

Görsel Kültürde Ekran ve Gelişim Süreci

Dr. Arş. Gör. Begüm Eken^{1*}

Geliş tarihi: 30.09.2019
Kabul tarihi: 22.11.2019

Atıf bilgisi:
IBAD Sosyal Bilimler Dergisi
Sayı: 5 Sayfa: 532-541
Yıl: 2019 Dönem: Güz

This article was checked by *Turnitin*.
Similarity Index 3%

¹Hacettepe Üniversitesi, Türkiye,
begumeken@hacettepe.edu.tr
ORCID ID 0000-0002-1870-6672

* Sorumlu yazar

ÖZ

Bugün ekranlar olmadan bir yaşam sürdürmek neredeyse olanaksızdır. Televizyon ve büyük ekranlar, bilgisayar ekranları, akıllı telefon, tablet ve hatta saat ekranları çağdaş hayata nüfuz etmiş ve artık insanların hem yaşam hem de çalışma biçimlerini şekillendirmiştir. Bugün, ekran temelli arayüzler bizi biz yapan farklı iletişim şekillerini oluşturan araçlar haline gelmişlerdir. Fakat, bir asırdan daha uzun bir süre öncesine kadar ekranlar, görsel-işitsel ve kişileri birbirine bağlayan günümüzde kullanıldığı şekilleriyle gündelik hayatta yoktu. Ekran kelimesinin uzun ve karmaşık evrim süreci medyaya ulaşmış ve 'ekranlar' medya alanının önemli bir parçası haline gelmeyi başarmıştır. Akıllı cihazlar sadece son yirmi yıl içinde kültürümüzde ortak bir varlık haline geldiyse de, diğer yandan ekran, değişik form ve mecalarda yüzyıllar boyunca görsel bilgi sunmak için kullanılmıştır. Ekranın tarihi, çağlar boyunca bir ilgi unsuru olarak gerçeklik ve sanal arasında kurulan bir köprü deneyimi sunduğunu gösteren örneklerle doludur. Bu araştırma, ekranın etimolojik geçmişi ve ekran kültürünün kısa tarihsel gelişimi üzerine şekillenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Ekran, Ekran kültürü, Görsel kültür, Ekran tarihi

Screen and Its Journey in Visual Culture

Dr. Arş. Gör. Begüm Eken^{1*}

First received: 30.09.2019

Accepted: 22.11.2019

Citation:

IBAD Journal of Social Sciences

Issue: 5

Pages: 532-541

Year: 2019

Session: Fall

This article was checked by *Turnitin*.
Similarity Index 3%

¹Hacettepe University, Turkey,
begumeken@hacettepe.edu.tr
ORCID ID 0000-0002-1870-6672

* Corresponding Author

ABSTRACT

Today it is almost impossible to maintain a life without screens. Television and large screens, computer screens, smart phones, tablets and even watch screens have penetrated into contemporary life and shaped the way people live and work. Today, screen-based interfaces have become the tools that make up the different forms of communication. The long and complex evolution of screens as a term and then a medium have become an important part of everyday lives. Although smart devices have only become a common asset in our culture in the last two decades, the display has been used for centuries to provide visual information in different forms and channels. The history of the screen is full of examples that show that it has provided a bridge experience between reality and virtual as an element of interest through the ages. This research is based on the etymological history of the screen and the brief historical development of screen culture.

Keywords: Screen, Screen culture, Visual culture, Screen history.

GİRİŞ

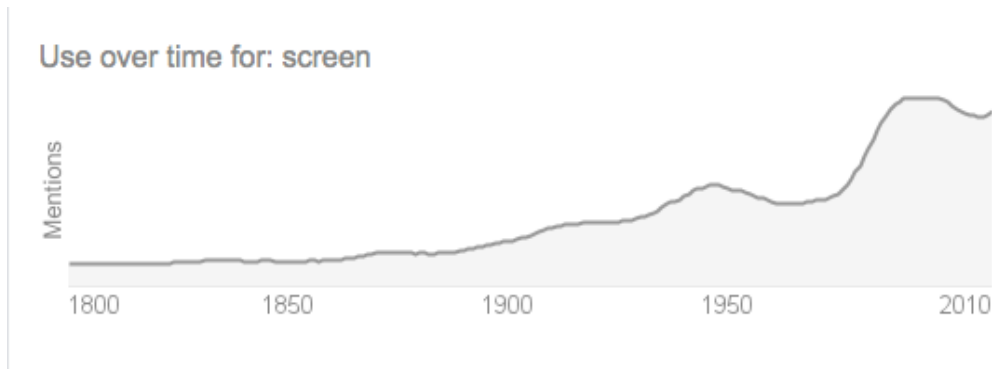
Günümüzde geline nokta gündelik yaşamın içinde ekransız bir hayat hayal etmek zordur ve gündelik zamanın artan bir yoğunluğunu çeşitli ekranlara bakarak geçiren bir toplum oluşmuştur. Bu ekranların bazıları sinema, dış mekân ekranları gibi kamuya açık oldukları gibi bazıları da kişiye özel akıllı telefon, bilgisayar, araba ekranlarıdır. 20. yüzyılın ortalarında, ekranların günümüzde kullanıldığı şekliyle gündelik hayata girdiği ilk zamanlarda, ekranlar toplumun ortak kullanımına açık kamusal alanlarda kullanımda iken şimdi evlerde, ceplerde ve arabalarda özel bir kişisel deneyim sunmaktadır. Fakat ekran dijital devrim sonrasında hayatlara girmiş gibi gözükse de yüzyıllar süren bir gelişim süreci geçirmiştir ve bir tarihe sahiptir. Bu tarih, medya arkeologları tarafından incelenmiş, ekranın gelişim süreci birçok akademik çalışmaya ilham kaynağı olmuştur.

Dolayısıyla, bu çalışmada bahsedilecek ‘ekran’ terimi sadece dijital medyayı kapsamamaktadır. ‘Ekran’ kelimesi geniş anlamı düşünülerek bilgi aktaran bir yüzey olarak ele alınmıştır. Ekran kültürü araştırmalarının bir literatür taraması niteliğindeki bu çalışmanın amacı; kökenini ve taşıdığı anlamı hem kültürel ve hayal gücünü pekiştiren yönlerden hem de maddesel dünyada edindiği yerin tanımını yapmaya çalışmaktır. ‘Ekran’ kültürünün ve kelime anlamının tanımı özellikle geniş tutulmuştur ve kesin çizgilerle çizilmemiştir çünkü teorik anlamda görsel kültürde oldukça geniş bir yer tutmaktadır. Bu çalışmada ekranların günümüzde alışlagelen kelime anlamından (dijital ekran) farklı olarak etimolojik ve teorik bağlamda anlamı araştırılmış ve ekranın bir farklı bir boyut kazandırıp bir zamansallık yaratıp yaratmadığı derleme örneklerinden incelenmiştir. Ekranın çeşitleri ve teknolojisi değişse bile kavramının ve bilgi sunma özelliğinin tarih boyunca değişmediği gözlemlenmiştir. Bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden olan derinlemesine literatür taraması tekniği kullanılmıştır. Ekran kelimesi etimolojik yönden tarihsel açıdan yapılan literatür taraması ışığında incelenmiş ve gelişimi araştırılmıştır. Yapılan araştırmanın bulguları seçilmiş uygulamalar ve örnekler üzerinden açıklanmıştır.

EKRANIN TARİHSEL GELİŞİMİ

Medya arkeoloğu ve teorist Erkki Huhtamo, ekranların çağdaş medya çalışmalarındaki önemi arttıkça, ekranın oluşturduğu kültürel rollerin de araştırılması için bir alana ihtiyaç duyulduğunu savunmaktadır. Huhtamo 2006 yılında kaleme aldığı makalesinde, Ekranbilimi (Screenology) olarak adlandırılacak yeni bir araştırma alanı oluşturulmasını önermektedir. Bu bilim dalı ekranlara medya çalışmalarında “bilgi yüzeyleri” olarak odaklanan belirli bir dal görevi görmektedir. Bu noktada odak sadece tasarlanan eserler gibi ekranlarda olmamalıdır, ekranın kullanım alanları, diğer kültürel formlarla ara ilişkileri ve farklı zaman ve mekanlarda edindiği kültürel görevleri anlamak olmalıdır (2006, s. 32).

‘Ekran’ kelimesi her zaman güncel tanımı ile anılmamaktaydı. Ekran sözcüğünün etimolojisine bakıldığı zaman, 1800’lerden bu yana literatürde yer edinmiş fakat yakın geleceğe kadar bugünkü anlamını kazanmamış olduğu görülmektedir. Bakınız Görüntü. Sözcüğün kökenine bakıldığında, Türkçe’ye Fransızca bir kelime olan “ecran-escran” kelimesinden geçen ekran kelimesi yüzyıllar boyunca kullanılmıştır ancak 19. yüzyılın sonuna kadar anlamı medya ve iletişim ile bağdaştırılmayacak şekilde olmuştur (Huhtamo, 2009, s. 329).



Görsel 1. Ekran kelimesinin zaman içerisinde kullanım sıklığı tablosu.

İngilizce diline ise yine Fransızca kökenli *escran* (ekran) kelimesi “screen” olarak yerleşmiş ve birincil anlamı korumak, kapatmak, kalkan anlamında kullanılmıştır. Kelimenin en eski kullanımları 14. yüzyıla kadar uzanırken yaygın olarak şömine ateş siperleri için kullanılmıştır (2009, s. 330). Ekran kelimesinin çağrıştırdığı anlamlar zaman içerisinde değişmiş ve gelişmiş olsa da günümüz İngilizcesinde hala ekran(screen) kelimesi, korumak anlamında kullanılmaktadır, örneğin; güneş koruyucular için kullanılan kelime olan ‘Sunscreen’.



Görsel 2. Fire Screen - Ateş Siperliği, 1850.

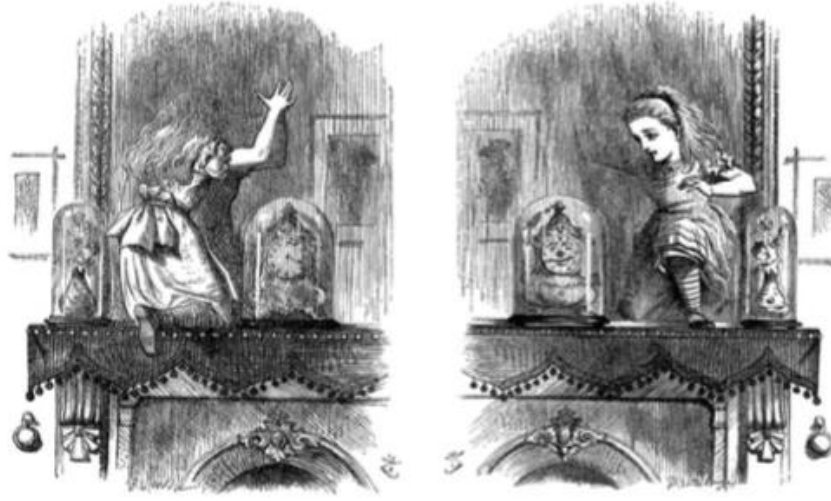
Ekran kelimesinin uzun ve karmaşık gelişim süreci kesin olarak hangi yılda medya araçlarına ulaşmıştır belli değildir fakat ‘ekranlar’ 19.yüzyılda bilgi gösteren ve aktaran sistemler olarak anılmaya başlamıştır. Sonrasında ise medya alanının önemli bir parçası haline gelmeyi başarmıştır(Huhtamo, 2009, s. 330). Bugün kullanılan ekran çeşitleri son yirmi yıl içinde görsel kültürde ortak bir varlık haline gelmiş olsa bile, bu süreçten çok daha öncesine dayanan sürekli olarak bir görsel bilgi sunma amacı taşımıştır.

Lev Manovich ekranları temel farklılıklarına göre 3 ana başlığa ayırarak incelemiştir. Bunlar sırasıyla; (1) tablolar, afişler gibi durağan ve sabit bir görüntüyü gösteren klasik ekranlar; (2) sinema ekranı gibi geçmişin hareketli bir görüntüsünü yansıtan dinamik ekranlar; (3) televizyon ve kişisel bilgisayarlar gibi şimdiyi ve canlı anı gösteren gerçek zamanlı ekranlardır (2001, s.103). Manovich’in 2001 yılında yaptığı bu sınıflandırma yalın ve kısa bir özetleme olsa da günümüzde kısıtlı kalmaktadır. Bugün, etkileşimli ekranlar, akıllı cihazlar ve internet sayesinde ekran sınıflandırması daha geniş bir yelpaze altında incelenmelidir.

Yakın geçmişteki gelişmeler göz önüne alındığında ekranların artık sadece iç mekân medya araçları olarak sınıflandırmak da yetersiz kalmaktadır. Mobil ekranlar, tabletler ve benzeri türevleri gündelik hayatın vazgeçilmez parçası haline gelmiştir. Son senelerde ise, büyük açık hava ekranları da her gün aralıksız karşılaşılan medya araçlarından biri haline gelmiştir.

Günümüzde kullanılan ekranlar bir teknoloji ürünüdür ve teknolojinin sağladığı olanaklar çerçevesinde gelişimini sürdürmektedir. Ancak ‘ekran’ın gelişimini, henüz teknolojik olarak üretiminin mümkün olmadığı dijital çağ öncesinde ve bir medya aracı olarak somut olarak tasarlanıp üretilmeden çok önce bile izleyebilmek mümkündür. ‘Ekran’ mantığı neredeyse bugün kullanılacağı şekliyle geçmişte de hayal edilmiştir. Düzlem olarak büyümlü aynalar, portallar, boyutlar, v.b. William Shakespeare, Lewis Carroll, Jean Cocteau ve daha birçoğu tarafından hayal edilmiş veya başka deyişle öngörülmüştür. (Baltrusaitis, 1978, s. 208).

Lewis Carroll’ın *Alice Harikalar Diyarında* romanında bahsettiği büyümlü ayna sayesinde Alice, kendisinin mükemmel bir yansıması olarak kendini farklı bir boyutta bulur. Bulduğu zaman ve mekandan uzaklaşarak tamamen farklı bir zaman ve mekana geçiş yapan Alice, bu yeni dünyada tamamen farklı bir deneyim yaşar (Görsel 3).



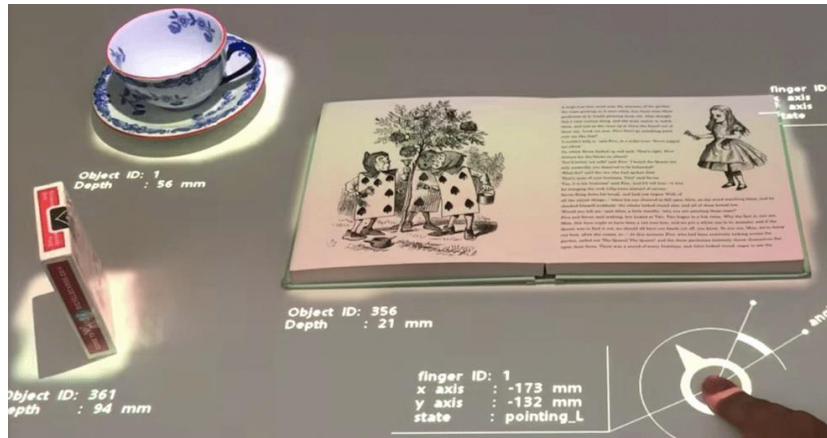
Görsel 3. Lewis Carroll, Alice Harikalar Diyarında romanından görsel kesit, 1865.

Ekranlar ayrıca onları mecazi olarak resimler veya pencerelerle ilişkilendiren bir çerçevedir - bir ekran genellikle bir alana açılan bir tür sanal pencere olarak düşünülebilir. Vilém Flusser'ın belirttiği gibi, ekranlar kapının bazı özelliklerine sahiptir - tasvir ettikleri aleme “girmemize” ve “çıkmamıza” izin verirler (1977).

Medya teorisyeni Anne Freiberg; ekranların pencereye benzer özelliği hakkında şöyle demiştir: “Leon Battista Alberti'nin onbeşinci yüzyılın ortasındaki yazılarından, yirminci yüzyılın sonlarına ait Microsoft'un Windows ticari markalı bilgisayar yazılımlarına kadar pencerede, resimsel görüntünün çerçevesinde mimari ve figüratif bir örtü olarak derin bir kültürel geçmiş vardır” (2003, s5).

Carroll'ın hayal dünyasında bu büyülü ayna (pencere), gerçeğin farklı bir boyutuna geçiş için bir kapı görevi görür. Bugünün teknolojik olanaklar bu deneyimi kullanıcılara sadece hayal gücünde değil, fiziksel ortamda da deneyimletebilir ve bunu çoğunlukla bir ekran sayesinde yaparlar. Büyülü aynalar, cevap veren yansımalar ve bunlar sayesinde ulaşılan başka bir boyuta geçiş günümüzde karşımıza sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik terimleri altında çıkmaktadır. Carroll'ın romanında bahsettiği kurgu günümüzde teknoloji sayesinde göreceli olarak mümkün olmuştur.

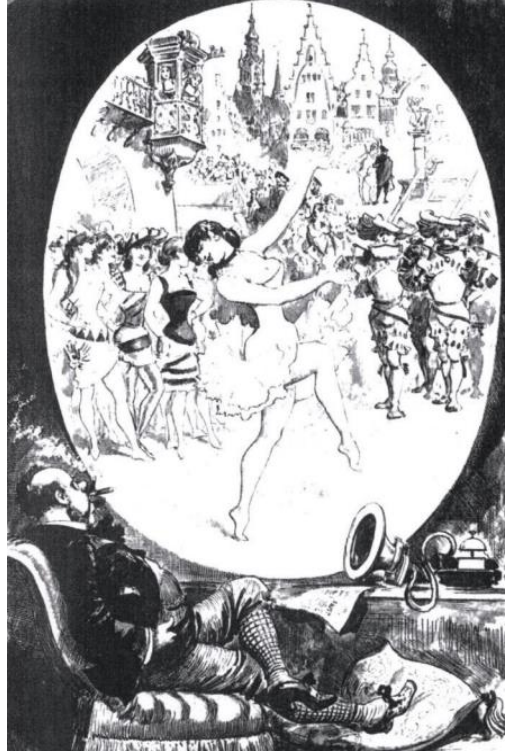
Görsel 4'te görülen 2016 yılında SXSW festivali kapsamında Sony Future Lab (Sony Gelecek Laboratuvarı) tarafından üretilen cihaz, her türlü düz zemini artırılmış gerçeklik ortamı olarak deneyimlemeyi sağlamaktadır. Alice Harikalar Diyarında kitabı için hazırlanan örnekte, kitap aynı zamanda okuyucuyla arasında bir etkileşim sağlamakta ve gerçeklik hissi uyandırmaktadır. Kamera ve projeksiyon cihazından oluşan cihaz, alanı tarayıp kaydettikten sonra üzerindeki el hareketlerini algılayarak nesnelerin canlandırılmasını sağlamaktadır (Görsel 4).



Görsel 4. Sony Future Lab – Sanal Gerçeklik Kitap Projesi.

İster Lewis Carroll'ın sihirli aynası olsun ister dijital bir tabletin ekranı, ekranlar iki boyutlu yüzeyler olsa da, genellikle ekrandan erişilebilen üç boyutlu bir gerçeklik izlenimi verirler. İlk örneklerden bu yana ekranın temelde olan bilgi verme - aktarma, ve 3. bir boyuta taşıma, farklı bir deneyim yaşatma özelliği değişmemiştir.

Albert Robida 1883 yılında yazdığı “Le Vingtieme siecle, Le vie electrique” (20.yüzyıl: Elektrikli Yaşam) bilim kurgu romanında, ‘telephonoscope’ adını verdiği (Görsel 5) televizyon-görüntülü arama mecrası üzerinden gazete abonelerine evlerinden haberleri servis eden bir kurgudan bahsetmektedir (Robida, 1883).



Görsel 5. Albert Robida, “Mr.Ponto Loved the Theatre”, Telephonoscope, 1883.

Bunun yanı sıra L’Epoque gazete binasının iki yanında çapı 25 metre olan iki büyük cam plaka resmetmiştir. Bu cam plakalardan soldaki reklam ilanlarına ayrılırken, sağdaki plakada güncel haberler yansıtılmaktadır. Oldukça yükseğe yerleştirilmeleri sayesinde hem yayalar hem de yakın civardaki binalarda görülebilecek olan reklam ve haberler insanlara güncel bilgi deneyimini yaşatmayı hedeflemiştir (Hunt, 2014, s. 62).

Robida kitabında bu plakaların teknolojisi hakkında ve nasıl çalıştıkları hakkında detaylı bilgi vermemiştir. Fakat bir yansıtma tekniği olarak hayal ettiği öne sürülebilir. İki Ay (Two moon) ismini verdiği bu gelecekçi çalışmada plakalar, gece elektrik ışığı verildiğinde karanlık gökyüzünde bir ay gibi parlamakta ve ışıkmaktadır (Görsel 6) (Robida, 1883, s. 199).



Görsel 6. Two Moon (iki ay), Albert Robida, 1883.

Sokakların reklam afişleriyle ve haber ilanlarıyla dolu olduğu bu dönemde, dikkat çekmek zorlaşmıştır. Gelişen kentleşme ve çok katlı binalar mesajların hem daha büyük hem de daha yükseğe taşınması gerekliliğini doğurmuştur. Robida'nın neredeyse bir buçuk asır önce kurguladığı gelecek tasviri bugün karşımıza açık hava dijital ekranları ve görüntülü video konferans olarak neredeyse birebir olarak çıkmıştır.

Huhtamo'ya göre, Robida gibi yenilikçilerin kapitalist toplumun gelişmesinde kendilerince payları olmuştur. Konstrüktivist Laszlo Moholy-Nagy 'Yeni Görüş' (The New Vision) kitabında 'açık hava alanlarında milletçe kutlama zamanlarında kullanılmak üzere büyük ekranlarda veya sis, bulut, duman gibi alışlagelmemiş ekranlarda ışık makineleri'nden bahsetmiştir (Huhtamo, 2009, s. 342).

Sanal pencere veya farklı bir boyuta açılan kapılar olarak tanımladığımız ekran kavramında sürekli olarak karşılaşılan bir ortak payda daha vardır. Ait olunmayan, farklı bir dünyaya ait olana karşı bir merak ve gözetleme isteği, asırlar boyunca insanın temel merak unsurlarından biri olmuştur. Var olunan zamandan ve mekândan kişiyi soyutlayarak ayrıştıracak ve adeta bir zaman, mekan yolculuğu yaptıracak sistemlere tarihte sıkça rastlanmıştır. 'Peepshow' denilen ve 'gözetleme gösterisi' olarak Türkçeye çevrilebilecek olan eğlence yöntemi, aynı zamanda televizyonun en eski örneklerinden biri olarak kabul edilebilir.

Avrupa'da 15.yüzyıla kadar izleri takip edilebilen 'peepshow' düzenekleri, bir çeşit mercek ile bir perspektif sayesinde görüntünün kırılarak 3 boyutlu bir etki yaratmaktadır ve izleyiciye gerçeküstü bir deneyim sunmaktadır (Görsel 7). Bu kutular dönemi içerisinde çok popüler olmuş, sokakta yerel halkın eğlence anlayışını oluşturmuştur. Soylular ve zengin kesim ise sokak gösterilerine katılmak yerine bu eğlence sistemini iç mekânda kendi evlerinde daha büyük ölçekli olarak kurdu ve sadece bu düzenekler için operatörler işe almışlardır. 'Peepshow' temaları genellikle güncel hikayeler (savaşlar, efsaneler, afet olayları, v.b) veya cennet manzaraları olmuştur. 'Peep Show'un diğer konuları ise, hayvanlar, pastorel manzaralar, klasik tiyatro sahneleri, törenler veya festivalleri, şekil değiştiren fantastik yaratıklar, melekten şeytana dönüşüm gibi uhrevi konular ve elbette uygunsuz açık sahnelerden oluşmaktadır.



Görsel 7. Sergeant Bell, *Peepshow resimlemesi*, Gravür, 1839.

Peepshow düzeneklerini Victoria döneminde İngiliz bilim insanı ve mucit Charles Wheatstone tarafından icad edilen stereoskoplar izlemiştir. Bu noktada ekran, görece olarak daha zor ulaşılabilen bir sistem olan görüntüleme kutularından, kullanıcının koltuğunun konforunda “ufkun ötesine” bir yolculuk yapabileceği noktaya bir değişim ve ilerleme göstermiştir. Bu sayede bir yönden dış dünya, evlerin içine kadar gelmiştir. Televizyonun 1927 yılında icadından neredeyse 100 yıl kadar önce kullanıcılar, evlerinin salonlarında koltuklarında otururken farklı imgeler seyredebilecekleri televizyon kavramına alışmışlardı.

Gözetleme ve farklı bir dünyayı izleme isteği ekranların bilgi aktarma ve 3. bir boyutu yaratabilme özelliği ile birleşmiş bu sayede ekran kültürü gelişimine devam etmiştir. Stereoskoplar ‘peepshow’lara kıyasla ulaşılabirliklerinin kolaylığı bakımından daha popüler eğlence araçları olarak kabul görmüştür (Görsel 8). Bu cihazlar; kullanıcı, cihaz ve imge arasında kişiselleştirilmiş bir deneyim sunmuştur.

19. yüzyılın ikinci yarısında, stereoskop gerçek bir “sanal yolculuk” aracı haline geldi. (Huhtamo, 2006, 53). “Farklı ülkeler paketleri”, çok sayıda dikkatlice düzenlenmiş stereokartlara ek olarak rehberler ve haritalar içeren setler halinde satıldı. Her şey, kitap gibi görünen yakışıklı kutularda teslim edildi.



Görsel 8. Stereoskop Reklamı. Sears, Roebuck, & Co. 1902

Diğer yandan Stereoskop cihazların, her ne kadar detaylı bir görsel de olsa sabit bir imgeyi yansıttıkları için popülerliğini uzun bir dönem boyunca koruması zorlaşmıştır.

Çağlar boyunca görsel kültür her zaman bir değişim ve dönüşüm içinde olmuştur. Ekran kavramı de aynı orantıda ilerleme kaydetmiştir. 1920'lerde ilk televizyonun kurulumundan ve yayın yapılmadan önce Robida gibi fantezi edebiyatçılar ve illüstratörler, ilerde televizyon olarak bilinecek bir görüntü sisteminin hayali olarak canlandırmasını yapmışlardır. Bu görüntü sistemi izleyiciye ufuğun ötesinde bir dünyayı gösterebilecek yetidedir. Her durumda da öngördükleri bu ekran, bir 'sanal pencere' görevi görmekte ve izleyiciye o sırada orada olmayan, uzakta olan olayların görüntüsünü yansıtarak, izleyici farklı bir geleceğe veya boyuta götürmektedir.

TARTIŞMA

Ekranın tarihsel gelişimi göz önüne alındığında teknolojik ilerlemelerle birlikte büyük bir aşama kat ettiği kesindir. Fakat teknolojinin avantajlarından yararlanmadan da ekranın yerinin görsel kültürde hiç değişmeden aynı kaldığı görülmüştür. Ekran bilgi verir, iletir ve izleyiciye var olmayan bir ortam sunar. Oluşturduğu sanal düzlem sayesinde izleyiciyi başka bir boyuta götürebilir ve fiziksel sınırların dışına çıkılmasına olanak sağlar. Tarih boyunca görülmüştür ki ekran izleyicinin merakını ve gözetleme ihtiyacını karşılayacak içerikle gelişmiştir. Var olmayanı var gibi gösteren, uzaktakini yakın hale getiren ve ulaşılamaz haber ve bilgiye ulaştıran bir sanat pencere görevi görmüştür. Bu derlemede yapılan tarihsel gelişim araştırmasında görülmüştür ki, ekranın gelişimi sadece teknoloji ile sınırlandırılmamalıdır. Görsel kültürde geniş bir alana sahip ekran kültürünü anlamak bugün ekranın kullanım amaç ve şekillerini yorumlayabilmek için gereklidir. Bu çıkarımlar doğrultusunda gelişen teknolojinin ve kullanıcı ihtiyaçlarının da bir tarihsel gelişim süreci geçirdiği tartışılabilir. Bugün kullandığımız medya araçları sadece teknolojinin bize sunduğu olanaklar çerçevesinde oluşmamaktadır, bazen birkaç asır bazen onlarca yıllık bilgi ve kültürel belleği içinde barındırarak gelişmekte ve şekil değiştirmektedir. Tarihsel bilgi birikimi bugünün kullanıcı ihtiyaçlarını şekillendirmekte ve ürünlerin yapısını etkilemektedir. Kültürel formlar ve araçlar bir anlamı olmadan birden ortaya çıkmazlar, maddesel ve söylemsel önceki kültürel tezahürlere dayanırlar. Dönemin stereoskopları kullanıcıya hangi amaçla sunuluyorsa, bugün de yapay zekâ ürünleri ve artırılmış gerçeklik sistemleri aynı amaca hizmet etmektedir: Farklı ve merak uyandıran bir boyuta yolculuk.

SONUÇ

Ekran, kelime anlamı ile koruma, panel ve siperlik anlamına gelirken, önce hayal dünyamıza sonrasında ise teknolojinin getirdikleri sayesinde hayatlarımıza başka formlarda kendine yepyeni anlamlar yükleyerek gelişimine devam etmiştir.

Zamanında bilim kurgu ve fantastik romanlarda okunanlar, bugün teknoloji sayesinde tek tek gerçekleştiği görülmektedir. Edebiyat alanında kurgulanan ve hayal gücünün birer ürünü olan büyütlü aynalar ve konuşan tablolar artık dijital ayna veya ekranlar sayesinde mümkün kılınmıştır. Ekranın tarihi, hayal gücü ile eşyaların dünyası arasında kendine bir yer bulmuştur. Ekranlar bilgi alışverişi ve görüntüleme sistemleri olarak fiziken var olurken, hayali dünyada ise gerçek ve sanal arasında bir köprü görevi görmektedir.

Bu çalışma ekranın kronolojik ve eksiksiz tarihi hakkında bir çalışma olarak değil, ekranın kültürel ve tarihsel gelişimini bazı kilit noktalar üzerinden anlamak ve geçirdiği teknolojik gelişmelerin temelinde yatan benzer kullanıcı ihtiyaçlarının belirlenmesi adına yürütülerek tamamlanmıştır. Ekran kültürü, ekran bilim (screenology), bilgisayar ekranlarının detaylı tarihi hakkında, medya teorisyenleri; Lev Manovich, Anne Freidberg ve Erkki Huhtamo'nun detaylı akademik çalışmaları mevcuttur.

Ekranın gelişim süreci ele alındığında hiçbir medya aracının benzersiz bir şekilde birden ortaya çıkmadığı, her zaman geçmişin kültürel alışkanlıklarını ve belleğini de beraberinde getirdiği sonucuna varılmıştır. Bu kültürel formlar zamanla form ve şekil değiştirerek yeni bir oluşuma yol açmaktadırlar. Ekranın gelişimi de zaman içerisinde sayısız şekil değiştirerek günümüzde kullandığımız hâline gelmiştir ve görünen odur ki hem form olarak hem de kültürel anlamı olarak gelişmeye ve değişmeye devam edecektir. Bu çalışma ekran kültürü alanında kısa bir tarihsel araştırma görevi gören bu çalışma

sonrasında gelecek araştırma alanı olarak ekran kavramının afişler üzerindeki etkisi ve ekran kültürünün hareketli afişin gelişimine olan katkısı araştırılması hedeflenerek sonlandırılmıştır.

KAYNAKÇA

- Baltrusaitis, J. (1978). *Le miroir. Révélations, science-fiction et fallacies. Essai sur une légende scientifique*. Fransa: A. Elma Yan.
- Flusser, V. (1977). Two approaches to the phenomenon, television. In *The new television: A public/private art*. 234-247. Cambridge: MIT Press.
- Friedberg, A. (2003). The virtual window. *Rethinking media change. The aesthetics of transition*. Cambridge: MIT Press.
- Heller, S. ve Womack, D. (2011). *Becoming a digital designer: A guide to careers in web, video, broadcast, game and animation design*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Huhtamo, E. (2006). Elements of screenology: Toward an archaeology of the screen. *Navigationen-Zeitschrift für Medien-und Kulturwissenschaften*, 6(2), 31-64.
- Huhtamo, E. (2009). The sky is (not) the limit: Envisioning the ultimate public media display. *Journal of Visual Culture*, 8(3), 329-348.
- Hunt, V. (2014). Electric leisure: late nineteenth-century dreams of remote viewing by telectroscope. *Journal of Literature and Science*, 7(1), 55-76.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. Cambridge: MIT press.
- Robida, A. (1883). *Le vingtième siècle*. Paris: Decaux.

Görsel Kaynaklar

- Görsel 1. Ekran kelimesinin zaman içerisinde kullanım sıklığı tablosu. 1 Eylül 2019 tarihinde <https://www.lexico.com/en/definition/screen> adresinden erişildi.
- Görsel 2. Fire Screen- Ateş Siperliği, 1850. 21 Haziran 2019 tarihinde https://www.1stdibs.com/furniture/more-furniture-collectibles/home-accents/screens-room-dividers/large-antique-fire-screen-needlepoint-tapestry-panel-walnut-frame-circa-1850/id-f_12748051/ adresinden erişildi.
- Görsel 3. Lewis Carroll, Alice Harikalar Diyarında romanından görsel kesit, 1865. 21 Haziran 2019 tarihinde https://www.adobe.com/be_en/active-use/pdf/Alice_in_Wonderland.pdf adresinden erişildi.
- Görsel 4. Sony Future Lab – Sanal Gerçeklik Kitap Projesi. 21 Haziran 2019 tarihinde <https://geeksnewsfab.com/sony-future-lab-augmented-reality-storybook/> adresinden erişildi.
- Görsel 5. Albert Robida, “Mr.Ponto Loved the Theatre”, Telephonoscope. 8 Ağustos 2019 tarihinde <http://www.literatureandscience.org/wp-content/uploads/2014/07/7.1-Hunt-55-76.pdf> adresinden erişildi.
- Görsel 6. Robida, A. (1883). *Le vingtième siècle*. Decaux, Two Moon (iki ay).
- Görsel 7. Sergeant Bell, Peepshow resimlemesi, Gravür, 1839. 9 Ağustos 2019 tarihinde <http://www.bdcmuseum.org.uk/explore/item/42992/> adresinden erişildi.
- Görsel 8. Stereoscope Reklamı. Sears, Roebuck, & Co. 1902. 28 Ağustos 2019 tarihinde <http://www.kristinholt.com/archives/5045> adresinden erişildi.