç oluşturabilecek kapasiteyi de ortaya çıkarabilir ( Gürlek, 2011:79).

Eviner, videolarındaki manipülatif kurgularıyla bedenleri çoğunlukla parçalayarak, çoğaltarak ve olmadık pozisyonlara sokarak genel iktidar söyleminin temsilinden onları koparır ve sürekli bir çaresizliğin kulvarında onların mücadelelerinde açığa çıkacak bir direniş noktaları kurgular. Bu kurgu ise videonun “görüyorum” cephesinde filizlenen algıların ve duyumsalın birleşimindeki duyumları ortaya çıkarır. Sonuç olarak duyumsal olan, temsilin (kimlik denen çerçeveyi kırmak) dışında söylemsel olmayan görsel-işitsel bir ifadenin yoğunluğudur.

Son olarak ele alacağımız sanatçılardan bir diğeri ise Mat Collishaw' dır. Collishaw, kendi imgeler retorliğini güçlü bir şekilde kullanan, insanın karanlık ve derin yönlerine odaklanan bir sanatçıdır. Çalışmalarında çok çeşitli medyalar kullanan Collishaw, özellikle hareketli görüntülerinde imgeleri hem teknik hem de duygusal bir manipülasyonun potansiyeli ile donatarak, hastalık, savaş, kötülük gibi kavramlara can alıcı şekilde değinmektedir. Arter' de 2013 yılında gerçekleştirdiği Türkiye'deki ilk kişisel sergisi olan “Hayalet Görüntü” de insanlık tarihinden ve sanat tarihinden yola çıkarak ürettiği çalışmalar çok dikkat çekicidir. Özellikle bu

---

<sup>2</sup> Daha detaylı bir okuma için bkz. Deleuze, (2013). Foucault, çev. Burcu Yalın-Emre Koyuncu, İstanbul:Norgunk.

sergi için ürettiği “Ödüllü Mahsul” adlı çalışması, üç boyutlu bir bilgisayar animasyonudur (Görsel 8).



**Görsel 8.** Mat Collishaw, Ödüllü Mahsul, 2013, 3 Boyutlu bilgisayar animasyonu.

Bu video yerleştirmesinde sanatçı, 1993 yılında Sudan'daki kıtlık sırasında foto muhabirliği yapan Kevin Carter'a ait ödüllü fotoğraf üzerindeki kuşa animasyon tekniği ile hareket kazandırmıştır. Video üzerindeki manipülasyon izleyicide bir tedirginlik hissi yaratarak tanımlanamayan bir duygusal şok ortaya çıkarıyor. Sanatçı sıklıkla fotoğraflar üzerinden tekrar canlandırma yaparak hem tarihsel hem de düşünsel göndermeler yapıyor ve bu durum söylemsel olanın çok ötesine taşınarak bir tür kuvvet açığa çıkarıyor. Öncesinde bahsettiğimiz yaşanabilen deneyimi aşan duygulam, sanatçının bu çalışmasında yersizyurtsuz bir kuvveti gözler önüne sermektedir. Bu serginin küratörü Başak Doğa Temür ile yapılan bir röportajda Temür, sanatçının anlatımından yola çıkarak şunları ifade ediyor: “Diğer insanların felaket hallerindeki görüntülerini izlemek, biz adrenalinin yükselmesine neden oluyormuş. Dolayısıyla aslında böyle bir bağımlılık geliştiriyoruz medya imgelerine. Medya da bizim bu iştahımızı sürekli beslemeye devam ediyor.” (http 3).

#### **4. Sonuç**

Video sanatının dijital manipülasyonu üzerinden Deleuze'ün kuvvetler kavramına odaklanan bu çalışma, teknolojinin hareketli görüntüdeki gelişim çizgisini incelemekle birlikte toplumsal, teknik ve kuramsal alt yapı ile sanatçı örneklemeleri üzerinden kuvvet kavramını

direnme eylemiyle ilişkilendirmiştir. Bu ilişki neticesinde ortaya çıkan kuvvetler diyagramı ise sanat bağlamında değerlendirilerek, özne üzerinde söylemsel olan ve söylemsel olmayan uygulamaları açığa çıkartmıştır. Çalışmada kuvvet kavramı dolayımında ortaya çıkan uygulamaların çerçevesi ise sanatçıların yeni mekan-zaman ilişkilerinde etken bir rol oynamıştır. Çalışmanın ana eksenini oluşturan ikinci bölüm, sanatçı örnekleri üzerinden kuvvet düşüncesinin ne tür direnç noktaları yarattığını çözümlenmeye çalışmıştır. Bu çözümlenme, Deleuze'ün fikirlerinden hareketle araçların bir diyagram tarafından seçilmiş olması (videonun televizual bir temsilden koparak, Baker'in videoyu bir "görüyorum" olarak nitelendirmesi ve görsel-işitsel bir mecra olan videonun "bir düşünce aygıtı"na dönüşmesi) ve öznenin özneleşme sürecinde bunu bir görme biçimi olarak işlemede devreye girmiştir. Böylece video görmenin olanaklarında form alan bir tekillik çizgisi inşa etmiştir. Dolayısıyla gelinen noktada aracın kuvvetlerle olan ilişkisi, her sanatçı için kendi mekan-zaman düzeyinde gerçekleşmektedir. Neticede bu bağlamlar dolayımında örneklenmiş olan sanatçı çalışmalarının ortak noktası manipüle edilmiş görüntü yüzeyinin algılanamaz olan yoğun bir sürecin uygulamalarını ve kuvvetlerini açığa çıkarıyor olmalarıdır. Tabii ki bu çalışmaların birbirlerinden ayrılan noktaları da ifade- içeriğin doğal ayrımından dolayıdır. Çünkü her sanatçı kendine has geliştirdiği tekniklerin iç-uzay zamanında yaratımını gerçekleştirir. Bu da demek oluyor ki, malzemenin teknik ilerleyişindeki görüntüler ister ağır çekimde ister figürlerin parçalanmış ya da deforme olmuş yüzeylerinde manipüle edilsin, bilinç düzeyinde bu değişimin algısı imgenin çok ötesinde görüntülere bakan göz tarafından var olma biçimini şekillendirir. Sonuç olarak gelinen bu noktada bahsi geçen söylemsel olan ve söylemsel olmayan bu iki kategori, kuvvetler ilişkisiyle temsili ve temsili olmayan yaratıcı bir etkinlikle bağlantılıdır. Sanatı söylemden öte bir temsilden kurtaran ise kuvvetleri görsel bir malzeme ile açığa çıkartan yaratıcı eylemin kendisidir. Bu çalışma tüm bu ilişkiler neticesinde sanat yapıtının gizil bir gücü ortaya koyarken, algılanamayacak kadar derin olan bir iç dinamizme içkin olan uygulamaların kuvvetlerini yaşanabilir bir deneyimin de çok ötesine taşıdığını göstermiştir.

### **Kaynakça**

Baker, U. (2014). *Kanaatlerden İmajlara: Duygular Sosyolojisine Doğru*, 3. Baskı, İstanbul: Birikim Yayınları.

Baker, U. (2012). *Beyin Ekran*, İstanbul: Birikim Yayınları.

Beyaz, G.G. (2016). "Nam June Paik ve Onun Tabula Rasasi: Video", İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi, İstanbul: Aydın Üniversitesi Yayınları, Sayı 1, s. 1-16.

Deleuze, G. (2021). *Sinema II: Zaman-İmge*, çev. Burcu Yalım- Emre Koyuncu, İstanbul: Norgunk Yayıncılık.

Deleuze, G. (2014). *Sinema I: Hareket-İmge*, çev. Soner Özdemir, İstanbul: Norgunk Yay.

Deleuze, G. (2013). *Foucault*, çev. Burcu Yalım- Emre Koyuncu, İstanbul: Norgunk Yayıncılık.

Goodchild, P. (2005). *Deleuze&Guattari*, çev. Rahmi G. Ögdül, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Gürlek, N. (2011). "İnci Eviner", *Egemene Karşı Şiirsel Bir Varlık Alanı*, der. Nazlı Gürlek, İstanbul: Galeri Nev&Revolver Publishing.

Harbison, I. (2011). "İnci Eviner", *Süresiz Askıya Alınma*, der. Nazlı Gürlek, İstanbul: Galeri Nev&Revolver Publishing.

Kim, J.H. (2013). "Manipulated Surface and Time: Digital Video and "Film-Video Hybrid" in Bill Viola's 21st Century Work", *Quarterly Review of Film and Video*, Howard University, USA, Issue: 2, p. 140-158.

Postman, N. (2014). *Televizyon: Öldüren Eğlence*, 5. Basım, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Sutton D. ve Martin-Jones D. (2014). *Yeni Bir Bakışla: Deleuze*, çev. Murat Özbank ve Yetkin Başkavak, 1. Baskı, İstanbul: Kolektif Kitap.

Tomlinson, J. (2013). *Küreselleşme ve Kültür*, çev. Arzu Eker, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Yücefer, H. (2021). "Deleuze ve Müzik: Dolaylı Bir Karşılaşmanın Anatomisi", *Posseible: Felsefe Dergisi*, Ankara: Ankara Üniversitesi Dil. Ve Tarih-Coğrafya Fakültesi, Felsefe Bölümü, Sayı:1, s.19-35.

### İnternet Kaynakları

http 1. Çal, H. C. (2021). "Video Sanatı Üzerine Notlar 1", *Manifold*, <https://manifold.press/video-sanati-uzerine-notlar-1>, Erişim tarihi: 25.03.2022.

http 2. Ryan, P. (2019). "Videonun Soybilimi", Çev. Akın Terzi, *e-Skop/Skop Bülten*, <https://www.e-skop.com/print.aspx?PageID=5554>, Erişim: 11.03.2022.

http 3. Anı Sağkan, (2013),

“Hayalet Görüntü”, <https://www.youtube.com/watch?v=cRVEI96XqOM>, Erişim tarihi: 08.09.2022).

http 4. Tuncer E. ve Şık N. (2019). “İnci Eviner’in İmgeler Sözlüğü”, Arredamento: Mimarlık, Tasarım Kültürü Dergisi, file:///Users/macbookpro/Downloads/Inci\_Eviner\_in\_Imgeler\_Sozlugu.pdf, Erişim tarihi: 08.09.2022.

### **Görsel Kaynaklar**

Görsel 1. Nam June Paik, “Manyetik TV”, 1965, Siyah-beyaz TV Monitör Seti ve Miknatıs, 38 3/4 × 19 1/4 × 24 1/2 in., Whitney Museum of American Art, New York. <https://imageobjecttext.com/2012/04/05/boxes-of-tricks/>, Erişim tarihi: 11.03.2022.

Görsel 2. Nam June Paik ve Shuya Abe, “Elektronik Şerit”, 1970, Wobbulator ve TV Monitör, Experimental Television Center, Owego, New York. <https://vimeo.com/16906546>, Erişim tarihi: 11.03.2022.

Görsel 3. Steina Vasulka, “Keman Gücü”, 1970-78, Siyah-Beyaz Video ve Ses, 10’04”, San Francisco Museum of Modern Art (SFMOMA). [http://www.vasulka.org/Videomasters/pages\\_stills/index\\_94.html](http://www.vasulka.org/Videomasters/pages_stills/index_94.html), Erişim tarihi: 25.03.2022.

Görsel 4. Jeffrey Shaw, “Okunaklı Şehir”, 1988-91, İnteraktif Yerleştirme, In cooperation with the Ministry of Culture Of the Netherlands. <https://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/legible-city/>, Erişim tarihi: 18.03.2022.

Görsel 5. Charlotte Davies, “Osmoz”, 1995, İnteraktif Yerleştirme, supported by IAMAS International Academy of Media Arts and Sciences, Japan Co-Worker: Richard Holloway. [http://www.immersence.com/publications/char/1998-CD-Virtual\\_Dimension.html](http://www.immersence.com/publications/char/1998-CD-Virtual_Dimension.html), Erişim tarihi: 31.03.2022.

Görsel 6. Bill Viola, “The Passions: The Quintet of the Astonished”, 2000, Karanlık odada duvara monte edilmiş ekranda renkli video projeksiyon, : 55 × 95 inches (140 × 240 cm), 15’20”, J.Paul Getty Museum. <https://blog.edenbaumstudio.com/2003/02/there-is-a-good-parallel-to-my.html>, Erişim tarihi: 07.09.2022.

Görsel 7. İnci Eviner, “Kırık Manifestolar”, 2010, 3 Kanallı HD Video, 3’ döngü ve 6 Kanallı Ses Yerleştirme. <https://www.inceviner.net/kirik-manifestolar.html>, Erişim tarihi: 08.09.2022.

Görsel 8. Mat Collishaw, “Ödüllü Mahsul”, 2013, 3 Boyutlu Bilgisayar Animasyonu. <http://www.banucarmikli.com/arter-mat-collishaw-hayalet-goruntu/>, Erişim tarihi: 08.09.2022.