

Sanatta Görüntü Üretiminin Kültür Endüstrisine Etkisi

Arş. Gör. Meltem Karakuyu Şengüder

Makale Geliş Tarihi: 16.01.2019
Yayına Kabul Tarihi: 17.05.2019

Özet

Sanatta ifade aracı olarak görüntü üretiminin tarihi, yüzyıllar öncesine dayanmaktadır. Görüntü üretimi, insanlık tarihinin başlangıcından bu yana gelişim kaydederek, zamanla tekrarlanabilen üretim formlarına doğru evrilmiştir. Günümüzdeyse tüm bu üretimler, dijital görüntü oluşturma ortamlarında kendine yeni ifade imkanları bulmaktadır. Süreç içerisinde görüntüyü kültür endüstrisi bağlamında ele alarak, onun toplumlara etkileyen başat üretim ortamı olduğunu savunan düşünceler ortaya çıkmıştır. Bu çalışma ile 20. yüzyılda ortaya konan "Kültür Endüstrisi" teriminin günümüz sanatı ile kurduğu ilişki üzerinde durulmuştur. Araştırma kapsamında bir kavram olarak görüntünün alt yapısı çeşitli kuramcılar aracılığı ile ele alınmış ve kültür endüstrisinin teknoloji aracılığı ile dijitalleşen görüntüye etkisi incelenmiştir.

Anahtar Sözcükler: Görüntü, Dijital Görüntü, Kültür Endüstrisi

THE EFFECT OF IMAGE PRODUCING IN ART TO CULTURE INDUSTRY

Abstract

History of image production as a means of expression in art is based on centuries ago. Image production has made progress since the beginning of human history and it has evolved into production forms that can be repeated over time. Nowadays, all these productions are finding new expression possibilities for themselves in digital image creation environments. In the process, by considering the culture of the visual culture within the context of the industry, some thoughts have been shown up to argue that it is a dominant production environment. This study focuses on the relationship between the culture industry and the contemporary art which was put forward in the 20th century. Within the scope of the research, the infrastructure of the image as a concept has been discussed through various theorists and the effect of the culture industry on digitalized image has been examined.

Keywords: Image, Digital Image, Culture Industry

Giriş

Sanatta görüntünün tanımını, sanatçı tarafından seçilen yüzey üzerine yine sanatçı tarafından belirlenen içeriğin çeşitli araç-gereçler yoluyla gerçeğe dayalı veya kurgusal biçimde yansıtılması olarak yapmak mümkündür. Günlük yaşantımızın her alanında yer alan görüntü, Antik Çağdan bu yana birçok düşünür tarafından geliştirilen çeşitli yaklaşımlarla açıklanmaya çalışılmıştır. Genel olarak sanatın görünür dünyayı temsil ettiği düşüncesinde olan Platon için görüntü; mythos ve logos arasındaki ilişkinin gerçekliğine ulaşmaktır. Ancak bu süreç içerisinde görüntü, gerçeğe ulaşmamız konusunda engel teşkil edebilmektedir. Çünkü Platon'un bakış açısıyla görüntü, asla evrensel değildir. O her zaman tek ve akla yatkın bir nesnenin görüntüsüdür (Elkins ve Naef, 2011: 29,32). Sanat ise duyular dünyasındaki nesnelere birer yansıması yani mimesisidir. Duyular dünyası tanrılar ve insanlar tarafından yaratılmaktadır. Platon, tanrılar tarafından yaratılan doğal nesnelere parlak yüzeyler üzerindeki yansımasına eidola yani görüntü adını verir. Bu yansımalar kopyanın kopyası olması sebebiyle tartışmalı bir gerçeğe sahiptir. Aristoteles içinse görüntü, Platon'un tersine metafizik zeminden çok bilgi çerçevesinde genel bir teori olarak açıklanmış; poetik, etik ve retorik kapsamında geliştirilmiştir (Elkins ve Naef, 2011:32). Mimesis, Platon'da çok anlaşılır bir biçimde, görsel temsil başta olmak üzere temsil çeşitleri olarak kabul edilmektedir. Aristoteles ise Poetika'da mimesisi, tek bir duyuyu sınırlamamış hatta onu bütün bilişsel ve epistemoloji dünyasının merkezi haline getirmiştir (McLuhan, 2014: 77). Platon, görüntü ifadesiyle yüzey üzerindeki yansımaları vurgu yapmaktadır. Her görüntü yüzeyi, bir temsil yüzeyi olarak kabul edilir ve böylece her görüntü, gerçeğin bir temsilini oluşturur. Aristoteles ise sanatı mimesis ile başlatır. Onun sanat anlayışı zihinle bağ kurması açısından rasyonalisttir ve mimesis, gerçeklik ve tinsellik alanında birleşir (Bozkurt, 2014: 120). Görüntünün görünen dünyadaki nesnelere doğrudan ilişkilendirildiği temsil durumuna vurgu yapan Gombrich (2015: 180), "Temsil etme gibi, görme de geçişli bir fiildir ve bir nesneyi gerektirir" der. Görüntü ve temsil birlikteliğinin sanat özelindeki yerine baktığımızda, özellikle temsilden söz edildiğinde çoğu insanın aklına ilk gelen sanat türü olarak görsel sanatları görürüz. "Temsil, görsel sanat tarihinde o kadar önemlidir ki geçmişte görsel sanatın sadece resim üzerinden düşünüldüğü dönemler bile olmuştur. Günümüzde bile görsel sanatın büyük çoğunluğu temsildir. Aynı şekilde etrafımızı saran fotoğraf, film, video ve televizyon programları da temsillerdir" (Carroll, 2012: 56). Bu ifadeden de anlaşıldığı üzere sanatta temsil tartışmasını görsel ya da resimsel temsil ile başlatmak kaçınılmazdır. Özellikle fotoğrafın icadına kadar yüzey üzerinde oluşturulan en geleneksel temsil yöntemi olarak resim sanatını belirtmek doğru olacaktır.

İnsanlık tarihi boyunca birçok sanat kuramı kabul görmüştür. Yerini sonraları temsiliyete bırakacak taklit kuramı da yüzyıllarca sanatı etkileyen en önemli kuramlardan biri olmuştur. Fakat 19. yüzyıldan sonra taklitten uzaklaşacak olan sanat dünyası, daha öznel, özgün ve yenilikçi olana yönelmesine rağmen temsilden tamamen vazgeçememiştir (Tetikçi: 2017, 2288). Carroll, sanata taklit kuramının temsili sanat kuramı olarak yeniden oluşturulması gerektiğini savunur. Ancak bu yeni oluşum, beraberinde daha genel bir kapsamı da ortaya çıkarmaktadır; çünkü temsil kavramı, taklit kavramından daha geniştir. Carroll (2012: 44) hatalı bir isim olma olasılığını göz önünde bulundurarak yeni-temsili sanat olarak adlandırdığı bu kuramın tanımını "x ancak bir şey hakkındaysa, bir sanat eseridir." formülü üzerinden yapar. Ancak bu ek alana rağmen, temsili sanat kuramı yetersiz kalır; çünkü sanatta pek çok şey temsili değildir. Taklit kuramı 19. yüzyıla kadar devam etse de bu yüzyılın sonunda ve 20. yüzyılın başında etkisini kaybetmiştir. "Modernizmle beraber sanat ayna yansıması resim anlayışından uzaklaşmıştır; hatta aslına uygunluğun ölçütünü fotoğraf belirlemeye başlamıştır" (Danto, 2015: 15). Alman dışavurumcu ressamlar, görünüşleri aynen yakalamaya çalışmaktan vazgeçip anlatımcı etkiler için biçimleri bozmuşlar; Kübistler, eylem ressamları ve azcılar doğadan uzaklaşarak resimlerindeki herhangi bir nesneyi (eğer varsa) tamamen anlaşılabilir hale getirmişlerdir. Richard Leppert'in (2002: 14) bakış açıysayla, ister resim, fotoğraf; ister film veya video olsun imgelere baktığımız zaman gördüğümüz şey insan bilincinin bir ürünüdür. İnsan bilinci ise, kültür ve tarihin ayrılmaz bir parçasıdır. Esasen bu tespitle görüntülerin, sosyal ve kültürel ortam içerisinde belli bir işlevi yerine getirmek amacı ile oluşturuluyor olmasına vurgu yapılmaktadır. Dolayısıyla söz konusu yaklaşım, nesnenin yüzey üzerindeki salt temsiline ötesine geçerek, usla kavranan bir temsile gönderme yapmaktadır.

Günümüzde ise görüntüyü kültür endüstrisi üzerinden ele alıp onu kültürün temel üretim formu olarak nitelendiren düşünceler ağırlıktadır. Jean Baudrillard (2010: 32), görüntü üretiminin görülecek hiçbir şeyin olmadığı bir imge bolluğu imal etmekten ibaret olduğunu belirtirken; Perry Anderson (2002: 153), günümüz metasını imge olarak açıklar ve onun ticari üretimin mantığını olumsuzlamasını beklememek gerektiğini söyler. Tüm bu fikirlerin temelini bakıldığında; sinema, televizyon veya internet gibi teknoloji içeren araçların, popüler kültüre hizmet ettiği düşüncesinin yer aldığı görülmektedir. Ancak popüler kültüre hizmet etsin veya etmesin bu türden araçlar, icatlarından kısa bir süre sonra sanatsal yönü ön planda tutularak birer ifade aracına dönüştürülmüştür. Bu araştırmanın da asıl meselesi olan dijital görüntü ve kültür endüstrisi ilişkisine bakıldığında Theodor Adorno ve Max Horkheimer'in Kültür Endüstrisi terimini ortaya atan kuramcılar

olarak dikkat çektiği görülmektedir. 1947 yılında ortaya konan bu terim, kapitalist üreticiler ve kitlesel tüketiciler arasındaki kitle kültürü ve iktidar ilişkisini tanımlamak için kullanmıştır. Adorno ve Max Horkheimer'in savı 21. yüzyılda varlığını halen devam ettirmektedir. Günümüzde ağ teknolojilerinin yaygınlığı yüksek sanat, kitle kültürü ve ekonomi arasındaki katı sınırların daha da aşınmasına katkıda bulunmaktadır; bu da çelişkili de olsa yeni kültürel üretim türleriyle sonuçlanmaktadır.

Teknolojinin 20. Yüzyıla Değin Görüntü Üretimine Etkisi

Teknolojinin sanat tarihindeki yeri hala yazılmaya devam edilse de Walter Benjamin gibi kuramcılar, sanatta teknolojiye dayalı görüntü üretimi tarihinin özellikle fotoğrafla birlikte başladığı konusuna değinmektedir. Benjamin, mekanik üretimin tarihsel örneklerini; Yunanlıların kullandığı mühürlerden başlayarak ağaç baskı, gravür, matbaa ve litografiyle, fotoğraf olarak sıralamaktadır. Sanatta görüntü oluşturma yöntemleriyle teknoloji ilişkisi uzun yıllar fotoğraf, ardından sinema ve video üzerinden yürütülse de günümüzde bu üretim biçimlerine, bilgisayar teknolojileri eklenmiş, hatta başat sanatsal üretim aracı olarak dikkatleri çekmiştir. Bilgisayar biliminde görüntü, ikinci depolama aygıtında depolanan (sabit disk sürücüsü ya da CD-ROM gibi bir depolama aygıtı) içeriğin tam bir kopyası olarak açıklanmaktadır. Bu tanımla bağlantılı olarak dijital görüntü, optik biçimde oluşturulan kopya veya bir nesnenin bir ayna ya da lens yoluyla yeniden üretilmesidir.¹ Günümüzde bilgisayar teknolojisi, dijital görüntü üretiminin temel kaynaklarından biri olarak kabul edilmektedir. Bilgisayar aracılığı ile üretilen dijital görüntü ise nesnelere sayısal temsili olarak açıklanabilir. Bu fiziksel olmayan nesnelere bilgisayar ortamında üretilmesi de sanatta dijital sanat olarak isim bulmaktadır. Özellikle Rönesans'tan bu yana sanatla iç içe olan teknoloji, günümüzde dijital teknoloji ile ilişki kuran sanat eserlerine dönüşmüştür. Yenilikçi sanatçılar her zaman yeni medya araçları ve materyalleriyle ilgilenmiştir.

Hal Foster (2009: 267), 1930'ların, 1960'ların ve 1990'ların ortasında teknolojinin Batı kültürü üzerinde güçlü bir etkisi olduğunu belirtir ve burada bir dönem sonrakine kılavuzluk etse bile, sonrakinin kendinden öncekini kavradığını belirtir. Foster'ın üzerinde durduğu girift yapı şu şekildedir: Guy Debord'un 1960 gösterilerinde gördüğü şey Walter Benjamin'in 1930'larda sezindiği teknolojik dönüşümdür. Siberpunk yazarların 1990'larda tahmin ettiği ise Marshall McLuhan'ın 1960'larda ön gördüğü sibernetik genişlemedir. Foster, 20. yüzyılda yaşanan teknolojik gelişmeleri kuramsal yapıda değerlendiren eleştirmenleri kronolojik

sıraya göre ele alırken, teknoloji alanında kullanılan terimler, ideolojik bir bütünlük gösterir. Walter Benjamin'in 1930'larda mekanik yeniden üretim çağı, Marshall McLuhan'ın 1960'larda sibernetik devrim çağı ve 1990'larda (araştırma ve geliştirme veya kültür ve teknolojinin ayrılmaz hale geldiği) teknolojik veya tekno kültür çağı biçiminde sıralanmaktadır. Benjamin'in "Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı" makalesini yazdığı dönemde radyonun yaygın biçimde kullanılması, sesli filmin kitleler üzerinde hakim rol alması ve televizyonun tasarım aşamasında olması, mekanik yeniden üretimin kültürel olarak baskın durumda olduğunu göstermektedir.

Teknik aracılığıyla imgenin yeniden üretiminde yaşanan en önemli gelişmenin ise ilk olarak tahta baskı ile yaşandığı sonrasında da onu 19. yüzyılda litografinin izlediği görülmektedir. Litografi aracılığı ile teknik üretimi, çok yakın bir tarihte fotoğrafın icadı takip etmektedir. Bu yüzyılda yaşanan modernleşme hareketiyle beraber sanatta resim veya baskı teknikleri yoluyla temsil, karanlık kutu aracılığıyla ışıkla resmetme eylemine doğru biçim değiştirmiştir. Geleneksel resmetme eyleminin ötesine geçerek mekanik görüntü oluşturma temellerini atan fotoğrafın tarihi, 1800'lü yılların başında Joseph Nicéphore Niépce'in camera obscura kullanarak yüzey üzerine resim ve baskı sanatı dışında görüntü üretebilmesi ile başlamıştır. Fotoğrafın bir terim olarak literatüre kazandırılması ise ilk kez 1840 yılında Sir John F.W. Herschel tarafından gerçekleştirilir. Herschel, İngiliz bilim adamı William Henry Fox Talbot'la birlikte geliştirdiği yöntemle fotoğraf tekniğini başlatır. Levend Kılıç (2012: 15), fotoğrafın ortaya çıktığı 1840'lı yılların Sanayi devrimiyle aynı dönemde yaşanıyor olmasına dikkat çekerek; fabrikalar, buhar makineleri, seri üretim, liberal sistem ve komünizme benzer şekilde fotoğraf ve sinemanın da bu dönemin ürünü olduğunu belirtmektedir. Donanım malzemesinin üreticisi olarak teknoloji, üretim ilişkilerinin durumunu ifade etmektedir ve fotoğraf, eskiden batı ekonomisinin belli bir gelişme evresine (fotoğrafın keşfini hazırlayan bir gelişme evresi) denk düşmektedir. Nüfusun kontrolü, deniz-aşırı servetlerin yönetimi, sinai donanımı, uzaktan kontrol edilebilir ve işletilecek topraklar üzerinde bilgi edinme ihtiyacı, fotoğraf makinesine sanayileşme sürecinde vazgeçilmez bir rol kazandırmıştır. Bu fenomen karşısında sanatın işlevi, teknoloji ve sanayi bütününe tetiklediği algı ve davranış alışkanlıklarını kavrayıp, Nietzsche'nin deyimiyle onları yaşam olasılıklarına dönüştürmektir. Bir diğer ifadeyle tekniğin otoritesini tersine çevirip bir düşünce, yaşama ve görme biçimi yaratıcısı haline getirmektir (Bourriaud, 2005: 111). Sanayi devrimiyle beraber teknoloji, artık günlük yaşam içerisinde etkin biçimde rol almaya başlamıştır. Kodak filmin 1883 yılında kamunun kullanımına açık hale gelmesi, ardından 1888 yılında kolaylıkla uygulanabilir ve taşınabilir

¹ Webopedia, <https://www.webopedia.com/TERM/I/image.html> adresinden 10 Aralık 2017'de alınmıştır.

olması bu durumun göstergelerindendir.

19. yüzyıl Avrupası ve sanayi devrimiyle beraber gelen modernleşme sürecinde nesnenin görüntüye dönüştürülmesinde kullanılan fotoğraf, sanatta yeni bir teknik olarak ortam oluşturmakla kalmayıp zaman içerisinde sinema, video ve dijitallik gibi yeni medya sanatı ortamları için de zemin hazırlayacaktır. Ancak sinema alanında yaşanan atılımlar, bir süreliğine de olsa görsel sanatların özellikle de resim ve heykelin gerilemesine neden olmuştur. Çünkü sinema filmleri, en azından ses özelliği sayesinde edebi sanatlarla birleşmiş; böylece hareket ve ses gibi resmin rekabet edemeyeceği iki özelliğe sahip olmuştur. Bu durum resmin ilerlemesini bir adım öteye taşımayı uman sanatçıları çıkmaza sürüklemiştir. Sanatın en azından 1895'ten önce kabul edilen anlamıyla, sonu gelmiştir. Fakat Lumiere'lerin ilk sinema filmini oynatmasından on sene sonra, resimde devrim gerçekleşmiş ve sanat görkemli bir döneme girmiştir (Danto, 2015: 19). Resim sanatının 19. yüzyılda sinemanın gelişimiyle yaşadığı bu çıkmaz, 20. yüzyılın başında Benjamin'in teknik aracılığı ile yeniden üretilen sanat eserine yönelik eleştirisiyle karşı karşıya kalacak olsa bile bu yüzyıl içerisinde modernitenin sembolü haline gelmiştir.

Benjamin, dönemin öncü görüntüleme ortamlarından fotoğraf ve sinemanın oluşturduğu yeniden üretimin etkilerini ele alırken, sanat yapıtının yeniden üretimi ile sinema sanatının, sanatın geleneksel konumunu nasıl etkilediğinin tartışılması gerektiğini ileri sürmüştür. Ona göre söz konusu olan yeniden üretimde, sanat yapıtının şimdi ve buradılığı yani biricik olma özelliğini taşıyan varlığı ile estetik biçimi eksiktir. Bu sebeple Benjamin (2012: 55), sanat yapıtının teknik yolla yeniden üretilmesi sırasında yapıtın özel atmosferini yani aurasını yitirdiğini vurgulamıştır. Modern çağda aura, sanat eserinin yeniden üretilmesi sebebiyle yitirilmiştir. Baudrillard'ın (2011: 145) aktarımıyla, Benjamin'in ileri sürdüğü bu kendinden kaçılması olanaksız yeniden üretilmeye mahkumiyet, onu politik bir biçime dönüştürecektir. Orijinal yitirilmiştir. "Asıl" yalnızca nostaljik ve retrospektif bir tarih tarafından yeniden oluşturulabilir durumdadır. Benjamin'in de varlığını sinema, fotoğraf ve çağdaş kitle iletişim araçlarında saptamış olduğu bu biçimin en gelişmiş ve modern örnekleri artık aynı anda sınırsız sayıda çoğaltılabilirliğine sahip, orijinale gerek bile duymayan süreçlerdir. Yeniden üretilebilirliğin sanatın aurasını, biricikliğini, otoritesini, mesafesini yok ettiğini düşünen Benjamin, diğer bir taraftan da bu durumun sanatı köklerinden ayırarak özgürleştirdiğini ve nesneyi kitlelere yakınlığına ileri sürmektedir. Benjamin, Marksist dönemde sanatta meydana gelen dönüşümü, ekonomik yapıdaki değişimin bir etkisi olarak değerlendirmiştir. Bu dönemde sanat, her ne kadar gecikmeli de olsa ekonomik üretime

benzemeye başlar. Sanat yapıtı fotoğraf, plak ya da film aracılığı ile bulunduğu yerden ayrılarak izleyiciye gelir. Dolayısıyla başlangıçta tek ve ulaşılması zor olan sanat ya da sanatsal imge, artık mekanik bir şekilde çoğaltılabildiği için kolaylıkla ulaşılabilir bir ürün haline gelmiştir. İmgeler, hızla çoğalırken bir yığın halinde izleyiciye ulaşır. Bir tür reklam imgesine dönüşen sanatsal imge, sanatçının estetik kaygısını yitirir ve endüstriyel açıdan kar güdümlü bir sanat nesnesine dönüşür.

Georges Sadoul da bu durum karşısında, sinemanın çıkış noktasını ekonomik ve teknik evrimin doğal bir sonucu olduğu görüşüne sahip Marksist düşünce yapısından oldukça farklı bir bakış açısı sergiler. Bu bakış açısına göre basit teknik icatlar, şans eseri ortaya çıkabilmektedir. Sinema idealistik bir fenomendir. Zihinleri düşüncelerle donatılmış nitelikli insanlar, teknolojinin yardımı olmadan da fikirlerini hayata geçirebilmektedir. Bazin (2011: 23) ise sinemanın bilimsel ruha çok şey borçlu olduğunu savunur. Bunun sebebi görüntü üretimi alanında yaşanan gelişmelerin, her ne kadar belli bir sistem içinde yaşansa da Edison gibi kendi kendini yetiştirerek bağımsız araştırmalar yapan bilim insanlarının yanı sıra Niepce, Muybridge, Leroy, Joly, Denemy ve hatta Louis Lumiere gibi kendi içgüdülerine yönelik çalışmalar yapan kişilerin çabaları sonucunda oluşmasındandır.

Kültür Endüstrisinin Görüntü Üretimine Yansması

Kültür endüstrisi terimi, Adorno ve Horkheimer'ın, kapitalizm altındaki kültürün kitlesel üretimini ve bu kültürel endüstrinin halkın arzularını manipüle ve kontrol edilmiş şeklini eleştirdikleri Aydınlanmanın Diyalektiği (1947) adlı kitaplarındaki bir bölümden gelmektedir. Her iki kuramcı da bu terimle film, televizyon, dergi ve reklam gibi popüler kültürün, kültür endüstrisinin sağladığı ürünler için gerçek olmayan bir psikolojik ihtiyaç üreterek tüketimi güçlendirmek adına nasıl tasarlandığını açıklamaya çalışmışlardır.

Özellikle ABD'deki eğlence endüstrilerinin artan etkisine ve sanatın metalaşmasına karşı çıkmakla birlikte sinema ve radyo gibi yeni mecralara kuşkuyla yaklaşarak, kültür alanını geniş bir çerçevede ele almışlardır. Adorno'nun (2012: 76) ifadesiyle kültür endüstrisi, "eski olanla tanıdık olanı yeni bir nitelikte birleştirmektedir." Kültür endüstrisinde yeni ve ilerleme olarak gösterilen her şey başsız-sonsuz bir aynılığı gizlemektedir. Kültür, Adorno ve Horkheimer için bir endüstridir. Bu sebeple endüstri teriminin ilk anlamı üzerinden hareket etmemek gerekir; çünkü bu terim, doğrudan doğruya üretim sürecini değil, her sinema seyircisinin aşına olduğu Western filmlerinde olduğu gibi kültürel malın standardizasyonunu ve dağıtım tekniklerinin rasyonelleştirilmesini anlatmak amacıyla kullanılmıştır. Kültür

endüstrisi, tüketiciyi kendisine yönlendirerek uzun süredir birbirinden bağımsız duran yüksek ve düşük sanat düzeylerini birbirini olumsuz yönde etkileyecek şekilde bir araya gelmeye zorlar ve sanat eserinin özerkliği kendi denetim mekanizmasının dahilinde veya dışında yine kültür endüstrisi tarafından bilinçli bir şekilde yok edilir.

Bu dönemde kitle iletişim araçları terimi, dikkati zararsız bir alana yöneltmek amacıyla kültür endüstrisi için biçimlendirilir; çünkü kültür endüstrisinin önceliği ne kitleler ne de iletişim tekniklerinin gelişmesidir. Onun amacı kültürü, meta durumuna getirerek bireyleri kitle kültürünün yani bir diğer deyişle eğlence kültürünün ürünleri vasıtasıyla ait oldukları gelir statüsü gruplarıyla uyumlu tüketim biçimlerine yönlendirmek ve mevcut ekonomik yapıyı makulleştirmektir. Söz konusu durum, kültür üretiminin teknik, ekonomik ve örgütsel gereklilikler doğrultusunda belirlenmesine olanak tanırken sanatın, önceliğini geri plana atarak araçsallaşmasına neden olmuştur. Adorno'nun kültür endüstrisinde sanat, artık sadece elit sınıfa değil farklı kültür ve sınıflara da hitap etmektedir. Fakat buna rağmen kültür ve sanat ne ideolojiden ne de bireysel-toplumsal davranış biçimlerinden bağımsız değerlendirilememektedir. Fotoğraf ve sinemanın sosyolojik perspektifine bakıldığında bunun modern resim alanında meydana gelen ruhsal ve teknik krizin doğal bir sonucu olduğu görülmektedir. Ancak sinema, kitleleri temsil etmedeki hakim rolünü yitirerek süreç içerisinde yerini televizyon, video ve internet gibi daha güncel medya ortamlarına bırakacaktır.

Yeniden üretim teknolojisi içerisindeki fotoğraf, resim sanatından farklı olarak ışık yardımıyla görüntüyü filme, film ise görüntü, hareket ve sesi beyaz perdeye yansıtmıştır. Bir sonraki aşamada da televizyon, ışıklı bir cam yüzey olarak fotoğraf ve filmin ötesine geçerek görüntüyü anında, canlı olarak kitlelere ulaştırma konusunda başarılı olmuştur. 1923 yılında görüntü ve sesleri alıcıya ulaştıran elektronik bir cihaz olarak John Logie Baird tarafından icat edilen televizyon, ilk yayınını 1926 yılında gerçekleştirmiş, 1930'lu yılların başında da elektronik eşya olarak satışına başlanmasıyla kitlelere hitap etmesi sağlanmıştır. 1936 yılı ise televizyon yayınının "canlı yayın" olarak ilk kez gerçekleştirilmesi bakımından önemli bir dönüm noktasını işaret etmektedir. 1936 Berlin Olimpiyatlarıyla (XI. Olimpiyat Oyunları) ilk kez bir olay, anında görüntü ve ses olarak televizyon ekranından kilometrelerce uzaktaki sayısız izleyiciye ulaştırılmıştır. Fakat tüketim endüstrisinin başat formu niteliğindeki televizyon, bir kitle iletişim aracı olarak zaman zaman tartışmaları da beraberinde getirmiştir. Televizyonun temsil ettiği ürünler, sadece tüketim kültürünü belirlemekle kalmamış, aynı zamanda uyum sağlama yoluyla sosyal açıdan kabul veya

reddedişin yapısını da belirlemiştir. Foster (2009: 271), Pekin'de kurban edilen öğrenciler, Los Angeles'taki ırkçı isyanlar, Basra Körfezi'ndeki kanlı savaş, Bosna'daki etnik katliam, Oklahoma City'deki bombalama ve O. J. Simpson davasında olduğu gibi izleyicinin, kablolarla gösterisel olaylara bağlandığı bir döneme dikkat çekmektedir. Söz konusu kablo bağlantısı, izleyici olarak bizi bir taraftan olaylara bağlarken diğer taraftan olaylarla bağlantımızı kesmektedir. Böylece psiko-teknolojik olarak olaya yakınlaştırırken politik olarak olaydan uzaklaşmamız sağlanır. Televizyon birey ve toplum üzerindeki bu dolaylı etki yoluyla, Debord'un bahsettiği gösterinin imgesel etkileri ve McLuhan'ın değindiği sinirsel yayılımı gerçekleştirmektedir.

Televizyon programları, bir tarafta medya teorisyenleri ve entelektüeller tarafından eleştirilirken, diğer tarafta Vietnam savaşına yönelik haberler, medyanın endüstri bilincinin bir parçası olarak güvenilmez olduğu görüşüne sahip halk tarafından eleştirilmektedir. McLuhan, yeni teknolojilerin toplumu nasıl dönüştürebileceğine yönelik yeni ve yaratıcı bir yorum önerirken medya için, ortam (medium) ve insan duyuları arasında yeni bir ilişkiyi vurgulayan ütopyik bir vizyonun ana hatlarını belirlemektedir. Söz konusu bu vizyonda, elektronik haberleşme insan sinir sisteminin bir uzantısıdır ve teknoloji geliştikçe iki taraflı çalışan, böylelikle algılamak için insanın duyuşsal algısına ihtiyacı olan yeni bir bakış açısının ürünü haline gelmiştir. McLuhan'ın fikirleri, insanın dönüşümünün merkezine teknolojiyi yerleştirir ve sadece bilinci dönüştüren değil aynı zamanda sosyal değişim için güçlü bir zemin sağlayan, gelişen teknolojiye vurgu yapar (Horsfield, 2006: 2). McLuhan tarafından önerilen medyanın mesaj olduğu savı içeriğin medyanın kendisi kadar önemli olmadığı düşüncesinden gelmektedir. Televizyon, toplumu birçok yönden yeniden bir araya getirirken, dünyayı da "küresel köye" dönüştürmektedir. Ancak Herbert J. Gangs (2012: 64), McLuhan'ı kısmen haklı bulur; çünkü Gangs, televizyonun görselliğe önem vererek entelektüel çözümlenmeleri önemsememesi durumunun, bir bakıma televizyon ortamının özelliği olarak açıklanabilecekken dünyanın küreselleşmesini, televizyonun ortaya çıkmasıyla değil, tüm ülkelerin iktisadi ve siyasi olarak birbirlerine bağımlılığının artmasıyla daha iyi açıklanabileceği düşüncesindedir. Bununla birlikte Gang, televizyonun başka ülkelerdeki yaşam konusunda insanların bilgisini arttırdığı yönündeki gerçeği de göz ardı etmeyerek, ne olursa olsun medyanın toplum üzerinde etkisi olduğunu da kabul eder.

Kitle iletişiminin altın çağının yaşandığı 20. yüzyılda teknoloji, önce radyo sonra da televizyon üzerinden bütün bir ulusa, daha sonra ise uydu aracılığı ile tüm dünyaya aynı mesajla ulaşmayı mümkün kılmıştır. 1950'ler boyunca

televizyonun, Amerika başta olmak üzere yaygınlaşarak güç kazanması, kitlelerin giderek artan bir oranda televizyonun varlığından etkilenmesine sebep olur. Bu durum daha sonra video sanatının televizyon kültürüyle eleştirel bir ilişki kurmasına neden olacaktır. Kitle iletişim araçlarında yaşanan teknolojik gelişmelerin uzantısı olarak video sanatına yönelik ilk örnekler ise, temelinde yine kitle iletişim araçlarına tepki olarak üretilir ve video, televizyonun tek yönlü bilgi akışını kırması açısından sanatçılara sağladığı imkanlar bakımından önemlidir. Kılıç (2012: 1), elektronik görüntünün kitle iletişim aracı olarak televizyonla özdeşleştirilmesinden dolayı ekranı sanatçının çalışma alanı olarak göremediğimizden bahsetmektedir. Ancak video sanatçıları bu durumu tersine çevirircesine televizyon setlerini ve görüntülerini deforme ederken aynı zamanda soyut video görüntüleri ve yeraltı röportajları yapmak konusunda deneysel bir tavır sergilemişlerdir. Nam June Paik, 1965 yılında "televizyon, bütün yaşamımız boyunca bize saldırdı, şimdi de biz ona saldırabiliriz" (Knight ve Thomas, 2012: 21) diyerek televizyona karşıt bir hareketin habercisi olmuştur. Video, televizyona karşıt tavrının yanı sıra deneysel filme yakınlığı ve özellikle 1960 sonrası taşınabilir video kameraların kitlelere tanıtılmasıyla hemen hemen herkese sinemacı olma fırsatı tanır. Böylece video sanatı, yüzyılın başında tıpkı fotoğrafın ortaya çıkışındaki gibi, toplumsal yaşamın hakim yeni teknolojisinin sonucu olarak gelişim gösterir. Stuart Marshall (1995: 33), sanatçıların videodan yararlanma sürecini taşınabilir video kameraların tüketici pazarına sunulmasıyla birlikte başladığını belirtirken bunun sebebi olarak da yayın endüstrisinde yıllarca süren ilerleme sonunda, televizyon yapım teknolojisinin, birdenbire yayıncılık dışı kullanıcılar için de elde edilebilir olmasıyla ilişkilendirmiştir. Televizyonun yapım olanakları satın alınabilir hale gelmiş, bunun etkisi ve uzantısı olarak da "gerilla televizyonu" ve "alternatif televizyon" gibi eleştirel uygulamalar yeni teknolojinin kaçınılmaz bir sonucu olarak karşımıza çıkmıştır. 1960'lı yıllar özellikle Amerika'da sivil özgürlük hareketi, Beat kültürü, Vietnam savaşı, politika, uyuşturucu ve müzik gibi faktörlerle uyarılan genç neslin yol açtığı politik çatışmalar ve ideolojik aktivizm sonucu meydana gelen köklü değişimlere sahne olur. Herbert Marcuse gibi radikal teorisyenlerse, kitle iletişim araçlarının toplumsal denetimle doğrudan ilişkili olduğunu, mülayim bir dünyaya uyum sağlayarak yaşayan ve gittikçe tatminkar hale gelen "tek boyutlu insanı" yarattığını ileri sürmüştür (Horsfield, 2006: 1). Televizyonun kitleleri etkisi altına alarak eğlendirme konusundaki başarısı ise 80'li yıllarla beraber düşüşe geçmiştir. Bu durum, romanın sinemaya ve ardından sinemanın televizyona sağladığı içerik durumuyla benzerlik göstermektedir. "Televizyonun kaderi de tıpkı teknolojinin geride bıraktığı tüm medyalar gibi yeni interaktif medyaya içerik sağlamak olacaktır." (Bard

ve Söderqvist, 2012: 107). Televizyonun kitleler üzerindeki hakimiyetini yitirmesinin belki de en önemli nedenlerinden birisi yine bu yıllarda kişisel bilgisayarların tıpkı taşınabilir video kamerasının ulaşılabilir olması gibi hemen hemen her evde yer almaya başlaması; akabinde internet ağının yaygınlaşmasındandır. Böylece 20. yüzyılın son on yılında dijital sanat ifadesi tam anlamıyla kullanılmaya başlanmış, bilgisayar da dijital görüntü üretiminin başat aracı haline gelmiştir. Günümüz teknolojisinin özellikle 21. Yüzyıl sanatı üzerinde büyük bir etkisi vardır. Ses, video, bilgisayar, VR teknolojileri ve internet gibi günümüz teknolojisini içeren medyaların kullanımı yaygınlaşmakta ve popülerleşmektedir. Sanatçılar, yeni teknolojileri sürekli olarak farklı şekillerde denemekte, eski ortamları kullanmanın yeni yollarını bulmakta ve yeni ortamlar yaratmaktadırlar.

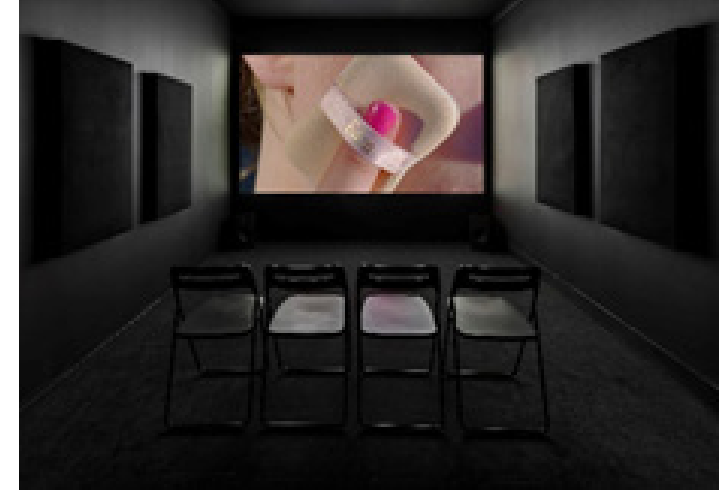
Genel olarak bakıldığında bu yüzyılın sanatı, sayıca oldukça çeşitlilik gösteren materyal ve araçlardan doğmaktadır. Dijital görüntü ve internet gibi en son teknolojik gelişmeler ile uzun bir geçmişe sahip resim, heykel gibi geleneksel ifade yöntemleri birleştirilerek sanatta yeni kavramların ifade edilmesi sağlanmaktadır. Birçok sanatçı, kendi kavram ve amaçlarına en iyi şekilde hizmet edecek medyayı ve formu birleştirebilmektedir. Bu durumda da 21. yüzyılda görsel kültürün disiplinlerarası bir çalışma alanı olarak büyümesine olanak sağlamıştır. Görüntünün her türü kimlik, cinsiyet, sınıf, iktidar ilişkileri ve diğer sosyal-politik ilişkilerin oluşumunda nasıl katılım sağlandığını ve nasıl iletişim kurulduğunu anlamak için çok yönlü bir yaklaşım izlemiştir. Bilim, politika ve tüketim kültürü gibi alanlar, sanat çalışmalarında teknoloji ile birleştirilen birer çalışma alanı haline gelmiştir. Bilim ve çağdaş sanat arasında karmaşık bir etkileşim söz konusudur. Birçok sanatçı, bilimsel imgelem ve fikirle uğraşmaktadır. Günümüz sanatçısı, çevrimiçi ağlar üzerinden sunulan görsel kültürün global formunu oluşturmaktadır. Sanateserinin görünürlüğünü sağlayan kişisel websayfaları ve hatta sosyal medya için üretilen görüntüler söz konusudur. Bu durum sanal uzamın birer müzeye dönüşmesine neden olmuş ve sanatın üretim ve tüketim şeklini de değiştirmiştir. Antik dönemden Rönesans'a kadar sanat, hamilik tarafından yalnızca sanatçıların nasıl ücretlendirilebileceğini değil aynı zamanda eserlerinin kamuya nasıl erişilebilir olduğunu belirleyen baskın ticari sistem olarak sürdürülmüştür. Kültür endüstrisi ise bu sanat hamiliği yerine piyasa sistemi kullanıldığında, oluşturulan içerik ve kamu tüketimi arasında kurumsal araçlar gerektiren bir durum olarak ortaya çıkmıştır. Hesmondhalgh'a (2012: 7) göre, kültürel üretim ancak kültürel içeriğin yaratılması, ticarileştirilmesi, dağıtılması ve tanıtılması için sunduğu olanaklardan yararlanarak, çağdaş teknolojiler kullanıldığında endüstri haline gelmektedir. Bu nedenle kültürel endüstrinin merkezini oluşturan yazılı-elektronik basın, müzik ve sinemaya günümüzde internet, video

oyunları ve reklamcılık da eklenmiştir. Ancak sanat dünyasında kültür endüstrisi periferik bir yapıya sahiptir. ZKM, Karlsruhe veya Hangar gibi yeni nesil sanat merkezlerinin başarısı sanatta yeni bir eğilimin ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Özellikle LABoral, kültürel endüstrilere atfedilen temel özelliklerin çağdaş sanat ekonomisinin kalıcı özellikleri haline geldiğini ortaya çıkarmaktadır. Teknoloji kültürüne duyduğu hayranlığın yanı sıra her zaman kültürel metinleri okumamızın toplum görüşümüzü nasıl etkilediğinin ve dönüştürdüğünün bilincindedir. LABoral'ın Cristian Bettini ile kurduğu işbirliği sonucunda oluşan Donkijote.org projesi de enstalasyon, sanal haritacılık ve performans birliğinden oluşmaktadır. Sanatçı eşeğiyle birlikte Asturias'ı gezerek topladığı yerel hikaye ve efsaneleri, bilgisayar ve telefon gibi internete bağlı taşınabilir teknoloji cihazlarıyla deneyimlerini kaydedip aktarmıştır. Böylece Don Quijote mitinin çağdaş toplum için yeni bir yorumunu sunarken, teknolojinin yenilikçi kullanımları hakkında fikir sahibi olmamızı da sağlamıştır. Burada "orijinal sanat eseri" ile "mekanik yeniden üretim" arasındaki geleneksel karşıtlık artık geçerli değildir. Sanatçının sürdürdüğü yolculuk, iletişim teknolojileri aracılığıyla canlı yayında sanatsal bir performans haline gelmiştir.



Görsel 1. Cristian Bettini, Donkijote.org, 2010

Söylemini kültür endüstrisi üzerinden gerçekleştiren Sara Cwynar'ın kartpostal, reklam ve kataloglara dayanan fotoğraf ve video enstalasyonları da popüler kültürün ruhlarımız üzerinde nasıl çalıştığının ve bilincimize nasıl sızdığının birer araştırması niteliğindedir.



Görsel 2. Sara Cwynar, Tracy, 2018, Video Enstalasyon, Oakville Galleries, Canada.

Shana Moulton'un videoları, performansları ve heykel enstalasyonları ise kültür endüstrisinin New Age tinselliği ile sağlık ve güzellik ürünlerinin birliğini incelemektedir. Videolarında yinelenen bir karakter olan Cynthia, kendi kendini iyileştirme araçlarının, ritüellerinin, reçeteli ilaçların, yiyeceklerin ve güzellik ürünlerinin bireye mutluluk getireceği fikrini satın almaktadır. Every Angle Is an Angel isimli video enstalasyonunda Cynthia karakteri, bir kase "Kellogg's Corn Flakes"ini ısıtırken tatmin olan vecd halindeki bir ruhu temsil etmektedir.



Görsel 3. Shana Moulton, Every Angle Is an Angel, 2016, Video Enstalasyon. Interface Gallery, Oakland

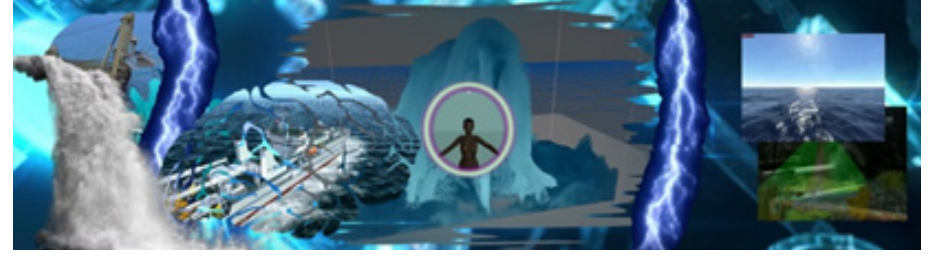
Moulton gibi, Débora Delmar da fotoğraf ve heykel ağırlıklı çalışmalarında sağlık ve güzellik endüstrisi ve “yaşam tarzı” pazarlamasına odaklanmaktadır. Delmar, 21. yüzyılda küresel tüketici kültürünü ve günlük yaşamlarımız üzerindeki büyüyen etkisini araştırırken biryanda da onları yeniden yapılandırmak için kurumsal estetik ve pazarlama stratejilerini benimsemektedir. Hired Hands çalışmasında sanatçı, lüks markaların reklamlarında yer alan bir el modelini temsil eder. Modelin güzel ve genç ellerinin cazibesinin sunulduğu bu fotoğraflardaki damıtılmış, karmaşık el hareketleri tüketicileri cezbetmek için tasarlanmış güçlü bir işaret sistemini çağrıştırmaktadır.



Görsel 4. Débora Delmar, *Hired Hands*, 2017, Digital print on polyester, metal rod 35.63 x 41.73 x 13.78 in / 90.5 x 106 x 35 cm.

Tabita Rezaire ise çalışmalarında Batılı, beyaz ve ataerkil, kapitalizmin etkilerini eleştirmek ve iyileştirmek için video, performans ve interneti kullanıyor. Deep Down Tidal isimli video çalışmasında interneti “elektronik sömürgecilik” biçimi olarak sunar ve Batı’dan gelen sualtı internet kablolarının köle ticareti sırasında gemilerin takip ettiği yolu kullanıyor olmalarını metafor olarak kullanır.

Tüm bu örnekler göz önünde bulundurulduğunda, günümüzde hala birçok sanatçının kültür endüstrisinin hakimiyetini sürdürdüğü mekanizmaların güçlü bir anlatımını görüntü üretimi aracılığı ile sürdürdükleri sonucuna varılmaktadır.



Görsel 5. Tabita Rezaire, *Deep Down Tidal*, 2017 Digital Video, 18m44s.

Sonuç

Yüzyıllardır bilim ve teknoloji alanında yaşanan gelişmelerin sanat alanına yansması sonucunda sanatçılar, eserlerinde teknolojik gelişmelerin de etkisiyle birçok farklı ve etkili ifade biçimine ek olarak yeni görüntü oluşturma biçimlerine başvurma imkanı bulmuşlardır. Görüntü oluşturmada resim, baskı teknikleri, fotoğraf, sinema, televizyon ve videodan sonra yeni bir ifade biçimi olarak dijital görüntü oluşturma, dijital sanatın temelinde yatan teknolojiyle birlikte içinde bulunduğumuz yüzyılın güncel sanat formunu belirlemiş ve sanatçılar için yeni bir üretim ortamı oluşturmuştur.

Günümüzde hala kültür endüstrisi üzerinden görüntü üretimini merkeze alan tartışmalar varlığını sürdürmektedir. Aymaz’ın (2013: 47) ifadesiyle, çağımızda kültürün temel üretim aracı görüntüdür. Kültürel üretimin hakim olduğu zihinsel yaşama ilişkin tüm etkin imgeler görüntüler aracılığı ile oluşturulmaktadır. Görüntü üretimi, kültürel üretim alanına bulaşmış olan ticari üretim ve tüketimin mantığını olumlayarak ilerlemektedir. Kültürel üretim ve tüketim alanındaki bu süreç görsel imgelerin merkezine doğru işlemektedir. Bu açıdan değerlendirdiğimizde Baudrillard’ın görüntü üretiminin, tek işinin görülecek hiçbir şeyin olmadığı imge bolluğu imal etmek olduğu yönündeki eleştirisi ile, Anderson’ın, günümüz metasının imge olması sebebiyle onun ticari üretimin mantığını olumsuzlamasını beklemenin boşuna olduğu yönündeki savları önemlidir. Özellikle

Anderson'nun ifadesinden hareket ettiğimizde, kültür endüstrisinin, her türden sınıfa yönelik görüntü üretimine olanak tanıdığı yönündeki eleştirinin, 1960'lı yıllarda portapak kamerayla başlayan, 80'lerde bilgisayar teknolojileri ve internetin sunum olanakları ile birleşmesiyle devam eden durumların, günümüzde sanatın dijitalleşmesiyle herkesin bulunduğu konumdan imge üretebiliyor ve tüketebiliyor olması durumlarına karşılık geldiği görülmektedir. Tüm bu gelişmelerle birlikte sanatta temsil ve gerçeklik algısı değişmiş, görüntü üretim ve tüketimi küresel bir yapıya bürünmüştür. Aydınlanmanın Diyalektiği, kültürendüstrisinin erişilebilirliğini ve hakimiyetini genişletmeye hizmet eden internet, küreselleşme ve sosyal medya gibi mecraların ortaya çıkışından çok daha önce yazılmıştır. Buna rağmen kültür endüstrisi halen üretimin ve tüketimin yeni modelini tanımlamakta ve belirlemektedir. Teknolojik gelişmeler yeniden üretim ve dağıtımın maliyetini önemli oranda düşürdüğünden kültürel yönetim endüstriyel seviyeye ulaşmıştır. Ancak unutulmaması gereken görüntünün teknik açıdan hangi üretim biçimiyle temsil ediliyor olursa olsun hala eski estetik değerlerle üretiliyor olduğudur.

Kaynakça

Adorno T. W. (2012). *Kültür Endüstrisini Yeniden Düşünürken*, Adorno: Kitle, Melankoli, Felsefe, ed. E. Efe Çakmak, Yapı Kredi Yayınları.

Anderson, P. (2002). *Postmodernitenin Kökenleri* (çev. E. Gen). İletişim Yayınları.

Aymaz, G. (2013). Görüntü, Bellek ve Bir Örnek: “ Bir Zamanlar Anadolu’da”, D. Dayı ve E. Takcan (Editörler). *Görüntü Üretimi ve Gündelik Hayat*. İstanbul: Kırk Yayınevi, s.46-59.

Bard, A. Söderqvist, J. (2012). *Netokratlar* (çev. Göral Erinç Yılmaz) İzmir: Karakalem Yayınları.

Baudrillard, J. (2010). *Sanat Komplosu* (Altıncı Baskı). (çev. E. Gen, I. Ergüden) İstanbul: İletişim Yayınları.

Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve Simülasyon* (çev. O. Adanır) Ankara: Doğu Batı Yayınları.

Bazin, A. (2011). *Sinema Nedir?* (çev. İ. Şener) İstanbul: İzdüşüm Yayınları.

Benjamin, W. (2012). *Pasajlar* (Dokuzuncu Baskı) (çev. A. Cemal) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Bourriaud, N. (2005). *İlişkisel Estetik* (çev. S. Özen) Bağlam Yayıncılık.

Bozkurt, N. (2014). *Sanat ve Estetik Kuramları* (On birinci Baskı) Sentez Yayıncılık.

Carrol, N. (2012). *Sanat Felsefesi, Çağdaş Bir Giriş* (çev. G. Korkmaz Tirkeş) Ütopya Yayınevi.

Danto, A. C. (2015). *Sanat Nedir* (çev. Z. Baransel) Sel Yayıncılık.

Elkins, J. ve Naef, M. (2011). *What is an Image?* Pennsylvania University Press.

Foster, H. (2009). *Gerçeğin Geri Dönüşü* (çev. E. Hoşsucu) Ayrıntı Yayınları.

Gangs, H. J. (2012). *Popüler Kültür ve Yüksek Kültür* (çev. E. Onaran İncirlioğlu) Yapı Kredi Yayınları.

Gombrich, E. H. (2015). *İmge ve Göz* (çev. K. Atakay) Yapı Kredi Yayınları.

Hesmondhalgh, D. (2012). *The Cultural Industries* (Üçüncü Baskı) Sage Publications.

Horsfield, K. (2006). “Busting the Tube: A Brief History of Video Art”, *The Video Data Bank Catalog of Video Art and Artist Interviews*.

Kılıç, L. (2012). *Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Knight, J. ve Thomas, P. C. (2012). *Reaching Audiences: Distribution and Promotion of Alternative Moving Image*. University of Chicago Press.

Leppert, R. (2002). *Sanatta Anlamın Görüntüsü - İmgenin Toplumsal İşlevi* (çev. İsmail Türkmen) Ayrıntı Yayınları.

Marshall, S. (1995). “Video: Teknoloji ve Uygulama”, (ed. Levend Kılıç) *Video Sanatı, Eleştirel Bir Bakış* (çev. A. Altunay) Hil Yayın.

McLuhan, M. (2014). *Gutenberg Galaksisi* (Üçüncü Baskı) (çev. G. Ç. Güven) Yapı Kredi Yayınları/GOGİTO.

Tetikçi, İ. (2017). “Resim Sanatında Kopya, Taklit ve Esinlenme”. *İDİL Dergisi*, 6 (36), 2273-2290.

İnternet Kaynakları

Şan, M. K., İsmail Hira, İ. (2007). “Frankfurt Okulu ve Kültür Endüstrisi Eleştirisi”, <http://kulturelcogulcugundem.com/images/frankfurtokulu.pdf> 18 Ocak 2016’da alınmıştır.

Webopedia, <https://www.webopedia.com/TERM/I/image.html> 10 Aralık 2017’de alınmıştır.