

## Değişen İmgeler ve Temsiliyet

Yrd. Doç. Cüneyt GÖK

### Kısa Özet

Yeryüzü, insan ve tanrı yapımı her şeyin sergilendiği en büyük 'sergi mekanı' dır. Nietzsche'nin "kendi kendini doğuran bir sanat yapısı" olarak gördüğü 'dünya' üzerinde ölüm, doğum, yenilenme, değişim biteviye tekrarlanmaktadır.

İnsanoğlu, nesnel gerçekliğin ve bu döngünün içinde farklı coğrafyalarda ve kültürlerde, kendi izlerini taşıyan 'biricik' ürünler, sanatsal temsiller ortaya koyarak yaşamını çeşitli üretimler ve faaliyetler ile şekillendirmiştir.

Değişen çağ ve toplumların gerçeklik algısının izlerini sanatsal temsillerinde sürebiliriz. Antik Yunan döneminden 19. yüzyılda fotoğrafın icadına kadar olan dönemde 'dış gerçekliğin temsili', sanatın esas özelliklerinden biri olarak önemini korumuş ve etkisini sürdürmüştür. 20.yüzyıla gelindiğinde günümüz sanat anlayışı farklı bir biçimde şekillenip, farklı kaynaklardan beslenirken 'mimesis' artık geçersiz kılınmıştır. Modernizm sonrası (postmodern) dönemde ise teknoloji ile geline nokta 'gerçek' sonsuz sayıda yeniden üretilebilen 'işlemsel' bir şeye dönüşmüş, bu yapıyla birlikte 'orijinal' çoktan kaybolup sonsuz yansımalara dönüşmüştür. Bu iç içe geçmiş yeni yaşam biçimimizde teknolojik gelişmelerin derinden 'özgürleştirdiği' bireyler, hem kendi sanal dünyalarını, hem de bu yeni düzenin 'sistem'ini yaratmaktadırlar. Tüketim ideolojisi, bizi bu yansımaların içinde 'tutsak' almaya devam ederken imgeler bu uğurda yalan söyler hale gelmiştir.

Bu makale geleneksel algıların kırıldığı, görmenin ilerleyişinin dijital teknolojinin gelişmesiyle paralellik gösterdiği, yanılısamanın görmenin bir parçası haline geldiği, 'Yeni Medya' ve 'Dijital Sanatlar'ın – gerek icra edildiği meca bakımından gerekse kullanılan araçlar ve sanat nesnesinin sunumu bakımından – yeniden tanımlandığı bu dönemi ele almaktadır. Görme olgusundan ve algının işleyişinden yola çıkarak, imge, imaj ve kavramın tanımı yapılarak durağan ve hareketli imgeler ile ilgili çağdaş sanat ürünlerinden reklamlara her şeyin imajlara indirildiği bu 'imajlar dünyası'ndan örnekler verilmektedir. İmgelerin, sunuluş, temsil ediliş biçimlerinin teknoloji ve tekniğe bağlı değişimi irdelenirken bu imajlar dünyasının sonuçta tekniğin bir ürünü olduğu üzerinde de durulmaktadır.

*Anahtar Kelimeler:* Gerçeklik, imge, görüntü, temsiliyet

### Changing Image and Representation

#### Abstract

The world is the greatest "exhibition space" for the display of everything made by man and God. This world, which Nietzsche referred to as a "self-generating work of art", is the setting of a constantly repeating cycle of death, birth, renewal, and change.

In the midst of this cycle and objective reality, human beings in different lands and cultures shape their lives through a variety of acts and activities which lead to the creation of "unique" products and artistic representations which bear their own imprint.

It is possible to trace different ages' and societies' perceptions of reality in their artistic production. From ancient Greece until the invention of photography in the 19th century, the "representation of external reality" retained its importance and influence as one of the essential functions of art. By the 20th century however, contemporary attitudes towards art took on new forms which, nourished by a variety of sources, held that "mimesis" was no longer a valid artistic endeavor. By the time Postmodernism arrived, technology had reached such a point that "reality" was transformed into an "operationality" which could be reproduced infinitely over and over again and as a result of which "originals" dissolved into an infinite series of self-reflections. Individuals so thoroughly "liberated" by technological advances which had become such intimate parts of their everyday lives create not only their own virtual worlds but also the "system" of this new order. Just as the ideology of consumption continues to hold us captive within these reflections, images now speak falsehoods to us to the very same end.

This paper discusses this period in which traditional perceptions have been fractured, the progress of seeing parallels the development of digital technology, illusion has become a part of seeing, and "new media" and "digital art" are being redefined in terms not only of the media in which they are executed but also of the tools being used and the presentation of the art object itself. Taking both the phenomenon of seeing and the operation of perception as its point of departure, this paper first defines "imagery", "image", and "concept" and then provides examples from this "world of images" in which everything from the products of contemporary art to advertisements are reduced to images through static and dynamic imagery. While considering the evolution of imagery together with its presentation and forms of representation in line with technology and techniques, the paper also maintains that the world of images is ultimately a product of both.

*Keywords:* Reality, imagery, image, representation

Değişmeyen tek şey değişimin kendisidir.  
Herakleitos

## Giriş

Dünyayı beş temel duyu dilimiz ile algılar, kodlar, kaydeder, bellekte saklar, anımsar ve ifade ederiz. Görsel duyu dilimiz ve 'görme' edinimi, fiziksel çevremizi, dünyayı kavrama ve anlamlandırma sürecinde en önemli yeri tutar; bu nedenle beynimizin neredeyse üçte biri görmeye ayrılmıştır. Görüntüler hafızamızın en önemli malzemeleridir ve edindiğimiz bilgilerin yüzde sekseni görsel yolla aldığımız bilgilerdir.

Dünyayı; renkler, biçimler ve devinimler olarak görsel duyu dilimiz sayesinde algılar, dış dünyadaki soyut – somut varlıklara ilişkin olarak aldığımız duyumsal bilgilerin sonucunda da bir takım değerlendirme ve yargılarda bulunur, davranışlar geliştiririz.

Duyu organları yardımıyla var olan objeleri fark eder, bilgi alma süreciyle çevrede gerçekleşen olayları anlarız. Algılama, bir uyarıcının varlığıyla ortaya çıkan psikolojik bir olgudur.

Her normal insan bir nesneyi algılayarak anlayabilir ve teşhis edebilir. Ama en basit bir görsel imge bile farklı kültürlerde farklı anlamlar taşıyabilir ya da farklı yorumlanabilir. Bu yüzden görüntülerin fizyolojik, etnografik ve psikolojik deneyimler yardımıyla okunması gerekir.

Görme, algılama (algı alanına alma), kaydetme sonrasında tüm girdiler yaşamımızı şekillendirirken; bu bilgiler yeni üretimlerde yeni görüntü ve anlamlar kazanır. Temsil ediliş biçimleri de değişen toplum ve kültürün değer yargıları doğrultusunda tüketim odaklı değişmeye devam eder.

Bu makalede görme biçimlerinden yola çıkarak, algılarımızın işleyişi, gerçeklik bağlamında imgelerin geçmişten günümüze temsil edilişlerindeki benzerlikler, farklılıklar, etkileşimler ve değişimler ile bunları etkileyen faktörler ele alınacaktır. Sinema ve TV prodüksiyonlarında blue box, green box, stop motion, motion capture ve benzer teknikler, üç boyutlu modellemeler ve animasyonlar, görüntüye eklenen boyutlar, gerçekçi dijital efektler, artan görüntü çözünürlükleri, yükselen hertz değerleri, farklı ekran, perde ve gösterim, projeksiyon özellikleri, bilgisayar oyunları, sanal gerçeklik gözlükleri, seyircilerin sürece müdahale edebildiği, 'interaktif' filmlere kadar birçok farklı alan ve uygulama; imgelerin temsil edildikleri alanlar, mecralar ve sunuluş biçimleri ile farklı algılar ve gerçeklikler yaratmaktadır. Söz ve metnin sorgulama nesnesi olarak algılanması söz konusuysen iletişimin içinde görsel olarak sunulan imaj-görüntü sorgulamasız biçimde gerçekliğin kendisiyle özdeş hale gelmektedir.



**Görsel-1**-Louis Wain (1860 - 1939). "Kaleidoscope Cats": İngiliz ressam Wain, ölümünden on beş yıl kadar önce şizofreniye yakalanmış, yıllar içindeki duygusal çarpıklığın ve karmaşanın etkisi figürlerinin değişimine de yansımıştır. Halüsinasyon, sanrılar, duygusal karmaşa gibi birçok etmen şizofreni hastalarının algı dünyalarını ve davranışlarını etkilerken bu örnekte olduğu gibi imgenin temsil edilmesini de etkilemektedir. (Bethlem Royal Hospital arşivinden)

### Görme – Algılama

Görme, 'bakış'la ilgilidir ve bu bakışın sınırları neredeyse hayatımızın, hayallerimizin de sınırlarını çizer. Bu sınırlar hem fizyolojik bir takım özellikler, hem de algı açıklığımız, önyargılarımız, toplumun değer yargıları, beklentilerimiz, inançlarımız ve kültür tarafından çizilmektedir.

İngiliz yazar ve sanat eleştirmeni John Berger, Alman Filozof Immanuel Kant'ın "bazı şeyleri olduğu gibi değil de bizim istediğimiz biçimde gördüğümüz" savına benzer bir görüşü dile getirir: "Düşündüklerimiz ya da inandıklarımız nesnelere görüşümüzü etkiler."<sup>1</sup>

Baktığımız şeyleri görürüz, nesnelere ilişkilendirir, anlamlandırırız. Bakma eylemi ile aynı zamanda görüş alanımız içine giren şeyleri seçeriz. Öğrenmeye bağlı olarak ister hareketli, ister durağan olsun görüntüleri

1 John Berger, *Görme Biçimleri*, çev: Yurdanur Salman (İstanbul: Metis, 1986), 8.

izlemeye yönelik güçlü bir yeteneğimiz vardır. Bizi kuşatan gerçekliği basit bir biçimde algılayabilmek için gözlerimiz ve beynimiz belli bir koordinasyon içinde çalışır. Yine de aklımızdan geçenlere ve inandıklarımıza bağlı olarak nesnelere nasıl gördüğümüz değişir; dolayısıyla etrafımızdaki şeyleri tamamen objektif bir gözle görüp algılayabildiğimizi söyleyemeyiz. Bir başka deyişle kişisel olmayan bir görme biçimi yoktur. Algıda deneyimlerimizin önemli bir rolü vardır. "Algılarımız genellikle kendimize özgü deneyimlerimiz tarafından değiştirilir. Yani algılar gerçek dünyanın kişisel yorumlarıdır."<sup>2</sup>

Duyu organlarımızla aldığımız bilgi birikimleri, hangi yaşta olursak olalım yorumlama işlemine tabi tutulmaktadır. Örneğin; portakal, bir çocuk için turuncu renkli, oynanacak bir top iken bir yetişkin için kahvaltıda suyu içilecek bir meyvedir.

Algıda değişmezlik, algıda organizasyon, görsel derinlik algılaması ve algı yanılgıları gibi bazı algılama özelliklerine bağlı olarak çevrenin görsel algısı anlamlı bütünler haline gelebilir.

Robinson, insanın dünyayı görsel olarak düşünebildiğini söyler. "Düşüncelerimizin çoğu görsel görüntüler olarak ortaya çıkar. Geçmiş anımsamak ve geleceği tasarlamak, çoğu kez onları görsel olarak düşünmek demektir. Görsel sanatlar, görüntüler aracılığı ile düşünür ve iletişim kurarlar."<sup>3</sup>



**Görsel-2-III.** sınıf çocukları ile Audrey Hepburn'un yarım fotoğrafının bir tamamlama çalışması- David Lubin sanat stüdyosu. Tamamlama ilkesinde; duyuusal anlamda eksik girdi içeren uyarıcılar yarım bir fotoğraf örneğinde olduğu gibi 'tam' olarak algılanır. Bu nedenle bir resimdeki kişiyi tanımamız için, resmin yarısını görmemiz de yeterli olur.



**Görsel-3-** Anlam, fiziksel durumdan daha önemlidir; bir poşet üzerine basılı silah gibi... Görme edinimi sadece biyolojik ve fiziksel bir sonuç değil, zihin, algı ve aynı zamanda düşünce süreçleriyle bağlantılı bir olgudur.

**Görsel-4-** Net alan derinliği kullanılarak çekilen bu fotoğrafta önde ve arkada olmak üzere farklı mesafelere yerleştirilen iki konunun yarattığı perspektif yanılması.

<sup>2</sup> Rod Plotnik, *Psikolojiye Giriş* (İstanbul: Kaktüs Yayınları, 2009), 124.

<sup>3</sup> Ken Robinson, *Yaratıcılık, Akıl Sınırlarını Aşmak*, çev. Nihal Geyran Koldaş, (İstanbul: Kitap Yayınevi, 2003), 122.



Duyumların zihinde yanlış yorumlanması sonucunda bazı algı yanılgıları oluşmaktadır. Bu tür 'illüzyonlar', fiziksel gerçeklik ile psikolojik yaşantı arasındaki etkileşimler ortaya çıkarmaktadır. Algı yanılgıları, duyu organlarının özelliğinden, uyarıların niteliklerinden, fiziksel nedenlerden, geçmiş yaşantılardan, içinde bulunulan ortamın etkisinden ve kültürden ileri gelmektedir.

İmgeyi algılayışımız ya da değerlendirişimiz aynı zamanda görme biçimimize de bağlıdır.

Gözümüzün ağ tabakası ancak iki boyutu algılar. Derinliği algılama yeteneğimiz olmamasına rağmen nesnelere derinlik boyutu dediğimiz üçüncü bir boyutu da algılarız.

'Derinlik algısı' yaratan etmenleri; hava ve çizgi perspektifi, nesnelere birbirini örtmesi, nesnelere görüntü düzleminin altında ya da üstünde yer alması, nesnelere derinlemesine hareketleri, büyüklük farkları, nesnelere farklı yüzeylerinin bir arada görünmesine olanak sağlayan bakış açıları ve bu yüzeylerin ayırt edilmesini sağlayan aydınlatılma biçimleri, nesnelere gölgeleri, nesnelere gruplandırılmaları, net alan derinliği-nesiz alanlar, figür ve fonun farklı katmanların birbirinden ayrılması olarak sıralayabiliriz.

Derinliğin algılanması için gerekli olan ipuçları; 'monoküler' ve 'binoküler' ipuçları olarak iki grupta toplanır. 'Monoküler' ipuçları sadece tek bir göz tarafından kaydedildiği zaman, 'binoküler' ipuçları ise ancak her iki göz tarafından kaydedildiğinde derinlik algısı ortaya çıkar. Binoküler ipuçları, aynı yere küçük bir açı farkıyla bakan iki gözden gelen iki ayrı görüntünün üst üste çakıştırılması sırasında aralarındaki küçük farklılıkların yorumlanması sonucu elde edilir.

Görme ile ilgili sorunlar çoğunlukla nesnelere odaklıdır. Çıplak göz ile görüşümüzün dışında nesnelere ve çevremize bakmakta, görüntü elde etmekte kullandığımız, gözümüz ile dünya arasına giren optik gereç ve aygıtlar görüşümüzü ve buna bağlı olarak algılama ve temsil biçimlerini etkilemiş, değiştirmiştir.

Önceleri çizim amaçlı, kopya çıkarmak için kullanılan daha sonra fotoğraf makinesine evrimleşen 'Camera Obscura', gerçeğe en yakın görüntüyü sağlamaktaydı. Klasik optik sistemlerinin ters yönde kullanımını sağlayan, görüntüyü yansıtan 'Laterna Magica' (Büyülü fener), yine bir cismin birisi biraz daha sağ, diğeri biraz daha sol yanını gösteren, birbirinden küçük farklılıkları olan iki fotoğrafının görüntülerinin birleştirilerek üç boyutlu tek bir görüntü olarak algılanmasını sağlayan optik gereç 'Stereoskop' gerçeğinden daha gerçek bir görüntü yarattığı görüşü ile bir dönem çok popüler olmuştu. Benzer optik araçlar, hareketli imgeleriyle sinema, televizyon, bilgisayarlar, benzer aygıt ve teknolojileri de dönüştürmeye ve gelişmeye devam ederken, görmeyi ve algıyı da dönüştürmeye devam etmektedir.

"Bilgisayarla üretilen imgelerin kabul görmesi ve yaygınlaşması, film fotoğraf ve televizyonun öyküleme kapasitelerinden kökten farklı, imal edilmiş görsel 'alanlarla' her zaman her yerde karşılaşacağımızın habercisidir."<sup>4</sup> Görme artık, yalnızca dış dünyanın bir temsili olmaktan çıkarak; gözlemcinin bir yere kadar bizzat ürettiği, yanılsamanın ise görmenin bir parçası haline geldiği bir olgu olmuş diğer yandan da 'karşılaştırma' ve tüketim toplumu içinde 'isteme' ile iç içe geçmiştir.

Günümüzde doğrudan değil de çeşitli araçlar yardımıyla görünür kılınan bir dünyadan söz edebiliriz. "Gerçek dünyanın basit imajlara dönüştüğü yerde, basit imajlar gerçek varlıklar ve hipnotik bir davranışın etkili

4 Jonathan Crary, *Gözlemcinin Teknikleri: On Dokuzuncu Yüzyılda Görme ve Modernite Üzerine* (İstanbul: Metis, 2004), 13.

motivasyonları haline gelir. Artık doğrudan doğruya algılanamayan dünyayı uzmanlaşmış farklı dolayım- larla gösterme eğilimi olarak gösteri, görmeyi doğal olarak insanın ayrıcalıklı duyusu – ki eski dönemlerde bu ayrıcalık dokunma duyusuydu – kabul eder; en soyut, en aldanabilir duyu olan görme güncel toplu- mun genelleştirilmiş soyutlamasına denk düşer.”<sup>5</sup>

Görmek varlığını kabullenmektir, onaylamadır, bilmektir inanmak, şaşırarak, etkilenmek, büyülenmek, mutlu ya da huzursuz olmaktır. Bazen hayal kırıklığına uğramaktır; olumsuz her şeye rağmen vazgeçilmez olandır görmek. Kafanızda canlandırdığınızı bulamamak, hayal ettiğinizin dışında bir şeyle yüzleşmektir. Görerek yargılarda bulunuruz, kararlar veririz, yakıştırmalar yaparız. Birçok sıfat, fil ve deyim görme üze- rinedir, birçok duygu görme ile ilişkilidir.

### İmge ve İmaj

Platon, “idealar” dünyasına, doğada görülenlerin arkasında mutlak ve değişmez resimler bulunduğuna inanıyordu ve mükemmel gerçekliğin varlığını kanıtlamaya çalışıyordu. Platon’a göre, dış dünyada görü- lenler “idealar dünyası”nın bir kopyası iken, su yüzeyinden yansıyan “eidola” adını verdiği imgeler ‘kopya’nın ‘kopyası’ydı.

19. yüzyıla kadar imgenin ‘yansıma kuramı’ kapsamında ele alındığından söz etmiştik;

“19. yüzyılda kurulan yeni estetik rejimde, modern toplumun görüntü rejiminde “imge bir düşüncenin ya da duygunun kodlanmış ifadesi”, şeylere ait bir konuşma tarzı olmaktan çıktı.”<sup>6</sup>

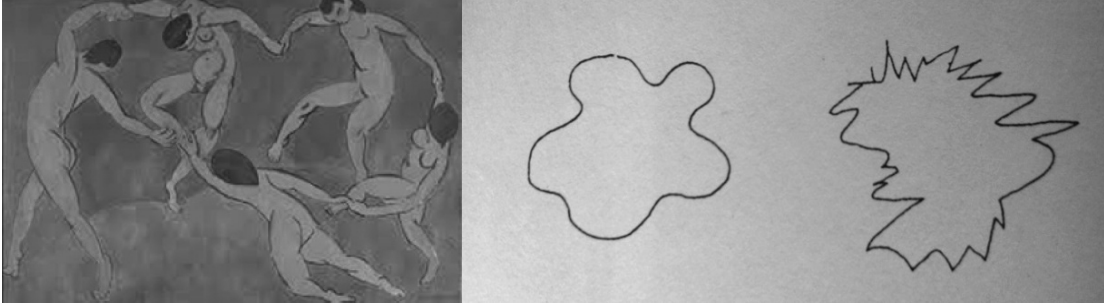
19. yüzyılda maddesel olmaktan çıkıp ‘anlık yaşama’nın bir parçası haline gelen, günümüzde herhangi bir yüzey üzerinden yansıyan imgeler artık gerçeğinden daha canlı, daha parlak ve daha ideal bir dün- yayı temsil etmektedir. Değişen zaman, yaşam biçimi ve algılarla zihinsel imgeler de değişime uğrar. İm- geler, kalıcı ve değişmez bir işlevselliği barındırmaz ve sürekli olarak, ‘şimdiden’ aktarımlara açık bir bi- çimde işlevlerini güncelleştirirler.

‘İmge’ sözcüğü, hem optik bir modeli, hem de zihinsel bir deneyimi ifade ederken hem gözlemden, hem de soyutlamadan kaynaklanır ama bu iki olguyu mekanik bir biçimde birleştirmez.

‘İmge’, yorumsallık içinde ‘yaratma’ya dayalı bir ileti formudur. ‘İmaj’ ise, yine yorumsallık içinde ‘kopyalama’ya dayalı bir ileti formudur. İmgeler gerçekliğin ürünleri, temsil ya da kopyalarının ötesinde, insanların kendi- lerini görselleştirme ve bunun sonuçlarını nakletme yollarıdır. İmaj, nesneye veya imgeleme ait bir kopya- dır. Günümüz teknolojisi içinde imgelerle etkileşim alanlarımız, kitle iletişim araçları sayesinde daha fazla insana ulaşabilen ‘imaj’lara dönüşerek fiziksel mekanların dışında sanal mekanlara kaymıştır. Kitle iletişim aygıtları sayesinde daha fazla insana ulaşabilen imajlar, başta propaganda ve tüketim odaklı olmak üzere çok farklı biçimlerde kullanılmışlardır. ‘İmaj’ı kitle iletişim araçları içinde kopyalanmış bir ileti formu olarak düşünebilir ve imaj kavramını daha çok enformasyona daha yakın bir kavram olarak ele alabiliriz.

5 Guy Debord, *Gösteri Toplumu*, çev. Ayşen Ekmekçi, Okşan Taşkent. (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2014), 39.

6 Jacques Rancière, *Görüntülerin Yazgısı*, çev. A.U. Kılıç, (İstanbul: Versus Kitap, 2008), 16.



**Görsel-5-**Avusturalya Aborjin resimleri, Mısır mezar resimleri ve Çin geleneğinde 1000 yıl öncesine uzanan 'sırasal resimler'de ve Henry Matisse'in 'Dans' resmi örneğinde olduğu gibi figürlerin hareketi birbiriyle ilişkili ve ölçülü bir farklılaşma içermekte, bir hareketin farklı anlarnın yansıtılması ile bir imgeden ötekine geçerken sırasal bir dönüşüm algılanmaktadır.

**Görsel-6-**Rudolf Arnheim-"Visual Thinking"-*"Görsel Düşünme"*-1969-Görme olgusunda soyut imgeler zihinsel süreçte algılanmakta ve bu algılanan imgeler bilinçli bir şekilde yorumlanıp anlam kazanmaktadır. Alman Ruhbilimci Rudolf Arnheim, öğrencilerinden farklı biçimde yaşanan, iyi ve kötü iki evlilik hikayesini basit çizgilerle anlatmalarını ister... Yumuşak kıvrımlar sevgi ve huzur dolu bir birlikteliği, "zigzag" lardan oluşan çizim ise gerilim ve şiddet dolu mutsuz bir evliliği çağırır.<sup>7</sup>

Fransız Marksist filozof, yazar, sinemacı Guy Debord, 1967 yılında yazdığı *La Société du Spectacle* (Gösteri Toplumu) kitabında, modern toplumda insanların "pasif olarak gerçek hayattan ve gerçek ihtiyaçlarından kopuk imgeler, görüntüler ve seyirlik nesnelere tüketmekte" olduğunu, "gerçek dünyanın basit imajlara dönüştüğünü" ve "görmenin de güncel toplumun genelleştirilmiş soyutlamasına denk düştüğünü" ileri sürmektedir.<sup>8</sup>

Mitchell, imgelerin sadece görsel bağlarından öte, çok sayıda duyuyu içeren bir kavrayışı ve yorumu gerektirdiğini de ifade eder. "İmajları, zamanda ve mekânda yer değiştirerek yayılan ve bu süreç içinde derin dönüşümlere uğrayan 'şeyler' olarak düşünerek işe başlamak daha iyi olabilir."<sup>9</sup>

İmge, gerçekliğin 'yaklaşık' olarak görsel bir sunumu şeklinde; fotoğraf ya da resimle, fiziksel olarak bir 'imaj' biçiminde ya da edebiyat ve müzik alanındaki gibi karşımıza hayali bir biçimde de çıkabilir. İmge ortaklaşa bir anlam yüklediğimiz ya da kişisel olarak anlamlandırdığımız simgenin kaynağı olan 'nesne' veya 'özne'nin zihnimizdeki resmidir.

"...Gerçeklik, bilginin ayna teorisine, özellikle zihnin gerçekliği ayna gibi yansıttığı anlayışına dayanıyordu. Zihnin dışındaki nesnelere, yeterli, kesin ve doğru bir şekilde 'temsil' edilebilirdi; yani bir kavram ya da sanat yapıtı tarafından yeniden üretilebilirdi...". Modern Sanatın babası olarak da anılan Fransız post-empresyonist ressam Paul Cézanne, gerçekliği değil de 'gerçekliği algılama'nın sonucunu resmetmiştir. Cézanne'a göre

<sup>7</sup> Rudolf Arnheim, *Görsel Düşünme*, çev. Rahmi Ögdül, (İstanbul: Metis, 2007), 146-147.

<sup>8</sup> Guy Debord, *Gösteri Toplumu*, çev. Ayşen Emekçi, Okşan Taşkent (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1996).

<sup>9</sup> W.J.T. Mitchell, *İkonoloji İmaj - Metin- İdeoloji*, çev. Hüsamettin Arslan (Paradigma Yayınları, 2006), 12.

temsil, görme ile görünen nesne arasındaki karşılıklı ilişkinin doğurduğu etkiden; görülen şeydeki kuşku olasılıkları ve görüş açısındaki değişikliklerden de sorumlu olmalıydı...<sup>10</sup>

John Berger, her imgede bir görme biçiminin yattığını ve imgenin yeniden yaratılmış ya da yeniden üretilmiş bir görüntü olduğunu söyler: "Tüm imgeler insan yapısıdır. Bir imge, yeniden yaratılmış ya da yeniden üretilmiş görünümüdür. İmge ilk kez ortaya çıktığı yerden ve zamandan – birkaç dakika ya da birkaç yüzyıl için – kopmuş ve saklanmış bir görünüm ya da görünümler düzenidir. Her imgede bir görme biçimi yatar."<sup>11</sup>

Mircea Eliade, *İmgeler ve Simgeler* isimli çalışmasında; "En silik varoluşta bile simge kaynamakta, en 'gerçekçi' insan bile imgelerle yaşamaktadır," der. Eliade bunu söylerken, gerçeği kavramak isteyen zihnin imgeleri kullanması gerektiğini ileri sürer. Ona göre kavramlar bu iş için yeterli değildirler. Çünkü 'gerçek' çelişki doludur ve onun bu karmaşık yapısını ancak aynı anda çok sayıda anlama atıfta bulunan 'imge' bizim için görünür kılabilir.<sup>12</sup>

İmge, TDK tarafından, "zihinde tasarlanan ve gerçekleşmesi özlenen şey, düş, hayal, hülya. Duyu organlarının dıştan algıladığı bir nesnenin bilince yansıyan benzeri, hayal, imaj. Duyularla alınan bir uyaran söz konusu olmaksızın bilinçte beliren nesne ve olaylar, hayal, imaj," olarak tanımlanmıştır.<sup>13</sup>



**Görsel-7-** 17.000 yıl öncesinden bir duvar resmi Lascaux mağarası Fransa

**Görsel-8-** Günümüz duvar resmi örneği- Avusturyalı sanatçı Nychos 'X-ray of a Wolf' –San Francisco.

Nesneler, olaylar ve insanlar, zihinde, birbirleriyle benzerlik ilişkisi içinde, zıtlık ilişkisi içinde ya da zaman ve mekan birlikteliği içinde oldukları zaman çağrışlanırlar. Görsel çağrışımlar yoluyla, farklı ortam ve durumlardaki farklı algılama süreçlerinin sonucunda görüntüye atfedilen anlamlar değişebilir; doku, koku, tat, ses gibi farklı dinamikler ve bunlara bağlı kayıtlar da imgesel aktarımı farklılaştırmaktadır.

<sup>10</sup> Richard Appignanesi, Chris Garratt, *Introducing Postmodernism: A Graphic Guide* (Icons Books, 2004), 9-10.

<sup>11</sup> John Berger, *Görme Biçimleri*, çev. Yurdanur Salman, (İstanbul: Metis, 1986), 8-9-10.

<sup>12</sup> Mircea Eliade, *İmgeler ve Simgeler*, çev. Mehmet Ali Kılıçbay, (Ankara: Gece Yayınları, 1992).

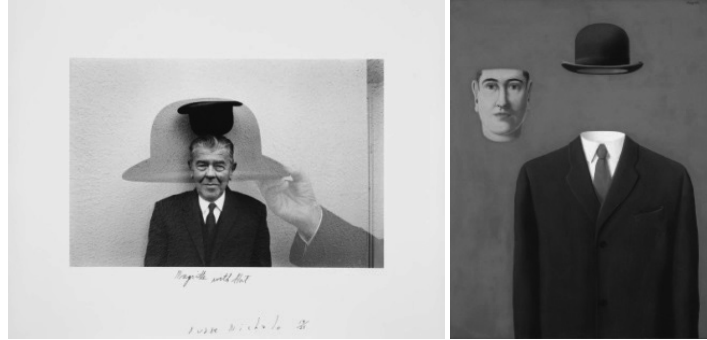
<sup>13</sup> <http://www.tdksozluk.com/s/imge/17.11.2016-10:50>

Bu resimde 'Tütün Dükkanı' reklamının modeli gibi görünen bir pipo çizen Magritte, söz konusu piponun hemen altına "Bu bir pipo değildir" (Ceci n'est pas une pipe) yazar. Bu cümle ilk başta bizi bir çelişkiye düşürse de aslında doğru bir cümledir; bu resim bir pipo değil, piponun bir görüntüsüdür. Fransız filozof ve eleştirmen Michel Foucault, *Bu Bir Pipo Değildir* kitabında bu resmi ve onun yarattığı paradoksu anlatır.<sup>14</sup>



Sürrealizm akımı ile gündelik yaşamın içinden kaçışı mümkün kılan rüyalara yeni bir geçit açıldı; çünkü rüyalar zihni farklı bir gerçeklik yaratması için özgür bırakmanın yoluydu. Sanatçılar, zihninin tamamen boşaltılması ve serbest çağrışım (zihinde var olan ama birbiriyle alakası olmayan kavramların) bir araya getirilmesi esasına dayanan bu imge oluşturma tekniğini kullandılar.

**Görsel-9-**"The Treachery of Images-La Trahison des Images"(İmgelerin İhaneti),1929."Bu bir pipo değildir"- Gerçeküstücü sanatçı René Magritte, bilinen şeylere yeni anlamlar kazandırarak sıradan nesnelere alışılmadık bir içerikle gösterme üzerine oluşturduğu; objelerin göründüklerinin dışındaki anlatımsal kullanımına örnek bir çalışmasıdır.

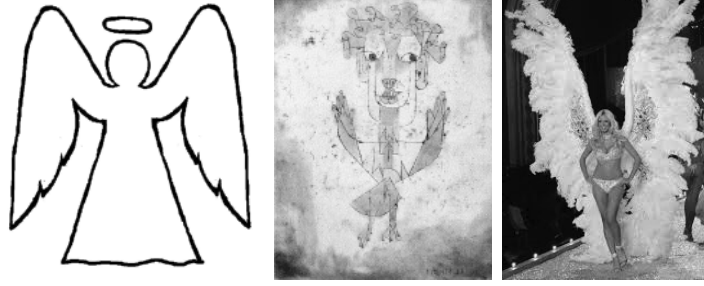


**Görsel-10-**Fotoğraf: Duane Michals-'Şapkalı Magritte'. Gümüş jelatin baskı (1965)

**Görsel-11-**René Magritte'"Le Pelerin (1966 )

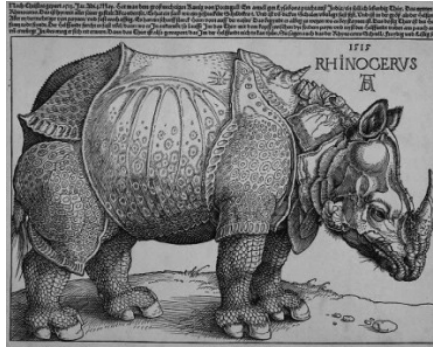
Sanatsal imge, hem gerçeğin 'dolayimsız' bir yansımasıdır, hem de yaşamla ilgili olayların özlerinde, derinde barındırdıkları anlamları bir düzene koyar. Sanat imgeleri 'benzemezlik' ve 'farklılık' üretirken; 20 yüzyıl ile birlikte tüketim ve gösteri toplumunun içinde tam tersi bir biçimde 'benzerlik' ve 'aynılık' üretir hale gelmiştir. Artık gösterinin bir parçası haline gelen imge (estetik imge), reklam ve medya imgeleriyle kaynaşarak kaybolmuştur.

14 Michel Foucault, *Bu Bir Pipo Değildir*, çev. Selahattin Hilav, (İstanbul: YKY, 2001).



**Melek İmgesi:** Gerçeklik akımının yaratıcısı ressam Gustave Courbet'nin "Ben hiç melek resmi yapmadım, çünkü hiç melek görmedim"sözüne karşın melek günümüze değin farklı biçimlerde tasvir edilmiştir. **Görsel -12-**Melek- clipart, **Görsel-13-**"Angelus Novus"-PaulKlee, **Görsel-14-**Victoria Secret meleği

Eldeki yetersiz bilgiyle, anlatılan hikayelerden yola çıkarak ve imgelem gücünü kullanan sanatçılar, bir çok resim yapmıştır. Coğrafi keşiflerden önce görülmemiş ya da tam anlamıyla incelenmemiş bir canlının resmi gerçekçi olmamasına rağmen bir tür kılavuzluk üstleniyordu.



**Görsel-15-**Albrecht Dürer, "Gergedan gravürü"-1515

Albrecht Dürer, bu gergedan gravürünü 1515 yılında, Portekizli kaşiflerin Hindistan'dan getirdikleri bir gergedanın Valentine Ferdinand tarafından yapılmış resmine bakarak – gerçeğini görmeden – yapmıştır. Anatomik yanlışlıklarına rağmen bu ağaç baskı üç yüz yıl boyunca gerçek gergedanı temsilen kullanılmış, gravürden esinlenilerek birçok gergedan çalışması yapılmıştır. Daha önce kaydedilmemiş, görselleştirilmemiş olan bir şeyin ilk çizimi içinde birçok hata barındırırsa da insanlar tarafından uzun yıllar gerçeğinin yerine konmuşlardır.<sup>15</sup>

Nesnelerle örülü bir dünyada yaşar, nesnelere ilişkiler kurarız. Nesnelere yokluğunda imgelere ihtiyaç duyar yerlerini imgeler ile doldurmaya çalışırız (imge gerçeğinin yokluğunda ortaya çıkar). Düş kurduğ-

<sup>15</sup> Serkan Dora, *Büyüyen Fotoğraf Küçülen Sosyoloji* (İstanbul: Babil Yayınları, 2003), 54-55.

muzda, kitap okurken gerçekleşen zihinsel canlandırma, yaygın zihinsel imge örneklerindedir. Sporcuların müsabaka öncesi onları başarıya ulaştıracak her adımı zihinlerine çağırdıkları 'konsantrasyon' durumu da benzer bir örnektir.

İmge ile kelimenin birbirinin yerine geçtiği ya da birbirinin yerine kullanılabilirdiği durumlar söz konusu olabilir. İfade edilip bir başkasına aktarılırken kelimelere ihtiyaç duyarız. Kelimeyle ifade edilmemiş bir imge, aslında bir imge olarak var olmaz ancak kişinin kafasında sınırları, kapsamı ve içeriği tam olarak netleşmemiş biçimde bulunur.

**Göstergeler ve Kavramlar** Bir insanın bütün hayatı temelde, içinde yaşadığı dünyayı kavramak, yorumlamak ve anlamlandırmakla geçmektedir. Bir göstereni gördüğümüz veya işittiğimiz zaman, onun gösterileni; yani 'anlamı' zihnimizde oluşur. Böylelikle; 'anamlama süreci' gerçekleşir. Anlamlandırmayı, alıcının bir gösterenin, diğer gösterilenler arasında gerçekten ifade ettiğine inandığı şey olarak düşünebiliriz. Anlam, her zaman insanlar arasındaki uzlaşımlara; bir sisteme dayanmaktadır. Göstergelilik; göstergelerin yorumlanmasını, üretilmesini veya işaretleri anlama süreçlerini içeren bütün faktörlerin sistematik bir şekilde incelenmesine dayanan bir bilim dalıdır. Göstergeler iletişim kurmak amacıyla insanlar tarafından üretilmişlerdir. Her sözcük, toplumda kullanılan her gösterge bir anlam taşır. Bir sözcüğün anlamı, topluma ait ortak bir değerdir. Nesnesi ile bir benzerlik ilişkisi oluşturan bir gösterge, görüntüsel göstergedir. Görüntüsel gösterge belirttiği şeyi doğrudan temsil eder. Fransız Dilbilimci Ferdinand de Saussure'e göre; dil sistemi içinde 'gösteren' ile 'gösterilen' birlikte bir 'gösterge' oluşturur. Sözcükler bir şeye işaret ettikleri için birer göstergedirler. Saussure, gösterenin sözcük ya da ses imgesi olarak anlamı taşıyan şey, gösterilenin ise kavram olarak onun gönderme yaptığı şey olduğunu ileri sürer. Anamlama sürecinde Saussure, dilsel göstergeleri, anlamları ilişkilendirilen ses birimleri olarak kavramıştır.<sup>16</sup>

Göstergeler, tek başlarına, 'belli bir anlamı' güçlü bir şekilde işaret edebilirler ama bir mesajdaki anlamı oluşturan; göstergelerin toplamıdır. Gösterenin belirli 'düz anlam'ları vardır ve düz anlamla gösteren arasında bir ilişki olmalıdır. Gerçek dünyadaki nesnenin zihninde oluşturduğu yansıma 'düz anlam'dır. Bu yansımanın sınırını kültür belirler. 'Yan anlam' ise, gösterenin izleyicinin duygu, heyecan ve kültürel değerleriyle bulunduğu meydana gelen etkileşimi betimler. Yan anlam, göstergeye biçim ve içerik açısından bağlı anlamları belirtirken çok daha öznelidir. Yorum, yorumlayıcıdan, nesne ya da göstergedenden etkilenir. Anlamlandırmada farklılığı yaratan yan anlamdır, çünkü yan anlamda, göstergeler çok anlamlı, uzlaşımsal ve kişiden kişiye değişen bir düzeydedir. Genellikle sanayileşmiş tüketim toplumlarında yoğun olan bir iletişim türü olarak karşımıza çıkan reklamlar iletişim süreci içerisinde tüketimi sağlamak için üretilmiş, belli hedef kitlelere yönelik iletilerin (sözel, yazılı, görsel dil alanları kullanılarak yaratılan) sunumudur. Bu iletiler hedef kitlenin anlamlandırma yeteneği; dilsel bilgisi, dünya bilgisi, sınıfsal konumu, cinsiyet, yaş, ideoloji vb. dikkate alınarak hazırlanır. Reklamlarda çoğu zaman açıkça söylenmeyen ancak, yarı gizli ima edilen bir mesaj vardır. Reklamların 'görsel dili' olabildiğince metaforiktir. Reklamlar, soyut bir duygu veya düşünceyi anlatmak için, somut bir nesneyi, bir ürünün metaforu olarak bir nesne ve bir olayı kullanırlar. Metafor, bir sözün sözlük anlamı dışında başka bir söz ile bir ad yerine, çeşitli yönlerden benzediği bir başka şeyin adıyla anmaktır.

16 Ferdinand de Saussure, *Genel Dilbilim Dersleri*, çev. Berke Vardar, (Ankara: TDK Yayınları, 1976), 59-64.



**Görsel-16-** Günümüzde ürünler artık tüketicinin mutluluğunu sağlayan, çevresiyle etkileşim kurmasını sağlayan sembolik iletişim araçlarıdır. Reklamlarda satın alabilecek durumda olmak cinsel bakımdan istenir olmak ile eşitlenir, Reklamlar çıplaklığın çeşitli aşamalarındaki modelleri, çift anlamlı sözleri, imalı ifadeleri, bilinçaltının algısına yönelik cinsel imgeleri ve cinsellikle ilgili vaatleri kullanır. Erkeklik organını çağrıştıran, (fallik) reklam imgeleri ile her zaman cinselliği ön planda tutan ya da çağrıştıran marka "Axe"...



**Görsel-17-**Laurel Nakadate- "Lucky Tiger"/"Şanslı Kaplan" 2009 fotoğraf serisinden... Pornografik Dikiz(skopofili) ve röntgencilik gibi kavramlar üzerinde çalışan fotoğraf, video ve performans sanatçısı Laurel Nakadate'nin "Şanslı kaplan" serisi 24 'provokatif' fotoğraftan oluşur. Bu fotoğraflar çıplak kadınların fotoğraflarının yer aldığı takvim yapraklarını andırır. Ama bir fark vardır; bu fotoğrafların üzerinde sanatçının internette bir siteden bulunduğu orta yaşlı erkeklerin parmak izleri görülür. Laurel Nakadate, bu kişilerden kendi çektiği fotoğrafları parmakları mürekkebe batmış bir şekilde tutmalarını ister. Böylece onun fotoğraflarına bakan, fotoğrafın anlatımına dahil edilen, onu seyredenlerin izlerine ulaşır!

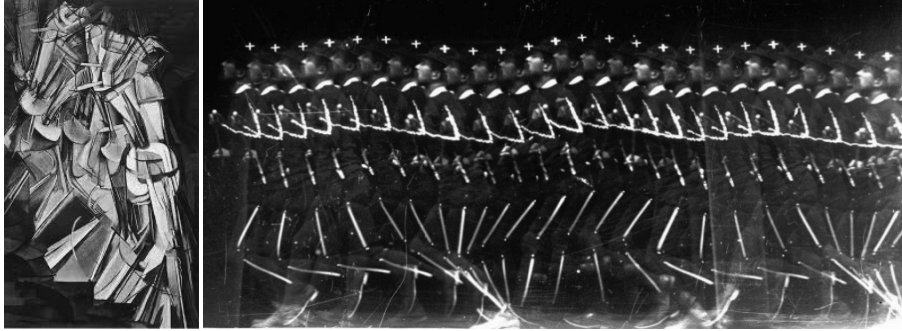
İnsanlar kavramlarla düşünür, düşündüklerini de göstergelerle anlatırlar. Kavramlar insanın üst düzey soyutlama becerisinin sonunda gerçekleşir ve imgeler yoluyla açıklanabilir. Bu yüzden imgeler kavramlardan daha somuttur. Kavram, nesnel gerçekliğin insan beyninde yansıma biçimidir. Bundan ötürü de her kavram, doğrudan ya da dolaylı olarak nesnel gerçekliği içerir. 'Kavram'; bir şey üzerinde birçok ayrı algıları kapsayan genel düşünce, nesnelere veya olayların ortak özelliklerini kapsayan ve bir ortak ad altında toplayan genel tasarım, 'konsept'dir. 'Kavram', kısaca bir nesnenin zihindeki tasarımıdır. Beynimiz imajlarda karşımıza çıkan imgeleri benzeşimler ve çağrışımlar yoluyla, geçmiş kayıtlar üzerinden ilişkilendirme ve anlamlandırmaya çalışır. Farklı dönemlerde imge yeniden, bazen de imajlardan yola çıkarak yorumlanabilir.



Düşüncelerimizin, davranışlarımızın hayatı algılama ve yorumlama biçimlerimizin değişkenliği içinde imgelerin ve imajların var olan söylemleri manipüle edilip değiştirilebilir ve yeniden yaratılabilirler.



**Görsel-18-**1989 yılında Çin'in Tiananmen meydanında yaşanan olaylar tam olarak akılda kalmasa da meçhul protestocu imgesi unutulmadı... **Görsel-19-**5 Haziran günü Jeff Widener tarafından çekilen, dört tankı tek başına durdurmaya çalışan bir protestocuyu gösteren fotoğrafın ve 'o' anın Lego oyuncaklarıyla yeniden canlandırılması



**Görsel-20-**Marcel Duchamp, Eadweard Muybridge ve Etienne Marey'in 25 yıl önceki işlerinden etkilenerek 1912 yılında kübo-fütürist bir çalışma olan 'Merdivenden İnen Çıplak' (Nude Descending staircase) resmini yapmıştır. **Görsel-21-**'Chronophotography' tekniği ile hareketin dinamik kaydını gerçekleştiren Etienne Jule Marey.



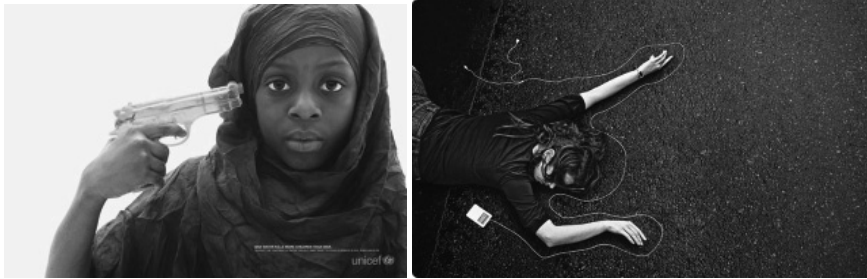
**Görsel-22-**Genellikle Amerikan küçük kasaba hayatı içinde rahatsız edici ve gerçeküstü bir takım olayları dramatik ve sinematik bir görsellikle anlatan fotoğraf sanatçısı Gregory Crewdson (2001) 'İsimsiz' çalışmasında High Art (1850-1870) akımından John Everet Millais'in 'Ophelia'sından (1852) esinlenmiş olabilir (**Görsel-23-**) **Görsel-24-** Crewdson'a hem renk dünyası, hem de işlediği konular bakımından yakın sayılabilecek yönetmen Lars Von Trier, 'Melancholia' filminde Crewdson'dan esinlenmiş olabilir.



**Görsel-25-Marie - Guilleme Benoit'in "Portrait d'une Negresse", Jean Baptiste - Camille Corot – "Portrait of a Girl", "Women of History" serisi... "Louboutin-" tasarımı ayakkabılar, 2011 yılında, Sanat Tarihinin sayfalarından esinlenerek Peter Lippmann'ın fotoğrafları eşliğinde sunulmuştur.**



**Görsel-26-Angela Strassheim, Untitled (Alicia in the Pool-2006) çalışmasına Botticelli'nin "Venüs'ün Doğuşu" 1482-1486 (Görsel-27-) tablosunu çağrıştıran bu klasik kültürel temaya tüketim ve sanayi toplumunun göstergeleri ile sosyal bir yan katmıştır... İstiridye kabuğu yerine plastik leğen ve inci tanesini çağrıştıran plastik bir top. Modern bakış açısından farklı olarak, postmodern dönemin fotoğraf ürünleri biricikliğin ve orijinal olmanın yüceltilmesiyle değil, simülasyon, -mış gibi yapma, pastiş (bir sanat yapıtının taklidi) ve parodi gibi kavramlar eşliğinde 'gerçekliğin' yeniden üretilmesiyle varlığını göstermektedir. Günümüz fotoğraf sanatında birçok eserin kaynağını kendisinden önceki fotoğraf ya da sanatsal başka üretimlere dayandırması, hatta geçmişteki çalışmaları aynen kopyalaması kabul gören bir yaklaşım olmuştur. Bu noktadan hareketle, özellikle modernizm ve öncesi, fotoğrafların özgünlüğe ilişkin, mitleştirilmiş 'biriciklik' kavramının gündeme gelmesi, kopyayı ve yeniden üretimi tartışmaya açmaktadır.**

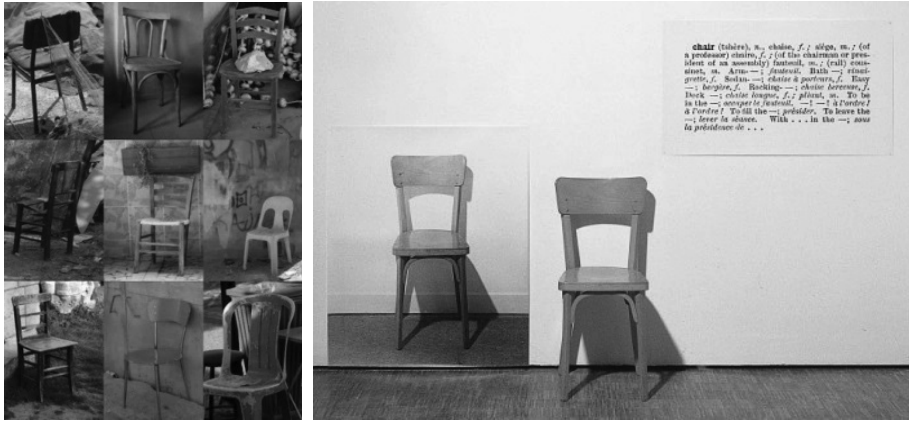


**Görsel-28- Özgün çalışmalar: "Kötü su çocukları öldürüyor" başlıklı Unicef Afişi.(her gün 4000 çocuk kirlı su ve bu suların neden olduđu hastalıklar sonucunda ölüyor!)- Görsel- 29-Kulaklık kullandığınızda arabalara dikkat edin!**



**Görsel -30-**Adidas firması, rakibi Nike firmasından beklenen tasarımı kendisi gerçekleştirmiş (Nike, Yunan Mitolojisinde çok hızlı koşma ve uçma yeteneğine sahip "Zafer Tanrıcısı"dır.)

Bir 'sandalye' imgesi birçok kişide farklı olabilir; kimisi işindeki, kimisi evindeki kimisi bir kahvedeki sandalyeyi düşünce yoluyla elde eder, kimininki detaylı, kimininki sadece dört bacağı, oturma yeri ve sırtlığı basit çizgilerden ibarettir. Sonuçta herkesin sandalye imgesi değişik ama temelde sandalyeye özgü temel özellikler aşağı yukarı aynı olacaktır. Yani burada imge bir tür 'kılavuzluk' görevini üstlenmektedir.



**Görsel-31-**Fotoğraf: Cüneyt Gök- "Muhtelif Sandalyeler" **Görsel-32-**Joseph Kosuth' 1965 tarihli "One and Three Chairs" adlı Kavramsal Sanat çalışmasında, bir sandalyenin kendisini, kopyasını(imajını) ve niteliklerini aktaran ansiklopedik bilgisini sergiler. Birden fazla temsil düzeyinin oluşu bu çalışmaya daha farklı bir boyut kazanır. Görüntüde nesnellik, imgede ise öznellik söz konusudur.

**Sanat ve temsil** Sanat ve tasarım bir olgu olarak binlerce yıldan beri varlığını sürdürürken; düşünce merkezinde ve bir bilinç çerçevesinde belli bir düzen içinde, bir amaca yönelik gerçekleştirilen, eylemler ve bunun sonunda ortaya çıkarılan ürünler ile hayat bulur. Sanatsal imgeler, insanın varlıkla kurduğu iletişimden soyutladığı nesnel dünyanın öznel tasarımlarıdır. İnsan, nesnel gerçekleri algıları yardımıyla imgelere dönüştürür. Mevcut bilgi ve deneyimin yeniden sentezlenmesi olarak tanımlayabileceğimiz yaratıcılık; bilginin yeniden üretilmesi ve yeni ürünler, düşünceler ortaya koyulabilmesidir. Bu süreçte zihnin tüm yetileri, düşünme ve düşünceler ile imgelem etkileşim halindedir.

'Temsil'i, genel hatlarıyla bir şeyi belirgin özellikleriyle yansıtmaya, simgeleme olarak yorumlayabiliriz. Temsil, dolaylı ve sembolik bir yapı içinde gerçekliği göreceli olarak aktarabilir. Temsil, varlıkların, nesne ve durumların, duyguların, düşüncelerin ve olguların yerine geçebilecek bir aktarım, bir aracılık durumudur. Dil, sanat ve kültür gibi alanlar aktarım aracılığını üstlenen temsil alanlarından bazılarıdır.

"İlkel insan bir olayı sembolik olarak göstermek ile o olayın gerçekleşeceğini sanıyordu. Çoğalmaya, düşmanın ölümüne, ölümden sonra yaşamaya, kötü ruhların kovulması ve yatıştırılmasına karşı duyulan kuvvetli istek uygun bir sembolün yaratılmasına sebep oluyordu."<sup>17</sup>

Antik Çağ'da, Anadolu Tanrıçası Kybele'nin, hemcinsi, kopyası Efesli Artemis heykeli (*Artemis Polymastos*, çok göğüslü Artemis), boynundaki gerdanlığın altında bulunan dört sıra halindeki onlarca memesi ile doğurganlığı, bereket ve bolluğu temsil etmiştir. Bununla birlikte; başında şehirlerin koruyucusu olduğunu sembolize eden üç katlı kule biçimli tapınak temsili, ensesinde bakireliği sembolize eden dolunay biçimli bir disk, alnında ise ay tanrıçası olduğunun işaret eden bir hilal bulunmaktadır. Yine heykelin üzerinde bulunan aslan, boğa, keçi, grifon, sfenks ve arı kabartmaları ise doğa üstündeki egemenliğini simgelemektedir. Sanat tarihinin farklı dönemlerinden farklı örnekler, temsilde inançlardan, düşünsel yapılarından, toplumun sosyo-kültürel, siyasal ve ekonomik değerlerinden nasıl beslenildiğini ve etkilenildiğini göstermektedir.



**Görsel-33-** Efesli Artemis heykeli (Efes Müzesi) **Görsel-34-** Marcel Duchamp'ın hazır yapım nesnesi, takma adı Richard Mutt imzasıyla pisuvar "Çeşme" ilk kez sanat yapıtı olarak sergilenmiştir. (1917) Duchamp'ın bu çalışması "sanatın, sanatçının sanat olarak tanımladığı herhangi bir şey olduğu" yolundaki felsefesine bir örnektir. (Modern Sanatlar Müzesi, New York)

"Sanat, 'estetik modernizm' ile birlikte 19. yüzyılda kazandığı özerkliği terk ederek çağdaş hayatın anlamlandırılmasında ve çağdaş öznelerin inşasında işlevselleşir. Kültüralizme eklenir"<sup>18</sup>

Modern çağ kendi dinamiklerinden yeni bir toplum biçimi yaratırken, geleneksel anlayış terk edilmiş, öncü, avangard ve eleştirel bir temsil anlayışını kurmuştur. Öne çıkan 'özgünlük' ve 'bireysellik' kavram-

<sup>17</sup> Herbert Read, *Sanatın Anlamı* (İstanbul: Hayalperest Yayınevi, 2014), 32.

<sup>18</sup> Ali Artun (der.), *Çağdaş Sanat ve Kültüralizm* (İstanbul: İletişim, 2015), 17.

ları içinde 'Modernizm' sanayileşen toplumun estetiğidir. Ekonomi ve sanata, kültürün bütün alanlarında görülen hızlı bir değişimin sonucu olarak modernizm sonrası anlamına gelen 'Postmodern' dönemde ise küreselleşme, eklektizm, melezeleşme, parçalanma, parodi, pastiş, ironi gibi kavram ve olgular, zaman ve mekanın ayrılması, geçici olanın, anlık ve tüketime dayalı -gündelik ve güncelin temsili- sürekli olarak 'şimdi'nin temsili kuralı bir yapı içerisinde öne çıkmıştır. İnsan tarihi bu güne, yaşanan ana indirgenmiştir. Postmodernizmi bir akım olmaktan çok eleştirel bir tutum olarak değerlendirebiliriz. Postmodern temsilde, her türlü malzeme geleneksel malzemelerin yerini almış, gündelik ve endüstriyel, kitsch nesnelere, kavramsal temsil biçimleri, pop sanatın temsil biçimleri kullanılmıştır. Postmodernizm bir çeşit alıntı ve derleme estetiğidir. Postmodernizm ile büyük anlatılar devri bitmiştir. Böylelikle sanattaki yüce estetiğin terk edilmesi söz konusu olmuş, aynı zamanda modernizmin yüksek kültür algısı yıkılmış, yüksek sanat bitmiştir. Estetik ise muğlaklaşmıştır.



**Görsel-35-** He Xiangyu'nun deri heykeli ", Tank Project"(2011-13)- Muhalif sanat "farkındalık yaratma", toplumsal çelişkilere "dikkat çekme", seyircinin algısını "ters yüz etme" üzerine sistemin karşısına eleştirel bir ifade estetiğiyle çıkar.  
**Görsel-36-** "Rest Energy"-1980-Marina Abramovic ve Ulay performansı...

Mimetik ve tek anlamlı bir eser olarak temsil düzeneğini kullanan sanat yapıtının izleyicide yaratacağı duyum ve etki önceden belirlenir. Temsil mantığı, yapıtın anlamı ile seyircide yarattığı etki arasında süreklilik içeren bir bağ olduğunu varsayarak işler. Buna göre; seyircilerin düşünsel yapıları ve beklentileri farklı bile olsa, aynı şeyi algıladıkları ve aynı anlama ulaştıkları varsayılmaktadır.

Postmodernizmde anlam yapıt üzerinden değil, alıcı üzerinden temsil edilir olmuş, artık mekan temsili bir aracı değil, yapıtla etkileşimli ve hatta çoğu zaman kendisi de bir yapıt olarak amaçlanmıştır.

Sanatın, salt imge aracılığı ile değil, aynı zamanda nesnenin kendisi ile ya da hazır yapımlar nesnelere ile ortaya konması, yine postmodernizm ile bedenün çeşitli durumlarının; beden ve gövdenin bir sanat nesnesi gibi sunulması yeni temsil biçimleri olarak karşımıza çıkmıştır. 1960'lardan itibaren sanatta bedenün ön plana çıkması Performans Sanatı, Fluxus, Happening gibi akımları doğurmuştur. 'Performans ve Beden Sanatları'nda özne ve odak noktası çoğunlukla bedenün kendisidir. Sanat eserlerinde anlamın beden üzerinden aktarımı, insan bedeninin doğrudan sanatçı için araca dönüştürür. Öznenin yer aldığı mekan ise performans sanatının vazgeçilmez bir unsuru olarak bedenün tamamlayıcı bir parçası haline gelmiştir.

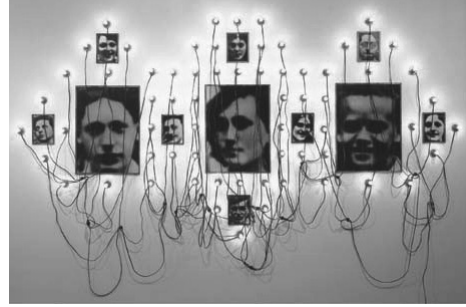
**İmge, Fotoğraf, Sinema: Gösterme ve Anlatma** İlk çağlardan bugüne insanlar gerçekliği her zaman farklı şekilde algılamıştır; çünkü gerçek sürekli olarak değişir. Kültürlerin değişimi, imgelerin ve imajların söylemlerinin değişimini ve onlarla yüz yüze geldiğimiz ortam ve koşulların değişimini de beraberinde getirir. İmgeler ve imajlar sürekli güncellenir, başka şeylere eklenir, eklenir, iletişim içinde yeni etkileşimlere girer. Fotoğraf ve film gerçekliğin iki kayıt aracıdır. İkisi de gerçekliği kullandığı teknoloji ve teknikten dolayı yeniden sunar. Gözümüzle algıladığımız dünya ile sinematografik ve fotografik imgelerden bize yansıyan dünya arasındaki fark sinematografik ve fotografik imge ve imajların –miş gibi yapmalarıdır. Sadece gerçekliğin imajlarını kullanarak farklı bir gerçeklik kurgularlar.

Fotografi, sadece imajlar sunar. Fotografik imaj, sadece bir imaj ve bir simgedir. Ancak, bu simgeler bir araya gelip dil kurmazlar. Fotoğrafın gücü resimden farklı, nesnelere olduğu gibi gösteren mercekten kaynaklanmaktadır. Objektifin arkasındaki göz ise makine aracılığıyla baktığı objeye ege-men olur. 'Fotografik görüntü' nesnenin kendisi olmuştur ve nesne zamandan ve uzaydan soyutlanmıştır. Fotoğrafa baktığınızda gerçeklik ön plana çıkar. Her fotoğraf gerçek nesnelere kullanarak kendi gerçekliğini yaratır ve aktarır. Bu durum gerçek dünyadaki nesnenin fotoğrafta yansıtılmasıdır. 'Gösterge' kendi nesnesini görüntü olarak yansıtır.

Görüntülerin gerçek içeriği çoğu zaman belirgin olarak yansıtılan nesnelere aittir. Zaman ve hareket bağlamında gerçekliğin temsili ve kaydı olan fotoğraf; benzeşimleri ve zıtlıkları kullanarak belge olma özelliğinin ötesine geçip daha derin bir anlam kazanır; hikaye anlatır. İçinde yaşadığımız dünyayı nasıl algıladığımızı, kavradığımızı gösteren çerçe-velemeler ve çerçeve içi düzenlemelerdir. Seçiciliğimiz, ger-çeği kurgulamada kendi görüş, yaşama bakış ve yorumlayış biçimimiz – çekilen iki fotoğrafın içeriği aynı olsa da – biçim-sel farklılıkları ile her fotoğrafı 'biricik' yapar.

### Hikaye Anlatma

Her görüntü tek başına bir anlam taşıırken başka görüntülerle birlikte olduğunda yeni yan anlamlar üretilmesini sağlar.



**Görsel-37-** Ressam, fotoğrafçı, yazar, yönetmen, heykeltıraş ve yerleştirme sanatçısı Christian Boltanski, tekil olan fotografik imgeyi insanlık durumuyla ilişkilendirir ve bunu yaparken fotografik imgeye hiçbir yazı eklemeyiz. Eserlerinde sık sık ölüm, hafıza ve kaybediş temaları, bireyin önemi ve kimliğini kaybetmenin verdiği mutsuzluk kavramları üzerinde duran sanatçı "İyi bir sanatçı başkalarının da kendilerine ait olduklarını düşündükleri öyküler anlatır" diyor. Yukarıda Boltanski'nin yerleştirmesinde ölüm ilanlarından ve gazetelerden aldığı fotoğraflar



**Görsel-38-** Boltanski'nin tam tersi bir biçimde fotoğrafa metin ekleyen Duane Michals "Bu fotoğraf kanıtımdır". Michals'ın çalışmasında fotografik imgeler ile yazı arasında yeni bir ilişki kurulmuştur ve fotoğrafa baktığımızda dondurulmuş o ana bakıp olduğu gibi görünen inaniyorken altındaki yazı bunu farklı biçimde destekler. Böylelikle görüntü ile metin arasındaki savaş yerine ikisi birlikte belli bir anlamı destekler ya da yeni yan anlamlar üretilmeyi sağlar hale gelir. Kadın adama sarılmış... İkisi de bir odada, yatağın üzerinde oturuyor ve objektife doğru bakıp gülümsüyorlar. Fotoğrafın altında başlıkta "Bu fotoğraf kanıtımdır" yazıyor! Altında ise: "Öğleden sonraydı, aramızdaki her şey çok iyiydi ve beni kucaklıyordu ve öylesine mutluyduk. Öyle oldu, sevdi beni... Siz kendinize bakın!"

Bu çalışmada bir yazı olmasa farklı okumalar yapılabilir ve her okuma sanatçının bildiği gerçeğe bizi yaklaştırabileceği gibi bizi gerçekten uzaklaştırabilir de... Fotoğraf nesnedir ve nesnellik görelidir. O zaman yazılı ve görsel imgeler gerçeği bütünlemek için kullanılmıştır diyebiliriz. Michals'a eleştirilenler tarafından 'kameralı ozan' yakıştırmasını yapılmıştır. Güzel bir görüntü elde etmekten çok psikolojik çözümler üzerinde duran ve görünmeyen şeylerin fotoğrafını çekmeye uğraşan Duane Michals, fotoğrafa 'öykü sekansı' kavramını dahil etmiştir.

Farklı biçimde Gregory Crewdson'un fotoğraflarında da hikayenin oluşabilmesi, kurulabilmesi için gösterilen şeylerin dışında kalanların izleyici/okuyucu tarafından tamamlanması gerekmektedir. İlk bakışta bir sinema filminin dondurulmuş bir karesi gibi görünen fotoğraflarında gerginlik, korku, yalnızlık, izolasyon, tekinsizlik, yabancılaşma hâkimdir. Açık kompozisyon dediğimiz; bizi kadrajın dışına yönlendirme (kadraj dışı alan kullanımı), mekan kullanımı ve kavramsal içerik, tek tek kurgulanan tema, ışık bizi bir 'bilinmeyen'e, bir 'alaca karanlık kuşağı'na götürür. Yersiz olan bir şey, kendine ait olmayan bir dünyaya yerleştirildiğinde kendi etrafını tekinsizleştirdiği gibi aynı zamanda kendini de tekinsizleştirir. Zizek'in de belirttiği gibi yatay ve düz olan (lineer) anlatım birdenbire dikey konuma geçer (lineer olarak ilerlemek yerine hikayenin kendisi dışındaki diğer olasılıklar gözden geçirilir ve izleyen yeniden düşünür). Crewdson, post-produksiyon aşamasında gerçekte sahnede olmayan nesne ve görsel efektleri ekler. Devam eden bir hikayenin akışından bir kesit olan fotoğraflar, eksik birer cümle gibidir. Bir hikaye anlatır ama hikayeyi fotoğraf okuyucusu tamamlar. Merak, hikayeyi tamamlaması için okuyucuyu bir uğraş içine sokar. Fotoğraf zamanı enlemesine keser ve o anda gelişmekte olan olay ya da olayların kesitini açığa çıkarır. Zaman kesiti yeterince genişse, rahat incelenebiliyorsa; olayların bağlantıları ve ilişki içinde birlikte varoluşlarını anlama imkanı verir.



**Görsel -39-** Tekinsizlik genel olarak Crewdson'un fotoğraflarında en hâkim etkidir. Tema, kavramsal içerik ve anlatı oluşumu birbirleriyle varoluşsal bir şekilde içi içe geçmiştir. Crewdson'un Alfred Hitchcock, David Lynch ve Stephen Spielberg gibi yönetmenlerden etkilendiği açıktır. O da Lars Von Trier'i etkilemiştir.



**Görsel-40-41-** Lars Von Trier'in -"Melancholia"filminden...



**Görsel -42-**Çalışmaları çoğunlukla fotoğraf serilerinden oluşan ve duygu, düşünceleri iletmek için metin içeren tarzı Duane Michals'ın kendine özgü bir çalışma bütünü oluşturur. 'Chance Meeting' Fotoğraf serisi -1970





**Görsel-43-**Norveç asıllı İngiliz Grafik Sanatçısı Alan Parsons Project, Pink Floyd gibi birçok ünlü grubun albüm kapak fotoğraf ve tasarımlarına, kliplerine imza atan Storm Torgerson'un tasarımları kendi gerçeküstü unsurları ile oldukça dikkat çekicidir. Bazı çalışmalarında açıkça Sürrealist sanatçıların, Salvador Dali, Rene Magritte etkisini; esin ve göndermelerini görebiliriz. The Cranberries – Bury the Hatchet (1999) albüm kapağı, **Görsel-44-** Torgerson'un Alan Parsons "Try Anything Once" albüm kapağı. **Görsel-45-** Magritte'in "Golconda" isimli çalışması.

'Fotografik gerçek', dolaylı bir gerçektir. Görüntünün aygıt aracılığıyla üretilmesi ve alımlanması, gerçek dünya ile kişi arasında fotoğraf makinesi, objektif – mercek film ve bazı teknik değişkenler girmesi görüntünün kişinin seçimleriyle ve aygıtın yardımıyla kaydedilmesi gerçeği yeni bir yorum ve farklı bir sunuma getirir. Burada asıl olan hangi imgelerin hangi amaçla seçildiğidir.

İmge, benzetme (*analogy*) yoluyla gerçek dünyada bir nesneyi belirten biçimleri söz konusu eder. Gerçek nesneden daha güzel ve daha etkili biçimde gerçeği gösterge olarak yeniden oluştururken görsel algıya bağlı bir değerlendirme ve yorumlamaya tabi tutulurlar.

Üç boyutlu gerçeğin fotografik yeniden sunumunda iki boyutlu bir düzleme aktarılmasıyla yeni bir gerçeklik söz konusu olur. Diğer yandan zamanda ve mekanda varoluşun tanıklığını yapan göz bu gerçekliği destekler ve güvenilir kılar.

Teknolojik gelişmeler, imgeleri kolaylıkla, çabuk ve ucuza çoğaltma yöntemleri olan fotokopi, polaroid, video gibi olanakların yaygınlaşmasını sağlamış, günümüz sanatçıları etkileyerek, fotoğrafçıların bir kısmını artık özgün kare yakalama çabasından çok, belli bir düşüncenin ürünlerini, var olan veya yeni imgeleri kullanarak, kavramsal fotoğrafçılık içinde projeler üretmeye yönelmiştir. Dijital Fotoğrafın ortaya çıkışı ile 'dijital imge' artık çıplak gözle görünür bir materyalden yoksun ve malzeme ile bütünleşmiş ilişkisi ortadan kalmış bir biçimde var olur. Dijital imge, kolaylıkla müdahale/manipüle edilebilir, sayısal – matematiksel ve farklı ortamlara aktarılabilir hale gelmiştir. Dijital fotoğraf imgesi klasik anlamda analog fotoğrafı taklit eder ki; gerçeklik anlayışı işte burada sekteye uğrar. Buradan sayısal oluşu ile görüntü üzerinde her türlü işlemin yapılabileceği, yapılan her türlü işlemin ise görüntüyü değiştireceği anlamını çıkartabiliriz. Dijital öncesi fotoğrafçılıkta da görüntülerle oynanmaktaydı. Deneysel, biçimsel olan ya da olmayan yaklaşımlarla içeriğe önem veren müdahaleler, fotomontaj sayısal fotoğraf öncesinde de mevcuttu. Şimdi ise bu müdahaleler ortam değiştirmiş ve işlemler kolaylaşmıştır. Gerçeklik ve güvenilirlik sekteye uğrasa da toplumsal gerçekliğin farkında olmayan kitleler tarafından fotoğraf tüketiminin artışı katlanarak devam etmektedir. Sanal dünya tüketim kültürünün bir parçasıdır ve fotoğraf da bu dünyada yerini almıştır.

Tüketim kültürü ve ideolojisi ile biçimlenen 'gösteri' çağında 'aura', imgelerle yeniden yapay yollarla yaratılmaya çalışılmaktadır. Geçmişin kutsal törenlerinin yerine geçen ve görselliği kurgu, dekor, ışıklandırma

gibi yöntemler kullanarak yeniden oluşturan sinema, TV gibi araçlara günümüzde bilgisayar teknolojileri ile bilgisayar oyunları ve neredeyse vücudumuzun yeni bir uzvu haline getirdiğimiz akıllı telefonlar eklenmiştir.

Bir nesnenin imgesinin retina üzerinde oluşturduğu izlenim saniyenin sekizde biri gibi bir süre daha kalıcı olduğunun kanıtlanmıştı, ardından "Mark Roget, 1825'te bir çitin dikey çubukları arasından görülen tren tekerlekleriyle ilgili gözlemlerini yayınladı"<sup>19</sup>. Yaptığı araştırmalar sonucunda; insan gözü tarafından algılanan görüntülerin o görüntünün görülme süresine bağlı olarak çok kısa sürede daha görülüyormuş (ağ tabaka üzerinde kalıyormuş gibi) etkisi yarattığını 'ağ tabaka izlenimi' olarak kaydetmişti. Ama sinema, sonuçta bir göz aldanması, yanılsaması ya da kusuru sonucu değil – deneysel psikologların çalışmaları sonucunda keşfettikleri – anlık görüntülerin duyarlı bellek denilen beynimizin bir başka bölümünde oluşması sonucunda ortaya çıkmıştır. Göz algısı kesintisiz değildir, düzenli olarak kasılıp açılmasıyla aldığı görüntüleri duyarlı belek üzerindeki görme merkezine iletir ve burada görüntülerin birleşmesiyle devinim algılanır. Sinema, gözün doğal algılama mekanizmasına dayanır.

Görünürde hareket; nesnelere gelen uyarıcıların duyu organları üzerinde hareket etmediği halidir; yani gerçekte bir hareket olmadığı halde hareketli olarak algıladığımız birçok durum vardır. Sinema ve TV'de gördüğümüz 'Stroboskopik hareket' de bir 'görünürde hareket' tir.

İmgenin 'görüntü' sözcüğü ile çok yakın bir ilişkisi vardır. Kant'ın 'mekansal – zamansal kaydetme' olarak tanımladığı 'görüntü', 20.yüzyılın ikinci yarısından itibaren, özellikle TV'nin gelişimi ile ve dijitalizm ile yeniden tanımlanmış, yeniden üretilip tüketilen, sınırsız çoğaltılabilen bir ortam bulmuştur.

"Görüntüler anlamlı yüzeylerdir. Birçok hallerde dışarıda olan bir şeyi gösterirler. Zaman ve mekan ile ilgili dört boyutu soyutlayarak; iki boyutlu bir düzleme indirger ve bizim için düşlenebilir olan bir şeyi tasvir etmek için kullanılırlar. Dışarıdan alınan ve zaman/meکان düzeyinde yapılan bu soyutlama ve söz konusu soyutlamanın tekrar 'dışarıya' yansıtılması gibi bir kapasite 'görüntüleştirme' (*imagination*) olarak tanımlanabilir."<sup>20</sup>

Görüntü, fizikte herhangi bir nesnenin mercekle, ayna gibi araçlarla oluşturulan biçimi olarak tanımlanırken optik araçların kullanılmaya başlanmasıyla birlikte görme artık yalnızca dış dünyanın bir temsili olmanın ötesinde gerçekliği ve algılarımızı da değiştiren, 'yanılsama'yı görmenin bir parçası haline getiren, bir olgu olmuştur.

Aristoteles'in *mimesis* kavramı (doğa ve insan davranışının sanatta taklide dayanan temsili) sinemasal gerçekliğin de temel çıkış noktasını oluşturur. Kendi zaman ve mekanı kendi diliyle ve kurgu yoluyla oluşturan sinemada durağan imgelerin yerini hareketli imgeler almıştır. Sinemanın anlatım araçlarının yardımıyla yaratılan gerçeklik günümüz teknolojisi ile daha da farklı bir boyut kazanmıştır. Mimetik sanatlar yaşadığımız evrenin bir simülasyonunu kurmaya çalışır. Sinemadakinin diğer görsel sanatlardan farkı, hareketli resim ve de farklı zamanlı ve konu olarak da farklı olayların kurgu ile bir araya getirilebilmesi gibi özellikleri sonucunda, çok katmanlı bir dil kullanabiliyor olmasıdır.

<sup>19</sup> Jonathan Cray, *Gözlemcinin Teknikleri: On Dokuzuncu Yüzyılda Görme ve Modernite Üzerine* (İstanbul: Metis, 2004), 119.

<sup>20</sup> Vilem Flussers, *Bir Fotoğraf Felsefesine Doğru* (İstanbul: Haylabaz Yayınları, 2009), 3.

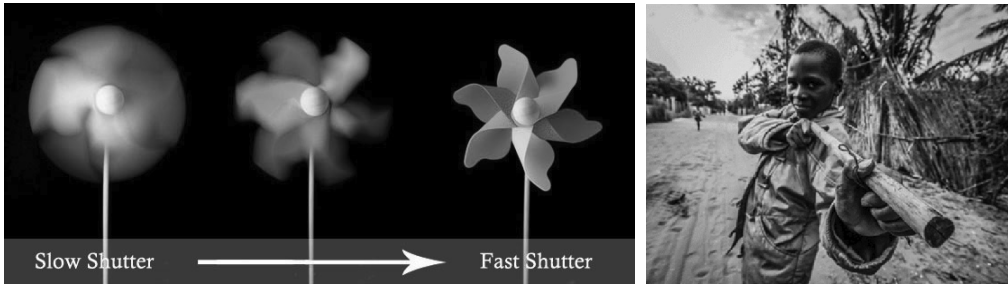
Bir film yazım, çekim, yönetim ve yapım aşamalarında; senaryoda ve de sinemaya ait her noktasında insana dair bir anlam üzerinden çalışır. Sinema obje gösterimi, hareket, renk, kurgu gibi özelliklerinin yanı sıra, resimdekinden daha farklı bir gösteren/gösterilen ilişkisine sahiptir. Fotoğrafın icadıyla resmin gerçekliğinden kurtulan insan, tek kare fotoğrafı ardı ardına kareler halinde, gerçek yaşamdaki gibi hareketlendirip, çekimlerle bir dil oluşturmuştur.

İki boyutlu alanından dolayı bir imge sanatı olan ve görüntü dilini kullanan sinema ve TV'de; normal şartlarda 'gerçek dünya' da güneşin doğuşu sonucunda sabah olmasından ve horozun ötüşünün sabahın habercisi olmasından farklı olarak görüntülerden yeniden kurgulanan zaman ve mekan içinde bir 'büyü dünyası'ndan bahsedebiliriz. Aynı filmi her seyredişinizde bu büyü yeniden tekrarlanır. Bu dünyada horozun ötüşü güneşin doğuşunun nedeni de olabilir, güneşin doğuşu horozun ötüşünün nedeni de sayılabilir. Kısacası; horoz öttüğü için sabah olması bu büyü dünyasını yansıtmak için tam örneği teşkil eder. Bu yüzden sinema ve TV'nin, filmlerin, dizilerin ve reklamların yarattığı gerçek dünyadan farklı dünyanın görüntüleri; müdahale edilmiş, kurgulanmış bir yeniden sunumdur. Perde de ya da ekranda her şey gerçek yaşamda hiç olamayacağı kadar mümkün olabilir. Filmsel zamanın yaratılmasında çekimde kullanılan merceklerin türü, kameranın saniyede kaydettiği kare sayısı, sesin kullanımı ve kurgu teknikleri farklı zamansal algılar oluşturabilir. Sinema da filmin çatısını oluşturan zaman olgusunun gerçek hayatta karşılığı yoktur. Sinemasal zaman ve mekanın, gerçek zaman ve mekanla ilişkisi farklıdır. Bunlar, çekimler ve kurgu tarafından belirlenir. Kurgu filmin yapısını belirlerken her görüntü tek başına da derin anlamlar taşıyabilir. Tek tek düzenlenmiş olan parçalar, çekimler (sahnelerin planları) bir araya geldiklerinde anlamlı görsel bir bütünlük oluşturur. Sahnelerinin görsel ve estetik değeri, sembolik anlam ve içeriği, filmin konusu ve anlatmak istediği kavramları, ifadeleri iletebilme adına görsel bir bildirişim aracı rolü oynar.

Bir ifade aracı olarak kameranın yapabildikleri neredeyse sınırsızdır. Örneğin; fotoğrafta düşük örtücü hızları (*obtüratör* değerleri) kullanarak görüntünün oluşma süresi uzadıkça hareketli konunun görünümü farklılaşır, sinemada genel olarak sabit 'shutter' hızı kullanılsa da farklı etkiler yaratmak için hız değişik biçimde kullanılabilir. Görüntülerde bir hareketi gerçekçi biçimde algılamamız ve yakalamamız için saniyede geçen resim sayısının (*frame per second, fps*) 24 kare (TV için 25 kare) olması gerekir. Resim sayısının azalması ya da artması ise bizi farklı bir gerçekliğe götürür. Gerçekte çıplak gözle göremediğimiz detayları, olay ayrıntılarını yüksek hızlı kameralar sayesinde tümüyle görebileceğimiz halde bize sunan sinema ve televizyon teknolojileri, bu görüntüleri *slow motion* okutarak gözün algılayamadığı sürecin tüm evrelerini ve detaylarını yakalamamıza yardım eder. (Hızlı hareketlerin ayrıntılarını gözlemleyebilmek için; görüntü kaydeden kameranın saniyede çektiği kare sayısının fazla, görüntünün gösterim/izleme anında ise normal çekim hızından daha düşük bir hızda kullanılması gerekir). Ağır çekimin kendi içinde bir alt türü kurşun-zamandır (*bullet-time*). *Flowmotion* (akan çekim) olarak da adlandırılır. Ağır çekimde bütün kişi ve nesnelere ağır hareket eder, kamera sabittir ya da kişilerin hızına ayak uydurur. Akan çekim ise donmuş zaman, ağır çekim, normal hızda zaman veya hızlı çekimin iç içe geçtiği, masalimsi bir çekim ve kurgu tekniğidir. Birkaç değişik şekilde uygulanabilir: Tüm kişiler dondurulmuş veya ağır çekimde iken; Kamera hızlı ve hareketlidir, filmin kahramanı normal hızda veya normalden fazla hızda hareketlidir ya da hem kamera hem de filmin kahramanı normal hızda veya normalden fazla hızda hareketlidir. Akan çekimin yapımında *chroma key* yöntemi de sıkça kullanılır. Kişiler değişik hızda oynatılabilmek için aynı sahne birden

fazla kez çekilip chroma key yöntemiyle birleştirilir. Hızlı Çekim (fast motion) ağır çekimin tersidir. Düşük fps değerleriyle çekim yapıp bu görüntüler normal oynatım hızında veya daha hızlı oynatıldığında oluşur. Günümüzde özellikle hızlı kurguya sahip aksiyon filmlerinin arabalı takip, dövüş vb. sahnelerinde tercih edilmektedir. Hızlı çekimin bir başka kullanım alanı da doğal olayların belgesel amaçlı görüntülenmesidir. *Time lapse* (zaman atlatmalı çekim) ise bir sürecin evrelerinin; bir çiçeğin açması örneğinde olduğu gibi zaman zaman (aralıklarla) kaydedilmesi ve sonradan normal bir hızla oynatıldığında sürecin bütünü'nün hızlı bir şekilde görüldüğü bir tekniktir.

Filme gelecek ışığın ve nesne ile kamera arasındaki alan derinliğinin temel belirleyicisi objektifler, kameranın nesneyi algılanan fiziksel gerçekliği ile görebilmesinin 'nasıl'ını ve 'ne kadar'ının belirleyicisidirler. Odak uzaklığı daha geniş görüş açılı objektifler, çok daha abartılı derinlik algılamasına ve daha büyük çizgisel boyutlamaya neden olurken, daha uzun odaklı ve daha dar görüş açılı objektifler ise derinlik algılamasının daha az önemli kılınmasına yol açarlar.



**Görsel-46-**Shutter-Optüratör(örtücü) hızı arttıkça hareketi dondurmak mümkün olur. **Görsel-47-**Geniş açılı bir objektif kullanımında konunun objektife yakın bölümü abartılı bir biçimde büyük görünür ve deformasyona uğrar, konunun köşelerinde ise kırılma, bükülme yaptığı (distortion) görülür.

Kamera ve film ontolojik yapıları gereği görüntüyü sınırlarlar; görüntü objektifin genişliği ve filmin boyutu ile sınırlıdır. Kamera doğası gereği öznel ve nesnelleştirici bir yapısı vardır. Yönetenin ve yönlendirenin görmek istediğini görür.

Uzam, içinde görüntünün yerleştiği çerçevedir. Sanat eserindeki uzam (mekan) duygusunun büyük ölçüde görsel öğeler arasındaki ilişkiden doğduğu söylenebilir. Mekan, nesnelerin birbirleriyle ilişkilerine dayanarak zihnimizde yarattığımız soyut bir kavramdır. Çizgiler, şekiller, renkler ve tonların kullanılış şekilleri, izleyicinin kafasında uzamın nasıl oluşacağına doğrudan etki eder. Örneğin çizgilerin yatay, dikey veya diyagonal kullanılışları, tonlardaki ya da renklerdeki değişimler uzamın yassı ya da derinlemesine algılanmasına sebep olur. Renklerin 'kontrast' olarak kullanımı uzamın daha büyük algılanmasına yol açar. Uzamı 'belirli' ve 'belirsiz' uzam olarak birbirinden ayırırız. Uzamın tanımlanabilmesi için görsel referanslara yani nesnelere gereksinim vardır. Ancak onları kafamızda bir uzay parçasının içine yerleştirecek ipuçlarını algıladığımızda mekan kavramı da oluşur.

Mekanın kavranamaması anlama güçlüğüünün yanı sıra endişe, korku, gerilim, sıkıntı yaratan bir öge olarak da karşımıza çıkmaktadır. Bu yüzden sinemada bu etkiler yaratılmak istendiğinde, mekanın kavranmasını güçleştirecek çekim teknikleri bilinçli olarak kullanılır.

Yetersiz bir ışık, sis gibi görmeyi kısıtlayıcı etmenler veya üzerine düştüğü nesne ya da mekan unsurlarının tanımlanmasına olanak vermeyen tek yönlü ve aşırı kontrasta neden olan ışık çeşidi; gölgelerin görsel karmaşayı arttırıcı bir şekilde kullanımı ya da tümünden gölge yoksunluğu (nesnenin üçüncü boyutunu ortaya çıkaran, girinti çıkıntılarını görünür kılan 'bağlı gölgeleri' nesne tanımlanmasında, nesnenin mekan üzerine düşen 'atılmış gölge'si ise onun mekanda konumlanmasına önemli katkılarda bulunmaktadır); alışlagelmedik veya izleyicinin kendini konumlandıramadığı, yani olayı nereden gördüğünü kavrayamadığı bakış açıları, ayırt edilemeyen ton, doku veya renkler, tanımlanamayan büyüklükler, oranlar; yansımalar, ışık kırılmaları, görme süresinin azlığı, bütünlüğü sağlamaktan yoksun bir kurgu veya çok hızlı kamera hareketleri gibi uzamı belirsiz hale getiren pek çok unsur olabilir. Uzamı belirsiz hale getirmek, özellikle meraklandırmak, gerilimi arttırmak ya da çağrışımlar yoluyla düşündürmek amaçlı bir kullanımdır.



**Görsel -48-**Tele objektifle (uzun odaklı ) azaltılan alan derinliği. **Görsel-49-**Alan derinliğini arttırmak için kısık bir diyafram değeri seçilmesi (Alan Derinliği, film düzleminde farklı uzaklıklarda bulunan konuların net olarak alınabildiği bölgeyi ifade eder). Kullanılan negatif ve pozitif alanların miktarı, figür ve fonun ya da ön planla arka planın ilişkileri aracılığıyla derinliği yaratabilir. Tüm bunlar imgelerin temsil edilmesi, sunulması ve anlamlandırılmasında önemli unsurlardır.(Fotoğraflar: Cüneyt Gök)

Boş uzam bazen tehdit eden bir unsura dönüşebileceği gibi çoğu zaman, dinginlik, huzur gibi duygulara eşlik eder. Pozitif alanların yoğun bir şekilde kullanıldığı dolu uzamda, boş uzamın tersine, darlık, sıkışıklık, karmaşa gibi etkiler elde edilir. Nesne kalabalığı tedirgin edici, dikkatleri hep ayakta tutan bir unsurdur. Pozitif alan kalabalığı düzensiz olduğunda gerilim ve kargaşa, bir düzene uygun olarak bir araya geldiklerinde ise birliktelik, düzen ve güç duyguları hissedilir.

Görsel taklidin içinde yakın çekim bir kaya parçası dağı andırabilir, dalgaların biçimi ovalara benzetilebilir. Bazen ışıkla detayları kaybedilmiş, gölgeyle gizlenmiş, farklı bir açıyla, objektifle deforme edilmiş ya da çok yakın plan bir görüntüsü, o nesnenin, canlının tam olarak algılanmasını güçleştirir. Net alan derinliği kullanıldığında her şey net ve belirgin olabileceği gibi dikkat çekilmek istenen konuya netlik verilip arka planlar (mekan ve nesnelere) belli belirsiz, netsiz bırakılabilir.

Gerçeği belli ölçüde bozabiliriz ama nesnelerin görünümünü onların tanınmasına engel olacak şekilde bozduysa anlam çıkarılamaz (eksik ya da farklı anlamlandırılabilir). Sinemada ses ve renk gibi öğeler sonuçta daha fazla enformasyon iletir. Bu ve benzeri öğeler anlamlandırma sürecine katkı sağlayarak anlamlandırmayı hızlandırır.

Teknoloji ile gelinen son noktada farklı temaların sinemada görsel temsilinde değişmeyen beden bir gösterge olarak kullanımınıdır. Görsel efektler ve dijital teknolojinin kullanımı, sanal gerçekliğin görselleştirilmesine elverişli bir zemin hazırlamakta, beden, olaylar ve mekanların görsel sunumuna, gerçekte var olmayan görüntülerin, mekanların, oyuncu ve nesnelerin oluşturulmasına da hizmet etmektedir.

Teknolojideki yeniliklerin tüm hayatımızın içerisine nüfuz ederek algılarımızı ve yaşam biçimlerimizi değiştirdiği gerçeğiyle birlikte, yeni bin yıla bir kala, hem işlediği konu hem de teknikleri açısından bir kırılma noktası olan *The Matrix* (1999) filmi örneğinde; kendini 'özne' zanneden insanların makineler için birer 'nesne' olduğu ve bu makinelerin insanların özleri sayesinde kendileri besleyip enerji üreterek geliştiklerini, aslında gerçek sandığımız her şeyin bir çeşit 'illüzyon'- makineler tarafından yaratılmış bir sanal dünya olduğunu - görmeye ve anlamaya çalışmıştık.

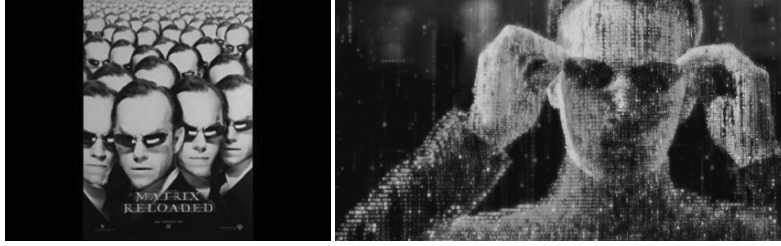


**Görsel-50-** Wachowski Kardeşler'in yönettiği *Matrix* (1999). Chroma key (greenbox) tekniği ve oyuncuların etrafını saran fotoğraf makineleri



**Görsel-51-** Andy Serkis- "*Dawn of the Planet of the Apes*"-İnsan modelinden maymuna Motion Capture tekniği ile elde edilen ve işlenen görüntüler... Motion capture, motion tracking, mocap veya türkçesiyle 'Hareket Yakalama', daha gerçekçi bir 3 boyutlu modelleme için insan, hayvan veya bitkilerin üzerine hareketi sırasında kayıt yapabilme özelliğine sahip cihazların yaptıkları kaydı dijital ortama aktarması işi olarak tanımlanmaktadır.

Wachowski kardeşlerin yazıp yönettiği bilim kurgu filmi *The Matrix*'in yarattığı etki ve başarıda ele aldığı 'özne – nesne kayması' olgusunun payı büyüktür. Günümüzde, benzer biçimde dijital dünyanın, internetin karşısında; daha doğrusu insanların kendileri için ürettikleri nesnelere karşısında birer nesneye dönüşme sorunu söz konusudur.



**Görsel-52-53-**Özgür iradesi ile kendi kaderini belirleyen Neo ve virüs olduktan sonra öfkeyle çoğalarak kaçınılmaz sona doğru sürüklenen ajan Smith. Her ikisi de buldukları dünyanın bir yazılım olduğunun farkında... Neo, makineleşen bir insanı, Smith ise insanlaşan bir makineyi temsil ediyor.

İnternet, bilgisayar oyunları, sosyal paylaşım siteleri gerçekte, gerçek hayatta yaşanması gereken birçok duygunun eksikliğinde varlık bulmuş ve varlıklarını sürdürmektedir. Örneğin kişiyi sanal alemde, bilgisayar ortamında temsil eden (savaşçı, şövalye, ya da büyücü vb. olarak) grafik bedenler olarak tanımlayabileceğimiz 'dijital avatar'ları bu sanal dünyada temsil edilme araçlarına dönüşmüştür.

### **Gerçeklik, Hipergerçeklik, Simülasyon**

Bilgi felsefesi (epistemoloji) bilginin kaynağını, doğruluğunu, sınırlarını, niteliğini ve özelliğini ele alır. En temel sorunu bilgiyi bilen 'özne' ile 'nesne' arasındaki ilişkinin nasıl kurulduğudur. Bilen ile bilinen arasındaki ilişkiyi kendine konu edinir. Bilgi, öznenin nesneyi bilme, tanıma ve çözümlenmesi sonucu ortaya çıkar.

Bilgi kuramı, etik, estetik, metafizik, varlık bilgisi (ontoloji) gibi felsefenin ana konularındaki görüşleriyle günümüzde de tartışılan Kant'a göre her bilgide iki bölüm bulunur. Bunlar 'kavram' ve 'algı'dır. İnsan, bilinç sahibi bir varlık olarak dünyayı ve kendisini algılayıp kavrar. Bu kavrayışa 'bilme' adı verilir. Bilgiyi ise; özne (Suje) ile nesne (obje) arasındaki ilişkilerden, duyular yardımı ve yaşam tecrübesiyle çıkarılan sonuçlar meydana getirir. Duyum, akıl, sezgi, inanç, gibi 'akt'larla sağlanan özne- nesne arasındaki bu ilişkide bilen (suje) ile bilinen (obje) vardır.

Gerçek, doğru ve bilgi, özne ile nesne arasındaki üç önemli kavramdır. Gerçek, dışsal nesnelere öznenin algısından bağımsız olarak var olması (dışsallık) ve nesnel gerçekliğin mekan ve zamanda gözlenebilmesi, test edilebilmesi ve nicelik olarak ölçülebilmesi (somutluk) yönleriyle insan bilincinden bağımsız olarak var olmandır.

Gerçeklik, zamanda ve mekanda, somut ve bilinçten bağımsız olarak var olmandır. Gerçeklik zaman ve mekanda aynı anda var olmayı zorunlu kılar. Gerçeklik, doğruluğu sağlayan varlığın bir özelliğidir.

Ernest Fischer'e göre 'sanatta gerçeklik' kavramı, esnek ve belirsizdir. Kimi zaman nesnel bir gerçekliği tanıyan bir tutum, kimi zaman da bir anlatım yolu ya da bir yöntem olarak tanımlanır. "Gerçekliği sadece bizim duyarsızlığımızın dışında, kendi başına var olan bir dış dünyaya indirgememeliyiz. Bizim duyarlılığımızın dışında kendi başına var olan şey maddedir. Oysa gerçeklik, insanın yaşantı ve anlayış yeteneğiyle katılabileceği sayısız ilişkileri kapsar. (...) Bu gerçekliği çok az sanatçının bireysel ve toplumsal görüşü belirler. Gerçekliğin bütünü özne ve nesne arasındaki bütün ilişkilerin toplamıdır; (...) Yalnız olayları değil, bireysel yaşantıların, düşlerin, sezgilerin, heyecanların, hayallerin toplamıdır".<sup>21</sup> Postmodernizm ile 'gerçeklik', kesinlikten uzak ve merkezlessiz olarak, her bağlamda farklı anlamlara sahip olabilecek bir biçimde yeniden tasarlanmıştır. Bilgisayarların gelişimi ile post-endüstriyel üretim şeklinin, Yeni Medya örgütlemesinin ve Postmodernizmin sanat ve düşünsel alandaki etkilerinin, aynı anda etkileşerek geliştikleri söylenebilir. Hem elektroniğin devreye girmesi, hem de bilgisayarların medya yapılanmasını değiştirmesi, başta fotoğraf olmak üzere sinema, müzik, resim ve video gibi geleneksel medyanın üretim biçimlerini de dönüştürmüştür.

"Yeni metinsel deneyimler, öznel (üretici/tüketici tarafları) arasında yeni ilişkiler, bireyin ve topluluğun yeni kimlik deneyimleri ve multi-medya biçimselliğini ortaya çıkarır. Yeni medyayı geleneksel medyadan (gazete, dergi yayıncılığı, radyo, televizyon yayınları ve sinema filmleri) farklılaştıran özellikler ise, dijitallik, etkileşimsellik, hipermetinsellik, yayılım ve sanallıktır"<sup>22</sup>

"Yeni Medya terimi, genel olarak var olan medyayı, etkileşimli olarak, sayısal veriye dönüştürmeye yönlendiren ve bilgisayar aracılığıyla üretim, dağıtım ve iletişim biçimleri olarak tanımlanmaktadır."<sup>23</sup> Yeni üretim, medya üzerinden yansıtılan estetiğin ve fikirlerin de değişmesine neden olurken gerçeklik, göstergeler üzerinde işleyen ve her bir bireyin kendi inançları doğrultusunda çeşitlenebilen bir olgu olarak görülmeye başlanmıştır. Bunun temel nedenlerinden bir tanesi şüphesiz nesnenin ya da olayların görünümünün, nesnenin ya da olayların kendisi gibi algılanmaya başlanmasındaki medyanın aktif rolüdür.



**Görsel-54-** "yeniden çerçeveleme"-*"Re-kadraj"*-Gerçeğin sunuluş biçimi anlamı belirler... Ortadaki fotoğraf gerçek kadraj içinde konunun ve olayın bütünü verirken yeniden kadrajlama ile farklı anlamlar çıkarılabilir.

<sup>21</sup> Ernest Fischer, *Sanatın Gerekliği*, çev. C. Kopan, (İstanbul:Payel, 1995), 114-115.

<sup>22</sup> Martin Lister, *New Media: A Critical Introduction* (New York: Routledge, 2003), 13.

<sup>23</sup> Nazan Alioğlu, *Yeni Medya Sanatı ve Estetiği* (İstanbul: Papatya Yayıncılık, 2011), 13.





**Görsel-55**-Baudrillard, imge gerçeklik ilişkisinin dört aşamadan geçtiğini söylemektedir, ilk aşamada imge, gerçekliğin bire bir (temel bir yansımasından)yansımasından ibarettir. İkinci aşamada gerçekliği çarpıtmakta, olduğundan farklı sunmaktadır(bu, temel bir gerçekliği maskeler ve saptırır). Üçüncü aşamaya gelindiğinde ise imgenin işlevi görünüm yaratmak, gerçek diye bir şey olmadığını "gerçeğini" gizlemektir(bu, temel gerçekliğin yokluğuna işaret eder). Dördüncü durumdaysa, imge artık bir görünüm değil bir simülasyon, kendi kendinin simülarkıdır(bununsa herhangi bir gerçeklik ile hiçbir ilişkisi yoktur; kendi saf benzetisinden ibarettir). Baudrillard'a göre, imge – gerçeklik ilişkisinin koptuğu yerde 'hipergerçeklik' başlar. Gerçeklik fazlalık haline gelir, böylece imgenin gerçekliğe ya da anlama gönderme yapmadan birbirleriyle çiftleştikleri üst gerçekliğe ulaşırız. Bu, bir şeyin gerçekliğini veya gerçek dışılığını, doğruluğunu veya yanlışlığını artık sorguya çekemeyeceğimiz bir alandır. (Appignanesi, Garratt. 2004;30-31)

Hakikat, daha derinlerde ve daha zor kavranabilen bir olgudur. Gerçeği belirleyen süreç ve malzeme ise daha 'somut' gibi görünür. Bu yanılsama ile büyük kitleler gerçeği daha kolay anlar ve daha değerli kabul ederler; çünkü 'o' ele geçirebilir bir şeydir! Hakikati, gerçeği farklı bir açıdan 'görme edimi' olarak düşünebiliriz. Sonuçta ikisi de iç içe geçen 'zaman' faktörü ile birbirlerine bağlıdırlar. Zaman zaman çakışır, zaman zaman ayrılırlar.



**Görsel-56**-Bilgisayarlar teknolojileri ile oluşturulan 3Boyutlu ortamlarda, yaşanan gerçeğe yakın tecrübeler yaşayan birey sanal gerçekliğin içinde VR gözlükler (virtual reality glasses) ile bu tecrübeye fiziksel olarak da katılıyor. Dijital oyunlarla gelişen sanal gerçeklik eğlence sektöründen mimariye birçok alanda kullanılmakta. Sanal gerçeklik deneyimlerine youtube'üzerinden, 3D videolarla ulaşmak da mümkün.

Jean Baudrillard, Simülakrlar ve Simülasyon adlı eserinde Kapitalizmin tüm boyutları ile gerçekliği ve toplumsal hayatı nasıl kuşattığını ele almaktadır. 'Simülasyon' kavramıyla gerçekliğin algısı bir nevi saptırılmış, sanal imgeler gerçeklik kayması yaratmışlardır. 'Simülakr', bir gerçeklik olarak algılanmak istenen

görünüm, sentetik bir biçimde üretilmiş gerçeklik, diğer adıyla 'hiper gerçeklik'dir. Simülasyon; bir makine, bir araç, bir sistem yardımıyla yaratılan, yapay olandır. Gizlemek (*dissimüle* etmek) sahip olunan şeye sahip değilmiş gibi yapmak, simüle etmek ise sahip olunmayan şeye sahipmiş gibi yapmaktır. Olmayan bir zaman ve uzamda (*cyberspace*) gerçekliği yaşıyormuş duygusu uyandırılarak, fenomenolojik açıdan bu gerçeklik yaşatılır.<sup>24</sup>



**Görsel-57**-Ron Mueck'in hiperrealist heykelleri bazen gerçeğinden on kat daha büyük ya da birkaç kat küçük olsa da daha gerçek ve etkileyicidir!

## Sonuç

İmgeler insan üretimleridir, bir işlev ve amaç doğrultusunda üretilirler. Değişen çağ ile yaşam biçimleri ve üretimler nasıl değiştiyse imgeler ve imge üretimleri de değişmiştir. Ancak kültürel kodların anlamlandırılması ile anlamlı hale gelen imgeler görme biçimlerinin değişmesine bağlı yeni anlamlandırmalara tabi olmuşlardır. Önce fotoğraf makinesinin icadıyla nesnelerin görüntülerinin iki boyutlu bir yüzeye kaydının gerçekleşmesi, ardından sinemanın hareketli görüntüleriyle gözün yerini alan optiğin yarattığı yeni görme ve algılama biçimleri mevcut görme ve algılama biçimlerini dönüştürmüştür. Sayısal bir yapıya doğru evrimleşen sinema ve televizyonun, bilgisayarların sunduğu düşler, günümüzde fotoğrafçılık ve telefon sistemlerinin dijitalleşen yapısı hem teknik açıdan, hem de medya ve estetik bağlamında, hem üretim hem de tüketim alanlarında farklı algılar oluşturmaya devam etmektedir. Hızına yetişilemeyen teknolojik gelişmeler ile değişen dünyanın görünümü de değişmekte, temsil edilme biçimleri, anlamlandırma süreçlerini de etkileyerek; olduğu gibi görünmeyen, görüldüğü gibi olmayan, aldatıcı ve muğlak bir yapıya bürünmektedir. Tüketim ideolojisi göstergeleri tek bir yöne hizmet edecek biçimde yönlendirmekleyen imgeler de bu uğurda yalan söyler hale gelmiştir.

Simülasyon evreninde her şey abartılmış özellikleriyle var olur. 'Güzel'den daha güzel, 'gerçek'ten daha gerçek, 'hakikat'ten daha hakikidir. Bu evrende karşıtlardan söz etmek mümkün değildir. Oysa dilimiz, örneğin 'güzel'in tanımı karşıtı olan 'çirkin'in varlığıyla yapılabildiği gibi 'şey'lerin tanımlarının ancak karşıtlarının varlığı ile yapıldığı bir evrene, yani gerçeklik evrenine ait bir dildir. Baudrillard, sanat ile gerçeklik arasındaki sınırın bütünüyle ortadan kalktığını, çünkü ikisinin de 'evrensel benzeti' (simulacrum) içine

<sup>24</sup> Jean Baudrillard. *Simülakrlar ve Simülasyon*. Çev. Oğuz Adanır (Doğu Batı Yayınları, Ankara, 2005).

düştüğünü anlatmak istemiştir. Gerçek kendini aşarak 'hiper gerçek' (simülasyon) bir görünüme bürünmüştür. Simülasyon evreninde şeyler artık eski bilinen tanımlarını ve anlamlarını yitirmiş, içeriğinden arındırılmış içi boş saf bir biçime dönüşmüştür. Her şeyin 'hiper gerçek' boyutunda olduğu bir ortamda gerçek çok daha gerçek olma uğruna kendini feda etmiştir ve artık hiçbir şey ifade etmemektedir. Sürekli daha da yabancılaşan ve asosyal hale gelen nesil, kendini, kaçış edebiyatında ve fantastik filmlerde de olduğu gibi postmodern kahramanlar yoluyla ya da artık sanal ortamlarda, değişen imgeler ve sanal gerçekliğin farklı kimlikleriyle ifade ve temsil edebilmektedir. Deneyim karşılıklı bir etkileşimdir ve deneyimler beraberinde gerçeği de getirir. Kapitalizm, kitle kültürü bu deneyimleri insanın elinden alarak dolayısı ile gerçekliği de elinden almaktadır.

### Kaynakça

- Alioğlu, Nazan. *Yeni Medya Sanatı ve Estetiği*. İstanbul: Papatya Yayıncılık, 2011.
- Arrnheim, Rudolf. *Görsel Düşünme*. Çev. Rahmi Ögdül. İstanbul: Metis, 2007.
- Appignanesi, Richard. Garratt, Chris. *Introducing Postmodernism: A Graphic Guide*. Icons Books, 2004.
- Artun, Ali (der.). *Çağdaş Sanat ve Kültüralizm*. İstanbul: İletişim, 2014.
- Baudrillard, Jean. *Simülakrlar ve Simülasyon*. Çev. Oğuz Adanır. Ankara: Doğu Batı Yayınları, 2005.
- Berger, John. *Görme Biçimleri*. Çev: Yurdanur Salman. İstanbul: Metis Yayınları, 1986.
- Crary, Jonathan. *Gözlemcinin Teknikleri. On Dokuzuncu Yüzyılda Görme ve Modernite Üzerine*. İstanbul: Metis, 2004.
- Debord, Guy. *Gösteri Toplumu*. Çev. Ayşen Ekmekçi, Okşan Taşkent. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2014.
- Dora, Serkan. *Büyüyen Fotoğraf Küçülen Sosyoloji*. İstanbul: Babil Yayınları, 2003.
- Eliade, Mircea. *İmgeler ve Simgeler*. Çev. Mehmet Ali Kılıçbay. Ankara: Gece Yayınları, 1992
- Fischer, Ernest. *Sanatın Gerekliği*. Çev. C.Kopan. İstanbul: Payel, 1995.
- Foucault, Michel. *Bu Bir Pipo Değildir*. Çev. Selahattin Hilav. İstanbul: YKY, 2001.
- Flussers, Vilem. *Bir Fotoğraf Felsefesine Doğru*. İstanbul: Haylabaz, 2009.
- Plotnik, Rod. *Psikolojiye Giriş*. İstanbul: Kaktüs Yayınları, 2009.
- Rancière, J. *Görüntülerin Yazgısı*. Çev. A.U.Kılıç. İstanbul: Versus Kitap, 2008.
- Ken Robinson, *Yaratıcılık, Akılın Sınırlarını Aşmak*. Çev. Nihal Geyran Koldaş, İstanbul: Kitap Yayınevi, 2003
- Lister, Martin. *New Media: A Critical Introduction*. New York: Routledge. 2003
- Mitchell, W.J.T. *İkonoloji İmaj - Metin - İdeoloji*. Çev. Hüsamettin Arslan. Paradigma Yayınları, 2006.

Read, Herbert. *Sanatın Anlamı*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi, 2014.

Saussure, Ferdinand. *Genel Dilbilim Dersleri*. Çev. Berke Vardar. Ankara: TDK Yayınları, 1976.

### **Görseller**

Görsel-1- <http://www.theneuroethicsblog.com/2011/10/evaluation-of-risk-for-schizophrenia.html>

Görsel-2-<http://lubinarts.blogspot.com.tr/www.listal.com>

Görsel-3- [www.grafikerler.net](http://www.grafikerler.net)

Görsel-4-<http://www.yanilma.com/2013/12/zorlanmis-perspektif-ve-iliginc-pozlar.html> Görsel-5-<https://en.wikipedia.org/wiki/File:Matissedance.jpg>

Görsel-6- Görsel-6--Rudolf Arnheim-"Visual Thinking"--"Görsel Düşünme"-1969-

Görsel-7- <https://en.wikipedia.org/wiki/Lascaux>

Görsel-8- <http://edition.cnn.com/2014/09/03/travel/san-francisco-graffiti-war/>

Görsel-9- <http://curiator.com/art/rene-magritte/ceci-nest-pas-une-pipe>

Görsel-10-<https://artblart.com/tag/a-letter-from-my-father/>

Görsel-11-<http://www.wikiart.org/en/rene-magritte/the-pilgrim-1966>

Görsel-12-<http://cliparts.co/angel-clipart-free-download>

Görsel-13- [www.hydramag.com](http://www.hydramag.com)

Görsel-14- [www.thefashionablegal.com](http://www.thefashionablegal.com)

Görsel-15-<http://www.artcyclopedia.com/feature-2003-02-durer-rhinoceros.html>

Görsel-16-[www.gutewerbung.net](http://www.gutewerbung.net)

Görsel-17-[www.saatchigallery.com](http://www.saatchigallery.com)

Görsel-18-[www.abovetopsecret.com](http://www.abovetopsecret.com)

Görsel-19- <http://kaliteliresim.blogspot.com>

Görsel-20- <http://www.wikiart.org/en/marcel-duchamp/nude-descending-a-staircase-no-2-1912>

Görsel-21- <https://www.youtube.com/watch?v=EZkP9YJGfow>

Görsel-22- <http://theamericanreader.com/interview-with-photographer-gregory-crewdson/>

Görsel-23- [https://en.wikipedia.org/wiki/File:John\\_Everett\\_Millais\\_-\\_Ophelia\\_-\\_Google\\_Art\\_Project.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:John_Everett_Millais_-_Ophelia_-_Google_Art_Project.jpg)

Görsel-24- <http://cocalecas.net/2016/05/peliculas-independientes-de-los-ultimos-10-anos-que-puedes-ver-en-netflix/>

Görsel-25- <http://www.paperblog.fr/4696225/christian-louboutin-les-promises-de-l-hiver/>

Görsel-26-<http://www.parisphoto.com/losangeles/artists/angela-strassheim>

Görsel-27-[https://tr.wikipedia.org/wiki/Ven%C3%BCs%27%C3%BCn\\_Do%C4%9Fu%C5%9Fu\\_\(Botticelli\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Ven%C3%BCs%27%C3%BCn_Do%C4%9Fu%C5%9Fu_(Botticelli))

Görsel-28- [https://adsoftheworld.com/media/print/water\\_killse](https://adsoftheworld.com/media/print/water_killse)

Görsel-29- <http://www.treehugger.com/health/new-study-confirms-pedestrians-wearing-headphones-are-killer-car-magnets-who-deserve-what-they-get.html>

Görsel-30- [www.ayakkabim.org](http://www.ayakkabim.org)

Görsel-31- Fotoğraf: Cüneyt Gök

Görsel-32-<https://www.flickr.com/photos/omefrans/6102649670>

Görsel-33-<http://www.istanbulajansi.ist/haber/tarihte-bugun-ne-oldu/37498>

Görsel-34- <http://www.tamsanat.net/yayinlar/makale.php?post=591>

Görsel-35-<http://www.e-skop.com/skopbulten/jacques-ranci%C3%A8rede-politik-sanat-ve-temsil-sorunu/2578>

Görsel-36- <https://www.visualnews.com/2013/10/25/creatives-work-emotional-performance-art-marina-abramovic>

Görsel-37-<http://www.elarteporelarte.es/arte-contemporaneo-2/pintura-arte-contemporaneo-2/boltanski-levanta-un-monumento-en-el-museo-guggenheim-bilbao/>

Görsel-38-<https://artblart.com/tag/a-letter-from-my-father/>

Görsel-39- <http://anthonylukephotography.blogspot.com.tr/2012/02/photographer-profile-gregory-crewdson.html>

Görsel-40- <http://popcultureninja.com>

Görsel-41- [mmmouh.wordpress.com](http://mmmouh.wordpress.com)

Görsel-42-43 <http://www.stormstudiosdesign.com/>

Görsel-44-<http://www.renemagritte.org/golconda.jsp>

Görsel-45-<http://www.stormstudiosdesign.com/>

Görsel-46-<http://ashleemarie.com/photography-101-shutter-speed/>

CÜNEYT GÖK

Görsel-47- <http://intheknowtraveler.com/camera-talk-shooting-ultra-wide-angle-africa/>

Görsel-48-49-Fotoğraflar: Cüneyt Gök

Görsel-50-<https://www.cinema5d.com/recreating-the-bullet-time-effect-from-the-matrix-with-1-gopro/>

Görsel-51- <http://screencrush.com/motion-capture-movies/>

Görsel-52- <http://quotesgram.com/matrix-reloaded-quotes/>

Görsel-53-[http://webpages.charter.net/mark\\_turner/matrix/matrix.htm](http://webpages.charter.net/mark_turner/matrix/matrix.htm)

Görsel-54- [www.habervitrini.com](http://www.habervitrini.com)

Görsel-55- [http://www.paulyoungquist.com/scifi/module25\\_consumerstig.shtml](http://www.paulyoungquist.com/scifi/module25_consumerstig.shtml)

Görsel-56- <https://www.mobilofon.com/blog/ucretsiz-sanal-gerceklik-uygulamalari-burada/>

Görsel-57-[www.theguardian.com](http://www.theguardian.com)