



Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi

The Journal of International Social Research

Cilt: 9 Sayı: 44 Volume: 9 Issue: 44

Haziran 2016 June 2016

www.sosyalarastirmalar.com Issn: 1307-9581

RESİM VE HAREKETLİ GÖRÜNTÜ ARASINDAKİ PARADOKSAL İLİŞKİ PARADOXICAL RELATIONSHIP BETWEEN PICTURE AND THE MOTION PICTURE

Düriye KOZLU İSMAİLOĞLU*

Öz

Resmin temsil boyutunu fotoğraf makinesine bırakması ve devamında hareketin izleyene sunulmasıyla birlikte, resimde yeni anlatım biçimleri araştırılmıştır. Bu aşamada resmin ulaştığı nokta boyanın kimyasına indirgenen düz bir yüzey üzerinde renk pigmentlerinden oluşan iki boyutlu bir anlatım olur. Kendinden başka bir şeye göndermesi olmayan bu sanat anlayışı "sanat, sanat içindir" söylemini güçlendirir. Ancak sanatın özerkliği, tuval yüzeyinde hareketin yakalanmaya çalışılmasıyla, rüyaların sunulmasıyla, nesnelerin yerleştirilmesiyle ve temsil sorununun yeniden ele alınmasıyla sarsılmaya başlar.

Sinema ve devamında gelen ekran üzerindeki her türlü görsel etki hareketli görüntü olarak değerlendirilebilir. Tabii ki kendi içinde değişik açılardan ele alınarak incelenecek olursa bu ekran görüntülerinin birbirlerinden farklı özelliklere sahip oldukları açık bir şekilde görülür. Sinema, video, televizyonel ekran, sanal ekran... üzerinde oluşan bu görüntüler bir imge dünyası oluşturur.

İki boyutlu yüzey üzerinde bir anı yakalamaya çalışan resim; bakış açısı, alan derinliği, perspektif, renk, hareket gibi unsurlar ile hareketli görüntü üzerinden kendine referans noktaları bulmaya çalışırken; hareketli görüntüde resmin yüzey üzerinde oluşturduklarını kimi zaman doğrudan alarak, kimi zaman alıntılarla sunmaktadır. Tuval ile ekran, gerçekliği gösterme isteği ve yaratılan sahte gerçeklik ile birbirlerine yaslanır. Bir tarafta seyircinin iki boyutlu bir yüzeyde, anlık ve kendi hareketine göre algılayacağı bir imge yer alırken; diğer tarafta belirli bir zaman dilimi içinde hareketli görüntünün akmasıyla oluşan, seyredene tek noktadan sunulan bir imge yer almaktadır.

Günümüzde insanoğlunun daha az okuduğu ve daha çok seyrettiği düşünülecek olursa, görüntüler yoluyla oluşturulan bu imge dünyasının taşıdığı enformatik bilginin ne kadar hızlı bir biçimde üretildiği ve tüketildiği, yerine yenisinin eklenerek sürecin hiç hız kaybetmeden devam ettirildiği görülmektedir. Hayatın akışına peşpeşe giren bu görüntülerin anlamları sığlaşmaya başlamakta ve saatler belki de saniyeler içinde algılamamanın ve duyumsamanın dışına çıkmaktadır.

Bu makalede; sanatçının ben dünyası ile oluşan resim ile sanatçı, aygıt ve görüntünün işlenmesiyle oluşan hareketli görüntünün birbirleri üzerindeki etkilerine, birbirlerine göndermelerine, günümüz sanatında ve ekran dünyasında sunulma biçimlerine değinilecek ve değerlendirilmeye çalışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Resim, Hareketli Görüntü, İmge, Ekran, Temsil.

Abstract

New forms of expression have been studied in the picture along with replacing the representation dimension of the picture with camera and, in continuation, presenting the motion to the viewer. At this stage, the point where the image reaches is an expression consisting of a two-dimensional color pigments on a flat surface that is reduced to a chemistry of the paint. Self-understanding of this art without reference to anything else strengthens the statement of "art for art". However, autonomy of the art starts to shake with attempting to capture the movement of the canvas surface, introducing the dreams, placing the objects and re-addressing the issue of representation.

All kinds of visual impact on cinema and then the screen are considered as the moving image. Of course it is clearly seen that these pictures have different characteristics from each other when they are examined in different aspects. These pictures on cinema, video, televised screen, virtual screen and so form an image world.

Picture which is trying to capture a moment on the two-dimensional surface; presents what is created on the image surface sometimes directly, sometimes quoted while, on the other hand, trying to find reference points on the moving image with some elements such as point of view, depth of field, perspective, color, movement. Screen and canvas lean on each other in desire to show the reality and in the created a false reality. While there is an image which the audience can perceive by its own motion on one side, on other side an image is presented at a single point of watching that is created by the flow of the picture in a certain period of time

Today, if human being is considered to read less and watch more, it is seen that how fast the information, carried by the image world consisting of these picture, is produced and consumed and continued without slowing by adding new ones in replacement. Meaning of these images which consecutively flow into the life starts to shallow, perhaps they go out of detection and sensing within hours, perhaps seconds.

In this article; mutual impacts and allusions of the picture which is created in self-world of the artist and motion picture which is created by artist, device and the process will be addressed and the forms of presentation will be tried to be assessed in the contemporary art and screen world.

Keywords: Picture, Motion Picture, Image, Screen, Representing

* Doç., Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Görsel Sanatlar Bölümü

1. GİRİŞ

"Modern düşüncenin ve modern sanatın zor olduğu söylenmiştir sıklıkla: Picasso'yu anlayıp sevmek, Poussin ya da Chardin'i anlayıp sevmekten zordur..." diyerek belirtir Merleau-Ponty (2005:19).

Dünya tarihi kapılarını modernizme araladığı zaman sanat, edebiyat, felsefe, sosyoloji gibi alanların düşün ve anlam yapılarıyla birlikte alımlayıcının da algılama biçimlerini değiştirmiştir. Modernizm yeni buluşların, icatların, keşiflerin çok hızlı bir şekilde çoğaldığı bir dönemdir. 1800'lerin ortalarında Camera-Obscura'nın evrilerek fotoğraf makinesine dönüşmesi resim sanatının temsil boyutunu elinden almıştır. Kâğıt üzerine çeşitli kimyasallar ile rahatlıkla sabitlenebilen bu anlık görüntüler zamanla yerini hareketli görüntüye bırakır. Lumière kardeşler (Auguste Marie Louis Nicolas-Louis Jean), ilk sinema sunumlarını halka açık olarak 22 Mart 1895 tarihinde gerçekleştirmişlerdir. Aynı zamanlarda Georges Méliès çektiği görüntüler üzerinden keserek, ekleyerek oluşturduğu montaj ile görüntü dünyasında bir devrim yaratır. Teknik buluşlar, sinema ile birlikte görüntünün sunulmasını kolaylaştırarak yeni yapıların gelişmesine olanak sağlamıştır. Sinema, video, televizyon, interaktif ve devamında sanal dünya hareketli görüntünün sınırsız bir şekilde üretilmesini ve yayılmasını sağlar.

2. SİNEMA VE RESİM İLİŞKİSİ

Montaj ilkelerini formelleştiren David Llewelyn Wark Griffith'in sineması montajsız sinema karşısında geri çekilse de montaj televizyona geçiş yapacak ve sinemayda kayıt altına almaya başlayacaktır. Bundan sonrası video ve televizyonun hâkimiyetinin yükselmesiyle birlikte görme duyusunun ön plana çıkmaya başladığı bir dönemin kapılarını açar. Günümüz dünyasında insanoğlunun giderek daha az okuduğunu ve daha çok seyrettiğinin göstergesi olarak popüler sinemanın, eğlence üzerine kurulu televizyon dünyasının, sanal sosyal paylaşım sitelerinin hızlı yükselişini ve insanların buralarda harcadıkları zaman gösterilebilir. Bu görsel araçlar artık enformasyonu iletmekle, yansıtmakla kalmamakta; gerçekliği biçimlendirerek ve üreterek yeni bir görsel-işitsel dünya oluşturmaktadırlar. Görsel dünya ise imgeler üzerinden oluşturulur, okunur ve manipüle edilir.

Ahmet Cevizci'nin (2005: 916) hazırladığı Felsefe Sözlüğü'nde imge sözcüğü; "Dış dünyadaki nesnelere zihinsel resim, kopya ya da tasarımı; gerçek ya da gerçek dışı bir şey ya da olgunun zihinsel tasarımı; var olan şeylerin zihinde oluşan sureti; resimsel niteliği olan tasarım; zihnin, duygusal bir niteliği, ya da dış dünyada var olan bir şeyin kopyasını, duygusal uyaranların yokluğunda meydana getirmesi sürecinin ürünü olan zihinsel nesne" şeklinde tanımlanır.

İmge oluşturmak kısacası düşünce ve duyguları nesnel bir ifadeye dönüştürebilmek olarak da açıklanabilir. Sanatçı oluşturacağı bu imgeler dünyası ile algılayanın dünyasında izler bırakacak, duygular yaratacak, düşüncelere itecek, sorgulatacak ya da sadece görülen, seyredilen boyutunda kalarak varlığını ortaya koyacaktır. Bu noktada da başta resim, fotoğraf, sinema, video... gibi görüntüler oluşturan ve bunu izleyene ulaştıran mecraların sürekli olarak sorguladığı imge olgusu için Jacques Rancière (2008: 21); *"...sanatın işlemleri, imge dağıncının dolaşım biçimleri ve bu sanatın işlemleri ile bu imge dağıncının formlarını üstü örtülmüş hakikatlerine geri gönderen eleştirel söylem arasındaki mantıksal ve paradoksal iç içe geçişin yazgısına, görüntülerin yazgısı adını layıkıyla verebiliriz"* demektedir.

Resim ve sinema, görüntülerini oluştururken aralarında mekân, perspektif, alan derinliği gibi öğelerle birbirilerine göndermelerde bulunurlar. İzleyen resme tek bir açıdan bakmaz, kendisi hareket halindedir ve algılama açısını kendi ayarlayabilir. Sinema izleyeni ise sabit bir noktadan kendisine sunulanı izlemek zorundadır. Sinema bütün oyunlarını, göz aldatmacasını, hilesini tek bir noktadan sunabilmektedir. İki boyutlu yüzey yani resim üzerinde ise temsil göz aldatmacaları ile oluşturulan hilelere dayanmaktadır.

Buradan yola çıkarak resim tarihine bakıldığında zaman temsili, göz aldatmacası ile sunan önemli eserlerden bir tanesinin Hans Holbein'in 1553 tarihli "Elçiler" adlı tablosu olduğu görülür. Sanatçı göz aldatmacayla temsili ikiye böler ve sahte bir gerçeklik olarak yeniden sahneye koyar. Holbein, cepheden görülen sahneyi en ince ayrıntısına kadar olağanüstü bir şekilde oluştururken, seyircinin yaklaşıp aşağıdan yukarıya doğru baktığı zaman algılayacağı memento mori'nin* kurukafasını ise anamorfoz biçimde yapar. Pascal Bonitzer'in (2011:172) de belirtmiş olduğu gibi *"Anamorfozik kafatası resmin uzayını, sanki bu uzayın bir hiç olduğunu, bir görünüşler ve benzerlikler tiyatrosundan başka hiçbir şey olmadığını doğrular gibi, tam anlamıyla deler."* Bu anlamda Diego Velázquez'in 1656 tarihli "Las Meninas" adlı eseri, Elçiler'e benzemekle birlikte etkileme anlamında bir adım daha ötesidir. Eser, görüntü içinde görüntü tekniğiyle gerçekleştirilmiş olan bir ayna kompozisyonudur. Las Meninas'ın hem bir resim hem bir tiyatro gibi algılanabilecek bir düzenek resmi olduğu, temsili temsil olmaktan çıkarttığı, sanatçının dehasını ortaya koyarken seyirciyi sanki bir

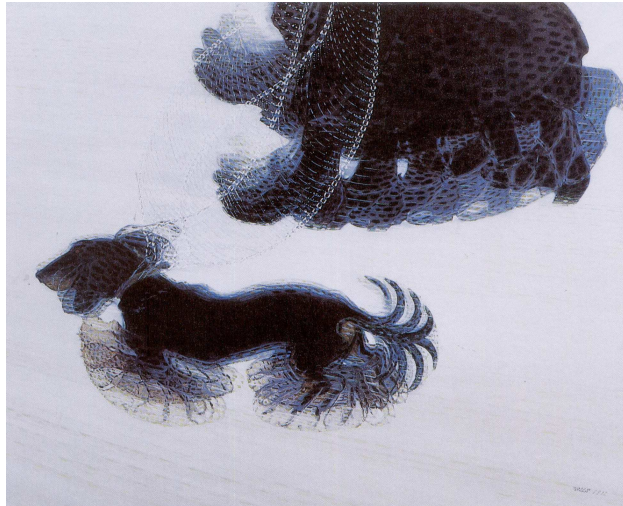
* "Ölümlü olduğunu unutma": resim, şiir ve müzikte belli tema ve öğelerin temelinde yatan uyarı.

izleme labiretinin içine çekmeye çalıştığı görülebilir. Tablonun baş aktörleri seyirci ile aynı yerde durmaktadır ve tabloda bir otoportre olan ressama poz verirlerken tablodaki diğer kişilerin bakışları ise onlara yönelmiştir. Bonitzer (2011:181) resmi yapılan kişiler için; *“Görüntüleri, perspektif kaçış noktasına yerleştirilmiş bir ayna tarafından, görüntü içinde görüntü olarak, bize belli belirsiz sunulmaktadır”*demektedir. Görüldüğü gibi seyircinin resme dâhil olması bulunduğu nokta ile ilgilidir. Ayrıca mekânsal düzenleme ve perspektif ile ilgili olarak Panofsky görüşlerini; *“...uzun mesafe ve cepheden görünüş seyirciyi dışarıda, resmedilen sahnenin dışında tutarken, kısa mesafe ve görüş açısının eğikliği seyirciyi “kapmak” ve tablonu içine “yutmak” gibi bir etkisi vardır”* biçiminde açıklamaktadır (Bonitzer, 2011:180).

1800’lerin ortaları yani fotoğraf makinesinin bulunduğu döneme kadar görsel alanda hâkimiyetini elinde tutan resim için en önemli özelliğinin -temsilin- elinden alınması, resmin kendi anlatım dilinde yeni arayışların içine girmesine neden olur. Modern dönemde siyasi ve dini yapılardan arınılarak sunulan yeni temsil biçimi, boşluklarla, basitleşmiş ve düzleşmiş bir uzay ile anlatılır. Başlangıçta renk üzerinden günün değişken ışıkları, endüstri devriminin hızı ortaya koyulmaya çalışılırken fotoğrafa rengin girmesi, sinemanın kayıt altına almaya başlaması, hareketle birlikte kurgulanmış bir dünya sunulması, resmi kendisinden başka birşeye göndermesinin kalmadığı bir yöne doğru götürür. Resim artık en büyük amacı olan üç boyutlu mekânda varlıklara gönderimde bulunmak, temsili figürlere yer vermek ve resmi hikâyelerle doldurmak yerine, düz yüzeyler üzerinde renk pigmentleri aramaktır. Bu dönemde resim kendisini vareden öğeleri bırakıp başka arayışlar içine girerken, resmin bıraktığı bu yapıları fotoğraf ve sinema kullanmaya başlar. Birçok sinema, video, fotoğraf sanatçısı resmin bu özellikleri ile birlikte sanat tarihindeki eserlere de göndermede bulunur. Bu dönemdeki resim için Clement Greenberg (2011:605) şu açıklamalarda bulunur:

“Avangard resmin tarihi, medyumun direncine gitgide artan bir teslim olma tarihidir; bu direnç büyük ölçüde düz resim düzleminin gerçekçi perspektif uzamı için onun “içinden delik açma” çabalarını içerir. Bu teslim oluş sırasında, resim sadece taklitten -ve onunla birlikte “edebiyattan”-kurtulmadı, aynı zamanda gerçekçi taklidin resimle heykel arasında bunun sonucu olan karışıklığından da kurtuldu. [...] Ama en önemlisi, resim düzleminin kendisi de gitgide sığlaşır, düzleşir ve kurgusal derinlik düzlemlerini, hepsi tuvalin hakiki yüzeyi olan gerçek ve maddi düzlemde bir haline gelinceye dek sıkıştırır”.

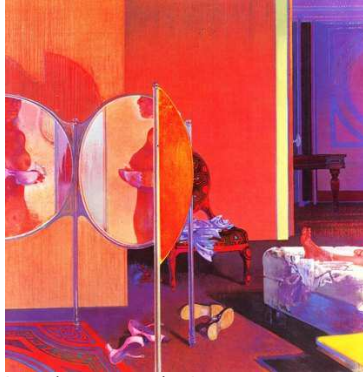
Zaman içinde resim sanatı hareketi resimde yansıtmaya ve daha gerçekçi olmaya çalışır. Resimde sahlanan bir at, kırık bir vazo, savrulan fırçanın tuvalde bıraktığı boya izleri hareketin varlığını sunabilir; ancak resim bunun daha ötesine geçmek isteyecek ve hareketli görüntünün yakalamaya çalıştığını göstermek için çalışacaktır. Marcel Duchamp’ın 1912 yılında yaptığı *“Merdivenden İnen Çıplak”* (Görsel 1) eseri ve Fütüristler’in zamanın, mekânın hızını yakalama istekleri resmin anın içindeki hareketi gösterme çabasının bir göstergesidir (Görsel 2). Bununla birlikte 1970’li yıllardan sonra gerçekliğin gösterimi -kendi gerçekliğini oluşturan resimden öteye geçerek- fotoğraf temelli hiperrealist bir yaklaşımla adeta aygıtların (fotoğraf makinesi, kamera) merceği ile yarışa girilerek oluşturulmaya çalışılacaktır.



Görsel 1. Marcel Duchamp, Merdivenden İnen Çıplak, 1912, (http://www.weareoca.com/wp-content/uploads/2011/06/duchamp_nude-descending-a-staircase1.jpg)

Görsel 2. Giacomo Balla, 1912, Dinamismo di un Cane al Guinzaglio (Dynamism of a Dog on a Leash), (<http://artsingames.free.fr/rez/01/chien.jpg>)

Burada tekrar mekân ve hareket olgularına geri dönülürse sinemada sekansın istediği görüntüler, planlar, açılar, hareketler kamera ile yapılır. Sinemanın ve devamında hareketli görüntünde kullandığı plan, alan derinliği, dekadraj gibi kavramların modern dönem sonrası resminde -hareketli görüntüde kullanım biçiminin bilinciyle- yeniden yer almaya başladığı görülebilir. Leonardo Cremonini, Francis Bacon, Jacques Monory, Ralph Goings gibi sanatçıların -hiperrealistleri de içeren- sinematografiye ve fotografiye ait göndermelere resimlerinde yer verdikleri görülür. Bu sanatçılardan Cremonini'nin resimlerine bakılacak olursa alışılmadık açılar, kısmi görünmezlik içinde kimliği belirsiz kişiler, bulanık aynalarda belli belirsiz yansıyan kesik kol, bacak, gövde görüntüleri, sıradan insanlar ve bu insanların yaşam yerleri yani sıradanlığın izleri imge olarak sunulmaktadır (Görsel 3-4). Adeta sinemanın akışı içinde sonraki sekanslarda olacak görüntüleri heyecanla bekleyen seyirci gibi bu resimler de bir sonraki anı hayal eder, bir kaygı içine düşer ve bu esrarlı hava resme sabitlenip kalır. "Las Meninas" gibi simgesel bir mevcudiyet barındıran resimlerin merkezine odaklanan göz, bu sanatçıların resimlerinde kenarlara kayar ve kaybolmak üzere olan ile karşılaşır. Konu temsilin fading'i yani kademeli olarak sönmesi, kaybolmasıdır. "...Ralph Goings'in boş otomobilleri ve ıssız drugstore'ları, Bacon'ın çığrından çıkmış etleri, Cremonini'nin yarı cesetleşmiş körleri, Monory'nin üstü karalanmış gözleri..." (Bonitzer, 2011:186). Kısaca denebilir ki resim bu açıdan sinemanın anlatı düzeyine yaklaşmaya çalışmaktadır (Görsel 5-6-7-8). Bunu yaparken sinemanın kullandığı teknik yapıları kendine mal etmeye çalışır.



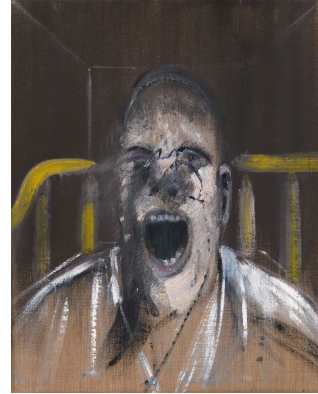
Görsel 3. Leonardo Cremonini, Les sens et les choses, 1968, (<http://flaminiogualdoni.com/?p=8001>)



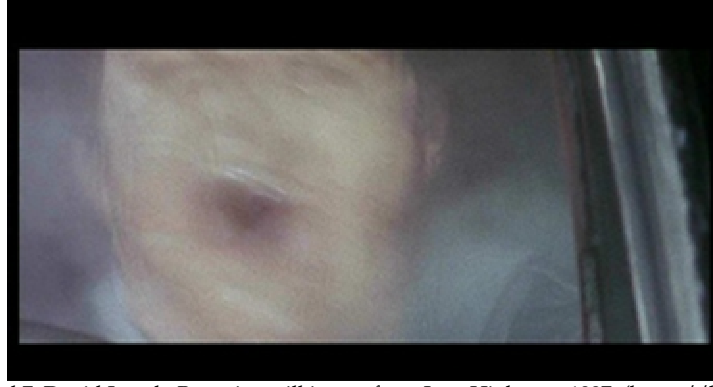
Görsel 4. Leonardo Cremonini, Parentesi dell'acqua,?, (<http://www.artsblog.it/galleria/leonardo-cremonini/7>)



Görsel 5. Sergei Eisenstein, "Potemkin Zırhlısı", 1925, (http://www.obieg.pl/files/images/008_3.jpg)



Görsel 6. Francis Bacon, Study for the Head of a Screaming Pope, 1952, (<http://jto.s3.amazonaws.com/wp-content/uploads/2013/03/fa20130328a1b.jpg>)



Görsel 7. David Lynch, Baconian still image from Lost Highway, 1997, (<https://html1-f.scribdassets.com/7bqn77molcxssns/images/8-7f91e70b8e.jpg>)



Görsel 8. Francis Bacon, Head VI, 1949, (<https://html1-f.scribdassets.com/7bqn77molcxssns/images/8-7f91e70b8e.jpg>)

Aynı zamanda hareketli görüntü anlatısının ilklerinden olan sinemada diğer sanat dallarından aldıklarıyla kendi özüne katkı sağlamaya çalışır; tabii ki sinema bu sanatların birleşimi şeklinde anlaşılmalıdır. Birçok yönetmen, sinema eleştirmeni ve kuramcısının ortak görüşü sinemanın kendine ait bir tarihi ve imge yapısı olduğudur. André Bazin ve Gilles Deleuze, sinemanın klasik dönemden modernizme doğru bir gelişim kaydettiğini belirtirken; Jean-Luc Godard ve Jean Epstein modern bir sanat olarak doğan sinemanın geriye giderek, klasik sanatların Aristotelesçi öykünme özellikleriyle şekillendiğini savunurlar; Rancière göre ise sinema bir aykırılık sanatıdır –fable contrarié (aykırı öykünce)- ve Alain Badiou için ise sinema saf-olmayan (impure) bir sanattır (Gönen, 2008: 37-47). Görüldüğü gibi bu değerlendirmeler kendi içinde çelişkiler taşımaktadır. Ancak sinemanın oluşturacağı her türlü duyuşsal ve teknik çözümlere diğer alanların kendilerini oluşturma ve gösterme biçimlerine katkı sağlamıştır.

Montajı, sinemanın çocukluk yılları olarak tanımlayan Bazin'e göre alan derinliği ve plan-sekans ile sinema sanatsal gücüne kavuşur. Sinemanın anlatım biçimlerini güçlendirecek bu olgular imge üzerinde oynamaları getirecek, yeni imgeler ile yeni gerçeklikler sunmanın yolu böylece açılmış olacaktır. Deleuze, sinema üzerine yazdığı Hareket-İmge ve Zaman-İmge kitaplarını, Bazin'in klasik/modern modeli üzerinden şekillendirerek kendi felsefi görüşüyle sunar. Hareket-İmge'de montaj sayesinde imgeler algılama-tanıma-eylem dizgesi içerisinde belirli bir amaç çerçevesinde oluşturulur, bu sinemanın klasik öykünme dönemidir. Zaman-İmge sinemasında ise önemli olan imgelerin birbirleriyle olan ilişkileri yerine, birbiriyle ilişkisi olmayan iki imge arasında kurulan diyalogdur. Zaman-İmge, sinemanın modernizme geçişini gösterir. Algılama-devinim şemasının uygulanmadığı bu sinemada, dünya ve insan arasındaki bağlantı kopmuştur (Gönen, 2008: 17-27).

3. HAREKETLİ GÖRÜNTÜ VE RESİM

Bir anlatı üzerine kurulan ve seyredilen sinemaya karşın video görülen bir alan sunmaktadır. Sinemanın "gösteriyorum"una karşın videoda "görüyorum" işleyişi hakimdir. Kamera ve dijital müdahaleler ile gerçekleştirilen efektler videonun plastik dilini oluşturur. Joseph Beuys, Nam June Paik ve devamında Fluxusçu ve yapı-bozumsal yaklaşımlar video sanatının tarihsel sürecine katkı sağlamıştır. 1960 sonrası diğer sanat disiplinleriyle buluşan video için video film, video performans, video heykel, video enstelasyon gibi tanımlar oluşmuştur. Ulus Baker (2012:20), videonun tarihsel gelişiminde performans sanatının, özellikle kadın sanatçıların rolü ile ilgili olarak şu yorumda bulunur; "Video onlar için sonunda

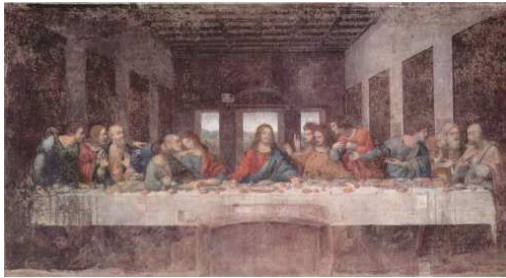
'görüyorum' demektir: kadın vücudumu, kendi vücudumu, başka, kişisel bir bakışla 'görüyorum'... [...] Kameramla sokağa çıktığım zaman bana nasıl baktıklarının monitörü olabiliyorum... Video yansıtmaz, bir ayna vazifesi görür".

Kısaca, video gördüğünü kaydetmez. Kişiseldir, özel olarak çekilir. Çekim ve kurgulamadaki kolaylığı, çok fazla teknik ekibe ihtiyaç duyulmaması, kolay gösterime sokulabilmesi yani özel bir alana ihtiyacı olmaması, sinema gibi başlangıcı ve sonu olan bir anlatıyı sunmaması nedeniyle zamanı istediği gibi yönetebilmesi ile video sinemanın bir üst noktasına erişir. Özellikle rahat bir şekilde kayıt alınabilmesi, gösterimin zaman-mekandan kurtarılması, video bantlar ile televizyonda sunulması imajların üretimini ve gösterimini yaygınlaştırmıştır. Böylece herkese ulaşabilmesi nedeni ile imajların demokratikleşmesinden ve okunabilmesinden bahsedilebilir. Video ile gelinen bu üst nokta televizüel, dijital ve sanal görüntüler ile sınır tanımayan ve hızla yayılan bir imgeler dünyasına dönmüş durumdadır. Video, sinema gibi pazarlama niyetinde olmaksızın görüntüleri derleme, arşivleme, kamuoyu ile paylaşma ve izleyenin düşünebilme şansını artıran bir belgeleme ortamıdır.

Sinema, video ve devamındaki görüntüler dünyasının oluşturduğu imgeler ile belgeleme, tarih yapma, kültürü yönetme ve politik yapıyı yönlendirme daha rahat bir şekilde gerçekleşmektedir. Hareketli görüntünün hayatın ayrılmaz bir parçası haline geldiği günümüzde; imgeler içinde kaybolan, algılamayan, duyumsamayan bir kitle oluşturulmaktadır. Görüntüler o kadar hızlı ve değişkendir ki kişileri artık etkilemekte zorlanmakta, görüntüler üzerine düşünme ve yorum yapma süresi neredeyse kalmamaktadır. Teknolojinin olanakları ile üretilen bu teknik imgeler yine teknoloji ile dağıtım ya da paylaşım girmektedirler. Artık bütün dünya cep telefonunda taşınabilmektedir. Mesafenin ortadan kalkması karşılıklı etkileşimi artırmaktadır. Bu etkileşim içinde hiçbir engel ile karşılaşmadan ekranın, sanal görüntünün yani imgenin içine girilmektedir.

Ron Burnett (2007:34), imgeler için şu yorumda bulunur: "İzleyicilerin izlediği imgeler artık sadece imge değil; daha çok, büyük fotoğrafçı Jeff Wall'un öne sürdüğü gibi, insanların kendilerini görme biçimlerini değiştiren, artık kendilerini bireyler olarak değil, melez personalar olarak görmelerine yol açan ve kimliğin artık tek bir yeri, nesneyi ya da kişiyi mesken tutmadığı teknolojik bir zekayı temsil ediyorlar."

İmgelerin teknoloji ile kendini hızlı bir şekilde oluşturduğu ve yaydığı alanlara bakıldığında; başta sinema olmak üzere video, video klip ve bilgisayar oyunlarında resimlere göndermelere ya da resimlerde yer alan imgelere sıklıkla yer verildiği görülmektedir. Leonardo da Vinci'nin 1495 tarihli "The Last Supper" (Son Akşam Yemeği) adlı tablosu, Luis Bunuel "Viridiana" (1961), Robert Altman'ın "MASH" (1970) ve Zack Snyder'ın "Watchmen" (2009) filmlerinde, "The X Files" (1993-2002), "That '70s Show" (1998-2006), "The Simpsons" (2005-...) tv dizilerinde alıntılanmıştır (Görsel 9-10-11-12). John Everett Millais'ın 1852 yılında yaptığı "Ophelia"sı ise Duncan Gibbins'in "Fire with Fire" (1986) ve Lars von Trier'in yönettiği "Melancholia" (2011) filmleri ile birlikte Kylie Minoque'un "Where the Wild Roses Grow" (1995) video klibinde yer almaktadır. Lech Majewski yönetmenliğini yaptığı "The Mill and the Cross" (2011) filminde Pieter Bruegel'in "Christ carrying the Cross" (1564) eserinin; bir başka yönetmen Christopher Nolan'ın "Inception" (2010) filminde ise Maurits Cornelis Escher'in "Ascending & Descending" (1960) eserinin izleri görülür. alt-J'nin "Tessellate" (2012) müzik klibinde, 1509 tarihli Raphael'in "The School of Athens" adlı eserinden; Hold Your Horses grubunun "70 million" (2011) müzik parçalarının klibinde ise sanat tarihinde yer alan birçok resimden alıntı yapılmıştır (Görsel 13-14-15-16). Violent Femmes adlı rock grubu ise "Renaissance Man" (2007) adlı parçaları ile Rönesans hem şarkı sözleriyle anlatmakta hem de kliplerinde Rönesans sanatçılarının eserlerini kullanmaktadırlar (Görsel 17). Bu kısa örnekte de görüldüğü gibi sinema, televizyon ve klip dünyasının birçok görüntüsünde resimlere göndermeler ya da doğrudan alıntılar yer almaktadır.





Görsel 9. Leonardo da Vinci, "The Last Supper", 1495, <http://chacunsapeinture.tumblr.com/>
Görsel 10. Luis Bunuel, "Viridiana", 1961, <http://chacunsapeinture.tumblr.com/>
Görsel 11. Matt Groening, "The Simpsons", 2005, <http://chacunsapeinture.tumblr.com/>
Görsel 12. Zack Snyder, "Watchmen", 2009, <http://chacunsapeinture.tumblr.com/>



Görsel 13. Hold Your Horses, "70 million", 2011, (Ece Çalış, Bir Tasarım Ürünü Olarak Video Klip ve Alıntı)
Görsel 14. Botticelli, "The Birth of Venus", 1486, (Ece Çalış, Bir Tasarım Ürünü Olarak Video Klip ve Alıntı)
Görsel 15. Rembrandt, "The Anatomy Lesson of Dr. Nicolaes Tulp", 1632, (Ece Çalış, Bir Tasarım Ürünü Olarak Video Klip ve Alıntı)
Görsel 16. Édouard Manet, "Olympia", 1863, (Ece Çalış, Bir Tasarım Ürünü Olarak Video Klip ve Alıntı)



Görsel 17. Violent Femmes, "Renaissance Man", 2007, (Ece Çalış, Bir Tasarım Ürünü Olarak Video Klip ve Alıntı)

Videolarıyla tanınan Bill Viola ise İtalyan sanatçı Jacopo Carrucci da Pontormo'nun "The Visitation" (1528-29) adlı resmini "The Greeting" adıyla 1995 yılında videosunda alıntılanmış ve Venedik Bienalinde sunmuştur (Görsel 18-19). Viola, "The Greeting" videosunda renkli giyimleriyle dikkat çeken bir grup kadına vurgu yapar. Kadınlar birbirlerine yakındırlar ve dışarıdan katılan kadına sarılmayla sonuçlanacak bu videoda hareketler sesle desteklenerek olabildiğince yavaş bir şekilde çekilmiştir. Video-performans sanatı içinde değerlendirebileceğimiz Nezaket Ekici'nin 2007 tarihli çalışması "Apeiron" ise Paul Delvaux'un "Spitzenproseion" (1934) resminden yola çıkılarak oluşturmuştur (Görsel 20-21). Video performansta, Delvaux'un resmi projeksiyonla siyah-beyaz olarak duvara yansıtılmış; Stanley Kubrick'in "Uzay Yolu Macerası" (2001) filmi için György Ligeti'nin baskın kadın sesleri ile bestelediği "Lux Aeterna"nın müziği ile kortej eşliğinde yürüyen nedimeleri takip eder şekilde Ekici'de yürüyüşünü tamamlamıştır. Ekici, kadınlar korosunun doğrudan resimdeki kadınlara atıfta bulunduğunu, bir saat süren performans süresince her yedi dakikada bir müziğin tekrarlandığını ve bu yedi dakikalık bitişlerde çok hızlı bir şekilde geçen tren sesinin duyulduğunu, projeksiyonun bu esnada kararması ile birlikte etrafa sisin yayıldığını ve sürecin bu şekilde tamamlandığını açıklamıştır. Sanatçı ayrıca Delvaux'un çalışmalarında trenin ve tren yolunun önemli bir bileşen olduğunu belirtmiş; gerçekleştirilen performansın izleyen için rüyaya benzediğini, ayrıca resimdeki

manzarının kısmende olsa gerçeklik içine aktarıldığını savunmuştur (<http://ekici.aeroplastics.net/index.php?title=apeiron>). Hareketli görüntü ve resim ilişkisinin olduğu bir başka örnekleme ise Tate Modern'in bazı sanatçıların eserlerini Minecraft bilgisayar oyunu için yeniden yorumlamasıdır. Böylece oyuncular kendi oyunlarını inşa ederken çeşitli sanatçıların eserlerini de üç boyutlu bir biçimde görmüş olurlar. André Derain "The Pool of London" (1906) ve CRW Nevinson'un "The Soul of the Soulless City (New York, An Abstraction)" (1920) eserleri bu noktada değerlendirilen ilk örneklerdir. Tate Modern yetkilileri zaman içinde daha fazla eserin bilgisayar oyunu için düzenleneceğini belirtmişlerdir (<http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-2856492/Tate-museum-recreates-best-known-paintings-sculptures-virtual-worlds-Minecraft.html>) (Görsel 22-23-24-25).



Görsel 18. Jacopo Pontorno, "Visitation", 1529, (<http://saci-art.com/2014/11/21/bill-violas-video-installation-the-greeting-opens-in-carmignano-november-22-2014-at-4pm/>)

Görsel 19. Bill Viola, "The Greeting", 1995,

(<http://www.fabricworkshopandmuseum.org/Artists/ArtistDetail.aspx?ArtistId=8db57031-7ee0-48fa-ac7a-e62e6ec16e95#>)



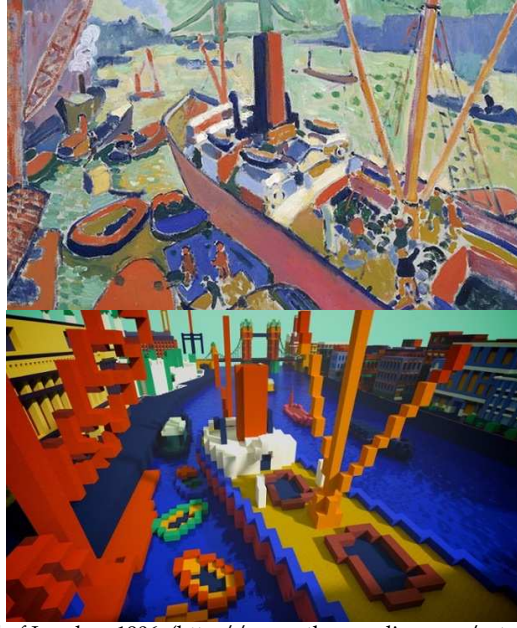
Görsel 20. Paul Delvaux, "Spitzenprozession", 1934, (http://www.ekici-art.de/_e/art/performances/_bilder/2006_Apeiron/Large_01.jpg)

Görsel 21. Nezaket Ekici, Apeiron, 2007, DVD PAL Loop, (<http://ekici.aeroplastics.net/index.php?title=apeiron>)



Görsel 22. CRW Nevinson The Soul of the Soulless (New York, an Abstraction), 1920, (<http://www.theguardian.com/artanddesign/2014/nov/26/minecraft-tate-worlds-paintings-3d-reality>)

Görsel 23. Reimagined in Minecraft for Tate Britain's Tate Worlds series,
(<http://www.theguardian.com/artanddesign/2014/nov/26/minecraft-tate-worlds-paintings-3d-reality>)



Görsel 24. André Derain, The Pool of London, 1906, (<http://www.theguardian.com/artanddesign/2014/nov/26/minecraft-tate-worlds-paintings-3d-reality>)

Görsel 25. Reimagined in Minecraft for Tate Britain's Tate Worlds series,
(<http://www.theguardian.com/artanddesign/2014/nov/26/minecraft-tate-worlds-paintings-3d-reality>)

4. SONUÇ

Sonuç olarak postmodern yapının kolay bir şekilde işlediği hareketli görüntü olabildiğince resimden ve resmin plastik unsurlarından faydalanmaktadır. Ancak buradaki gözlemlenen en önemli paradoks resim açısından. Sahip olduğu temsil boyutuyla birlikte perspektif, derinlik gibi plastik unsurlardan bir dönem vazgeçerek bu unsurları başta fotoğraf ve sinema olmak üzere hareketli görüntüye bırakması ve yalın, düz satırlar üzerinde renk pigmentlerinden oluşan bir arayışa girmesidir. Resim, hareketli görüntünün hızla işlediği plastik elementleri yeniden ele aldığı ve hareketli görüntüden çeşitli yapıları kendine mal etmeye başladığı zaman ise yaklaşım anlayışı ve uygulama biçimi farklı olmuştur. Diğer bir çelişki ise sinema ile birlikte hareketli görüntü açısından görülmektedir. Günümüzün hareketli görüntü dünyası daha çok anlatı düzeyinde oluşan bir gösteri dünyasına dönüşmüş durumdadır. Neredeyse video art ve bazı filmler dışında imgeyi referans alan bir görüntü dünyası oluşturulmamaktadır. Bir dönem resmin cesaretle girdiği alan olan soyut anlatımlar ya da görüntüler izleyene sunulmamakta, ticari bir sektöre dönüşen bu dünya risk almaktan kaçınmaktadır. Düşünmenin ve eleştirinin olabildiğince indirgenildiği bu hareketli görüntüler, izleyenin isteği doğrultusunda şekillenmekte, eğlenceli, kolay algılanan ve hızlıca tüketilen bir biçimde sunulmaktadır.

KAYNAKÇA

- BAKER, Ulus (2012). *Beyin Ekran*, İstanbul: Birikim Yayınları.
BONİTZER, Pascal (2011). *Kör Alan ve Dekadrajlar*, İstanbul: Metis Yayınları.
BURNETT, Ron (2007). *İmgeler Nasıl Düşünür?*, İstanbul: Metis Yayınları.
CEVİZCİ, Ahmet (2005). *Felsefe Sözlüğü*, İstanbul: Paradigma Yayıncılık.
EKİCİ, Nezaket (2007). *Apeiron*, Erişim Tarihi: 25.04.2015.
<http://ekici.aeroplastics.net/index.php?title=apeiron>
GREENBERG, Clement (2011). "Daha Yeni Bir Laokoon'a Doğru", *Sanat ve Kuram*, C.Harrison-P. Wood (Ed.), İstanbul: Küre Yayınları.
GÖNEN, Metin (2008). *Paradoksal Sanat Sinema*, İstanbul: Versus Kitap.
JONES, Jonathan (2014). "Minecraft at Tate: in gaming, the Renaissance has returned", *The Guardian* (26.11.2014), Erişim Tarihi: 08.04.2015, <http://www.theguardian.com/artanddesign/2014/ov/26/minecraft-tate-worlds-paintings-3d-reality>
PONTY, Maurice-Merleau (2005). *Algılanan Dünya*, İstanbul: Metis Yayınları.
RANCIÈRE, Jacques (2008). *Görüntülerin Yazgısı*, İstanbul: Versus Kitap.