

PAPER DETAILS

TITLE: Degisen teknoloji ve yüzeyin sinirlanisi: fotograftan cep telefonuna

AUTHORS: Umut GÜL

PAGES: 161-180

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1179790>



Gönderme Tarihi: 11.09.2019

Kabul Tarihi: 07.01.2020

*Bu bir araştırma makalesidir

Değişen teknoloji ve yüzeyin sınırlanışı: fotoğraftan cep telefonuna

Umut GÜL^a

^a Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü

Özet

İnsanlık, tarih boyunca hayatta kalabilmek ve yaşamına anlam kazandırmak için çeşitli araçlar ve tekniklere ihtiyaç duymuştur. Bu ihtiyaç doğrultusunda ortaya çıkarılan teknikler, teknolojiyi ifade etmektedir. Teknoloji, her geçen yüzyıl giderek artan bir hızla gelişmiştir. Öte yandan, bilinçli bir canlı olan insan, hayatı anlamlandırmak için teknikler geliştirip, bu tekniklerle sanat eserleri ortaya koymaktadır. İnsan, görsel sanat eserleri üretirken, yüzey daima eserle bütün olmuştur. Görsel sanat eseri, bir bütün olarak yüzeyden ve dolayısıyla yüzeyin sınırlarından bağımsız düşünülemez. İnsanın görsel algısı, söz konusu yüzeylerin sınırlarını belirlerken etkili olmaktadır. Yüzeyi ve onun sınırlarını belirleyen diğer önemli etken ise teknolojidir. Mevcut olanaklar ve teknikler, görsel eserin yüzeyinin nasıl oluşturulacağını tarih boyunca etkilemiştir. Fotoğrafın icadıyla birlikte görüntünün seri üretiminin mümkün hale gelmesi, hem yüzey sınırlarını hem görsel eserin anlam dünyasını değiştirmiştir. Son yıllarda hızla gelişen fotoğraf ve video teknolojileri ile görüntünün yakalanması ve sosyal ağlarda paylaşılabılır hale gelmesiyle, yüzeyin sınırları daha belirgin şekilde teknoloji tarafından belirlenmeye başlamıştır.

Anahtar Sözcükler: Fotoğraf, Görüntü, Yüzey, Sınır, Teknoloji

Abstract

Humanity has required various tools and techniques to survive and give meaning to life throughout history. The techniques created in line with this need express the technology. Technology has evolved at an increasing pace with each passing century. On the other hand, the human being, a conscious creature, develops techniques for give meaning to life and presents works of art with these techniques. While man produces visual artworks, the surface has always been integrated with this artwork. The work of visual art cannot be considered independent of the surface as a whole and therefore the boundaries of the surface. The human visual perception is effective in determining the boundaries of the surfaces in question. Another important factor that determines the surface and its boundaries is technology. Whole bag of tricks and techniques have influenced the way in which the surface of the visual work is created. The fact that mass production of the image became possible with the invention of photography changed both the surface boundaries and the meaning world of the visual work. With the rapidly developing photograph and video technologies in recent years, the way of capturing the image and becoming shareable in social networks, the boundaries of the surface have started to be determined more clearly by the technology..

Keywords: Photograph, Image, Surface, Boundary, Technology

Giriş

Tarih boyunca değişen ve gelişen teknolojinin, sanatla olan ilişkisi de süreç boyunca değişimler geçirmiştir. İnsanlık, yaşamını sürdürmek ve medeniyetler kurup ilerlemek için, kendi bedeninin dışında uzuvlara ihtiyaç duymuş; bu ihtiyacını karşılamak için araçlar ve teknikler geliştirmiştir. Teknoloji, genel anlamıyla insanlığın geliştirdiği bu araç ve tekniklerin sistematik bir ifadesi olarak görülmektedir. Tarihsel süreçte ilerlemeyi amaçlayan insan, diğer insanlarla farklı bir dil yoluyla iletişim kurmanın yöntemini sanatta bulmuştur. Sanatın dilini sağlayan ise büyük ölçüde teknolojidir. Teknoloji; bir ressamın resim yaparken kullandığı fırça, tuval ve boya ya da bir yazarın kullandığı kâğıt, yüzey ve kalemdir. En azından performatif olmayan sanatlar, teknoloji ile iç içe bir ilişki içindedir.

Görsel sanatlarda sanatçının kullandığı yüzey, eserin ortaya konmasına aracı olan bir teknolojidir ve yüzeyin nasıl kullanıldığı, nasıl sınırlandırıldığı sanatçının yaratmak için yola çıktığı anlam dünyasıyla bağlantılıdır. Görsel sanat eseri, yüzeyiyle bir bütün olarak düşünülmektedir. Tarihsel süreçte değişen teknolojiler, sanat eserinin yüzeyi ve onun sınırlarında da çeşitli değişiklikleri beraberinde getirmiştir. Mevcut teknik olanaklar dâhilinde sanatçının görsel algısı, görsel düşünme süreçleri ve bu doğrultuda yüzeyin sınırlanış ölçütleri de değişmektedir.

Fotoğrafın bulunuşu sonrası, görsel eserlerin teknoloji ile bağı daha ileri bir aşamaya varmıştır. Ressam, elindeki tuval ve malzemeye uygun olarak tahayyül geliştirip, yüzeyin sınırlarını belirleme şansına sahipken, fotoğraf sanatçısı optik bakışla sınırlanmakta ve görsel düşünme süreci değişikliğe uğramaktadır. Fotoğraf sonrası daha da hızla gelişen teknoloji, insanların hayatına sinemayı ve ardından elektronik görüntüyü sokmuştur. Böylece, görsel eserlerin üretilmesinde teknoloji daha belirleyici bir konuma gelmiş ve kitle iletişim çağında görüntü oluşturma tekniklerinin yaygınlaşması ile “görüntüyü zapt etmek”, teknolojiye ulaşabilen herkesin gerçekleştirebildiği bir eylem haline gelmiştir. Dijital görüntü teknolojilerinin insanların cebine kadar girdiği (cep telefonu teknolojisi ile) son yıllarda ise, görüntü oluşturma ve görsel eser yaratma, sanatın alanından iletişimin alanına doğru kaymıştır. Böyle bir çağda, yüzeyin sınırlanışına dair ölçütlerde teknolojiyle paralel olarak değişim yaşandığını söylemek mümkündür. Söz konusu tespitler doğrultusunda dijital teknolojilerin ne gibi amaçlarla kullanılabileceğine dair bir bakış açısı oluşturacak olması, çalışmanın önemini ortaya koymaktadır.

Çalışmanın Amacı ve Yöntemi

Çalışmanın problemini; “Teknoloji ile ilişkisi doğrultusunda görsel eserlerin yüzey sınırlanış ölçütleri, tarihsel süreçte nasıl değişimler geçirmiştir?” ve “Dijital teknolojilerin beraberinde getirdiği mobil cihazların yüzey sınırları hangi ölçütlere göre belirlenmektedir?” soruları oluşturmaktadır. Çalışmanın amacı ise, cep telefonu teknolojisine kadar olan süreç göz önüne alınarak yüzey sınırlarının görsel eserlerde nasıl değişimler geçirdiğini ortaya koymak ve cep telefonu için belirlenmiş yüzey sınırlama ölçütlerinin ne anlama geldiğini tespit etmektir. Söz konusu tespitler doğrultusunda dijital teknolojilerin ne gibi amaçlarla kullanılabileceğine dair bir bakış açısı oluşturacak olması, çalışmanın önemini ortaya koymaktadır. Bu amaçla, öncelikle sanat ve yüzeyin sınırlanışının teknoloji ile ilişkisi üzerine, ardından fotoğraf ve cep telefonu döneminde yüzeyin sınırlanışının geçirdiği değişime dair alanyazın taramasıyla konuya dair bir bakış açısı sunulmaya çalışılmıştır.

Güzel Sanatlar ve Teknoloji

Teknoloji, kelimenin kökenine bakıldığında “tekniğin bilgisi” anlamına gelmektedir. Yunanca “*techne*” ve “*logia*”dan türemiş olan teknoloji, bir sanat veya zanaat alanındaki sistematik çalışmayı ifade eder. Kelimenin kökünden hareketle teknik, üretimden bağımsız olarak düşünülemez. İnsanlığın tarihi boyunca üretim gücü, teknik ile açıklanmıştır. Tekniğin bilgisi olan teknoloji de söz konusu üretim gücünü sistematize eden süreçleri kapsamaktadır.

Teknolojiyi açıklayan geleneksel yaklaşımda, zorunluluk ve fayda kavrayışlarının önemi vurgulanmaktadır. Teknolojileri geliştirenlerin, insanların hayatta kalmaları için gerekli olan faydalı nesneleri ve yapıları sağladıkları belirtilmektedir. Ancak zorunluluk ve fayda kavramlarının, insan nesli tarafından yaratılan ürünlerin çeşitliliğini ve yeniliğini ayrıntılı biçimde açıklaması beklenemez. Hayatın anlamı ve amacı hakkındaki daha genel varsayımlar, teknolojiye yaklaşımda daha yol göstericidir. İhtiyacın yaratıcı çabayı harekete geçirdiği inancı, teknolojik etkinliği açıklayan bir görüştür. Ancak teknoloji, yalnızca ihtiyaçları karşılama güdüsüyle ilerlememektedir. Teknolojinin karşıladığı ihtiyaçlar, evrensel ihtiyaçları karşılamanın ötesinde, belirli bir kültürel bağlamda ya da değer sisteminde önem kazanırlar. Bu bağlamda, doğanın yasalaştırdığı evrensel ihtiyaçları değil, insana ait olarak algılanmakta olan ihtiyaçları doğrultusunda teknoloji gelişmektedir. İnsanın üretimi, bir ölçüde sosyal ve kültürel ihtiyaçlardan doğmaktadır ve bunun aracı teknolojidir (Basalla, 1996, s. 2-19).

Toplumların üretim ilişkileri, büyük ölçüde toplumun yapısını belirlemektedir. Bu bağlamda insan üretiminin temelinde yatan teknoloji, hem bir kültür üretim biçimi olan sanat

için, hem de meta üretiminde “makine çağına” kadar belirleyici rolü olan zanaat için olmazsa olmaz konumundadır. Dolayısıyla, toplumların doğaya egemen olma çabalarında en belirleyici destekçisinin teknoloji olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Teknoloji kuramcısı Jacques Ellul, tekniğin insanın bizzat özü olduğunu şöyle açıklamaktadır: “Teknik, insanın dâhil hayatın her alanına girdiğinde insan için dışsal olmaktan çıkıp onun bizzat özü olur. İnsanla artık yüz yüze değildir; onunla bütünleşmiştir ve giderek onu içselleştirir (2003, s. 16)”.

İnsanlık, tarih boyunca teknolojiyle bütünleşirken, teknolojinin toplumsal değişimlerdeki rolü de yadsınamaz hale gelmiştir. Örneğin yazının bulunması, toplumsal yapıları ve pratikleri değiştirirken, matbaanın icadıyla birlikte gelen yeniden üretim ve çoğaltım teknikleri, toplumlar arasındaki iletişimi daha üstün bir seviyeye taşımıştır. Ardından Sanayi Devrimi’yle birlikte üretim ilişkileri yine büyük bir değişime uğramış, toplumların ve devletlerin yapısı geri dönülmez biçimde farklı bir yöne doğru ilerlemeye başlamıştır. 21. yüzyılda yaşanan dijital dönüşümler de toplumsal yapıları ve ilişkileri derinden etkilemektedir. Teknolojinin, insanlığın gelişimi ve değişimindeki etkisi göz önüne alınırsa, sanat ve zanaatla ifade edilen tekniğin de bu değişimlerde oynadığı rol yadsınamaz.

Özellikle yeniden-üretim çağından önce, teknolojinin sanat için konumunun yadsındığı görülmektedir. Örneğin Gombrich’in “sanat yoktur sanatçı vardır” önermesinin, bu doğrultuda algılandığı görülmektedir. Diğer yandan Gombrich’in sanatsal üretimde insanı merkeze koyduğu düşüncesi, onun teknolojiyi değersiz gördüğü anlamına gelmez. Zira Gombrich’e göre, “Her teknik gibi, her üslup da çok özel bir tutumu koşullar; bu tutum sayesinde sanatçı, çevresindeki dünyanın betimleyebileceği çizgilerini seçer. Resim yapmak, dünyayla etkin bir hesaplaşma anlamını taşır; bu nedenle sanatçı, gördüğünü resmedenden çok, resmettiğini gören insandır (1992, s. 95)”. Sonuç olarak, sanatsal üretim için kullanacağı tekniği belirleyen sanatçıdır ancak teknik de sanatçı için sınırları çizen ölçüdür. Yunanlıların *techne* tanımlarından biri olan “sanata ölçü veren ifşa yöntemi”, Gombrich’in bakış açısıyla örtüşmektedir.

Teknolojiye kötümser yaklaşımı ile tanınan 20. yüzyıl düşünürlerinden Heidegger’in bu olumsuz bakışı, büyük ölçüde modern teknoloji içindir. Heidegger, Yunanca anlamıyla “*techne*” ile modern teknolojiyi birbirinden ayrı düşünür ve *techne*’ye daha olumlu bir değer atfeder. Ona göre teknoloji ile sanat, her ikisi de hakikat olayı olmaları bakımından birbiriyle ilişkilidir ve her ikisi de varlıkları olmaya bırakma tarzlarıdır. Yunanca “*techne*” kelimesi, endüstriyel teknolojinin üretim sürecini müjdeleyen türde ustalık gerektiren imal etme diye tercüme edilirken, Heidegger’e göre *techne* çift anlamlıdır. *Techne* bir taraftan bir şeyi

korumak ve olmaya bırakmak için gerekli otantik dikkat/itina anlamına gelirken; diğer taraftan bir şeyi üretme ya da meydana getirme olarak tanımlanır. Kavramın her iki boyutu da şeylerin ne olduklarının yakın bilgisini içerir. Heidegger, hünerle imal etmenin (sanatın) yalnızca zanaatkâra, yapılacak şeyleri ifşa etme ve itina gösterme “*technesi*” bahsedilmişse mümkün olduğunu düşünür ki bu, onu sanatçı yapan “teknğin bilgisidir” (Zimmerman, 2011, s. 208).

Heidegger’in, sanatçı olmanın ön koşulu olarak gösterdiği “teknik”, Gombrich’in (1997) “sanat yoktur sanatçı vardır” önermesi dikkate alındığında, teknolojinin sanatla doğrudan bağına ortaya koymaktadır. Sanat için belirleyici olan sanatçıysa, o halde sanatçıdan ayrı düşünülme, onun bir uzvu haline gelmiş olan teknoloji de bu bağlamda belirleyici bir konumdadır. Teknoloji geliştikçe, sanat için belirleyici rolü de daha belirgin hale gelmektedir. Diğer yandan özellikle modern teknolojiye olumsuz bir yaklaşıma sahip olan Heidegger, modern teknolojinin, sanatı araçsal bir konuma getirdiğini ve değerini azalttığını düşünmektedir.

Heidegger, büyük sanat eserinin şeylere ölçü, form ve sınır veren teknik olduğu fikrinin analizini yapar. Ona göre modern teknoloji, tekniğin dejenere formudur; çünkü o, şeylere kendilerini yalnızca araç olarak gösterecek ölçüde belli sınırlar empoze etmektedir. *Techné* ile modern teknoloji arasındaki iç ilişki üzerine kafa yoran Heidegger, Yunanlıların “ölçü-veren ifşa yöntemi olarak sanat” anlayışının, 21. yüzyılın endüstriyel üretim tarzlarına otantik bir alternatif olarak gösterilebilecek yeni bir sanat anlayışı olduğu fikrine sahiptir (Zimmerman, 2011, s. 181). Bu fikriyle Heidegger, sanat ile zanaatı birbirinden ayırmakta ve modern teknolojiyle ortaya çıkan endüstriyel üretimin geleneksel anlamıyla zanaatın yerine geçtiğini düşünmektedir. Onun başka bir yaklaşımı ise zanaat ile birlikte teknolojinin de sanatın güdümünde olan araçlar olduğudur. Zimmerman, Heidegger’in bu düşüncesini şöyle açıklamaktadır:

“Heidegger için sanat eseri el zanaatlarından doğan bir şey olarak anlaşılamaz; tam tersine el zanaatı ve alet-edevat ontolojik ifşa edici güçlerini yalnızca sanat eserinin açtığı dünya içinde kazanabilir. Bu yüzden *techné*’nin asli anlamı, bir şeyi ifşa etme, göz önüne çıkarma, görülür hale getirme kapasitesi olarak tanımlanan sanattır. Kaldı ki modern *techné* ya da “teknoloji” bile çok sınırlı da olsa sanata özgü bir ifşa modudur (2011, s. 395)”.

Modern teknolojinin belirleyici özelliği olan yeniden üretim teknikleri, yalnızca zanaat değil sanat eserlerinin de çoğaltılarak günlük yaşamın alanına girmesine sebep olmaktadır. Peki, modern teknoloji öncesi sanatta yeniden üretim söz konusu değil miydi? Walter

Benjamin, antik çağda da yeniden üretimin varlığından söz etmektedir. Benjamin, Yunanlıların sanat yapıtının teknik olarak yeniden-üretimiyle alakalı iki yöntemden faydalandığını söyler: maden dökümü ve damgalama. Antik Çağ Yunan uygarlığında bronzlar, çömlekler ve madeni paralar, çok sayıda üretilen yegâne sanat eserleridir. Geri kalan eserler ise emsalsizdir ve teknik olarak yeniden üretilmeleri mümkün değildir. Bu yüzden ortaya çıkarılan eserler, yüzyıllarca dayanacak biçimde üretilirler. Yunanlıların ellerindeki teknolojik olanaklar onları, sanatta ebedi değerler üretmeye mecbur kılmıştır. Sanat tarihindeki seçkin konumlarını buna borçludurlar. Bu yüzden Benjamin, 20. yüzyılda bulunan noktanın Yunanlıların karşı kutbunda yer aldığını söyler. Daha öncesinde, sanat yapıtlarının teknolojik olarak endüstri çağındaki gibi yoğun ve büyük miktarlarda yeniden-üretilebilirliği söz konusu değildir (2015, s. 27-28).

Tarihsel süreç boyunca sanatın ve teknolojinin birbiriyle iç içe olan ilişkisi göz önüne alındığında; yeniden-üretim kapasitesinin artmasının, sanat eserini de etkilediğini söylemek mümkündür. Yüzyıllar boyu sanatçının elinde olan sanat eseri, tek ve biricik olma özelliğini yeniden-üretim ile yitirmekte ve günlük yaşantının daha fazla içine girerek sanatçının elinden çıkıp alıcının daha kapsamlı erişimine maruz kalmaktadır. Walter Benjamin, sanat eserinin endüstriyel teknolojiyle geldiği konumu şöyle açıklamıştır:

“Teknik olarak yeniden-üretilebilirlik çağında sanat yapıtında solan şey, bizzat sanat yapıtının *aura*'sıdır. Bu süreç belirtiseldir; önemi sanat dünyasının çok ötesine uzanmaktadır. Yeniden-üretim teknolojisinin çoğaltılan nesneyi gelenek katmanından ayırmasını genel bir formül olarak sunabiliriz. Yapıtın birden çok çoğaltılmasıyla, onun biricik varlığının yerine kitlesel bir varlık konulur. Ve yeniden-üretimin alıcının elinin altında olmasına müsaade edince, çoğaltılan nesne hayata sokulmuş olur (2015, s. 15-16)”.

Modern teknoloji ile birlikte üretilen eserler ile öncesinin sanat yapıtları arasındaki bir diğer temel farklılık, yapıt için insanın –sanatçının- rolünün değişmesidir. Tarihöncesi sanat eserleri, bazı değişmez sembelleri büyücülük törenleri ve çeşitli ritüellerde kullanmıştır. Bazı durumlarda bu sembeller gerçekleştirilen büyücülük edimlerinin icrasını içermekteyken (bir ata figürünün yontulması kendi başına bir edimdir); bazı durumlarda ise bu tür yöntemler için talimatları içerirler (ata figürünün duruş şeklinin törensel bir anlamı vardır). Bu tür edimler, büyüsel ritüeller için gerekli nesneleri sağlarlar (ata figürüne dikkatle bakmanın esrarengiz güçleri uyandırdığına inanılır). Özneleri insanlar ve çevreleri olan bu sembeller -eserler- yalnızca bu ritüeller bünyesinde var olan bir toplumun ihtiyaçlarına göre tasvir edilirler.

Teknolojinin bu hali, makine çağınınkinden elbette geri kalmaktadır. Fakat diyalektik bir yaklaşımla bakıldığında, bu dengesizlik önemini yitirir. Önemli olan o teknolojinin 21. yüzyıl teknolojisiyle yönelim ve hedeflerinin nasıl farklı olduğudur. Eski teknoloji insandan azami ölçüde faydalanırken, 21. yüzyıl teknolojisi aksine insanın rolünü asgariye indirmektedir. Eski tekniklerin kati geçerlilikleri varken, modern teknolojinin sonuçları tamamen geçicidir, daha ileri teknoloji için yalnızca birer basamaktır. Modern teknoloji, insanın ilk kez doğayla arasına mesafe koyma girişimidir. Yeniden-üretim çağının teknolojisinin gayesini “doğaya hâkimiyet” olarak tanımlamakta çeşitli sorunlar bulunur, zira bu bakış açısı 21. yüzyıl teknolojisine, eski teknolojinin perspektifinden bakıldığını gösterebilir. Doğrusu şudur: Eski teknolojiler gerçekten de doğaya hâkim olma gayesi güderken, modern teknoloji daha çok insanla doğa arasındaki bir etkileşimi amaçlamaktadır (Benjamin, 2015, s. 23-25).

Teknoloji, nasıl tarih boyunca değiştiyse ve o değiştikçe toplumları ve yapılarını da değiştirdiyse, sanatı da benzer biçimde etkilemiş ve değiştirmiştir. Sanatın biçim ve formunu belirleyen teknoloji, insanla bütünleştiği ölçüde sanatla da bütünleşmiştir. Yeni teknikler ve yöntemler, sanatın çehresini değiştirdiği gibi yeni sanat formları da ortaya çıkarmaktadır. Sanatın sınırlarını çizen de büyük ölçüde yine teknolojidir.

Yüzeyin Sınırlanışı ve Teknoloji

Yüzeyi, sanat yapıtının resmedildiği ve belirli sınırlara sahip olan temel sanatsal araç olarak tanımlamak mümkündür. Sanatçı, ortaya koymak istediği eseri tahayyül eden ve belirli bir aracı –yüzeyi- kullanarak eserini yaratan kişidir. Yüzey, her sanat dalı için belli mefhumları ifade etmesinin yanında, özellikle görsel sanatlar için belirleyici bir unsur olagelmıştır. Sanatçı görsel tahayyülünü yüzey üzerinde fiziksel bir varlık haline getirmektedir. Bu nedenle bir sanat yapıtının görsel enerjisi, resmedilen yüzeyin sınırlarıyla yakından ilişkilidir. Sanatçının tahayyülü, eserin estetik boyutunu, yüzey ise teknik boyutun ana bileşenini oluşturmaktadır.

Sanatçı, görsel bir sanat eseri ortaya koyarken, öncelikle duyuları ve algılarıyla hareket etmek durumundadır. Bu yüzden duyuların ve algıların nasıl işlediğini anlayabilmek, yapıtın nasıl ortaya çıkarıldığını anlamak için önemlidir. Arnheim’a göre duyular, sırf bilme yetisi araçları olarak oluşmazlar. Aksine hayatta kalmayı sağlayan biyolojik destekler olarak yavaş yavaş gelişmektedirler. Duyular, daha en baştan çevrelerindeki, hayatın güçlenerek sürdürülmesi ile engellenmesi arasındaki farkı belirleyen özelliklere yönelir. Duyuların bu işleyişi, algının amaçlı ve seçici olduğu anlamına gelmektedir (2015, s. 35). Duyularıyla seçici bir algı çerçevesinde dünyayı gören sanatçı, tahayyülünü ortaya koyarken de seçici

davranacaktır ve eseri için uygun bir yüzey arayışına girecektir. Bu yüzden algının seçici işlevi, yüzeyin belirlenişi için de geçerli hale gelmektedir.

Dış dünyadaki nesneler arasındaki herhangi bir mekânsal ilişki için, göz tarafından sezgisel olarak kurulan “doğru” bir mesafe vardır. Sanatçılar bir resimdeki görsel nesneleri veya bir heykel parçasındaki öğeleri düzenlerken bu gereksinime duyarlıdır. Tasarımcılar ve mimarlar sürekli olarak binalar, pencereler ve mobilya parçaları arasındaki uygun mesafeyi ararlar (Arnheim, 1997, s. 12-13). Görsel düşünme süreci, sanatçının dış dünyada aradıklarını bulup, tuvaline yansıtması için gerekli görsel kararlarını vermesinde önem kazanmaktadır. Arnheim, sanatın görsel bir düşünme biçimi olarak ele alınmasının gerekliliğini şöyle açıklamaktadır:

“Sanatı bir görsel düşünme biçimi olarak ele almak, gereksiz bir tek taraflılık olarak görülebilir. Sanat, çoğu kez temel olarak mütalaa edilen başka işlevleri yerine getirmektedir. Güzellik, mükemmellik, uyum, düzen yaratır. Görülmez ya da erişilmez olan ya da fanteziden doğan şeyleri görünür hale getirir. Memnuniyet ya da hoşnutsuzluğu gösterir. Burada bunların hiçbirini yadsımiyoruz, ne var ki bu tür işlevleri yerine getirmek için büyük oranda görsel düşünme gerekir. Güzellik yaratmak, seçim ve düzenleme sorunları yaratır. Keza, bir nesneyi görülebilir kılmak, onun özsel özelliklerini kavramak demektir; imgenin sunduğu koşullar içinde karakterini incelemeksizin bir huzur halini de, bize yabancı bir peyzajı da, bir tanrıyı da betimleyemeyiz (2015, s. 283)”.

İnsanın nesnelerle olan ilişkisi, onun algısını belirleyen faktörlerden biridir. Eğer sanat bir görsel düşünme biçimiye, o halde insanın algısını yönlendiren nesneler de bu görsel düşünme biçiminin birer unsurudur. John Berger de Arnheim’in düşüncesine paralel olarak, bakmanın bir seçme edimi olduğunu düşünür. Bu edimin sonucu olarak, görülen nesne ulaşılabilecek bir alana getirilmiş olur. İnsanın bir nesneyi duyularıyla algılaması, o nesneyle kendisini ilişkili duruma sokması anlamına gelmektedir. Berger, her zaman tek bir nesneye değil, nesnelerle aramızdaki ilişkilere baktığımızı belirtir. Görüşümüz sürekli canlıdır, hareketlidir; her şeyi çevresindeki bir çember içinde tutmaktadır (2018, s. 8-9). Dolayısıyla görme eylemi, sanat yapısından evvel de algılarımıza sınırlar koymaktadır.

İnsanın algısının örgütlenişinde etkili olan nesneler, araçlar ve teknik olanaklar, algının sanat yapıtına dönüşümünde önemli bir role sahiptir. Teknik olanaklarla birlikte insanın algısı da tarihsel süreç içerisinde değişikliklere uğramıştır. “Uzun tarihsel dönemler boyunca, insan topluluklarının varoluş biçimi nasıl değiştiyse, algı biçimi de aynı şekilde değişmiştir. İnsan algısının örgütlenişinde yalnızca -algının ortaya çıktığı ortam- doğa değil, tarih de belirleyicidir

(Benjamin, 2015, s. 17)”. İnsanın algı kapasitesiyle birlikte gelişen teknoloji, sanatın teknik boyutunun aracı olmayı sürdürdüğü sürece, sanatı da beraberinde değişimlere uğratmıştır. Görsel sanatlarda, görsel algının ve nesnelerin resmedildiği yüzeyler ise, bu değişimlerle birlikte farklılaşmaktadır. Yüzey, teknik bir araç olmanın yanında anlama da katkıda bulunan bir unsur olagelmıştır.

Fotoğraf makinası, bulunuşundan çok önce yapılan resimlere bakışı da değiştirmiştir. Başlangıçta resimler süslemek üzere yapıldıkları yapının bütünleyici birer parçası olmuştur. Erken Rönesans katedral ya da kiliselerinde, duvarlardaki imgeler yapının iç yaşamının birer kaydı olarak algılanmaktadır ve imgelerin birleşerek yapının belleğini oluşturduğu duygusu, yapıya giren insanları büyülemektedir. İmgeler, yapının kendine özgü niteliğini böyle tamamlar. Diğer bir deyişle, bu tür yapılarda sergilenen her bir resmin biricikliği, bir zamanlar bulunduğu yerin biricik olmasından kaynaklanmıştır. Fotoğraf makinası, resmin fotoğrafını çekerek, eserin biricikliğini ve bulunduğu mekânla, yer aldığı yüzeyle bütünlüğünü ortadan kaldırmıştır. Bunun sonucunda resmin anlamı değişmiştir ya da daha kesin bir ifadeyle resmin anlamı çoğalmış, birçok anlama bölünmüştür (Berger, 2018, s. 19).

Ortaya çıkan yeni teknolojiler, yüzeyin sınırlarını Berger’in örneğindeki gibi benzer biçimde değişime uğratmaktadır. Yüzeyle anlamlı bir bütünlüğe sahip eserlerin anlamları yüzeyle birlikte dönüşmüştür. Fiziksel bir varlık olarak biricik olan yapının varoluşu da farklı bir boyuta ulaşmaktadır. Yüzey ile yapıt arasındaki bütünlüklü ilişki; teknolojinin fiziksel ve maddi olanla her açıdan sıkı sıkıya olan ilişkisine benzemektedir. Basalla’ya göre teknoloji, fiziksel olanla sıkı bir ilişkiye girer; ürünler ise teknolojinin hem amacı hem de aracıdır. Bir tablo veya heykelin görsel sanatların ifadesi olması gibi, üç boyutlu fiziksel nesne de teknolojinin bir ifadesidir. İnsan zekâsının ve hayal gücünün ürünü olan işlevsel bir nesne, tıpkı çoğu sanat yapıtında olduğu gibi kelimelerle tam olarak ifade edilemez (1996, s. 40). Görsel bir sanat eseri, ifadesini bulunduğu yüzeyle ortaya koymaktadır ve teknoloji, fiziksel bir nesne olan bu sanat yapıtının aracı konumundadır. Sanatçının tahayyülü ya da algısı ne kadar sınırsız olsa da eserini fiziksel bir varoluşa getirmek için bir yüzeye bağımlıdır. Bu bağlamda sanatın aracı konumundaki teknoloji, görsel sanatı yüzey bağlamında kendine bağımlı kıldığı için en temel araç haline gelmektedir.

Tarihsel süreç içerisinde yalnızca sanat değil, zanaat için de teknoloji belirleyici olmuştur. Tekerlek yapımcısı, marangoz, kasap, okçu, yüzücü hünerlerini ortaya koyarken sanatla ilişkili olguları toplayarak ya da kaslarını, dışsal duyularını enerjik biçimde kullanarak bunu gerçekleştirirler de, özellikle sanatları ya da zanaatları için ana malzemelerini çalıştırdıkları

ortamın ana malzemesiyle –yüzeyle- birleştirirler. Hünerlerini, görünürdeki farklılığın, çeşitliliğin altında yatan temel ilişkileri kullanarak kazanırlar (Waley, 2005, s. 53). Sanat yapıtı, yalnızca sanatçının algısıyla değil, özellikle yüzey bağlamında teknoloji ile ortaya konulmaktadır. Bu sebeple, yüzeyin sınırlarının belirlediği görsel sanat eseri, teknolojiden bağımsız olamaz, aksine onunla iç içe geçmiştir.

Arnheim, teknolojiyle gelen yüzeyin sınırlanış ölçütlerinde iki farklı boyutun olduğundan bahseder ve bunların ayırt edilmesi gerektiğini belirtir. Arnheim’a göre, bir tarafta yapım yöntemleri ve malzemenin gücü gibi faktörlerle uğraşan ustaların teknik anlayışı vardır. Bu bilgiler, normalde bitmiş binaya bakılarak elde edilemez, bunun olması için sanatsal bir neden de yoktur. Arnheim, diğer boyutu ise sütunların algılanan gücü ile destekledikleri çatının ağırlığı arasındaki görsel ilişki örneğiyle açıklamaktadır. Teknik bilgilerin veya yanlış bilginin görsel değerlendirme üzerinde çok az etkisi olduğunu söyler. Belki de önemli olan, örneğin yayılma alanının genişliğiyle ilgili bazı stilistik kurallardır. Bu tür sözleşmeler, sanatın her yerinde değişime karşıdır ve modern mimarının görsel statiklerine karşı direncin açıklanmasına yardımcı olabilir. Ancak asıl nokta, büyük bir kütle ile ince bir destek direği arasındaki görsel uyumsuzluğun, mimarın yapının çökmeyeceğine dair güvencesi ile hiçbir şekilde hafifletilmemesidir (1997, s. 26).

Arnheim’in mimariye ilişkin bu örneği diğer görsel sanatlara uyarlandığında, yüzey ile eserin içkin enerjisi arasındaki bağ anlaşılabilir. Yüzeyin sınırlarının belirlenmesi ve akabinde yüzey üzerindeki görsel düzenlemelerle sanatçı, görsel bir güç ya da enerji ortaya çıkarmaktadır. Bu görsel düzenlemenin algıda yaratacağı uyumluluk ya da uyumsuzluk hissi, hem estetik hem teknik boyutu içine alan görsel enerji olgusunu açığa çıkarır. Dolayısıyla görsel enerji, temel düzeyde sanatçı ile yüzey arasındaki ilişkiyi açıklayan bir olgudur.

“Sanatçının yüzeyle olan ilişkisi insanlık tarihi kadar eskidir. İspanya’daki Altamira Mağarası duvarındaki Bizon resmini çizen ilk sanatçının kullandığı yüzey, mağaranın duvarıydı. Kim olduğunu bilmediğimiz bu sanatçı, herhalde önüne ilk gelen yere Bizonu resmetmemiştir. Anlatmak istediği konuya, hem teknik hem de estetik açıdan uygun olacak yüzeyi mağara içinde bir süre aramıştır. Sanatçılar, ilk günden beri, kullanacakları yüzeyi ve bu yüzeyin boyutlarını kendi seçimleri olarak belirlemişlerdir. Tabii ki belli mekânlar, örneğin bir kilisenin özel bir duvarı için yapılan resim özel bir durumdur (Kılıç, 2018, s. 39)”.

Görsel sanat yapıtlarında, yüzey ile anlam bütünlüğü derecesinin çeşitli örneklerde farklı olduğu görülmektedir. Yapı ve yüzeyle bütün olan eserler için sanatçı, tahayyülünü ve algısını

yüzey bağlamında oluşturur. Diğer yandan boş bir yüzey olarak tuvale yapılan bir resimde, tuvalin büyüklüğü, sınırları ve sınırların yatay ve dikey düzenlemesi ressamın sınırsız tahayyülüne bağlı olarak değişebilir. Bu bağlamda kimi sanatçılar yüzeye daha fazla bağımlıyken, kimi sanatçılar ise sınırlarını kendilerinin belirlediği eserler ortaya koyabilmektedir. Fakat bu, görsel düzenlemenin ve eserin görsel enerjisinin değerini artıran ya da azaltan bir durum değildir. İki türlü yapının da kendi bağlamında özel olduğunu söylemek mümkündür.

Kılıç'ın belirttiği üzere, resim sanatçısının kullanacağı tuvalin boyutlarını belirlemesi, onun, yüzeyi fiziksel olarak sınırlandırmasıyla ilgili bir tercihidir. Sanatçı, teknik olarak iki boyutlu bir tuval üzerinde bir sınırlandırma eylemi gerçekleştirir ki bu eylem ilk olarak sanatçının zihninde bilişsel olarak gerçekleşmektedir. Sanatçının zihninde oluşturduğu tahayyül daha sonra yüzeye uygulanır. Resim ve fotoğraf sanatçısı, yüzeyin sınırlanması bağlamında bir özgürlüğe sahiptir. Dilediği büyüklükte, yatay veya dikey olarak sınırlandırmaya gidebilir. Bunu gerçekleştirmek ise işin teknik boyutunu oluşturur (2018, s. 40).

Mimaride ve heykelde, eserin yüzeyle birlikte mekânla olan ilişkisi de estetik boyutu belirleyen faktörlerden olurken, resim ve fotoğrafta mekândan bağımsız bir estetik işlevin varlığı söz konusu olmaktadır. Resim ve fotoğraf, bulunduğu yüzey ve bu yüzeyin sınırlarıyla iç içe bir ilişkiye sahiptir. Ancak taşınabilir ve Berger (2018)'in de belirttiği gibi anlamını çoğaltabilir. Diğer yandan fotoğraf sonrası dönemde, öncelikle sinema, ardından da video teknolojisi ile birlikte, yüzeyin sınırları daha da belirgin bir şekilde teknoloji tarafından belirlenmeye başlamıştır. Sinema ve video yapımlarının sergilendiği ekranların –perdelerin- boyutları ve sınırları teknolojik olanaklar ölçüsünde belirli sınırlara sahip olmuştur. Bu durum, sanatçının görsel düşünme sürecinde ve teknoloji ile olan ilişkisinde değişikliklere sebep olmuştur.

Zettl'in belirttiği üzere, yeni teknolojilerle yeni sınırlara sahip hale gelen yüzeyler (ekranlar), insanlara medya etkinlikleri sunmak için yeni ve konsantre bir yaşam alanı sunar. Bu, alanın “evcilleştirilmesine” yardımcı olur. Artık her gün içinde yaşanan gerçekle, biçimsiz alanla değil, ekran alanıyla uğraşılmaktadır. Bir video veya film kamerasındaki vizör ve medya olayının yansıtıldığı çeşitli ekranlar, yeni estetik oyun alanını tanımlayan kesin ve sabit sınırlara sahiptir. 21. yüzyıl teknolojisiyle (sinema ve video), bu yeni alanın sınırları içindeki olayları, nesneleri ya da görsel enerjiyi netleştirmek ve yoğunlaştırmak, 21. yüzyıl sanatçısının temel işlevi haline gelmiştir (2008, s. 81).

Diğer yandan yeniden çoğaltımın teknolojiyle mümkün hale geldiği çağdan beri, görsel düzenlemelerle yapıtlar üretmek yalnızca sanatçının işlevi olmaktan çıkmıştır. Söz konusu görsel teknolojilerin kullanımlarının yaygınlaşmasıyla, bu teknolojilere dair teknik bilgi sahibi olan kişiler de görsel meta üretimine katılmış ve “görüntü” metalaşarak sanatın tekelinden çıkıp özellikle kitle medyasının kullanımına sunulmuştur. Dijital teknolojiler ile birlikte ise görüntü üretmenin, yalnızca fotoğraf, sinema ya da video sanatçısının değil, kolayca ulaşılabilen teknolojiler haline geldikleri için bireylerin de gerçekleştirebildiği bir iletişim biçimi haline geldiği görülmektedir.

Yüzeyin Sınırlanışı, Fotoğraf ve Cep Telefonu

Fotoğrafın ortaya çıkışıyla birlikte, görsel imgenin yalnızca yüzeye uygulandığı yöntem olarak teknoloji ve yüzeyin kendisi değil, yüzeyin sınırları da değişikliğe uğramıştır. Öncesinde görsel sanat eseri, çoğunlukla sanatçının görsel algısı ve görsel düşünme süreçlerinin sonucunda maddi bir varlığa kavuşurken, fotoğrafla birlikte, kullanılan teknoloji ve onun sanatçıya verdiği sınırlar bağlamında görsel düşünme sürecinde değişimler gerçekleşmiştir. Görsel eserin sınırları, şekil zemin ilişkisi bağlamında farklı anlamlar yaratmak için çeşitli şekillerde belirlenmektedir. Çerçevenin, yani yüzeyin sınırlarının görsel etki ve görsel güç oluşturmada oynadığı rol yadsınamaz.

Arnheim’ın belirttiği üzere, resim çerçevelerinin işlevi, şekil ve zemin psikolojisi ile de ilgilidir. Bugün bildiğimiz çerçeve, Rönesans döneminde, sunaklardaki parçaları çevreleyen, çeşitli malzemelerin cephelerine benzeyen yapıdan gelişmiştir. Resimsel alan kendisini duvardan kurtarıp derin manzaralar yarattığında, odanın fiziksel alanı ile resmin dünyası arasında net bir görsel ayrım gerekli hale gelmiştir. Bu dünya sınırsız olarak düşünülmekte, sadece derinlikte değil, aynı zamanda yanal olarak da görülmektedir. Böylece resmin kenarları kompozisyonun sonunu belirler, ancak temsil edilen alanın sonunu belirlemez. Çerçeve, gözlemcinin, gözetleme deliğinin açılmasıyla sınırlanan ancak kendi içinde sınırsız olan dış dünyayı gözetlediği bir pencere olarak düşünülmüştür. Bu, çerçevenin şekil olarak kullanıldığı, resim alanının altta sınırsız bir zemin sağladığı anlamına gelir. Bu eğilim, on dokuzuncu yüzyılda, çerçevenin, insan bedenlerini ve nesneleri daha önce hiç olmadığı kadar gösterişli bir şekilde kesmek için yapıldığı bir doruğa getirilmesini sağlamıştır. Arnheim, sınırın karakterini ve dolayısıyla çerçevenin figüratif karakterini bu şekilde vurgulamaktadır (1997, s. 239-240).

İki boyutlu görüntünün doğasının, görüntünün yatay ve dikey olarak sınırlanışı ve görüntü içerisindeki nesnelerin yönelişleriyle yaratılan anlam ile ilişkili olduğunu söylemek

mümkündür. İki boyutlu sınırlandırma biçimlerinde, fotoğraf öncesi dönemde sanatçının görsel algısı belirleyici konumdayken, fotoğrafla birlikte tekniğin sağladığı sınırlar çerçevesinde sanatçının algısının belirlenmesi söz konusu olmuştur. İnsanın görsel algısı, iki boyutlu görüntü bağlamında belirli anlamlar üretmek için organize olmaktadır ve fotoğraftaki yüzey sınırlandırma biçimleri de bu algı çerçevesinde geliştirilmiştir.

Arnheim, iki boyutlu bir anlayışın iki büyük zenginlik getirdiğini söylemektedir. Birincisi, uzamdaki yönelişler ve dolayısıyla boyut ve şekil çeşitleri sunmasıdır: Küçük şeyler ve büyük şeyler, yuvarlak ve köşeli ve en düzensiz olanlar. İkincisi, yön ve yönelim arasındaki farklara bir mesafe eklemesidir. Arnheim'a göre şekiller, işaret ettikleri birçok olası yöne göre ayırt edilebilir ve birbirlerine göre yerleştirilmeleri sınırsız bir şekilde değişebilir. Artık tüm yönlerdeki hareket, yaratıcı bir patencinin gerçekleştirebileceği gibi, düşünülebilir hale gelmektedir (1997, s. 218). İki boyutlu yüzey, çeşitli boyutlar, şekiller ve yönelişlere sahip olarak anlamlar üretirken; diğer yandan yüzeyin hangi ölçütlere göre sınırlandığı da söz konusu boyutların, şekillerin ve yönelişlerin üzerinde belirleyici bir etkiye sahiptir. Yüzeyin oryantasyonunun ve sınırlanış biçiminin temel unsurları ise yatay ve dikey uzunluklardır.

Zetl, çerçeveleme oranını (aspect ratio), ekran genişliğinin ekran yüksekliği ile olan ilişkisi olduğunu belirtir. Zetl'a göre bir ressam veya fotoğrafçı, resim çerçevesinin temel oryantasyonunda özgürce seçim yapabilir: Bir gökdelenin resmi için genişliğinden daha uzun olan bir kare veya çöl manzarası için geniş bir sınırlandırma, hatta bir yuvarlak veya düzensiz şekilli bir sınır bile seçilebilmektedir. Diğer yandan video, film veya bilgisayar ekranlarında bu format esnekliği bulunmamaktadır. Çeşitli video ve hareketli görüntü ekranları boyut ve genişlikte farklılık gösterebilir, ancak tek esneklik ekranın kendisinde değil ekranın içindedir. Standart video, film ve bilgisayar ekranları yatay olarak yönlendirilmiştir. Peki neden? Zetl, bunun bir nedeninin, çevresel görüşümüzün dikeyden ziyade yatay olması olabileceğini söyler. Fakat bu aslında başımızın kenarlarında, üstünde veya altında olduğundan çok daha fazlasını gördüğümüz anlamına gelmez, çünkü özellikle yukarı ve aşağı bakabilmekteyiz. Ekran retinalarımıza tam olarak yansıyacak kadar küçük olsa bile, içeriğinin tamamını yalnızca bakarak göremeyiz. Gördüğümüz şeyleri anlamamız için gözlerimizin sürekli olarak bir noktadan diğerine gitmesi gerekmektedir. Geniş bir ekran böyle bir tarama işlemini ortadan kaldırmaz. Bununla birlikte, aslında ona bakmaya karar vermeden önce, ekran, kenarlarında neler olup bittiğinin farkında olmamız için çevresel vizyonumuzu kullanmamıza izin vermektedir (2008, s. 81-82).

İnsanın bakışına benzer şekilde, fotoğraf makinesinin bakış açısı da belirli sınırlara sahiptir. Varlıklar, fiziksel olarak fotoğraf makinesinin önündedir ancak makine nereye yönelirse, orada bakış açısı içindeki nesneleri görebilir. Fotoğraf makinesinin oluşturduğu bu bakış, belirli bir noktadan çevreye doğru genişleyen türden bir bakıştır. Bu durumda, fotoğraf makinesinin bakış açısı içindeki nesneler, gerçektir. Diğer yandan, makineyi tutan kişi fotoğraf makinesini istediği açıya yönlendirdiği için, fotoğrafik görüntüdeki gerçeği yönlendiren de odur. Fotoğrafik görüntüde, doğadaki üç boyutlu nesneler, aralarındaki mekân ilişkileri korunarak iki boyutlu yüzeye aktarılmaktadır. Bütün bunları fotoğraf makinesi optikle yapar. Fotoğrafçı optik yoluyla çevreye bakan kişidir. Fotoğraf makinesinin bakışı optik bakıştır. Geleneksel resmetme tekniklerindeki çıplak gözün yerini optik bakış almıştır. Fotoğrafın resmetmesi de optiğin verdiği sınırlar içerisindeki bir resmetme biçimidir. Geleneksel resmetme biçimlerinde sanatçı, resmettiği şeyleri yüzey üzerine özgürce yerleştirirken, fotoğrafta bu yerleştirmeyi optikle yapar ve fotoğrafçı optiğin verdiğiyle sınırlanır. Optik, yüzey üzerinde yatay ve dikey olarak belirlenen iki boyutlu bir görüntü oluşturmaktadır. Fotoğrafçı, ressamdaki özgürlüğe sahip olmayıp, optiğin verdiğiyle sınırlı olduğu için, fotoğraf makinesiyle birlikte yeni bir görme biçimi –optik bakış- ortaya çıkmıştır. Yatay ve dikey olarak sınırlandırılan iki boyutlu yüzey, optik bakış çerçevesinde fotoğrafçının kullandığı görüntü alanıdır. Bu yüzeyi, yani çerçeveyi kullanan fotoğrafçı, optiğin bakış alanı içerisinde mekânın bir parçasını görüntüye taşımaktadır. Böylece, çerçeve içindeki bir şey, optik bakış içerisinde yeni bir bütüne dönüşmektedir (Kılıç, 2008, s. 104-105).

İnsanın görsel bir esere baktığı ekranlar, fotoğrafla birlikte teknolojiyle belirlenen sınırlara sahip olmuştur. Sinemanın ortaya çıkışı ve ardından elektronik görüntünün ve videonun da gelişmesiyle birlikte, teknoloji, bu görsel eserlere büyük ölçüde yatayın dikeyden daha uzun olduğu sınırlar vermiştir. Kılıç, elektronik görüntü öncesi ve sonrasında, çerçeveleme oranının ve yatay oryantasyonun gelişimini şu sözlerle açıklamaktadır:

“Elektronik görüntü sanatçısının kullandığı yüzey yani ekran, insanın görme sisteminin yaptığı sınırlandırmaya benzer şekilde, yatayda daha fazla, dikeyde ise daha az uzunluğu içeren bir sınırlandırmadır. Yatayın ağırlıkta olduğu bir yöneliştir. Çerçeveleme oranı (aspect ratio) diye kavramlaştırılan bu yönelişte; üç birim dikey (yükseklik), dört birim yatay (genişlik) olarak 3:4 oranı geçerlidir. Yatayın ağırlıkta olduğu bu yöneliş, doğal olarak da yatayın ağırlıkta olduğu estetik düzenlemeleri ortaya çıkarmaktadır. Görsel sanatların 3:4'lük bu klasik oranının geçmişi, görsel sanatların tarihi kadar eskidir. Ekranın üç birim dikey, dört birim yatay olarak ortaya çıkan fiziksel

sınırlılığı, onun yatay ve dikey olarak iki temel yönünü oluşturur. Ekranda gerçekleşecek olaya göre yatay ve dikey yön kuvvetli ya da zayıf enerji yüklenebilir. Ekran yatay bir yöneliştir; ancak estetik enerji açısından düşünüldüğünde, dikey kütlelerin ekranın yatay genişliği içinde daha güçlü görsel enerji sergiledikleri görülmektedir. Ekranın yatay genişliği içinde geniş bir ova ya da denizin yatay olarak oluşturduğu kütle sakinlik-durgunluk ifadesiyle zayıf bir görsel güç oluştururken, bir gökdelenin dinamik ifadesiyle oluşturduğu dikey yön, görsel güç olarak yatay yönden daha etkin olmaktadır. Bu temel yöneliş dışında, ekranda görsel bir güç olarak yön, diğer görsel öğelerin etkisiyle ortaya çıkar (2018, s. 41-42)''.

Yüzeyin sınırlarına bağlı olarak yön kavramı, görsel güç oluşturma'nın temel unsurlarından biri olarak gösterilmektedir. Diğer yandan, Kılıç'ın da belirttiği gibi çerçeve içindeki nesnelerin konumları ve yönleri de bu görsel gücün oluşturulmasına katkıda bulunmaktadır. Zettl, videoların, hareketli görüntünün ve çoğu bilgisayar ekranının yatay olarak yönlendirildiğini, ancak ekran içinde yatay ve dikey bir yönün vurgulanabileceğini söyler. Zettl'a göre, insan yaşama alanının doğasından ötürü yatay alanı yönetme konusunda daha yeteneklidir. Örneğin, hayatımızın bir kısmını yatay pozisyonda uyuyarak geçirdiğimiz için, yatay bir düzenleme sakinlik, huzur ve dinlenme hissiyatı vermektedir. Dikey alanı yönetmek ise daha zordur. Dolayısıyla dikey çizgiler, yatay çizgilerden daha dinamik, güçlü ve heyecan verici görünmektedir. Zettl, bu estetik prensiplerin medeniyet tarihi boyunca uygulandığını söyler. Örnek olarak; Gotik katedrallerin, insan deneyimini yukarıya, cennete ve Tanrı'ya yönlendirmek için dikey bir yönelimle inşa edildiğini, buna karşın Rönesans binalarının insan çabalarının önemini vurguladığını ve bu nedenle yatay oryantasyonla yapıldığını vermiştir. İnsanın düz zeminde dik durmaya alıştığını söylerken, ortamımızın deneyimlerimizi yansıttığını ve görsel algımızın da istikrarlı olarak bir dizi yatay ve dikey düzlemler bağlamında oluştuğunu eklemektedir. Hem doğal hem yapay fiziksel çevremizin çoğu, yaşamın dinamikliğini yansıtır şekilde düz zemine dik olan düşeyler şeklinde düzenlenmiştir (2008, s. 101-103).

Fotoğraf, sinema ve video yüzeyleri, yaşamımızın ve görsel algımızın benzeri bir şekilde yatay olarak düzenlenmektedir. Yüzeyin sınırları içindeki, optik bakışın oluşturduğu nesnelerin boyutları, ekran yüzeyinin boyutuna oranla bir görsel güce sahiptir. Bu yüzden, günlük yaşantıda bilgisayar, video veya sinema etkinliklerine diğer aktivitelerden ayrılmış olarak zaman ayırıldığı için, insanın bakışına ve görsel algısına uygun biçimde ekranlarının yatay olarak düzenlendiğini söylemek mümkündür. Teknolojideki son gelişmelerle birlikte günlük

yaşantımızın parçası haline gelen cep telefonları ise bu oryantasyonun aksi biçimde dikey olarak düzenlenmiştir. Fotoğraf makinelerini ve kameraları da içinde barındıran cep telefonları, yeni tür ekranlar olarak dikkat çekmektedir. Zettl, neden bu kadar çok mobil multimedyanın (cep telefonunun) küçük, dikey ekranlara sahip olduğu üzerine düşünmüştür. Zettl’a göre bunun sebebi, küçük telefonun çok geniş ve hantal hale getirilmeden daha büyük bir ekrana sahip olabilmesidir. Diğer yandan geniş ekranlar; metin mesajları, menüler ve resim veya video programlarını göstermek için kullanılabilir. Telefonlar, videoları gösterirken, ekran genellikle programın orijinal yatay görünüş oranını korumak için sınırlanır veya yazılı bilgiler ile maskelenir (2008, s. 81-82).

Mutfakta yemek yaparken küçük televizyonunuzda bir program izlemek veya koşu sırasında iPod'unuzu dinlemek gibi, video özellikli cep telefonunuz günlük yaşantınızda hoş bir yardımcı veya ara sıra yaptığınız etkinliklerden biri olabilmektedir. Bu durumda, yalnızca küçük ekranlar için değil, aynı zamanda bu görüntüleme koşulları için özel olarak tasarlanmış bir videoyu seçerek doğru bir kullanım modeli oluşturulabilmektedir. Standart televizyon ekranı gibi, cep telefonu ekranı da yakın çekimlerde baskınlık gerektirir. Uzun çekimlerde görmek zorlaşır ve estetik enerji eksikliği ortaya çıkar. Aslında, bu görsel enerjiyi oluşturma doğru yolu, yakın mesafeden daha geniş bir çekime geri zoom yapmaktır. Küçük ekranda, insanlara veya çevreye bakılmaksızın, yakın çekimlerin mümkün olduğunca kullanılması gerekmektedir. Bu duruma uygun biçimde, telefon ekranlarındaki ve kameralarındaki dikey oryantasyon içinde “konuşan kafalar” önem kazanmıştır. Cep telefonu ekranında, bir kırsal alanda yan yana yürüyüş yapan insanları görüntüye almayı sağlayan hiçbir yer bulunmamaktadır (Zettl, 2008, s. 96). Bu doğrultuda, cep telefonu ile birlikte gelen yeni dikey sınırların, daha küçük ve bireysel deneyimler sunduğunu ve bir yandan bu deneyimlerin –dikey oryantasyonun etkisiyle- hızlı ve dinamik hale geldiğini söylemek mümkündür.

Bulgular ve Yorumlar

Teknoloji ve sanat, tarih boyunca hep iç içe olmuştur. İnsan yaşantısının bir uzantısı olan teknoloji, sanatla olan ilişkisinde, sanatın fiziksel bir varlığa dönüşmesi için gerekli tekniklerin sistematizasyonu ifade etmektedir. Sanat eserinin ortaya çıkabilmesi için gerekli olan teknikler, tarih boyunca, teknolojinin gelişmesiyle paralel olarak değişmiş ve dönüşmüştür. Yunancadaki kökeninde “sanata ölçü veren ifşa yöntemi” anlamını taşıyan teknik, bu tanımıyla, sanat formlarının sınırlarını oluşturan temel unsurdur. Teknolojideki değişimler, sanatın icrasında

farklılaşmalara sebep olduğu gibi, yeni sanat formlarının ortaya çıkışında ve bu formların sınırlarının çizilmesinde de belirleyici etken olmuştur.

Özellikle görsel sanatlar için yüzey, teknik bir unsur olarak sanat formlarına belirli ölçüler vermek için önem arz etmektedir. Görsel bir sanat eseri oluşturulurken, sanatçının ortaya koymak istediği anlamlar bütünü, eserin resmedildiği yüzeyle doğrudan ilişkilidir. Yüzeyin sınırları ise, eseri ortaya koyan teknik etkenlerden biri olmasının yanında, anlamın bütünlüğüyle –ya da parçalılığıyla- bağlantılı olarak estetik boyutun da bir parçasıdır. Sanatçı, tahayyülüne uygun bir yüzey ve bu yüzeye uygun sınırlar oluşturarak sanat eserini yaratan kişidir. Tarih boyunca gerçekleşen teknolojik değişimler, yüzeylerin ve sınırlarının değişiminde de rol oynamıştır. Yüzeyin sınırlarının değişiminde her çağın estetik bakışının farklı olması etkili olmuştur. Diğer yandan her çağın mevcut teknik olanaklarının da bu değişimlerdeki etkisi yadsınamaz.

Sanatçının elindeki araçları da şekillendirerek belirleme imkânının bulunduğu yüzeyin sınırlarında, on dokuzuncu yüzyılda fotoğraf makinesinin bulunmasıyla birlikte belirgin değişiklikler yaşanmıştır. Fotoğraf makinesinin verdiği ölçülere uygun olarak yüzeyi sınırlamak durumunda kalınan fotoğraf sanatı ortaya çıkmıştır. Fotoğraf sanatı, sanatçının görsel düşünme sürecini de etkilemiş, optik bakış terimini sanatın alanına sokmuştur. Fotoğrafların kendinden önceki görsel sanat eserlerinden temel farklarından biri de çoğaltılabilir olmasıdır. Sanat eserinin biricik olması mefhumu fotoğrafla birlikte sona ermiş, teknolojik gelişmelerin yeniden-üretimine uygun çizgide ilerlemesiyle sinema ve video sanatları da çoğaltılabilir eserler olarak sanatın alanına girmiştir.

Sanat eserinin yeniden-üretilebildiği çağda, fotoğraf, sinema ve video gibi görüntü üretme teknolojileriyle, bu yeni sanat formları bağlamında teknolojinin temel belirleyici haline gelmesi kaçınılmaz olmuştur. Bu formatlarda üretilen görüntüler, çoğaltılabilir olmalarının etkisiyle kitle iletişiminin –medyanın- kullanım alanına girmiştir. Son yıllarda dijital teknolojilerin gelişmesiyle halkın kullanımına da sunulan bu teknolojiler, bireylerin günlük yaşantısına görüntüleri ve onların gösterildiği yüzeyleri –ekranları- sokmuştur. 21. yüzyılda dijital fotoğraf ve videolar, insanların günlük yaşamlarının önemli bir parçası haline gelen cep telefonlarıyla dahi üretilebilir ve yayılabilir hale gelmiştir.

Fotoğraf, sinema ve video ile gelen yeni görüntü teknolojilerinin, özellikle kitle iletişim çağında kendilerinden önceki sanat formlarının çoğunlukla kullandığı yüzey sınırlama biçimlerine paralel olarak yönlendiği görülmektedir. Fotoğrafa kadarki görsel sanat formları, büyük ölçüde yatay yönelmenin ağırlıklı olduğu türden çerçeveleme biçimine sahiptir. Zira

insanın yaşantısı çoğunlukla yatay zemin üzerine dikey formlar biçiminde deneyimlenmektedir. Bu doğrultuda görsel algılama ve görsel düşünme süreçlerinin, yatay görünümler içerisindeki dikey formları dinamik biçimde ortaya koyacak şekilde evrildiğini söylemek mümkündür. Görsel sanatlarda çerçeveleme oranı, yatayın daha uzun, dikeyin daha kısa olduğu (3:4 aspect ratio) biçimde oluşturulması bir gelenek haline gelmiştir. Kitle iletişim çağında insanların, optikle üretilen görüntülere baktığı ekranlar da benzer şekilde yatay oryantasyona göre düzenlenmiştir. Yatay oryantasyon, insanın görsel algılama biçimlerine benzer nitelikte olduğu için tercih edilmektedir.

Sonuç

Dijital teknolojilerin bir sonucu olarak cep telefonlarıyla bireyler, görüntü oluşturma ve yayma imkânı elde etmiştir. Ancak fotoğraf, sinema ve videodaki yatay oryantasyonun tersine cep telefonu ekranları ve kameraları dikey yönelişe sahiptir. Bunun sebebini Zettl, daha küçük ekranlardaki yatay görüntülerin, büyük ekranlara göre görsel gücünü kaybettiğini söyleyerek açıklamıştır. İnsanların ceplerinde taşıyabildikleri boyutlardaki aygıtlar, günlük yaşantılarının sürekli bir parçası durumundadır. Böyle bir dijital teknolojiyle yüz yüze iletişimin yerini almaya başlayan mobil iletişim araçlarının, beraberinde yüz yüze iletişime benzer bir deneyimi sunabilmek için dikey oryantasyonlu ekranlara sahip olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Zettl’ın da belirttiği gibi bu durum, dikey yönelimli ekranlarda “konuşan kafalar” dönemini başlatmıştır. Toplumlardaki yüz yüze iletişimi azaltan ve hatta onun yerini almaya başlayan mobil iletişim, insanların kendi bireysel alanlarına çekilmesine sebep olmaktadır. Söz konusu teknolojiler, diğer yandan dolayı ancak daha hızlı iletişimi mümkün kıldığı için dinamik bir yapıyı da beraberinde getirmiştir. Bu düşünceden hareketle, cep telefonu ekranlarındaki dikey yönelimin sebebini, hem bireysel hem de dinamik bir deneyim sunuyor olması şeklinde açıklamak mümkündür.

Sonuç olarak, görsel sanatların tarihi boyunca yüzeyin sınırlanış prensiplerinin, insanın görsel algısına paralel biçimde yatay yönelimli olarak düzenlendiği, fotoğraf ve sonrasında kitle iletişim çağının görüntü sanatlarında bu geleneğin sürdüğü görülmektedir. Dijital teknolojiler ve görüntü oluşturma tekniklerinin, insanların günlük yaşantılarının parçası haline gelmesiyle birlikte ise görüntüdeki yatay oryantasyonun hâkimiyeti kırılmıştır. Her geçen gün daha fazla kendi bireysel alanına çekilen ve diğer insanlarla iletişimi daha hızlı hale gelen 21. yüzyıl insanının algısı da buna paralel olarak değişmiştir. Bu sebeple insanların günün her

anında baktıkları yüzeylerin sınırlanış biçimi de değişmiş, yatay oryantasyondan dikey oryantasyona geçiş hızlanmıştır.

Öneriler

Çalışmanın gösterdiği üzere, 21. yüzyılın dijital görüntü teknolojileri göz önünde bulundurulduğunda görsel sanat ile dijital içerik ayrımının doğru algılanması gerektiği anlaşılmıştır. Bunun yanı sıra dijital içerikler üretilirken, izleyicinin (ya da tüketicinin) izleme pratiklerinin ne yönde değiştiği dikkate alınarak hareket edilmesi, içeriklerin de o yönde değişmesini sağlayacaktır.

Kaynakça

- Arnheim, R. (1997). *Art and Visual Perception*. Berkeley: University of California Press.
- Arnheim, R. (2015). *Görsel Düşünme*. (R. Ögdül, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Basalla, G. (1996). *Teknolojinin Evrimi*. (C. Soydemir, Çev.) Ankara: TÜBİTAK.
- Benjamin, W. (2015). *Teknik Olarak Yeniden-Üretilebilirlik Çağında Sanat Yapıtı*. (G. Sarı, Çev.) İstanbul: Zeplin Kitap.
- Berger, J. (2018). *Görme Biçimleri*. (Y. Salman, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Ellul, J. (2003). *Teknoloji Toplumu*. (M. Ceylan, Çev.) İstanbul: Bakış Yayınları.
- Gombrich, E. H. (1992). *Sanat ve Yanılsama*. (A. Cemal, Çev.) İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Gombrich, E. H. (1997). *Sanatın Öyküsü*. (E. Erduran, & Ö. Erduran, Çev.) İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Kılıç, L. (2008). *Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Kılıç, L. (2018). *Görüntü Estetiği*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Waley, A. (2005). *The Way and Its Power*. Londra: Routledge.
- Zettl, H. (2008). *Sight Sound Motion: Applied Media Aesthetics*. Belmont: Thomson Wadsworth Publishing Company.
- Zimmerman, M. E. (2011). *Heidegger Moderniteyle Hesaplaşma: Teknoloji, Politika, Sanat*. (H. Arslan, Çev.) İstanbul: Paradigma Yayıncılık.