

# VIDEO SANATINDA DİJİTAL GÖRSEL KÜLTÜR: BILL VIOLA'NIN 'GEÇİCİ' SERGİSİNDEN 'SAL (THE RAFT)' VİDEOSU ÜZERİNE İNCELEME

Pınar Karaca

İstanbul Ticaret Üniversitesi Doktora Öğrencisi

## ÖZ

Dijital dönüşüm süreci, kültürel yapıyı etkisi altına alan, yeni imgesel biçimlerin meydana gelmesini sağlayan, bireylerin imgelere yönelik anlamlandırma aşamalarını çeşitlendiren ve yeni bir sürece adım atılmasına zemin hazırlayan niteliklere sahiptir. Bu sürecin yansımalarını ise görsel kültürün hakim olduğu alanlarda görmek mümkün hale gelmektedir. Dijital dönüşüm sürecine bağlı olarak şekillenen görsel kültür yapıları da bireylere yeni yaratımlarla ulaşmaya çalışmakta ve yeni imgesel nitelikler kazanmak adına, işlemler gerçekleştirmektedir. Bu sebeple günümüzde sanat yaratımları değişime uğrayarak, dijital görsel kültür özellikleri ve dijital bilgi teknolojilerinin altyapısı kullanılarak oluşturulmaktadır.

Araştırmada ise görsel kültür, dijital görsel kültür ve dijital video sanatına dair bilgiler sunulmaktadır. Ayrıca video sanatının öncüllerinden olan Bill Viola'nın 'Sal' (The Raft) eseri, Panofsky'nin ikonografik ve ikonolojik eleştirel yaklaşım analizi dikkate alınarak, incelenmektedir. İncelemede Bill Viola'nın dijital bilgi teknolojilerini video sanatına uyarladığı, ışık-gölge oluşumlarında Rönesans dönemini referans alarak tasarladığı, yaşam, ölüm, yeniden doğuş ve hakikati arama gibi dini mitolojik temaların çeşitli imgelerle izleyiciye aktardığı sonucuna varılmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Video Sanatı, Dijital Görsel Kültür, Bill Viola, The Raft



# **DIGITAL VISUAL CULTURE IN VIDEO ART: A REVIEW OF “THE RAFT” VIDEO FROM BILL VIOLA’S ‘TEMPORARY’ EXHIBITION**

## **ABSTRACT**

The digital transformation process has the qualities that affect the cultural structure, enable the emergence of new imaginative forms, diversify the stages of interpretation of individuals towards images and prepare the ground for a new process. It is possible to see the reflections of this process in the areas dominated by visual culture. Visual culture structures, which are shaped depending on the digital transformation process, try to reach individuals with new creations and carry out processes to gain new imaginative features. For this reason, today, art creations are created by using digital visual culture features and infrastructure of digital information technologies.

In the research, information on visual culture, digital visual culture and digital video art is presented. In addition, the ‘Sal’ (The Raft) by Bill Viola, one of the pioneers of video art, is examined by taking into consideration Panofsky’s iconographic and iconological critical approach analysis. In the study, it is concluded that Bill Viola adapted digital information technologies to video art, designed it as a reference to the Renaissance period in light-shadow formations, and transferred to the audience with various images of religious mythological themes such as life, death, rebirth and truth seeking.

**Keywords:** Video Art, Digital Visual Culture, Bill Viola, The Raft

## 1. GÖRSEL KÜLTÜR

Görsel kültür, görsel ve kültürel olguları içerisinde bulunduran bir kavram olarak tanımlanmaktadır. 'Görsel', görmeyle ilişkili olan, görmeye dayalı anlamını taşımakta (TDK, Türkçe Sözlük, 1998: 565) ve en kapsamlı haliyle görülebilen her şey olarak açıklanmaktadır. 'Kültür' ise 'bir topluma veya halk topluluğuna özgü düşünce ve sanat eserlerinin bütünü'nü (<https://sozluk.gov.tr> (Erişim Tarihi: 28.03.2020)), kapsayan olguları oluşturmaktadır. Bu sebeple görsel kültür, farklı disiplinler öğelerden beslenerek, varlığını gerçekleştirilmektedir. Özellikle de sosyoloji alanından beslenmekte, öte yandan 1980'li yılların sonundan itibaren; antropoloji, psikoloji, sanat tarihi, kültür çalışmaları ile interdisipliner bir bilim olarak akademik bir alan haline almaktadır.

Barnard'a göre görsel kültür, "Görsel olan, insanlar tarafından üretilmiş, yorumlanmış ya da meydana getirilmiş, işlevsel, iletişimsel ve / veya estetik amacı olan her şey" olarak tanımlanmaktadır (2003: 34). Bu tanımlamaya bağlı olarak; görsel kültür öğelerinin insan yaratımı sonucu meydana getirilen ve insan zih-

ninde değişik anlamlandırmalar gerçekleştirmek neticesiyle, onları farklı faaliyetlere yönlendiren olgular olduğunu belirtmek doğru bir yorumlama olacaktır. John Berger, "görme konuşmadan önce gelmekte, çocuk konuşmaya başlamadan önce bakıp tanımayı öğrenmektedir. Ne var ki başka bir anlamda da görme sözcüklerden önce gelmektedir. Bizi çevreleyen dünyada, kendi yerimizi görerek bulmaktayız. Bu dünyayı sözcüklerle anlatır ama sözcükler dünyayla çevrelenmiş olmamızı hiçbir zaman değiştirememektedir" (2013: 10) diyerek, görme eylemini ve onu anlamlı bir hale getiren nesnelere, bireyin kendini tanıma, doğa ve hayatı anlamlandırma faaliyetleri için temel unsur olduğunu belirtmeye çalışmaktadır.

Buna bağlı olarak görsel kültür, sosyal ve beşeri alanlarda oluşturulan, kültürel değişimin ve dönüşümün bir parçası olma niteliği taşımaktadır. Yalnızca kuramsal modellere dikkat ederek, yeni bakış açılarının üretilmesini değil, ayrıca yeni düşünme modellerinin üretilmesi de gerekmektedir. Kültürel anlamlar üretmede, kültürün içinde estetik değerlerin, cinsiyet stereotiplerinin ve iktidar ilişkilerinin belirlen-

me ve korunmasında görüntünün merkezi konumu hesaba katılarak görsel kültür öğeleri tasarlanmaktadır (Akay, 2007: 23). Dobbs; resimlere, çizimlere, heykellere, mimari yapılara, filmlere ve buna benzer ürünlere işaret ederek sanatın, görsel üretimin temel dinamiklerinden biri olduğunu, görsel kültürde sanat ürünlerinin referans alınmasıyla, görüneni sanat ürünü haline getirip görenin bu ürünü anlamlandırması için alan bıraktığını belirtmektedir (Dobbs, 1998: 9).

Popper, dünyayı üçe ayırmaktadır:

1. Doğal çevreyi oluşturan, nesne ve olgular,
2. İnsanın; duyma, düşünme, bilgi edinme, değerlendirme, karar verme gibi öznel aşamaları,
3. İnsanın ikinci dünyada gerçekleştirip açığa vurduğu fakat zamanla nesnel ve özerk kimlik kazanan kültürel yapıt ve süreçleri kapsamaktadır (Yıldırım, 2011: 61). “Sanat, bilim, matematik, din, dil, felsefe, vb. üçüncü dünyanın parçaları olarak sayılmaktadır. Üçüncü dünyanın en önemli özelliği: ikinci dünyadan kaynaklanmasına rağmen, öznel yaşamdan bağımsız, nesnel ve özerk olmasıdır” (Yıldırım, 2011: 61). Bu durumda görsel kültür, kişisel süreçler yoluyla var olan, devamında toplumsal bilinçle objektifleşen ve kültürel niteliklere hâkim olan sanat ürünleri olarak değerlendirilmektedir.

Kültürel değerlerin mevcut olduğu, işlevsel ya da iletişimsel özelliğe sahip, sosyo- kültürel yapı ve tarihsel sürecin bir bölümü olan, daha geniş görsel kültür tanımlarına da yer vermek gerekmektedir. Barnard’a göre görsel kültürde, insan tarafından akla yatkın olarak yaratılan ürünler, görülebilen, işlevsel ya da iletişimsel, aynı zamanda da estetik hedef bulunan tasarımlar, varlığını göstermelidir (Barnard, 2002: 26-34). Grossberg, “bilginin, dilin, kodların ve günlük yaşam değerlerinin” görsel kültürün unsurlarından olduğunu ifade etmektedir. (Uysal, 2011: 3). Mitchell görsel kültürü “görsel deneyimin sosyal ve kültürel

olarak incelenmesi” olarak ele almaktadır (1995: 209).Görsel kültürü, tanımlamak adına ele alınan bu yaklaşımlarda, belirli bir dönem sonrasında bahsedilmemektedir. Yaklaşımların bütününde kültür değerlerinden, inanışlardan dolayı görsel kültürün farklı yollar aracılığıyla görünür bir hale gelmesi ifade edilmektedir. Buna bağlı olarak; reklamların, giyim tarzlarının, televizyon programlarının, internette en fazla tıklanan veya rol model alınan dizi karakterlerinin, yaratılan sanat ürünlerinin ve buna benzer örneklerin çoğaltılabileceği gibi pek çok görsel üretimin, herhangi bir toplum adına fikir edinmeyi sağlayan, kültürel yansımalar olarak tanımlanması mümkün görülmektedir.

Görsel kültür çalışmalarında yer edinen sorular, kamusal ve özel alanların görsel yaygınlaştırma işleviyle bireylere sunulan nitelikleri içermektedir. Film ya da televizyon programı gibi çalışmalar, özel bir görsel kültür biçimine dönüştürüldüğünde, bu üretimin bağlamı ve algılanışının incelenmesi, görsel kültür sorularını önemli hale getirmektedir. Oluşturulan bağlamlar, kültürel amaçlı gelişim, üretim, dağıtım ve görüntünün düzenlenmesini içermektedir. Ayrıca bağlam oluşturma, sosyo-kültürel, demografik, çevresel görüntülerin algılanışı ve üretime dair tarihsel süreçleri de kapsamaktadır (Kazel, 2017: 52). Bu alanların dışında görsel kültürün, medya ile olan ilişkisini de tanımlamak gerekmektedir. Özellikle de yeni medya, postmodernizm ile ilişkilendirilen ve görsel üretimler sonucu oluşturulan, aynı zamanda kültürel dönüşümlere de odaklanan niteliklere sahiptir. Mamur, görsel kültürü, enformasyon ve medya teknolojilerinin yoğun olarak var olduğu bir zamanda, kişilerin karşı karşıya geldikleri görsel uyarıcıların çözümlenmesine ve anlamlandırılmasına yarayan ve post-modernizmin ortaya çıkması ile gündeme gelen bir kavram olduğunu savunmaktadır (Mamur, 2012: 2149-2151).

İçinde anlamlar bulunduran görsellerin kişilere ulaşmasında etkili olan “görsel teknolojilerin” önemi ve postmodern kültürün görsel kültürle olan ilişkisi yad-

sınmaz (Mirzoeff, 1998: 3-4). Çağdaş görsel kültür, görsel evrenin görüntülerini tasarlayan, depolayan, dağıtan, manipüle eden, “teknoloji” ile ilişkili bir yapıdır (Messaris, 2001: 179). Görsel kültürün, enformasyon ve iletişim teknolojileri aracılığıyla yaşadığı dönüşümü, daha detaylı incelemek amacıyla dijital görsel kültür konusunu açıklamak doğru olacaktır.

## 2. DİJİTAL GÖRSEL KÜLTÜR

Dijital devrim süreci, toplumsal anlamda kültürel yapıyı etkileyen ve yeni imgesel formların ortaya çıkmasını sağlayan, insanların imgelere yönelik anlam dünyalarını çeşitlendiren ve yeni bir çağa adım atılmasını sağlayan özelliklere sahiptir (Burnett, 2012: 20). Bu sürecin en belirgin yansımaları ise görsel kültürün takip ettiği alanlarda görülmektedir. Medya içeriklerinde bulunan sözler ve metinlerin salt halleri, imgelerden daha değerli görülmemektedir. İmgeler, çağdaş toplumda kültürel manada özü belirleyecek bir güç olma özelliği taşımaktadır. Söylemler değil, imajlar ön plana çıkmakta ve insanlar da imgeler yoluyla aktarılan bilgilere yönelik alışkanlık geliştirmektedir (Aydoğan, 2004: 62). Bu durum reklamdaki sinemaya, sosyal medya platformlarından cep telefon ekranlarına kadar uzanan, görülen ve her üründe karşılaşılan yaratımlardır. Günlük yaşam içerisinde etkili bir şekilde dönüşüm yaşayan görsel dil, teknoloji ve bilimin gelişimiyle çeşitli boyutlar kazanmaktadır. Bu dönüşüm bireyleri, görsellik adına üretilen yeni bir kültüre ve farklı görsel evrene taşımaktadır (Yaygın, 2010: 64).

Global bir görünüm üzerine biçimlenen kültürel yapının dil ve iletişim üzerinden genişleyen sınırları, bütün dillerde aynı zaman diliminde konuşulabilen ‘dijital görüntünün’ hakimiyeti üzerinden biçimlenmektedir (Hall, 1998: 47). Bu durum yeni medya yaratımlarının, kültürel manada etkileme kuvveti açısından toplum nezdinde belirli bir yapısal değişim etkisine hakim olduğunu ve bu işlevi gerçekleştirirken de

kendine has ‘görsel’ bir dil yapısından faydalandığını göstermektedir. Öte yandan yeni yaratımlar, dijitalleşen imgeleri, imajları ve profilleri kişinin yaşımına zamanla daha fazla dahil olmasına izin vermektedir. Yeni medyanın sağladığı yenilik ve gelişimler sayesinde de bu süreç hızlanmaktadır. Nakamuro’ya göre yeni medya, kültürel yeniden ve kavramsallaşma aşamasının öncüsü olarak hareket etmekte, yani kültürel kategorileri ve kavramları, anlam ya da dil seviyesinde, bilgisayar ontolojisi, epistemolojisi ve uygulamalarından türetilen yeni yaratımlarla yer değiştiren bir süreç olarak tanımlanmaktadır (Alioğlu, 2011: 32). Çağdaş iletişim pratiklerinde sözün ve sınırların çok ötesinde olan görsel imgelerin, iletişim ve ifade gücünün dijitalleşerek ele geçirdiği görsel söylemin, teknoloji aracılığıyla dönüşüm yaşadığını söylemek mümkündür. Bu dönüşümün sonuçlarıyla, gerçek olan şey ile görüntü olan şeyin net bir ayrımı yapılamamaktadır (Lovejoy, 2004: 272).

Barnard’ın, görsel kültür tanımında yer alan: ‘bir kültürün değerlerini ve inançlarını çeşitli yollarla görünür hale getirmek’ (Barnard, 2003: 22) söylemi, günümüz koşullarına uygun şekilde yorumlanacaksa, çeşitli yollarla görsel imgeleri bireylere sunan dijitalleşme faaliyetlerini bu sürece örnek göstermek doğru olacaktır. Dijital görsel kültür kavramını, bir kültürü, dijitalleştirilen görseller yoluyla görünür hale getirmek bir yana, görseller oluşturularak kültürel değişimlere neden olan ve yeni kültürlerin ortaya çıkmasına imkân tanıyan bir olgu olarak değerlendirmek gerekmektedir. Bunun sebebi ise yeni medya teknolojileriyle erişilebilir iletişimin sağlanması ve globalleşme olgusuyla birlikte incelendiğinde, bireyler tarafından yaratılan ve çoğaltılan imgeler aynı zamanda bireylerin şekillenmesinde de etkin bir rol oynamaktadır. Görsel olanın, kültürel anlam açısından iki temel görevi mevcuttur. Birincisi, toplumların tarihsel süreç içerisinde dünyayı algılayışı, yaşam biçimi, inanç ve düşünce paradigmaları adına bilgi aktarımında bulunması, ikincisi ise içinde bulunan iletilerle, küresel anlamda kültürleri etkileme ve değiştirme görevidir.

Küresel iletişim alanında, teknolojiyle birlikte etkileşimli imgeler aktaran dijital görüntülerin mevcudiyetinden bahsedilirse, bunların genellikle fotoğraflar vasıtasıyla yaratılan kültürel ve metinsel birer nesneye, dilsel olarak evrildiği vurgulanmakta ve dijital görüntünün ‘çoğulculuk ve çokluğun ürünü olarak, ne görünür ne de görünmez olarak, kuşkusuz paradoksal bir nesne’ olduğu belirtilmektedir (Rubinstein ve Sluis, 2013: 24-37). Buna bağlı olarak dijitalleşen görüntülerin, doğruluğu bir yana olgusalılığı tartışma konusu olmaktadır. Fakat şu kesin bir kanıdır; dijital kültür, görsel olan ürünle birleşip dijital görsel kültürün oluşmasını sağlamaktadır. Dijital görsel kültür olarak düşünülen kültürel tasarımın, medya mesajlarında karşılaşılan, özellikle de fotoğraf teknolojileri aracılığıyla yaratılan görseller yoluyla ve yeni yapımlar sonucunda geliştiği görülmektedir. Lister, fotoğrafçılığın dijital sürecinden daha önce var olan analog dönemini vurgulayarak; baskı, grafik, elektronik, televizyon gibi araçların fotoğraf ve medya araçları arasında bir yakınlaşma meydana getirdiğini belirtmektedir (2013: 3). Dijital görüntünün gelişmesiyle sayısal-dijital kodlarla gerçekleştirilen görüntüler, analog fotoğraflardan ayırt edici özelliklere sahip olduğu görülmektedir. Fotoğrafın dijitalleşme süreci sadece daha yüksek çözünürlüğe sahip olmak değil, ayrıca belli programlar ve teknikler aracılığıyla kurgusal olarak üretilmesi açısından da önem teşkil etmektedir. Bu kurgusal üretim, gerçeği tam olarak göstermek yerine, gerçeklik ile ilgili bir imaj sunmayı amaçlamaktadır.

### 3. DİJİTAL GÖRSEL KÜLTÜRDE VIDEO SANATI

Fotoğrafın keşfine kadar, belli bir yüzeyde görüntü temsillerinin oluşturulmasını sağlayan en geleneksel yol, resim yapmak olarak bilinmektedir. Fotoğraf ile beraber elin görevi göze yüklenmekte ve geleneksel resmetme teknikleri, yerini ışıkla resmetmeye

birakmaktadır. Video ise ışıkla resmetme aşamasına daha önceden mevcut olmayan ekranı dahil etmektedir (Altunay, 2012: 33). Video tasarımlarının gelişim sürecinde ise fotoğraf sanatından sonra devam eden, hareketli fotoğraf denemeleri sonucunda ortaya çıkan zoetrope (1834), praxinoscope (1877), zoopraxiscope (1879) gibi keşifler, sinemanın gelişimi adına ilk adımlar olmuştur. Video adına gerçekleşen keşiflerden sonra 23 Ekim 1895’te sanayici ve kaşif olan Lumiere Kardeşler ‘Yansıma Kinetoskop’nu tanıttılar; ‘Şaşkınlıktan dona kalan seyirciler Bay Lumiere’in Monplaisir atölyeleri önünde çektiği hareketli fotoğraflardan oluşan bir gösteriye tanık oldular’ (Şenyapılı, 2002: 13). Ancak bu dönemde sinema, sektörel olarak ön planda yer almaktaydı. Bunun nedeni ise beyaz perdenin izleyicilerin gözünü kamaştırması ve eğlence dürtüsünün kolayca açığa çıkmasına yardımcı olmasıydı.

Video da sinema gibi bir endüstriyel yapı olarak tasarlanmasına rağmen teknolojik gelişmeler sonucu bireyin tek başına dahi üretim yapabileceği biçimde gelişmiştir. ‘Bu yönü dikkate alındığında video sinemaya göre çok daha demokratik bir araçtır’ (Kılıç, 2000: 2). Videonun sinemadan bağımsız bir şekilde kendi dilini oluşturduğu ve video sanatının geliştiği dönem, 1960’ları bulmaktadır. Video sanatının önemli temsilcilerinden biri ise Kore asıllı Amerikalı sanatçı Nam June Paik’dir. Aynı zamanda video sanatının kurucusu olarak kabul edilmektedir. Elektronik görüntünün gelişim sürecine bakıldığında videonun teknik imkanlarının gelişimi yadsınamaz bir gerçektir. Elektronik görüntüler fotoğraf gibi bir film yüzeyine değil, elektronik bir ortama kaydedilmektedir.

Kaydedilen görüntünün yüzeyiyse, “ekran”dır. Farklı bir ışık yüzeyi sunan “ekran” video yüzeyinin ana karakterini oluşturmaktadır. İlk önce endüstri olarak televizyonla bütüncül hale gelen görüntüler, kitleler üzerinde büyük bir odak noktası durumundayken, video kameraların gelişmesiyle ve piyasaya sürülmesiyle talep edenin sahip olduğu araç konumuna gelmiştir (Merdeşe, 2017: 8). Aracın konumlanış

biçimi, hem kültürel hem de sanatsal bir yer edinimi sağlamıştır. Michael Rush'a göre, video sanatçıları ilk zamanlar kamerayı, kendi bedenlerinin bir uzantısı ve performans katılımcıları olarak kullanmaktaydı. Video tasarımının ilk zamanlarında fiziksel ve kavramsal olguların bağını sağlama amacı güdülmekteydi. İlerleyen zamanda ise çizgisel olan ve olmayan otobiyografiler, fütüristik fantaziler, politik tanımlamalar, cinselliğin tekrar tanımlanması, kültürel ve kişisel kimliğin keşfi gibi üretimlere yer verilmekteydi. DVD, bilgisayar sanatı, animasyon, grafik sanatı ve sanal gerçeklikle ilgili videonun hybrid uygulamalarına rastlanıldı (Rush, 2007).

'Video tarihinin en parlak devri olarak 1970'lerin başından 1970'lerin sonuna kadar olan süreç gösterilebilir' (Arapoğlu, 2017: 272). Deneyselliğin ön planda olduğu 1960'ların ortalarından itibaren videonun nasıl bir dönüşüme tabi tutulduğunu şu şekilde açıklanabilir 'Video sanatı 1970'lerin başına dek, sanatsal bir disiplin olarak görülmemiştir' (Arapoğlu, 2017: 272). Sanatsal disiplin söylemi, sanatsal yaratımın içinde kendi bakış açısına sahip sanatçının varlığını da beraberinde getirme anlamı taşımaktadır. Bununla beraber galerilerin, video sanatına olan ilgileri bu dönemde çoğalmıştır. Örneğin; 'Japonya'da video sanatı örneklerine yer veren galeriler, bu yıllar içinde çoğalmış, Tokyo Amerikan Kültür Merkezi'nde video ve underground cinematek örnekleri sergilenmiştir' (Bayhan, 2018: 29).

Sanatın her an her yerdeliği söz konusu olur hale gelmiştir. Ancak 1980'lerde galerilerin eserleri metalaştıramayışı ve sergi masraflarının artışı, video sanatına olumsuz bir şekilde yansımıştır. Bu sebeple özellikle de 1990'lardaki video sanatı için galerilerin alternatif arayışı, devam etmiştir. Çözüm yalnızca videonun sahip olduğu elektronik yapıyla ilişkili değildir. 'Global boyutta pek çok koleksiyon, enstalasyon<sup>1</sup> formunda video depolarken, videonun metalaşmasından ve te-

levizyon formatındaki tek kanallı yayının sunduğu görüntülerden daha çok görüntülerin heykelsiliğini de yaratmaktadır. Kurumlar ve koleksiyoncular açısından bu durumu geliştirmek için galerilerin de sürece dahil olduğu bir sistem geliştirilmiştir' (Arapoğlu, 2017: 274-275). 1990'ların ortalarında ise, video sanatının heykel ve enstalasyon ile iç içe sunulduğu görülmektedir (Arapoğlu, 2017).

1990'lardan sonra videoya yönelik ilgi, dijitalleşme ile birlikte devam eden "yeni medya" sistemlerinin gelişmesi sonucu azalmaya başlamıştır (Arapoğlu, 2017). Farklı süreçlerde internet sanatı, bilgisayar sanatı ya da dijital sanat olarak da isimlendirilen yeni medya sanatı; 1990'lardaki büyük 'dijital devrimin' ve Tim Berners-Lee'nin World Wide Web (www)'in keşfiyle hızla kitleselleşen internetin, bilgisayarın ve elektronik görüntülerden sonra sanatın laboratuvarlardaki üretimi ve yeni tip uygulamalarla birlikte daha geniş bir hal almıştır (Bayhan, 2018: 34). Dijitalleşme video tasarımını da dönüşüme ve değişime açık hale getirmektedir.

Dijital video sanatının değişimi şu şekilde açıklanabilir: 'Analog videodan sonra hareketli görüntüleri elde etme teknolojilerindeki en önemli değişim, görüntü ve sesi kaydederek bunları filmde ve videoda olduğu gibi kimyasal ve elektriksel bilgiler yerine sayısal verilere dönüştürecek dijital cihazların gelişmesi olmuştur. Dijital sistemler, tüm bilgilerin 0 ve 1 rakamlarının kombinasyonu olarak kaydedilen "ikilik sistem verileri"nden oluşmaktadır. (Yıldırım, 2013: 42).

Dijital görüntü, analog görüntünün oluşturulduğu biçimde "yeniden üretim" olarak işlevsellik kazanmaktadır. Görüntü, ekranda kodlanmış komutlara göre yeniden görünür kılınmakta ve simüle edilmektedir (Vaughan, 2005: 6). Dijital sanatta görüntünün kodlanmış komutlara göre yeniden görünür hale getirilmesi, yani dijitalleşmeyle simüle edilip sanal ortama taşınması üzerinde istenilen değişikliklerin

1 Yerleştirme ya da enstalasyon, geleneksel sanat eserlerinden farklı olarak, çevreden bağımsız bir sanat nesnesi içermeyip belirli bir mekân için yaratılan, mekânın niteliklerini kullanıp irdeleyen ve izleyici katılımının temel bir gereklilik olduğu sanat türüdür. Kapalı veya açık mekânlarda gerçekleştirilebilir ([https://tr.wikipedia.org/wiki/Yerleştirme\\_sanatı](https://tr.wikipedia.org/wiki/Yerleştirme_sanatı) Erişim Tarihi: 31.03.2020).

yapılması sağlanmaktadır. Buna bağlı olarak yeni medyanın, sanatçının sanat yaratım biçimlerinde etkili olduğu; nesne, özne, içerik ve iletişim aşamalarının, yeni medya ile ‘dijital çağ’ da sanatçılar tarafından da değişime uğratıldığı kanısına varılmaktadır (Güney, 2014: 134).

#### 4. BILL VIOLA VE ‘GEÇİCİ’ SERGİSİ

Bill Viola, 1973’te Syracuse Üniversitesi, Güzel Sanatlar bölümünden lisans derecesi ile mezun olmuştur. 1974-1976 yıllarında Floransa’daki öncü bir stüdyo olan Art/Tapes/22’de teknik yönetmen olarak çalışmıştır. Burada önemli bir video sanatının öncüsü olan Nam June Paik, Bruce Nauman ve Vito Acconci ile tanışarak, 1976-1983 yılları arasında, Newyork’taki WNET Thirteen Televizyon Laboratuvarı’nda misafir sanatçı olarak görev almıştır. 1976-1977 yıllarında yöresel performans sanatını kaydetmek için Solomon Adaları ve Endonezya’daki Cava Adasında bulunmuştur. 1983’te, California Sanat Enstitüsü’nde ileri video eğitmeni olmuş, 1995’te Viola Amerika’yı, *Buried Secrets* adlı çalışmaları ile 46. Venedik Bienali’nde temsil etmiştir. 1997’de Bill Viola’nın çalışmalarının 25. yılı retrospektifi organize edilmiş ve retrospektif “Whitney Museum of American Arts” tarafından uluslararası turneye çıkarılmıştır.

2000 yılında, Amerika Bilim ve Sanat Akademisi’ne seçilerek, 2002’de, “Going Forth By Day” adlı çalışmasını tamamlamıştır. 2003’te “The Passions” sergisi Los Angeles, Londra, Madrid ve Canberra’da sanatseverler ile buluşmuştur. 2009’da, Viola çalışmalarının, dünyanın dört bir yanında kültürel, bilimsel ve insan değerlerinin gelişmesine katkı sağlaması nedeniyle İspanya’nın Katalonya Hükümeti tarafından XXI. Premi Internacional Catalunya 2009 olarak bilinen Katalonya Uluslararası Ödülü’ne layık görülmüştür ([https://tr.wikipedia.org/wiki/Bill\\_Viola](https://tr.wikipedia.org/wiki/Bill_Viola) Erişim Tarihi: 01.04.2020).

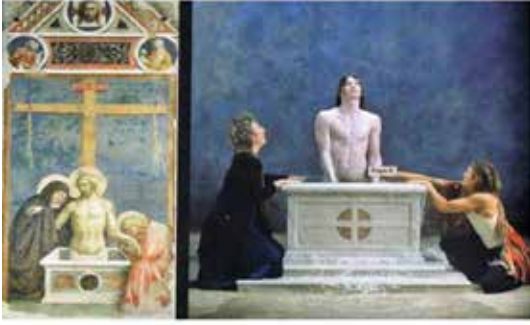
Bill Viola çalışmalarında, görüntü ve ses algısıyla karmaşık bilişsel süreçleri sorgulamakta, özellikle de portreciliği merkeze alarak, bireysel ve toplumsal ruh durumları üzerine çalışmalarını sürdürmektedir. Bill Viola, video sanatında elektronik medya tasarımlarına odaklanmaktadır. Video sanatı üzerine deneysel çalışmalar yürüten Viola, yeni medyaya dair pek çok aracı keşfederek, video yaratımlarını geliştirmektedir. Fakat yeni medya araçlarından faydalanırken, algoritmik çalışmalar gerçekleştirilmekte, dijital video tekniklerini en üst boyutta kullanarak video sanatının evrilişini izleyiciye aktarmaktadır. Viola, video alanında yüksek teknoloji ürünü bir üretim pratiği yerine, insanlık durumlarını sorgulayan çalışmalara imza atmaktadır. Sanatçı bir röportajında bu konu adına şöyle bir ifade de bulunmaktadır: “*Hakiki soruşturma yaşam ve kendiliktir; ortam bu sorgulamada sadece bir araçtır*”. Bu açıklama, Viola’nın sanatta yaklaşımındaki resimsel ve duygusal yönelimini göstermektedir ([https://www.borusancontemporary.com/tr/blog-video-sanatinin-ustasi-bill-viola-gecici\\_902](https://www.borusancontemporary.com/tr/blog-video-sanatinin-ustasi-bill-viola-gecici_902) Erişim Tarihi: 01.04.2020).

Bill Viola, Türkiye’de ilk kez bu denli geniş ölçekli üretimlerini, 14 Eylül 2019–13 Eylül 2020 tarihleri arasında Borusan Contemporary Genel Sanat Direktörü Kathleen Forde küratörlüğünde “*Geçici*” başlıklı sergisiyle Borusan’da sergilemektedir. Sergide Bill Viola’nın 1970’lerin sonundan yakın dönem çalışmalarına yer verilmektedir. Temelde görsel algı ve illüzyon üzerine düşünen ve çalışan Bill Viola’nın sergide yer alan eserleri de bu bakış açısıyla oluşturulmuştur. Gerçeklik algısını ele alarak, fiziksel olanla psikolojik olan arasındaki gerilimi, halüsinasyon görme mantığı üzerinden yapılandırmaktadır. Çalışmalarının teması olan yaşam döngüsü, bu sergide de sunulmaktadır. Sanatçı bütün çalışmalarında aslında insan olmaklığa dair birçok bilindik olguyu, onlara -insanlara- yoğun bir biçimde odaklanarak ele almaktadır.

Viola’nın Zen Budizm, Hristiyan ve İslam Tasavvufu’na olan ilgisi, çok yavaş geçişlere sahip hareketli videoyu kullanmasında görülmektedir. Örneğin;



Getty Müzesi'nde 2003 yılında gerçekleştirilen “*Bill Viola: The Passions*” sergisi kapsamında müze tarafından sipariş edilen “*Çıkış*” videosunda (2002) Hristiyan ikonografisi, Masolino da Panicale'nin İsa'nın çarmıhtan indirilerek, Meryem tarafından kucaklandığı “*Pietà*” sahnesinden esinlenmeyle kullanılmıştı ([https://www.borusancontemporary.com/tr/blog-video-sanatinin-ustasi-billviola-gecici\\_902](https://www.borusancontemporary.com/tr/blog-video-sanatinin-ustasi-billviola-gecici_902) Erişim Tarihi: 01.04.2020).



**Şekil 1:** Bill Viola, ‘Emergence’ ve Masolino da Panicale ‘Pietà’ Sahneleri (<https://www.alejandradeargos.com/index.php/en/artp/41470-bill-viola-mary-at-st-paul-s-cathedral> Erişim Tarihi: 01.04.2020).

Fakat ikonografik açıdan aynı video, İsa'nın yeniden canlanmasını işleyen “*Diriliş*” sahnesini de anımsatmaktadır. Buna bağlı olarak sanatçının doğum ve ölümü bir arada işleyerek, gerilimi ustaca verdiği görülmektedir ([https://www.borusancontemporary.com/tr/blog-video-sanatinin-ustasi-bill-viola-gecici\\_902](https://www.borusancontemporary.com/tr/blog-video-sanatinin-ustasi-bill-viola-gecici_902) Erişim Tarihi: 01.04.2020).



**Şekil 2:** Bill Viola ‘Resurrection’ Sahnesi (<https://www.christianart.today/daily-gospel-reading/18> Erişim Tarihi: 01.04.2020).

Metafizik, sanatçının ve çalışmalarının anlaşılmasında yardımcı olmakta ve bu açıklamaları gerçekleştiren; doğum, ölüm, dayanışma gibi insanlığın temel varoluşsal ve duygusal pratiklerini mercek al-

tına almak gerektiği açıkça görülmektedir. Viola'nın tasarladığı işler, yalnızca estetik açıdan değerlendirildiğinde “sinematik” olarak tanımlanmaktadır. Her işte bulunan büyük anlatının ipuçları bireyi içine çekmekte, doğum, ölüm, korku, arzu ya da gerçeklikle ilgili daha öğrenilmeyen birçok şeyi aktarma sözünü vermektedir. Tasarımların gizemli olduğu açıktır; görsel netliklerinin zenginliği, insan ve insan olmanın ne demek olduğunun sorgulanması, çelişkilerle yüzleşilen tavır, bireyin hikayeyi aramasına yol açmaktadır ([https://www.borusancontemporary.com/tr/bill-viola-gecici-dijital-rehber\\_909](https://www.borusancontemporary.com/tr/bill-viola-gecici-dijital-rehber_909) Erişim Tarihi: 04.04.2020). “*Geçici*” sergisindeki eserler de sanatçının çalışma alanlarını oluşturan konular etrafında çevrenmekte, yeni medya teknolojilerinin alternatifleri yoğun bir şekilde kullanılmakta ve ziyaretçilere sunulmaktadır. Sergide yer alan on işte de sanatçının genel olarak yoğunlaştığı temalar bulunmakta: İçine alma, dönüşüm, su ve hava gibi en basit elementlerle yüzleşme... Bu sergi, retrospektif bir yapı üzerine kurulmakta ve 1979'dan 2015'e kadar sanatçının tasarladığı işleri içermektedir.

‘*Geçici*’ sergisinden örnekler ise şu şekildedir:



**Şekil 3:** ‘*Geçici*’ Sergisinden Madison (2013) ve Sharon (2013) ([https://www.borusancontemporary.com/tr/bill-viola-gecici-dijital-rehber\\_909](https://www.borusancontemporary.com/tr/bill-viola-gecici-dijital-rehber_909) Erişim Tarihi: 04.04.2020).

Madison ve Sharon ayrı ayrı oluşturulmuş video yaratımlarıdır. Fakat içeriksel ve anlamsal olarak aynı konu üzerinde durulduğundan, birlikte yorumlama gereksinimi doğmaktadır. Madison ve Sharon dere yatağının dibinde yatan kişilerdir. Gözleri kapalı ve sükunet içindeymiş gibi gözükmektedir. Su, bedenle-

rinin üzerinde titreşmekte, hareketlerini ve uzun saçlarını hafifçe hareketlendirmektedir. Akan suyun sesi mekanı doldururken rüyalar, Madison ve Sharon'un su dolu ortamının filtresinden geçerek, izleyicilere ulaşmaktadır.

Sanatçının, çocukken boğulma tehlikesi geçirdiği bilinmektedir. Ancak sanatında otobiyografiyi görmek yerine bu deneyimi kendisinin nasıl yorumladığına dair fikir yürütmek gerekmektedir: Gerçekliği olduğu gibi aktarmakta ve bu deneyimi güzel ama geçici bir an olarak görmektedir ([https://www.borusancontemporary.com/tr/bill-viola-gecici-dijital-rehber\\_909](https://www.borusancontemporary.com/tr/bill-viola-gecici-dijital-rehber_909) Erişim Tarihi: 04.04.2020).



**Şekil 4:** 'Geçici' Sergisinden 'Üç Kadın' -Tree Women- (2008) (<http://flaminiogualdoni.com/?p=9325> Erişim Tarihi: 05.04.2020).

Karanlık ortamın grileşmesiyle bir anne ve iki kızı, yavaş hareketlerle görünmeyen bir sınıra doğru ilerlemektedir. Yaşam ve ölüm arasında bulunan eşiği işaretleyen su duvarından geçip ışığa doğru hareket ederek, etten kemikten yaşayan insanlara dönüşürler. Kısa bir süre sonra anne, geri dönmesi gerektiğini anlamakta ve kızları da onu yavaşça takip etmeye başlar. Ancak parlayan gri zaman huzmelerinden ayrılmadan önce, son bir kez dünyaya bakma isteğine karşı koyamazlar. 'Üç Kadın' eseri, insan hayatının sonsuzluğunu temsil eden bir yapıt olarak tanımlanmaktadır. Viola, eserlerinde doğum ve ölüm gibi evrensel insani deneyimleri keşfederek, hareketli görüntüleri maneviyat, kendini tanıma ve bilinçle ilgili fikirlerle tasarlamakta ve Üç Kadın'da bu tasarıma örnek gösterilmektedir (<https://artislive.co.uk/2018/08/20/bill-violas-three-women-in-edinburgh/> Erişim Tarihi:

hi: 05.04.2020). Bill Viola'nın 'Geçici' sergisinde yer alan iki önemli eseri, kaba hatlarıyla ikonografik olarak inceledikten sonra araştırmaya örneklem olacak 'Sal (The Raft)' videosu da ikonografik ve ikonolojik düzlemde çözümlenecektir. Çalışma, araştırma yönteminin açıklanması ve videonun çözümlenmesi yapılarak devam edecektir.

## 5. ARAŞTIRMA YÖNTEMİ

Çalışmada incelenen 'Sal' videosu, Panofsky'nin geliştirdiği İkonografik ve İkonolojik Eleştirel Yaklaşım yöntemi kullanılarak çözümlenmektedir.

### 5.1. İkonografik ve İkonolojik Eleştirel Yaklaşım

Panofsky'nin ikonografik ve ikonolojik eleştirel yaklaşım metodu, hocası Heinrich Wölfflin'in 'sanat yapıtının biçimsel çözümlenmesi'ni gerçekleştirmek adına geliştirdiği fikre karşıt olarak: Eseri, biçim, konu ve içerik açısından inceleyen ve çağdaş sanat tarihi yönteminin temelini teşkil eden, üçlü inceleme düzeyine göre tasarlanmıştır (Akyürek, 1995:12). Bu üçlü inceleme düzeyi de; doğal anlam (olgusal ve ifadesel anlam), uzlaşmalı anlam (ikincil anlam) ve içsel anlamdır.

#### 5.1.1. Doğal Anlam (Olgusal ve İfadesel Anlam)

Eserde görünen biçimleri, bireyin hakim olduğu nesnelere benzeterek; bu biçimler arasındaki ilişkileri belirtip ve biçimlerin hangi hareketler içinde olduğunu ortaya çıkararak olgusal anlam elde edilmiştir. Panofsky bu ilk inceleme adımını, "ön-ikonografik inceleme" olarak adlandırmaktadır. Bu durum nesnelere en yalın halleriyle tanımadır. Sanat yapıtının biçim olarak algılanması, çizgi, biçim, renk ve hacim oluşumlarının belli nesnelere ya da olaylar olarak tanınmasıdır" (Panofsky, 1995:12). Cömert'e göre ise 'Bir resimde görülen biçimleri, tanıdığımız kimi nesnelere benzetmekle; bu biçimler arasındaki ilişkileri belirtmekle, yani biçimlerin hangi hareketler içinde olduklarını saptamakla elde ettiğimiz anlam, olgusal anlamdır' (2008:15). Belirli nesnelere benzetip adlandırılan, ardından biçimlerin ifade ettiği durumları belirleyerek, yapıtın ifadesel anlamı gerçekleşmektedir.

Eserde bulunan bir hareketin, bir biçimin hüznü ya da sevinçli niteliği, ortamın dinginliği, hareketli ya da kasvetli oluşu ifadesel özelliklerdir. Buna bağlı olarak, olgusal ve ifadesel anlamların analizi sonucunda 'doğal anlam'a ulaşılmaktadır.

### 5.1.2. Uzlaşmalı Anlam (İkincil Anlam)

Panofsky, ikinci analiz aşamasını "ikonografik tanımlama" olarak isimlendirmektedir. Sanat eserinde belirlenen biçimlerle, tema ve kavramlar arasında ilişki kurulması, imgelerin çözümlenip öykü ve alegorilerin<sup>2</sup> belirlenmesi işlemi olarak tanımlanmaktadır. Panofsky, eserin ilk bakışta kapalı kalan ve gündelik deneyimlerle tanımlanamayan anlamına "uzlaşmalı anlam" demektedir. Bu anlamı bulmak için gündelik tecrübelerin dışına çıkmak ve onları ekstra bilgilerle geliştirmek gerekmektedir (Cömert, 2010:16). Wölfflin'in 'biçimsel analizi'ne bakıldığında, motiflerin bir araya getirdiği kompozisyonların bir analizi görülmektedir. Biçimsel analiz katı biçim takıntısı ile duygu ve ifadesel anlatımlardan uzak durmaktadır (Panofsky 2014:29).

### 5.1.3. İçsel Anlam (İçerik)

İncelemenin son aşaması içsel anlam ya da içeriktir. Bu aşamada, sanat eserini gerçekleştirdiği dönemdeki kültürel seviye, sanatçının karakteri ve bu ortamda meydana gelen eserin içerdiği "anlam" incelenmektedir (Akyürek, 1995:13). Panofsky'e göre; yapıtın anlamı, bir ulusun, bir dönemin, bir sınıfın, bir dinsel veya felsefi görüşün temelini ortaya çıkaran asıl ilkelere incelenerek anlaşılmalıdır. Böylece, ikonografi ne kadar çözümlenmeye dayanıyorsa, ikonoloji de o kadar birleşirme yöntemi etrafında şekillenmektedir (Panofsky 2014:29)

Bu aşamalara uygun olarak, sanat eserlerini sanat eleştirisi anlamın doğru biçimde analiz etmek gerekmektedir. Sanat eleştirilerinin amacı, "O yapıta övgü

veya yergi belirtmeyi değil, o yapıtın bilgisini vermeye yöneliktir" (Erinc, 1995: 60).

## 5.2. Bill Viola'nın 'Geçici' Sergisindeki 'Sal (The Raft)' Videosu Üzerine İnceleme

### 5.2.1. 'Sal' Videosu Hakkında Genel Bilgiler

Viola'nın 'Sal' eseri, Amerikan Sanat Federasyonu ve Bill Viola Stüdyosu tarafından düzenlenmiş ve uluslararası bir turun parçası olmuştur. İlk olarak Mayıs 2004 yılında James Cohan Galeri'de ziyaretçilerle buluşmuştur. Video dünya çapında çeşitli galerilerde ve müzelerde gösterime sunulmuştur. 14 Eylül 2019-13 Eylül 2020 tarihleri arasında Borusan Contemporary'de Genel Sanat Direktörü Kathleen Forde küratörlüğüyle "Geçici" başlıklı sergiyle Borusan'da sergilenmektedir. Sergide Bill Viola'nın 1970'lerin sonundan yakın dönem çalışmalarına da yer verilmektedir. 'Sal' video ve ses yerleştirmelerinden oluşmaktadır fakat ses destekleyici bir öğe olarak yalnızca video ortamında var olan seslerin kaydedilmesi sonucu yaratıma dahil olmaktadır. Videoda, saniyede 300 kare çeken video kameralar kullanılmış ve ağır çekim tekniğiyle oluşturulmuştur. Su, hava, içine alma, dönüşüm gibi elementlerle insanın mücadelesini ve bu elementlerin de insanları ne denli kontrol altına aldığı göstermek amaçlanmaktadır.

### 5.2.2. 'Sal' Videosunun İkonografik ve İkonolojik Eleştirel Yaklaşım Düzleminde Çözümlenmesi

#### 5.2.2.1. Doğal Anlam (Olgusal ve İfadesel Anlam)



Şekil 5: 'Sal' Videosunun Açılış Sahnesi (<https://www.youtube.com/watch?v=4Ili9pvlxdk> Erişim Tarihi: 05.04.2020).

2 Alegori; bir görüntü, bir yaşantı veya bir davranışın daha iyi kavranmasını sağlamak için göz önünde canlandırıp dile getirme sanatıdır (<https://tr.wikipedia.org/wiki/Alegori> Erişim Tarihi: 10.04.2020).



**Şekil 6:** 'Sal' Videosunda Suyun İnsanları Etkilediği Bir Sahne ([https://www.borusancontemporary.com/tr/bill-viola-gecici-dijital-rehber\\_909](https://www.borusancontemporary.com/tr/bill-viola-gecici-dijital-rehber_909) Erişim Tarihi: 05.04.2020).



**Şekil 7:** 'Sal' Videosunda Suyu Karşı İnsanların Mücadele Sahnesi (<https://www.nytimes.com/2012/10/28/arts/artsspecial/bill-viola-retrospective-explores-isolation-and-communion.html> Erişim Tarihi: 07.04.2020).



**Şekil 8:** 'Sal' Videosunun Son Sahnesinden Bir Kare ([https://www.borusancontemporary.com/tr/bill-viola-gecici-dijital-rehber\\_909](https://www.borusancontemporary.com/tr/bill-viola-gecici-dijital-rehber_909) Erişim Tarihi: 07.04.2020).

Videonun doğal anlamı değerlendirildiğinde: Çeşitli etnik ve ekonomik kökenlerden gelen, on erkek ve dokuz kadından oluşan bir grup insanın, aniden, yüksek basınçlı bir hortumdan gelen büyük bir su saldırısına uğradığı görülmektedir. Grup üyelerinden bazıları, suyun gücüne karşı koyamadan hemen devrilmekte, bazıları ise kendiliğinden oluşan tufana karşı dirençli olmaktadır. Her yerde uçuşan sular videoya hâkim olmakta, kıyafetler ve bedenler suyun şiddetine maruz kalırken, artık her yerde var olan su, zenginleri fakirlerden ayıran güzel kıyafetleri başkalaştırmakta, çekici algılanmasını imkansız hale getirmektedir. Yıpranmış bedenler ve kıyafetlerle soğuk

içeri girmeye başlarken, grup üyeleri doğa tarafından sertçe vurulmaktadır. Yüzler, uzuvlar bir yaşam çizgisi sunabilecek her şeyi kavramaya çalıştıkça, hayatta kalmak için acı ve çaresizlikten bahsedilmektedir. Acı ve çaresizlik içinde olan insanlar, hayatta kalmak adına birbirlerine tutunmaktadır, bunun nedeni ise dik durma eyleminin yoğun bir fiziksel mücadele gerektirmesidir.

Videonun son sahnelerinde, su geldiği anilikte durmakta ve acı içinde olan, şaşkın, yıpranmış hatta suyun şiddetiyle karşılaşan kişiler, izleyiciye sunulmaktadır.

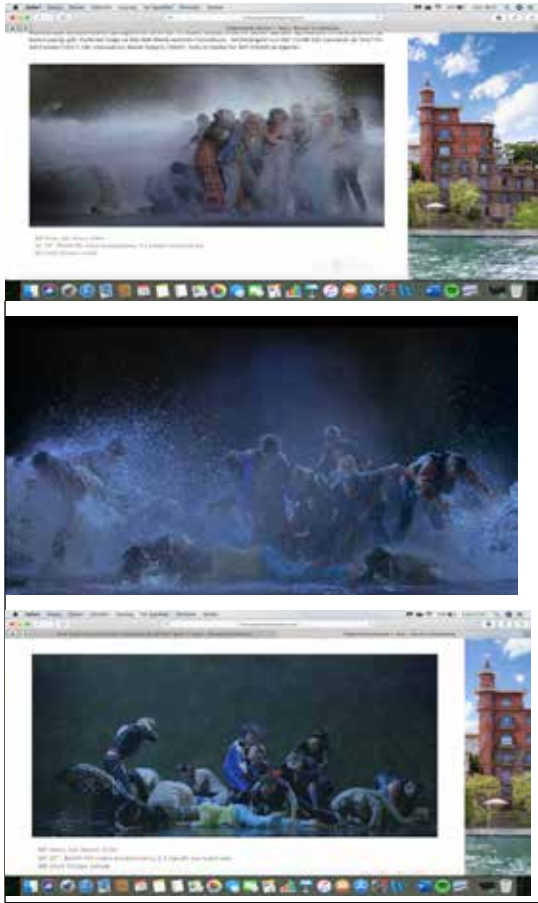
Grup yavaş yavaş toparlanırken, bazı insanların duyarlarını geri kazandığı, bazılarının ağladığı, bazılarının da korku içinde kaldığı ve gücü kalan az sayıda kişinin de yere düşen kişilere ayağa kalkması için yardım ettiği görülmektedir. İzleyiciler bu olayı, karanlık bir odada duran ve suyun kükreten sesiyle çevrili, sürükleyici bir ortamda yaşamaktadır.

Bill Viola'a göre, dengesiz ve çoğu zaman görünmeyen güçler dünyasında, bir saldırının herhangi bir zaman diliminde nedensiz bir şekilde oluşması mümkün değildir. Onun için Sal'daki herkesin insan dayanıklılığının bir ifadesi olarak, hayatta kalması önemli bir durumdur (<https://www.amfedarts.org/art-room-bill-viola-raft/> Erişim Tarihi: 07.04.2020).

#### 5.2.2.2. Uzlaşmalı (İkincil Anlam)

Uzlaşmalı anlam bakımından incelenecek sahneler şu şekildedir:





Şekil 9: 'Sal' Videosundan Belirli Sahneler

Farklı etnik ve kültürel öğelere sahip kişilerin bir araya gelmesiyle başlayan sahne, uluslararası düzeyde insan yaşamına izin veren, bir var oluşu simgelemektedir. Siyahi bir kişinin etnik kıyafetiyle ortamda yer alması, beyaz kişilerle aynı konumda gösterilmesi, siyahi kadının beyaz bir erkekle aynı ortamda kitap okuyor oluşu bu duruma örnek teşkil etmektedir. Videoda seçilen renkler ise yumuşak tonlardadır; turuncu, sarı, kahverengi, beyaz, mavi, bordo ve siyah. Ayrıca videoya ışık açısından bakıldığında, kişi yüzlerinin belirgin bir şekilde seçilmesini sağladığını göstermektedir. Bu duruma şu şekilde bir açıklama yapmak mümkündür: renk ve ışık kullanımında Rönesans eserleri referans alınmıştır. Rönesans dönemine ait eserlerde görülen, kişilerin aynı eşit şekilde ışıklandırılması, yüz ifadelerinin net bir şekilde izleyiciye geçmesi gibi özellikler, videonun açılış sahnesinde mevcut durumdadır.

15.yy'ın ortalarına doğru sanatta din etkisini kaybetmeye başlayarak, doğaya dönüşe izin verilmekte ve

realizm ön planda olmaktadır. Antik dönemin özgür insan modeli örnek alınmakta, sanatçı kişiliği önemli hale gelmektedir. Buna bağlı olarak Rönesans sanatçıları, eserlerine kendi sanat görüşlerini katarak, Orta Çağın katı kurallarından ve şekilci tavırlarından sıyrılmak için, bütünlüğe, dengeye, uyuma, ışık ve gölgeye, perspektif gibi bilimsel kuralları geliştirerek eserler bırakmaktadır (Şenses, 107). Ayrıca Rönesans döneminde antik sanattan esinlenen renk kuramında dört temel renk yer almaktadır, bunlar açıklık derecesine göre; beyaz, sarı, kırmızı ve maviye çalan siyah olarak sıralanmaktadır (Per, 2012:106). Öte yandan Orta çağ resimlerinde var olan donuk yüzlü portreler Rönesans döneminde yerini jestlerin, mimiklerin, yüz ifadelerinin daha yoğun gösterildiği resimlere bırakmıştır. Erken Rönesans Dönemi'nde de aynı özellikler görülmektedir; İnsanın anatomik yapısını inceleyerek, doğru tasvir etmeyi amaçlayan Leonardo da Vinci'nin "Son Akşam Yemeği" tablosu bu duruma örnek olarak gösterilmektedir.



Şekil 10: Leonardo da Vinci'nin 'Son Akşam Yemeği' Tablosu (<https://www.wannart.com/iki-farkli-ustadan-son-aksam-yeme-gi/> Erişim Tarihi: 09.04.2020).





**Şekil 11:** ‘Sal’ Videosunun İlk Sahnesi ve ‘Son Akşam Yemeği Tablosu’ Karşılaştırması

İki karede de eşdeğer ışık ve renk kombinasyonunun olduğu görülmektedir. Kişilerin birbirlerini sorgular ve buldukları ortamı korumak adına bir araya geldikleri yorumu yapılırken yüz ifadelerinin açık bir şekilde izleyiciye geçmesi de muhtemeldir. Her kişinin yüzünün aynı derece ışıklandırılması da bunundan dolayıdır. Bill Viola’nın eserlerinde görülen dini figürler burada da görülmektedir fakat insan anatomisi üzerinde bu olgular, kurgulanmaktadır. Burada önemli olan sanatçının ne anlatmak istediği değil, izleyicilerin hangi çıkarımlarda bulunduğudır. Ona göre, görünmekle hakikat arasındaki ilişki çok önemlidir ve bunu da izleyiciye bırakmaktadır. İbn al Arabi’nin dediği gibi: ‘Benlik, kıyası olmayan bir okyanustur. Bu ve öbür dünyada buraya bakmanın başı ve sonu yoktur’ ([https://www.borusancontemporary.com/tr/bill-viola-gecici-dijital-rehber\\_909](https://www.borusancontemporary.com/tr/bill-viola-gecici-dijital-rehber_909) Erişim Tarihi: 07.04.2020).

Videoda yer alan su sahnesini açıklarken, suyun sahnadaki konumunu açıklamak gerekmektedir. Su görüntüleri; ruhsal yolculuk, metamorfoz, doğum ve yeniden doğuş, yenilenme, hatta şiddet ve ölüm için bir metafor olarak kullanılmaktadır. Yağlıboya, fresk ve gravür gibi görsel sanat formlarının her türü için vazgeçilmezdir. Bir tema olarak su, resim dünyası için çok önemlidir. 16. yüzyıl sonlarında, Caravaggio “Narkisos” isimli resminde, gerçeği yansıtmak ve bir tür filtre için suyu kullanmaktadır. Resim, kişinin asıl

kişiliğiyle yansımaları arasında bir karşılaştırmayı ele almaktadır. Burada hakikatle yüzleşme anlamı çıkmaktadır (Pehlivan, 2014: 295). -Caravaggio, güçlü ışık-gölge kullanımı ve resimsel düzenlemeyi dramatik bir açıdan ele almaktadır ve barok sanatının özgün uygulayıcılarından biridir (<https://tr.wikipedia.org/wiki/Caravaggio> Erişim Tarihi: 09.04.2020).-



**Şekil 12:** Caravaggio “Narkisos” (Kendine Aşık Olan Adam) Tablosu (<https://tr.wikipedia.org/wiki/Narsisizm> Erişim Tarihi: 09.04.2020).

Ayrıca su, sanatsal göstergeler haricinde psikanalizmde de önemli bir metaforudur. Bu durum, Freud’un preödüpal (0-3 yaş) dönemi dikkate alınarak açıklanacak olursa: İnsan varlığının, yaratımına kadar anne karnındaki suda<sup>3</sup> can bulması, doğum figürünün suyla nitelendirilmesi Viola’nın, ‘doğum’ temasını su kullanarak, göstermesine sebep olmuştur. Buna bağlı olarak, Viola’nın eserlerinde yer alan; doğum, ölüm ve yeniden doğuş temaları da su görüntüleri sayesinde seyircilere aktarılmaktadır. Suyun gücünü neredeyse tüm eserlerinde aktarmaya çalışan sanatçı ‘Sal’ eserinde bunu zamanı yavaşlatarak seyirciye sunmaktadır. Burada zamanı yavaşlatma nedeni ise çağdaş yaratımların hızlı bir şekilde üretilip tüketilmesini eleştirmektir. Kişilerin yüz ifadelerini çözümleyebilmek de yavaşlayan görüntüler sonucu mümkün hale gelmektedir. Ağır çekim tekniğinin iyi bir uygulaması olan ‘Sal’, insani felakete ve paylaşılan insanlığa hitap ederek, krize verilen yanıtların çeşitliliğini göz önünde bulundurmaktadır. Sal eserinde, Antik Yunan ve Roma frizlerinden, bir gemi enkazından kurtulan-

3 Anne karnındaki su, amniyotik sıvı olarak tanımlanmaktadır. Amniyotik sıvının büyük bir kısmı %97 – 99’u su ve mineral tuzlarından oluşur (<https://www.sabah.com.tr/saglik/2019/06/27/anne-karnindaki-hayati-sivinin-amniyon-sivisi-onemi-nedir-sivinin-az-ya-da-cok-olmasi-tehlikeli-midir> Erişim Tarihi:09.04.2020).

ların anıtsal romantik bir tablosu olan Théodore Géricault'un Medusa Raft'ında (1818–1819) bulunan öğelerden esinlendiği düşünülmektedir (<https://nb-maa.org/exhibitions/bill-viola-the-raft> Erişim Tarihi: 09.04.2020).



**Şekil 13:** Théodore Géricault'un Medusa Salı Eseri ([https://tr.wikipedia.org/wiki/Medusa%27nin\\_Salı](https://tr.wikipedia.org/wiki/Medusa%27nin_Salı) Erişim Tarihi: 09.04.2020).

Kraliyet firkateyni olan Medusa, Fransa limanından 1816'da ayrılmış ve Senegal'de Saint-Lois'e giderken Kanarya Adaları civarında karaya oturmuştur. 147 kişi botlarda yer bulamayıp gemi direğinden ve kalaslardan yapılmış bir sala tırmanmaya zorlanmıştır. Fakat sal üzerinde hayat mücadelesi veren insanlar, kargaşa ve kaos ortamı yaratmıştır. Kargaşa sonucu ölümler olmuş ve salda 28 kişi kalmıştır. Gemi kazasına uğrayanlar, açlık ve susuzlukla baş etmeye çalışılmış. Kazazedeleri kurtarmak için gönderilen 'Argut' adlı geminin kendilerini görmesi için fiçileri üst üste koyarak renkli mendilleri tepesine bağlamıştır. Ancak gemi gözden kaybolduğunda saldakiler çılgınca bir mutluluktan derin bir ümitsizlik ve kedere düşmüşlerdir. Géricault'un resminde en tepede el sallayan figür olarak çizdiği zenci, belki de hayatta kalan tek sıradan insandır, geriye kalan 15 kişi subaylar, bilim adamları ve katiplerdir. Géricault, bu tarihi olayı resmederek ve anıtsal bir eser bırakmaktır (<https://indigodergisi.com/2015/12/bir-hazin-oyku-ve-bir-basyapit-medusanin-sali-theodore-gericault-ressam/> Erişim Tarihi: 09.04.2020). Esere bakıldığında, su teması durduktan sonra zamansız ve yersiz doğal afetle karşılaşan bir grup insanın kendilerini mahveden bir sahnesi görülmektedir. İnsan yaşamına yönelik tehdidi ve kurtuluş umudunu evrensel bir metafor olarak sunan Théodo-

re Géricaults'un Medusa Raftı, ölüm, umutsuzluk ve umut arasında dramatik bir tarihsel yapıttır.

Viola'nın 'Sal' eserinde de, bir grup insanın büyük bir su saldırısına maruz kalmasını ve birlikte buldukları ortamı muhafaza etmeye çalıştıklarını temsil etmeye çalışmaktadır. Suyun üzerinden geçmek için bir sal kullanmak, diğer tarafa ulaşmak için umutsuzluk ve kararlılık anlamına gelmektedir. Bill Viola, insan mücadelesinin bu yönünü sanat eserine dahil etmektedir. Ani bir su saldırısına uğrayan kişilerin kendi mücadeleleri sonucu bu süreçten kurtulmayı beklemeleri ve karşı koymaları gösterilerek, saldırı bittikten sonra birbirlerine yardım edişleri gösterilmektedir. Acı, umut, umutsuzluk temsiliyetleri söz konudur. Video nun son sahnelerinde, su geldiği anilikte durmakta ve acı içinde olan, şaşkın, yıpranmış hatta suyun şiddetiyle karşılaşan kişiler, Medusa Raft'ında olduğu gibi izleyiciye sunulmaktadır.





Şekil 14: Medusa Raft'ı ve Bill Viola'nın 'Sal' Videosundan Görüntü Karşılaştırması

### 5.2.2.3. İçsel Anlam

Bill Viola, video ve enstalasyon sanatının<sup>4</sup> geliştirilmesinde önemli bir figür olarak görülmektedir. Yirmi yılı aşkın bir süredir Viola, video çalışması, mimari video kurulumları, ses ortamları, elektronik müzik performansları ve televizyon yayını için çalışmalar yapmaya devam etmektedir. Evrensel insan deneyimlerini keşfetmekte, insan bilincinin katmalarını konu olarak ele almakta ve Hristiyan mistisizm, İslam Sufizmi ve Zen Budizmi gibi çeşitli manevi geleneklerden de ilham almaktadır. Geleneksel video sanat pratiklerini bir kenara bırakarak, dijital teknolojinin imkanlarını kullanıp bu imgeleri izleyiciye sunmaktadır. Dijital medya teknolojilerinin hızlı şekilde üretime ve tüketime izin vermesini eleştiren ve insan bilincine odaklanarak, dijital video sanatının tüm tekniklerini kullanmaya özen göstermektedir. Sal eserinde, renk-ışık, su, insan davranışları 21.yüzyılın izleyicilerine farklı şekilde sunulmaktadır. Saldaki eylemler, suyun patlayıcı etkisinde ışık ve rengin ince nüanslarını ve ezici bir saldırı karşısındaki figürlerin bireysel ifadelerini ve jestlerini ortaya çıkarmak için aşırı yavaş hareketle ortaya çıkmaktadır. Sanatçı tarafından “yıkım ve hayatta kalma imgesi” olarak nitelendirilen bu güçlü ve son derece hareketli eser, izleyici de duygusal anlar yaratmaktadır. (<https://2015.acmi.net.au/exhibitions/past-exhibitions/2011/bill-viola-the-raft/> Erişim Tarihi: 10.04.2020). McLuhan,

‘iletişim aracının değişimi algıyı dönüştürerek görselliğin daha duygulu bir boyut taşıdığını’ dile getirmiştir (Tuğal, 2018: 58). Yeni iletişim teknolojileri çağında etkileşimli iletişimden bahsedilirken yalnızca izleyicinin esere interaktif katılımından da bahsedilmemektedir. Sanatçı algoritmik bir yapıt sunmaz fakat video sanatının sunduğu matematiksel işlemlerle izleyiciyi eserin içine çekmektedir. Bill Viola’da bu durumu dünyada en iyi yapan video sanatçısıdır.

## SONUÇ

Görsel dil, teknoloji ve bilimin gelişmesine bağlı olarak yaşam biçimlerinde ve algı normlarında önemli bir dönüşüm dinamiğine sahiptir. Dönüşümün bireysel ve toplumsal etkiler yaratması, görsel tasarımlar yoluyla yaratılan yeni bir kültürel dilin oluşmasına sebep olmuştur. Kültürel dilin oluşum aşamasında ve şekillenmesinde ise dijitalleşme önemli bir unsur olarak görülmektedir. Bireylerin dijitalleşmeyle birlikte karşılaştığı yeni teknoloji ve bu yeni teknolojilerin sunduğu araçlarla yaratılan görsel içeriklere veya görsel ürünlere ‘dijital görsel kültür’ tanımlaması yapılmaktadır. Yeni teknoloji ürünleri aracılığıyla üretilen tasarımlarda gizli mesajların kodlandığı, sanal ortamda yaratılan içeriklerin, bireyleri şekillendirdiği ön görülmektedir.

Teknolojik yaratımlar, bireylerin bir ürünü doğrudan kabul etmesine imkan vermeyerek, onun alt mesajlarını okuması için yeni bir kültürel dil oluşturmaya çalışmaktadır. Teknolojik yaratımlar, dijital sanat oluşumlarına izin verdiğinden çeşitli ürünlerin farklı ortamlarda izleyicilerle buluşması mümkün hale gelmektedir. Dijital sanatın yeni teknolojik alt yapı sayesinde güçlenmesi, video sanatının da gelişimini sağlayarak yeni kültürlerin bireyler üzerinde etkin olmasını sağlamaktadır. Işık ve gölgenin temel unsur olarak bilindiği video sanatında dijitalleşme sonucu,

4 Yerleştirme veya enstalasyon, geleneksel sanat eserlerinden farklı olarak, çevreden bağımsız bir sanat nesnesi içermeyip belirli bir mekân için yaratılan, mekânın niteliklerini kullanıp irdeleyen ve izleyici katılımının temel bir gereklilik olduğu sanat türüdür ([https://tr.wikipedia.org/wiki/Yerleştirme\\_sanatı](https://tr.wikipedia.org/wiki/Yerleştirme_sanatı) Erişim Tarihi: 10.04.2020).



geleneksel ve çağdaş sanat yaratımlarının bir arada kullanılması, video sanatını önemli hale getirmektedir. Çünkü görsel kültürün herhangi bir bilgi birikimi var olmadan mevcut olması düşünülecek bir durum değildir.

Çağdaş sanat üretimleri de belirli görsel kültürler üzerinde yoğunlaşarak, teknolojik üretim araçlarıyla dijital görsel üretimleri sağlamaktadır. Video sanatı da bu doğrultuda gelişerek, dijital video sanatı oluşumunu gerçekleştirmek adına ürünler sunmaktadır. Bu bağlamda öncül video sanatçısı Bill Viola, Sal eserinde geleneksel ve çağdaş sanat unsurlarını bir arada kullanarak, dijital video sanatına örnek sunmuştur. Sal eseri, örneklem alınarak gerçekleşen Panofsky'nin 'ikonografik ve ikonolojik eleştirel yaklaşım' analizi doğrultusunda Viola'nın Rönesans eserlerinde yer alan renk, ışık, gölge unsurlarını referans alarak bir eser ortaya çıkardığı görülmektedir.

Ayrıca dini motiflere yer verilerek, doğum, ölüm ve yeniden doğum temaları işlenmektedir. Suyun gücünü her ürününde vurgulayan sanatçı, bu eserde de bu gücü kullanmaktadır. 'Medusa Salı' eserinde işlenen umut ve umutsuzluk kavramları bir arada verilmektedir. Ayrıca Viola, görünmeyen şeyler üzerine odaklanmakta, bilinmeyen insanın kendini daima keşfetmesi gerektiğine inanmakta ve cevaplar yerine sorulara odaklanmak gerektiğini eserlerinde izleyicilere sunmaktadır. Sanatçı ve izleyici tek bir doğru üzerine düşünmeyerek, dijital video sanatının sunduğu görsel kültür çeşitliliğiyle karşı karşıyadır.

## KAYNAKÇA

- Akay, A. (2007). Toplumbilim, Görsel Kültür Özel Sayısı, 22 (1), İstanbul: Bağlam Yayınları.
- Akyürek, E. (1995). Erwin Panofsky ve “İkonografi ve İkonoloji Üzerine, İstanbul: Alfa Yayınları.
- ‘Aligori’, (2016). <https://tr.wikipedia.org/wiki/Alegori> Erişim Tarihi: 10.04.2020.
- Alioğlu, N. (2011). Yeni Medya Sanatı ve Estetiği, İstanbul: Papatya Yayıncılık.
- Altunay, A. (2012). Geleneksel Medyadan Yeni Medyaya: Görüntü Yüzeyi. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Entitüsü Dergisi, 27, 33-44.
- ‘Anne karnındaki hayati sıvının önemi nedir? Sıvının az ya da çok olması tehlikeli midir? (Amniyon Sıvısı)’, (2019). <https://www.sabah.com.tr/saglik/2019/06/27/anne-karnındaki-hayati-sivinin-amniyon-sivisi-onemi-nedir-sivinin-az-ya-da-cok-olmasi-tehlikeli-midir> Erişim Tarihi: 09.04.2020.
- Arapoğlu, F. (2017). Video Sanatı’nın Öyküsü. N. Ç. Bikiç ve F. Özgür (Ed.), Belgesel / Kısa Film / Video Sanatı içinde (269-277). İstanbul: Doruk.
- Arapoğlu, F. (2019). ‘Video Sanatı’nın Ustası Borusan Contemporary’de: Bill Viola “Geçici”’, [https://www.borusancontemporary.com/tr/blog-video-sanatinin-ustasi-bill-viola-gecici\\_902](https://www.borusancontemporary.com/tr/blog-video-sanatinin-ustasi-bill-viola-gecici_902) Erişim Tarihi: 01.04.2020.
- Avcı Tuğal, S. (2018). Oluşum Süreci İçinde Dijital Sanat, İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Aydoğan, F. (2004). Medya Ve Popüler Kültür. İstanbul: Mediacat Akademi Yayınları.
- Barnard, M. (2002). Sanat Tasarım ve Görsel Kültür, (Çev: Güliz Korkmaz), Ankara: Ütopya Yayın Evi.
- Barnard, M. (2003). Sanat, Tasarım ve Görsel Kültür, Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Berger, J. (2013). Görme Biçimleri, İstanbul: Metis Yayınları.
- Bayhan, A. (2018). Videodaki Sanatsal Dilin Ontolojisi. İstanbul: Işık Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi.
- ‘Bill Viola- The Raft, May 2004’ <https://www.youtube.com/watch?v=4lli9pvlxdk> Erişim Tarihi: 05.04.2020.
- ‘Bill Viola- The Raft’ (2011). <https://2015.acmi.net.au/exhibitions/past-exhibitions/2011/bill-viola-the-raft/> Erişim Tarihi: 10.04.2020.

- ‘Bill Viola- The Raft’, <https://www.amfedarts.org/artroom-bill-viola-raft/> Erişim Tarihi: 07.04.2020.
- ‘Bill Viola: Dijital Sergi Rehberi’ (2019). [https://www.borusancontemporary.com/tr/bill-viola-gecici-dijital-rehber\\_909](https://www.borusancontemporary.com/tr/bill-viola-gecici-dijital-rehber_909) Erişim Tarihi: 04.04.2020.
- ‘Bill Viola’, (2020). [https://tr.wikipedia.org/wiki/Bill\\_Viola](https://tr.wikipedia.org/wiki/Bill_Viola) Erişim Tarihi:01.04.2020.  
Bill Viola’s Three Women in Edinburgh’ (2018).<https://artislive.co.uk/2018/08/20/bill-violas-three-women-in-edinburgh/> Erişim Tarihi: 05.04.2020.
- Brown Elizabeth A. R.(1999). The Dinteville Family and the Allegory of Moses and Aaron Before Pharaoh. Metropolitan Museum Journal, 34, 32-45.
- Burnett, R. (2012). İmgeler Nasıl Düşünür, (Çev.Pusar, G.) İstanbul: Metis Yayınları.
- ‘Caravaggio’, (2020). <https://tr.wikipedia.org/wiki/Caravaggio> Erişim Tarihi: 09.04.2020.
- Cömert, B. (2008). Mitoloji ve İkonografi, Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Cömert, B. (2010). Mitoloji ve İkonografi, Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Dobbs, S. (1998). A Guide to Discipline-Based Art Education Learning in And Through
- Erdemgil, E. (2019). ‘İki Farklı Ustadan Son Akşam Yemeği’, <https://www.wanart.com/iki-farkli-ustadan-son-aksam-yemegi/> Erişim Tarihi: 09.04.2020.
- Erinç, S.M. (1995). Resmin Eleştirisi Üzerine. İstanbul: Hil Yayın.
- Güney, E. (2014). Dijital Görsel Kültür ve Yeni Medya Ekseninde Sanatın Değişen Rolü. İzmir: Ege Üniversitesi, Doktora Tezi.
- Hall, S. (1998). Yerel ve Küresel: Küreselleşme ve Etniklik. Anthony King (Der.), Kültür, Küreselleşme ve Dünya Sistemi: Kimlik Temsilinin Çağdaş Koşulları, Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Kargın, N. (2015). ‘Medusa’nın Salı: Bir Hazin Öykü ve Bir Başyapıt’, <https://indigodergisi.com/2015/12/bir-hazin-oyku-ve-bir-basyapit-medusanin-sali-theodore-gericault-ressam/> Erişim Tarihi: 09.04.2020.
- Kazel, G.İ., (2017). Görsel Kültür ile Sosyoloji Arasındaki İlişki, Meriç Uluslararası Sosyal ve Stratejik Araştırmalar Dergisi, 1(1), 45-69.

- Kılıç, L. (2000). Görüntü Estetiği, İstanbul: İnkılap Kitabevi .
- Lister, M. (Ed) (2013). The Photographic Image In Digital Culture. London: Routledge.
- Lovejoy, M. (1997). Postmodern Currents: Art and Artists in the Age of Electronic Media. UK: Prentice Hall International.
- Mamur, N. (2012). Görsel Sanatlar Öğretmen Adaylarının Görsel Kültür Diyaloglarına Yönelik Algıları, Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri Dergisi, 12(3), 2166-2173.
- ‘Medusa’nın Salı’ (2018). [https://tr.wikipedia.org/wiki/Medusa%27nin\\_Salı](https://tr.wikipedia.org/wiki/Medusa%27nin_Salı) Erişim Tarihi: 09.04.2020.
- Merdeşe, T. (2017). Yeni Medya Sanatında Devingen İmgeler: Video Alanlar. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi.
- Messaris, P. (2001). Visual Culture. James Lull (Ed.), Culture in the Communication Age içinde (179-192), London and New York: Routledge.
- Mirzoeff, N. (1998). The Visual Culture Reader, London and New York: Routledge.
- Mitchell, W. J. T. (1995). What is visual culture?. In I. Lavin (Ed.), Meaning in the visual arts: Views from the Outside içinde (207-217). Princeton: Institute for Advanced Study.
- ‘Narsisizm’, (2020). <https://tr.wikipedia.org/wiki/Narsisizm> Erişim Tarihi: 09.04.2020. Panofsky, E., (1995). İkonografi ve İkonoloji: Rönesans Sanatının İncelemesine Giriş, (Çev. Akyürek, E.), İstanbul: Afa Yayınları.
- Panofsky, E., (2014). İkonoloji Araştırmaları-Rönesans Sanatında İnsancıl Temalar, (Çev. Düz, O.), İstanbul: Pinhan Yayıncılık,
- Panza, V. (2012). ‘Bill Viola- Reflections’, <http://flaminiogualdoni.com/?p=9325> Erişim Tarihi: 05.04.2020.
- Per, M. (2012). Resim Sanatında Rengin Tarihsel Süreçte İncelenmesi. İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 2(4), 103-119.
- Rubinstein, D., ve Sluis, K. (2013). The Digital Image in Photographic Culture: Algorithmic Photography and the Crisis of Representation. Lister, M. (Ed.), The Photographic Image In Digital Culture içinde (22-40). London: Routledge.

- Rush, M. (2007). Video Art, Londra: Thames&Hudson.
- Sheets, H. (2012). ‘A Sea of Solitary Islands, Coming Together’, <https://www.nytimes.com/2012/10/28/arts/artsspecial/bill-viola-retrospective-explores-isolation-and-communion.html> Erişim Tarihi: 07.04.2020.
- Şenyapılı, Ö. (2002). Sinema Tasarım, İstanbul: Boyut Kitapları.
- ‘The Resurrection of the Lord’ (2019). <https://www.christianart.today/daily-gospel-reading/18> Erişim Tarihi: 01.04.2020.
- Türk Dil Kurumu Sözlüğü’ <https://sozluk.gov.tr> Erişim Tarihi: 28.03.2020.
- Türk Dil Kurumu, (1998). Türkçe Sözlük, Ankara: Türk Tarih Kurumu Basım Evi.
- Uysal, A. (2011). Görsel Kültürün ve Sosyo-Kültürel Olguların Öğrenci Resimlerindeki İmgelere Etkileri, Akademik Bakış Dergisi, Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler E- Dergisi, 24, 1-20.
- Valcárcel, M. (2017). ‘Bill Viola: “Mary” at St Paul’s Cathedral’ <https://www.alexandradeargos.com/index.php/en/artp/41470-bill-viola-mary-at-st-paul-s-cathedral> Erişim Tarihi: 01.04.2020.
- Vaughan, W, (2005). Digital Art History. (Eds: Anna Bentkowska-Kafel, Trish Cashen, Hazel Gardiner) History of Art in the Digital Age: Problems and Possibilities içinde (3-15). USA: Intellect Ltd.
- Yaykın, M. (2010). Sanat, Teknoloji, Bilim ve Fotoğraf, İstanbul: Kalkedon Yayınları. ‘Yerleştirme Sanatı’, (2019). [https://tr.wikipedia.org/wiki/Yerleştirme\\_sanatı](https://tr.wikipedia.org/wiki/Yerleştirme_sanatı) Erişim Tarihi: 31.03.2020.
- ‘Yerleştirme Sanatı’, (2019). [https://tr.wikipedia.org/wiki/Yerleştirme\\_sanatı](https://tr.wikipedia.org/wiki/Yerleştirme_sanatı) Erişim tarihi: 10.04.2020.
- Yıldırım, C. (2011). Matematiksel Düşünme, İstanbul: Remzi Kitapevi.