## Dönem Projesi Kontrol Listesi

| | Evet | Hayır |
|---|---|---|
| Dönem projesi, “Dönem Projesi Yazım Kılavuzu”na uygun olarak yazıldı. | X | |
| Dış kapak ve iç kapak sayfası eklerde belirtilen şekilde düzenlendi. | X | |
| Ön sayfalar i, ii, iii şeklinde Romen rakamları ile numaralandırıldı. | X | |
| Dizinler, “Dönem Projesi Yazım Kılavuzu”na göre sıralandı ve metin içindeki yerleşime göre sayfa numaraları verildi. | X | |
| Özet ve Abstract hazırlandı. | X | |
| Dönem projesi onay sayfası, “Dönem Projesi Yazım Kılavuzu”na uygun olarak hazırlandı ve onaylandı. | X | |
| Etik İlke ve Kurallara Uygunluk Beyannamesi sayfası onaylandı. | X | |
| Simgeler, kısaltmalar, tablolar ve şekillerin tamamı kontrol edilerek ilgili dizinde gösterildi. | X | |
| Ana metinde harf karakteri, büyüklüğü ve satır aralıkları “Dönem Projesi Yazım Kılavuzu”na uygun olacak şekilde düzenlendi. | X | |
| Tablolar/çizelgeler, şekiller ve denklemler metin içine “Dönem Projesi Yazım Kılavuzu”na uygun şekilde yerleştirildi. | X | |
| Kaynakça “Dönem Projesi Yazım Kılavuzu”na göre düzenlendi. | X | |
| Kaynakların tamamına dönem projesi içerisinde “Dönem Projesi Yazım Kılavuzu”na uygun atıfta bulunularak kaynakça bölümünde yer verildi. | X | |
| Etik Kurul onayları gerekli ise dönem projesine eklendi (Etik Kurul onayı gerekmiyorsa yandaki “HAYIR” kutucuğunun altına “YOK” yazılacak). | | YOK |
| Anket, görüşme veya veri formları kullanıldı ise ilgili kurumlardan alınan izin yazıları ve formlar dönem projesine eklendi (Bu formlar kullanılmadıysa yandaki “HAYIR” kutucuğunun altına “YOK” yazılacak). | X | |
| Ekler “Dönem Projesi Yazım Kılavuzu”nda belirtildiği şekilde sunuldu (Ek kullanılmadıysa yandaki “HAYIR” kutucuğunun altına “YOK” yazılacak). | X | |
| Dönem projesinin tamamı tek bir dosyada dijital formatta kaydedilerek Enstitüye teslim edildi. | X | |
| Dönem Projesi hazırlama kontrol listesi onaylanarak Enstitü’ye gönderildi. | X | |

“Video Sanatında Görüntü Kurgusu Teknikleri İle Görsel Estetik” başlıklı dönem projesi, yukarıdaki listede yer alan konularla ilgili olarak tarafımızca kontrol edilmiş ve gerekleri yerine getirilmiştir.

04/06/2021

Zafer ÇINARCI

Prof. Dr. Yasemin ERGENEKON

Prof. Dr. Cengiz Hakan AYDIN

turnitin.com/t_inbox.asp?aid=107866789&lang=tr&session-id=0a1dae50aa684cd5bc40df47b6d2bc9d

Yasemin ERGENEKON | Kullanıcı Bilgisi | Mesajlar | Öğretmen ▼ | Türkçe ▼ | Topluluk | Yardım | çıkış

turnitin

Ödevler | Öğrenciler | Not Defteri | Kütüphaneler | Takvim | Tartışma | Tercihler

GÖRÜNTÜLENİYOR: ANASAYFA > ZAFER ÇINARCI-DÖNEM PROJESİ > VİDEO SANATINDA GÖRÜNTÜ KURGUSU TEKNİKLERİ İLE GÖRSEL ESTETİK

**Bu sayfa hakkında**

Bu sizin ödev kutunuzdur. Bir yazılı ödevi görüntülemek için yazılı ödevin başlığını seçin. Bir Benzerlik Raporunu görüntülemek için yazılı ödevin benzerlik sütunundaki Benzerlik Raporu ikonunu seçin. Tıklanabilir durumda olmayan bir ikon Benzerlik Raporunun henüz oluşturulmadığını gösterir.

## VİDEO SANATINDA GÖRÜNTÜ KURGUSU TEKNİKLERİ İLE GÖR...

GELEN KUTUSU | GÖRÜNTÜLENİYOR: YENİ ÖDEVLER ▼

Dosyayı Gönder

Çevrimiçi Derecelendirme Raporu | Ödev ayarlarını düzenle | E-posta bildirmeyenler

| YAZAR | BAŞLIK | BENZERLİK | PUANLA | CEVAP | DOSYA | ÖDEV NUMARASI | TARİH |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Zafer Çınarcı | VİDEO SANATINDA GÖRÜNTÜ KURGUSU TEKNİKLE... | %9 | -- | -- | | 1599861060 | 03-Haz-2021 |

Telif Hakkı © 1998 – 2021 Turnitin, LLC. Tüm Hakları Saklıdır.

Gizlilik Politikası | Gizlilik Sözleşmesi | Hizmet Koşulları | AB Veri Koruma Uyumluluğu | Telif Hakkı Koruması | Yasal SSS'ler | Yardım Masası

VIDEO SANATINDA GORUNTU KURGUSU TEKNIKLERI ILE ...

**VİDEO SANATINDA GÖRÜNTÜ KURGUSU TEKNİKLERİ İLE GÖRSEL ESTETİK**

**Zafer ÇINARCI**

**TEZSİZ YÜKSEK LİSANS DÖNEM PROJESİ**

**Görsel İletişim Tasarımı Tezsiz Yüksek Lisans Programı / Uzaktan Eğitim Anabilim Dalı**

**Danışman: Prof. Dr. Yasemin ERGENEKON**

**Eskişehir**
**Anadolu Üniversitesi**
**Sosyal Bilimler Enstitüsü**
**Haziran 2021**

Prof. Dr. Yasemin ERGENEKON

ANADOLU ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

# VİDEO SANATINDA GÖRÜNTÜ KURGUSU TEKNİKLERİ İLE GÖRSEL ESTETİK

**Tezsiz Yüksek Lisans Dönem Projesi**

**Zafer ÇINARCI**

**Eskişehir 2021**

# VİDEO SANATINDA GÖRÜNTÜ KURGUSU TEKNİKLERİ İLE GÖRSEL ESTETİK

**Zafer ÇINARCI**

**TEZSİZ YÜKSEK LİSANS DÖNEM PROJESİ**

**Görsel İletişim Tasarımı Tezsiz Yüksek Lisans Programı / Uzaktan Eğitim Anabilim Dalı**

**Danışman: Prof. Dr. Yasemin ERGENEKON**

**Eskişehir**

**Anadolu Üniversitesi**

**Sosyal Bilimler Enstitüsü**

**Haziran 2021**

**DÖNEM PROJESİ ONAYI**

Zafer ÇINARCI'nın "Video Sanatında Görüntü Kurgusu Teknikleri İle Görsel Estetik" başlıklı çalışması, 04/06/2021 tarihinde, "Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliği"nin ilgili maddeleri uyarınca, Görsel İletişim Tasarımı Uzaktan Öğretim Tezsiz Yüksek Lisans Programı / Uzaktan Eğitim Anabilim Dalı'nda dönem projesi olarak değerlendirilmiş ve kabul edilmiştir.

| | Unvanı-Adı Soyadı | İmza |
|---|---|---|
| Proje Danışmanı | : Prof. Dr. Yasemin ERGENEKON | |
| Anabilim Dalı Başkanı | : Prof. Dr. Cengiz Hakan AYDIN | |

Prof. Dr. Saime ÖNCE
Enstitü Müdürü

## APPROVAL FOR SEMESTER PROJECT

This study titled "Visual Aesthetics with Editing Techniques in Video Art" has been prepared and submitted by Zafer ÇINARCI in partial fullfillment of the requirements in "Anadolu University Directives on Graduate Education and Examination" for of Semester Project in the Online Measurement and Data Analytics Non-Thesis Master's Program and has been evaluated and approved on 04/06/2021.

**Signature**

Supervisor: Prof. Dr. Yasemin ERGENEKON

Head of the Department: Prof. Dr. Cengiz Hakan AYDIN

Prof. Dr. Saime ÖNCE
Director

# ÖZET

VİDEO SANATINDA GÖRÜNTÜ KURGUSU TEKNİKLERİ İLE GÖRSEL ESTETİK

Zafer ÇINARCI
Görsel İletişim Tasarımı Uzaktan Öğretim Tezsiz Yüksek Lisans Programı, Uzaktan Eğitim Anabilim Dalı
Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Haziran 2021
Danışman: Prof. Dr. Yasemin ERGENEKON

Teknolojik gelişmelerle birlikte bir filmi kaydedip yayınlamak, pahalı ve ağır makinelerden cebimize sığan kameralara kadar uzanan bir değişim ile neredeyse herkesin ulaşabileceği bir eylem haline geldi. Bu erişilebilirlikle birlikte temelleri atılan Video Sanatı (Video Art), film ile arasında birçok benzerlik olmasına rağmen film değildir. Oyuncu, diyalog, senaryo gibi filmin temel unsurları ve kurallarına bağlı olmayan, uçsuz bucaksız bir görsel estetik dünyaya sahip olan bu sanat dalı, malzemesine anlam kazandırırken kendisine bir kural koymaz ve hatta kendisiyle ilişkili tüm mecraların sınırlarını keşfetmeyi amaçlar. Bu yolculukta video sanatının ham materyali olan videonun estetiğini etkileyen en önemli unsurlardan biri de görüntü kurgusudur. Video sanatı geleneksel film kurgusu tekniklerini de barındırırken doğası gereği sınırları keşfetmeyi amaçladığı için kendine özgü görüntü kurgusu teknikleri ile görsel estetik dünyasını filmden ayrı bir noktaya taşır. Bu çalışmada video sanatında kullanılan görüntü kurgusu teknikleri ve bu tekniklerin görsel estetikle ilişkisi, alanyazın taramasından elde edilen bilgiler ve anket yoluyla elde edilen uzman görüşlerini içeren bulgularla desteklenerek açıklanmıştır.

**Anahtar Sözcükler:** Video sanatı, Görüntü kurgusu, Görsel estetik.

## ABSTRACT

VISUAL AESTHETICS WITH EDITING TECHNIQUES IN VIDEO ART



Zafer ÇINARCI

Program of Visual Communication Design (non-Thesis) Master of Science Degree,

Department of Distance Education

Anadolu University, Graduate School of Social Sciences, June, 2021

Supervisor: Prof. Dr. Yasemin ERGENEKON



Thanks to technological developments, change from expensive machines to cameras that fit in our pockets, film recording and screening became an action that everyone can access. Video Art, which was founded with this accessibility, is not a film despite the many similarities between it and film. Video art does not depend on the basic elements and rules of the film such as actor, dialogue and script. While giving meaning to it's material it does not set a rule for itself and even aims to discover the boundaries of all media associated with it. In this journey editing is the one of the most significant factors affecting the aesthetics of video. Video art includes traditional film editing techniques, but because of its nature it aims to explore the limits, it also carries the visual aesthetic world to a different point from the film with its unique image editing techniques. In this study, the image editing techniques used in video art and its relation with visual aesthetics are explained by supporting the findings including the information obtained from the literature review and the expert opinions obtained through the survey.



**Keywords:** Video art, Editing, Visual aesthetics.

**TEŞEKKÜR**

Başta sabrı, nezaketi ve asla eksik etmediği desteğinden dolayı değerli danışman hocam Prof. Dr. Yasemin ERGENEKON'a, anket çalışmama katılarak projeme katkı sağlayan tüm dostlara, proje sürecim boyunca moral ve motivasyon desteğiyle sürekli yanımda olan ailem ve arkadaşlarıma tüm içtenliğimle teşekkür ediyorum.

Zafer ÇINARCI
Eskişehir 2021

04/06/2021

## ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu dönem projesinin hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

Zafer ÇINARCI

# İÇİNDEKİLER

**Sayfa**

**BAŞLIK SAYFASI** ..... i
**DÖNEM PROJESİ ONAYI** ..... ii
**APPROVAL FOR SEMESTER PROJECT** ..... iii
**ÖZET** ..... iv
**ABSTRACT** ..... v
**TEŞEKKÜR** ..... vi
**ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ** ..... vii
**İÇİNDEKİLER** ..... viii
**TABLOLAR DİZİNİ** ..... x
**GÖRSELLER DİZİNİ** ..... xi
**SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ** ..... xii
**1. GİRİŞ** ..... 1
**1.1. Sorun** ..... 1
**1.2. İlgili Alanyazın** ..... 1
**1.2.1. Video sanatı** ..... 1
***1.2.1.1. Video sanatı uygulama alanları*** ..... 3
**1.2.2. Görsel estetik** ..... 7
***1.2.2.1. Estetik kavramı*** ..... 7
***1.2.2.2. Sanat ve görsel estetik*** ..... 8
**1.2.3. Görüntü kurgusu** ..... 9
***1.2.3.1. Kurgu*** ..... 9
***1.2.3.2. Filmde görüntü kurgusunun tarihçesi*** ..... 12
**1.2.4. Video sanatında kullanılan görüntü kurgusu teknikleri** ..... 16
***1.2.4.1. Kesme (cut) yoluyla görüntü estetiği*** ..... 16
***1.2.4.1.1. Atlamalı kesme (jump cut)*** ..... 16
***1.2.4.1.2. Görüntü eşlemeli kesme (match cut)*** ..... 16
***1.2.4.1.3. Çapraz kesme (cross cut)*** ..... 16
***1.2.4.1.4. Şiddetli kesme (smash cut)*** ..... 16
***1.2.4.1.5. Görünmez kesme (invisible cut)*** ..... 17
***1.2.4.1.6. Kesit (cutaway)*** ..... 17
***1.2.4.1.7. Kısa kesme (flashes)*** ..... 17

**Sayfa**


*1.2.4.2. Kare hızı değiştirme* ..... 17

*1.2.4.3. Görüntü bindirme* ..... 18

*1.2.4.4. Geciktirme (delay)* ..... 18

*1.2.4.5. Bölünmüş ekran (split screen)* ..... 19

*1.2.4.6. Aynalama* ..... 19

*1.2.4.7. Renk düzenlemesi* ..... 20

*1.2.4.8. Glitch sanatı yansımaları* ..... 22

**1.3. Amaç** ..... 25

**1.4. Önem** ..... 25

**1.5. Sınırlılıklar** ..... 26

**1.6. Tanımlar** ..... 26

**2. YÖNTEM** ..... 28

**2.1. Araştırmanın Yöntemi** ..... 28

**2.2. Araştırmanın Veri Toplama Aracı** ..... 28

**2.3. Verilerin Analizi** ..... 28

**3. BULGULAR VE YORUM** ..... 29

**3.1. Katılımcıların Demografik Bilgileri** ..... 29

**3.2. Kurgu Tekniklerinin Kullanım Sıklığı** ..... 30

**3.3. Kurgu Tekniklerinin Görsel Estetik Açısından Önemi** ..... 31

**3.4. Katılımcıların Ek Yorumları** ..... 32

**4. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER** ..... 33

**4.1. Sonuç** ..... 33

**4.2. Tartışma** ..... 33

**4.3. Öneriler** ..... 34

**4.3.1. Uygulamaya yönelik öneriler** ..... 34

**4.3.2. İleriki araştırmalara yönelik öneriler** ..... 34

**KAYNAKÇA** ..... 35

**EKLER**

**ÖZGEÇMİŞ**

## TABLOLAR DİZİNİ

**Sayfa**

**Tablo 3.1.** Katılımcıların demografik bilgileri…….....29

**Tablo 3.2.** Kurgu tekniklerinin kullanım sıklığı…..…….....30

**Tablo 3.3.** Kurgu tekniklerinin görsel estetik açısından önemi.....…….....31

## GÖRSELLER DİZİNİ

**Sayfa**

**Görsel 1.1.** Len Lye'nin "Trade Tattoo" adlı filminden bir kare.....2

**Görsel 1.2.** Taşınabilir ilk video kamera Sony Portapak.....3

**Görsel 1.3.** Video Data Bank (vdb.org).....4

**Görsel 1.4.** Bruce Nauman "Live Taped Video Corridor".....5

**Görsel 1.5.** VHS kaset ve oynatıcı.....6

**Görsel 1.6.** Refik Anadol "Makine Hatıraları: Uzay".....7

**Görsel 1.7.** Griffith kurgu odasında film şeridini inceliyor.....13

**Görsel 1.8.** Kuleshov Efekti.....15

**Görsel 1.9.** Lynda Benglis "Now".....18

**Görsel 1.10.** Nam June Paik "Global Groove".....19

**Görsel 1.11.** Bill Viola "The Crossing".....19

**Görsel 1.12.** Mirror, Studio Extravagant.....20

**Görsel 1.13.** Circuitbending yöntemiyle elde edilmiş video glitch.....24

**Görsel 1.14.** Nam June Paik "Magnet TV".....24

**Görsel 1.15.** Sabine Gruffat "Take It Down".....25

## SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

| | |
|---|---|
| ABD | : Amerika Birleşik Devletleri |
| MEB | : Millî Eğitim Bakanlığı |
| TDK | : Türk Dil Kurumu |
| VHS | : Görüntülü Ev Sistemi (Video Home System) |

# 1. GİRİŞ

Tarih boyunca teknolojik buluşlar ve ilerlemeler hayatımıza yön verirken sanatsal üretimde de yeni alanların doğmasına katkı sağlamıştır. Görsel sanatlarda resimden fotoğrafa ve oradan da sinemaya uzanan bu sürecin bir ürünü de video sanatıdır. Video sanatının bir sanat akımı olarak ortaya çıktığı dönemde tıpkı fotoğraf ya da sinemada olduğu gibi ilk olarak görüntülerin kaydedildiği teknolojik bir ürün olan kamera vardı. Video kameraların daha erişilebilir ve taşınabilir olmasıyla ilk eserleri üreten sanatçılar, bu eserleri ya doğrudan kamera kaydındaki gibi ya da bu kayıtlara fiziki müdahalede bulunarak yayınlamayı tercih ettiler. Bu bağlamda 1960'lı yıllarda sanatçı Nam June Paik, bir televizyondaki görüntüyü mıknatıs yardımıyla bozarak ve kaydedilmiş görüntünün hızına elle müdahale ederek bu alandaki ilk denemeleri gerçekleştirmiştir (Kılıç, 1995).

Bilgisayar teknolojisinin ilerlemesi video teknolojisiyle üretilen hareketli görüntülerin montajını daha erişilebilir ve kolay hale getirdi. Bu sayede üretimlerde kullanılan görüntü kurgusu teknikleriyle daha deneysel, özgün ve görsel etkisi kuvvetli video sanatı eserlerinin üretilmesi de mümkün hale geldi (Altunay, 1999; Uğuzluoğlu, 2018).

## 1.1. Sorun

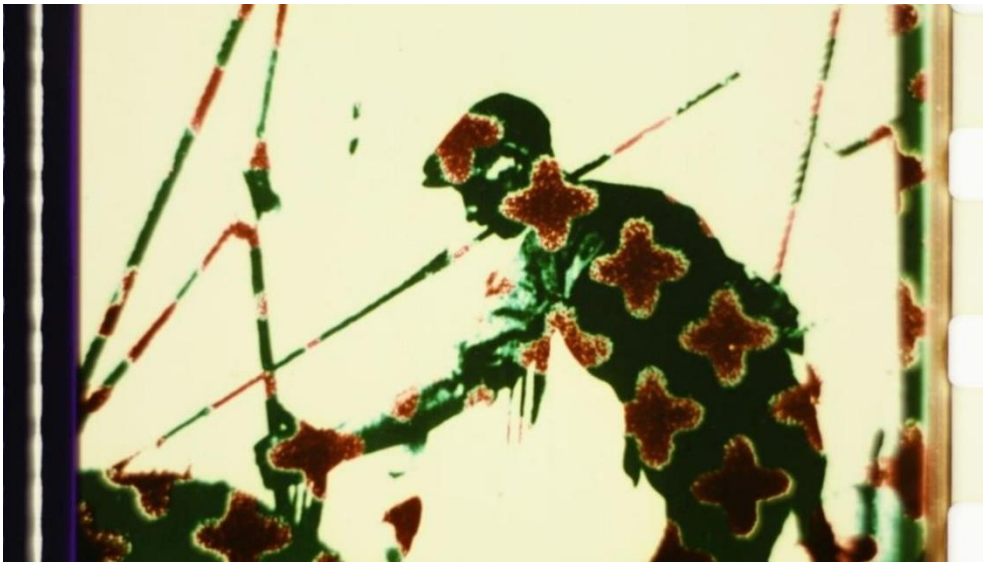
Video sanatında anlamı ve görsel etkiyi güçlendirmek isteyen sanatçının sahip olduğu en etkili araçlardan biri görüntü kurgusudur. Özellikle gelişen teknolojiyle artan dijital kurgu olanakları yeni tekniklerin ortaya çıkması ve bunların incelenmesi gereksinimini doğurmuştur. Film ve fotoğraf gibi diğer dallardan aktarılan tekniklerin de kullanıldığı bu süreçte video sanatına özgü görüntü kurgusu teknikleri konusunda ise sanatçıya rehber olacak oldukça az araştırma ya da eğitici görsel/işitsel materyal bulunmaktadır. Günümüzde kurgucular tarafından modern video kurgu yazılımları aracılığıyla video sanatında estetik amaçlı uygulanan görüntü kurgusu tekniklerinin tanımlanması ve açıklanması bu çalışmanın problemini oluşturmaktadır.

## 1.2. İlgili Alanyazın

### 1.2.1. Video sanatı

Teknolojik bir olgu olarak değerlendirebileceğimiz video sanatı, teknik görüntü üretiminin sanat ortamındaki bir yansıması olarak da kabul edilebilir (Çankır, 2017). Bu yansıma 1930'lu yıllarda sinema sanatının uzun soluklu, hikâye, oyuncu ve senaryo gibi temel bileşenleriyle uğraşmadan oluşturulmuş ve soyut görüntüye odaklanmış kısa

filmleriyle benzerlik göstermektedir. Bu yıllarda Len Lye gibi sanatçılar film şeridi üzerine kaydettiği görüntüleri kurgu teknikleri ve çeşitli soyutlamalarla deneysel kısa filmlere dönüştürmeye başlamışlardı. 1937 yapımı Trade Tattoo adlı filminde Len Lye, postane ve çevresindeki ticaret ritmini yansıtmak için gerçek görüntüleri soyut çizimler, hareketli müzik ve günümüzde bile halâ etkisini yitirmemiş görüntü kurgusu teknikleriyle harmanlamıştır (Görsel 1.1.). Bu dönemde "hareket eden görüntülerle düşünme" diye adlandırdığı görsel müzik denemeleriyle Oscar Fischinger, Hint müziğiyle evren görüntülerini birleştiren Whitney kardeşler sinema sanatının sağladığı imkânları deneysel olarak kullanan diğer sanatçılardır. Hareketli görüntü sanatı olan sinemanın özgür alanları ve sınırlarını keşfetmeyi sağlayan bu deneysel kısa filmler, ileride devam edecek yeni keşifler için de zemin hazırlamıştır (Küçükcan, 2002).



**Görsel 1.1.** *Len Lye'nin "Trade Tattoo" adlı filminden bir kare (http-1)*

1965 yılında Sony firması tarafından Portapak isimli taşınabilir video kameranın piyasaya sürülmesi video sanatının başlangıcı açısından en büyük gelişmedir (Görsel 1.2.). O güne kadar televizyon stüdyolarındaki pahalı ve ağır kameralarla ve diğer teknolojik ekipmanlarla kaydedilen videolar artık bireysel kullanım için de erişilebilir hale geldi. Kore asıllı sanatçı Nam June Paik'in bu kamerayı satın alarak yaptığı ilk üretimler video sanatının doğuşu olarak kabul edilen bir dönemi ifade eder (Marshall, 1979). Paik, ilk olarak Papa VI. Paul'un New York'taki geçişini kaydetmiş, daha sonra aynı gün bunu Greenwich Village Cafe'de oynatmıştır (http-2).

**Görsel 1.2.** *Taşınabilir ilk video kamera Sony Portapak* (*http-3*)

Video kameranın taşınması daha önce görüntülenmemiş yerlerin sanatsal bir bakış açısıyla kaydedilmesine olanak sağlamıştır. Bu özgürlükçü nitelikler sayesinde video teknolojisi o güne kadar farklı alanlarda çalışan sanatçılar tarafından da ilgi görmeye başlamıştır.

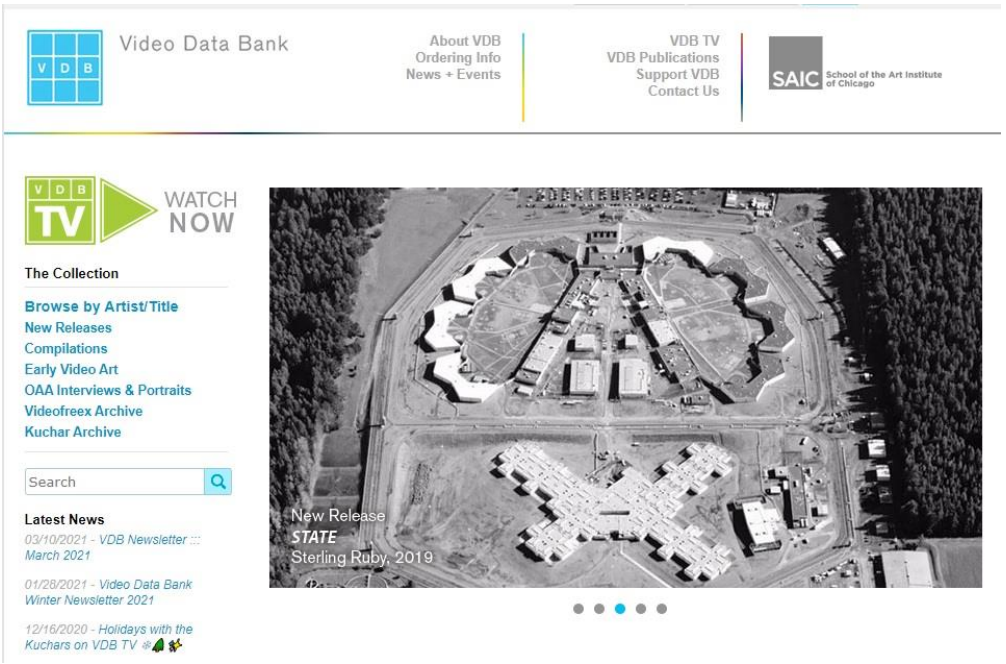
> Paik ile beraber kavramsal sanata yakın olan ilk videocular kuşağı arasında olan Vito Acconci, Bruce Nauman, Dan Graham, Terry Fox, Howard Fried, Paul Kos, Richard Kriesche, Les Levine, Robert Morris, Antonio Muntadas gibi sanatçılar video sanatının Amerika Birleşik Devletleri (ABD), Kanada, Batı Avrupa ve Avustralya'daki ilk temsilcileri olmuşlardır (Küçükcan, 2002).

#### *1.2.1.1. Video sanatının uygulama alanları*

Videonun profesyonel televizyon endüstrisinden halk tarafından icra edilebilen bir medya üretimine dönüşmeye başlaması çeşitli alanlarda kullanım imkânı sağladı. Medya aktivistleri elde taşınabilen bu yeni aracı televizyonun manipüle edilmiş ve önceden tasarlanmış enformasyonuna bir tepki oluşturacak şekilde direkt olarak olay yerinden çekilmiş ve belgesel niteliği taşıyacak röportaj görüntülerini aktarabilecek bir araç olarak gördüler. Televizyonun çalışma şekline açtığı bu savaştan dolayı bu aktivist hareketler bazen "gerilla televizyon" olarak da adlandırıldı. Yer altı kulüplerinden, sokak

çatışmalarından ve Woodstock festivali gibi olaylardan genellikle kurgulanmamış, siyah-beyaz, sarsıntılı ve düşük kaliteli görüntüler toplanarak izleyicilere sunuldu (Horsfield, 2006).

Sanat dünyasına gelindiğinde video ilk olarak performansları ucuza ve kolayca kaydederek daha çok insana ulaştırabilecek bir araç olarak görüldü. Bu videolar sanatçının kameranın önünde performansını sergilemesinden oluşuyordu. Bu sayede performanslar sanat galerilerine gelenlerin ötesinde çok sayıda insana ve daha az maliyetle video aracılığıyla ulaştırılıyordu. Çok geçmeden videonun kendi estetiği ve sınırsız anlatım gücünü keşfeden sanatçılar artık performans kaydetmekten öte sadece ya da başka bir sanat dalıyla birlikte videoyu kullanarak eserler üretmeye başladılar (Horsfield, 2006). Bu gelişmelerin bir yansıması olarak temelleri 1976 yılına dayanan ve günümüzde Video Data Bank (vdb.org) olarak faaliyet gösteren internet sitesi, çevrimiçi ve ücretsiz şekilde 1960 ve 1970'lerde aktif olan erken dönem video sanatçılarından günümüz çağdaş sanatçılarının eserlerine kadar geniş bir video arşivinin dağıtımı ve gösterimini yapmaktadır (Görsel 1.3.). Aynı zamanda bu oluşum video eserlerinin satışına aracılık ederek sanatçıları desteklemektedir.




**Görsel 1.3.** *Video Data Bank (vdb.org) video sanatının önemli bir çevrimiçi gösterim ve dağıtım mecrası*

1970'te New York Eyalet Sanat Konseyi (NYSCA) videoyu fonlama kategorilerine dahil ederek performans kayıtları, video yerleştirmeler (Görsel 1.4), sokaklardan belgesel nitelikli kayıtlar ve sentezleyiciler yardımıyla kamera bile olmadan üretilen görüntülerden

oluşan video çalışmalarına maddi destek vermeye başladı. Bu sayede sanatçılar resmi olarak kendini tanımlamanın getirdiği özgüvenle üretimlerini artırırken galeriler ve gösterimler de yaygınlaşmaya başladı (Horsfield, 2006).

**Görsel 1.4.** *Video yerleştirme örneği, Bruce Nauman "Live Taped Video Corridor", 1970* (*http-4)*

1980'lere gelindiğinde video sanatını etkileyen en büyük gelişme post prodüksiyon alanında oldu. İlk dönemlerde kaydedilmiş bir videoyu düzenlemek oldukça meşakkatli ve masraflı bir işlemdi. Bu nedenle o yıllara kadar videolar, üzerinde çok fazla değişiklik yapılmadan bantta olduğu gibi yayınlanıyordu. Video kurgunun teknolojik gelişimiyle birlikte geçiş efektleri, yazılar, animasyonlar ve çeşitli kurgu teknikleri videolara uygulanmaya başlandı. Bu sayede video, kamera kaydındaki ham bir materyalden artık kolaylıkla düzenlenerek yayınlanabilecek bir araç haline geldi. Görüntülü ev sistemi (Video Home System, [VHS]) teknolojisi de video sanatını etkileyen önemli bir gelişmeydi (Görsel 1.5.). Bu sayede sanatçılar çekim yapmadan doğrudan televizyondan kaydettiği görüntüleri montajlayarak bile eser üretebilir hale gelmişlerdi.

**Görsel 1.5.** *1980'lerde video kaset piyasasının %90'ına hakim hale gelen VHS kaset ve oynatıcı (http-5)*

1992 yılında piyasaya sürülen Avid Media Composer yazılımı bilgisayar üzerinde montaj imkânı sunan ve doğrusal olmayan ilk dijital kurgu yazılımıydı. Bu sayede artık video kurgusu stüdyolardan evlere girmişti. Video sanatçılarının üretim akışlarını değiştiren bu gelişmeler aynı zamanda film ve video arasındaki farkları da azaltırken videonun üretim ve dağıtımında yeni alanlar oluşmasına katkı sağladı (Horsfield, 2006). Frank Popper video sanatındaki farklı uygulama alanlarını tanımlarken öne çıkan altı değişik uygulama alanının altını çizmektedir. Bu uygulama alanları izleyen biçimde sıralanmaktadır (Popper, 1993, s. 55'ten akt. Altunay, 1999):

- Görsel betimlemeler ortaya çıkarmak amacıyla video teknolojisini kullanan çalışmalar
- Çoğunlukla sanatçıların kendi vücutları üzerine yoğunlaştıkları, kavramsal sanat hareketleri ya da doğaçlama kayıtlardan oluşan narsis video çalışmaları
- Gerilla video çalışmaları
- Video kameraların ve monitörlerin bir arada kullanıldığı video heykelleri, video ortamları ve video enstalasyonları
- Videonun kullanıldığı canlı gösteriler ve iletişim çalışmaları
- Genellikle video ve bilgisayarlarda gerçekleştirilen gelişmiş teknolojik araştırınalar

Teknolojik imkânlar sayesinde video sanatı uygulama alanlarının daha da genişlediği günümüzde artık neyin video sanatı olduğunu tanımlamak oldukça zorlaştı. Sanat galerileri ve müzelerde sergilenen heykel ve diğer performans sanatlarıyla

birleştirilmiş video eserlerinden internete yüklenen videolara kadar uzanan geniş bir yelpazedeki eserlere video sanatı tanımı yapmak mümkün hale geldi. Özellikle bilgisayar teknolojisine bağlı olarak gelişen çekim sonrası düzenleme imkânlarının bir sonucu olarak internet ya da DVD yoluyla dağıtımı yapılan eserlerde bu tanımı yapmak daha da zorlaştı. Öyle ki video kamerayla başlayan video sanatı yolculuğunun geldiği noktada sanatçılar sadece bilgisayar ortamında yapay zeka teknolojisiyle bile eserler üretmeye başladılar (Görsel 1.6.).

**Görsel 1.6.** *Yapay zeka ile üretilmiş video yerleştirme örneği, Refik Anadol "Makine Hatıraları: Uzay", (2021)* (*http-6*)

### 1.2.2. Görsel estetik

#### *1.2.2.1. Estetik kavramı*

Estetik kavramı günlük yaşamda algılanan bir nesne hakkındaki beğeni değerlendirmesi yapılırken kullanılan bir ölçüt olarak ortaya çıkar. Bu kullanımda estetik kavramı kişi için güzel olanı ifade eder (Demir, 2018).

Etimolojik olarak incelendiğinde estetik sözcüğü Grekçe aisthesis ya da aisthanesthai sözcüğünden gelir. Aisthesis sözcüğü "duyum, duyulur algı", aisthanesthai sözcüğü de "duyu ile algılamak" anlamına gelir. Alman filozof Immanuel Kant estetik sözcüğünü hem kökenindeki bu duyusallık hem de günümüz estetik anlayışı çerçevesinde kullanmıştır. Bir diğer Alman filozof Alexander Gottlieb Baumgarten ise Aesthetica adlı eserinde günümüz estetik bilimini bu isimle ilk kez temellendirerek konusunu ve

sınırlarını çizmiştir. Baumgarten bu duyumu araştıran bir bilimin gerekliliğinden yola çıkarak estetiği; özgür sanatlar teorisi, aşağı bilgi teorisi, güzel üzerine düşünme ve akla benzer bir yeti bilimi olarak tanımlamıştır (Tunalı, 1998).

Sanat felsefesiyle de yakından ilişkili olan estetik, en geniş tanımıyla sanat, kültür ve doğa üzerine eleştirel düşünce çalışmasıdır. Güzelliğin ne olduğu, güzel olarak tanımlanan nesneleri güzel kılan şeyleri, güzelliğin nesnelliğini ve iyi-kötü arasındaki ilişki gibi konuları kapsar (http-7).

#### *1.2.2.2. Sanat ve görsel estetik*

Sanat, tarih boyunca insanın kendini çeşitli formlarda ifade etme biçimi olarak kullanılan önemli bir araçtır. Özellikle mimari, resim ve sinema gibi görsel sanatlarda insanın estetik duygusunun form kazandığını görürüz.

İnsan, ilk çağlardan beri temel ihtiyaçlarından olan barınma ihtiyacını gidermek için inşa etmeye başlamıştır. Bu inşa süreci barınak tarzı kerpiç yapılardan günümüz modern mimarisine uzanan önemli bir birikimi kapsar. İhtiyaç olarak oluşturulan bu yapılar tamamen fonksiyonelliği ön plana çıksa bile üretildikleri dönemlerin görsel estetik anlayışı ve insanın estetik duygusunun form kazanmış halleridir. Yaşamımızın her anında var olan bu mimari formlar, görme biçimimizi şekillendirerek insanın estetik duygusunun biçimlenmesinde de önemli bir rol oynar (Demir, 2018).

Mağara duvarlarına çizilen resimlerle başlayan ve günümüz resim sanatına kadar olan süreçte insan, yaşadığı olayları ve kendini ifade etme biçimi olarak resmi kullanmıştır. İlk olarak dış dünyasını resimlerle yansıtan insan daha sonra aşkını (transandantal) ve içsel yolculuğunu da kompozisyonlarına yansıtmıştır (Demir, 2018).

19. yüzyıldan itibaren teknolojik gelişmelerin etkisiyle fotoğraf, sinema ve video gibi kavramlar hayatımıza girerek sanat üretiminin birer mecrası haline geldi. Fotoğrafın ortaya çıkışıyla birlikte resim sanatının görece zorlu ve yorucu resmetme imkânlarından tek bir deklanşör tuşuyla görüntüleri yoruma gerek olmadan kaydedebilecek bir teknolojik araç keşfedilmiş oldu. Var olanı insanın öznel bakışıyla kaydetmeyi sağlayan fotoğraf, bu sayede estetik bir nesne haline gelmiş oldu. Çoğu teknolojik araçta olduğu gibi zamanla gelişen fotoğraf teknolojisi sinema sanatının doğmasını sağladı. Sinemayla birlikte fotoğrafın estetiğine kurgu, ses ve dramaturji gibi ögeler de eklenmiş oldu. Günümüz kültürel dünyasında sinema, oldukça geniş kitleler tarafından deneyimlenen bir sanat dalıdır. Bu nedenle bir filmin üretim sürecindeki çoğu aşamada genel estetik algının sağlanmasının amaçlanması kaçınılmazdır. Sinema sanatıyla benzer bir teknoloji kullanan

ancak film olarak nitelendiremeyeceğimiz bir diğer alan olan video sanatında ise heykel ve mimari, hareketli görsel olan videoyla birleştirilerek insanın estetik duygusu farklı bir formda sunulmuştur. Günümüz sanatı artık mecraların beraber kullanıldığı, yeni güzellik ve estetik anlayışların oluştuğu bir döneme geçtiğimizi göstermektedir (Demir, 2018).

### 1.2.3. Görüntü kurgusu

#### *1.2.3.1. Kurgu*

Kurgu; resim, fotoğraf, karikatür, tiyatro ve sinema gibi sanat dallarında yer alan ses, ışık, renk, görsel, müzik ve yazı gibi unsurların bir araya getirilerek kompozisyonunun oluşturulmasını sağlayan önemli bir araçtır. Örneğin bir fotoğraf sanatçısı için kurgu, ışığın ve gölgenin düşüncedeki tasarımına göre kompozisyon haline getirilmesidir. Edebi metinlerde ise kurgu, hikayenin yazarın bakış açısıyla düzenlenip sıraya konmasıdır (Asiltürk, 2014). Tıpkı yazarın yaptığı gibi bir film yönetmeninin görüntüler arasından seçim yaparak istediğini filme eklemesi ve bunları dilediği sırayla izleyiciye sunması da kurgu yoluyla gerçekleşir.

> Bir film, temelde birlikte işleyen ikili bir yapıdan oluşur: Öykü (fabula) ve öykünün nasıl anlatıldığı (syuzhet). Kurgu aşaması çekim, ışık, ses, dekor, oyunculuk gibi diğer ögelerle birlikte "öykünün nasıl anlatıldığı" bölümünü, yani "syuzhet"i oluşturur (Topçu, 2010, s. 139-141'den akt. Toprak, 2010).

Sinemada kurgu yalnızca görüntülerin seçilmesi ve önceden belirlenmiş bir sıraya konmasından oluşan teknik bir süreç değildir. Kendine özgü kuralları ve anlatım teknikleriyle kurgu filmin dilini oluşturur. Bu kuralların bazıları bir gereksinim olarak genel kabul görmüş film tekniğinin sorunsuz şekilde işlenmesiyle filmin son haline getirilmesini sağlarken aynı zamanda filme bir anlatım biçimi kazandırır (Toprak, 2010). Küçükerdoğan'a (2014, s. 46-47) göre kurgunun temel işlevleri izleyen biçimde sıralanabilir:

- Görüntüler arasında seçim yapmak
- Anlatıyı düzenlemek
- Dramatik, anlatısal ve anlatımsal veriler ışığında her planın kesme noktasını belirlemek
- Planları en uygun şekilde yerleştirerek planlar arasındaki geçişi sağlamak
- Ritmi yakalamak
- Değişik ses bantlarını uygun şekilde yerleştirmek
- Yerleştirilen ses bantlarını birleştirerek tek bir bant haline getirmek

Bu işlevler incelendiğinde kurgunun filme en önemli etkilerinden biri gerçek zamandan ayrı bir biçimde filmsel zamanın oluşturulmasıdır. Gerçek hayatta zaman kronolojik biçimde akar. Zamanda atlamalar, geriye dönüşler, hızlanma ya da yavaşlama, tersten akma ve kısalmalar mümkün değildir. Bunun aksine filmsel zamanda tüm bunlar hikâye anlatısının vazgeçilmez unsurlarıdır. Bir filmde hikâyenin ilerlemesine katkısı olmayan planlar ve sahneler kurguda atılır. Bu sayede gerçek hayatta yıllar süren olaylar iki saatlik filmlere sığdırılabilir. Örneğin filmsel zamanda uzun bir koridorda yürüyen oyuncunun koridorun sonuna ulaşmasının gerçekte olduğundan daha kısa sürede gösterilmesi mümkündür. İzleyici tarafından göze batmayacak ve anlaşılmayacak şekilde arada geçen zamana ait görüntüler kesilebilir. Eksiltme (ellipsis) adı verilen bu yöntem filmin akıcı bir şekilde devam etmesi için uygulanan önemli bir kurgu tekniğidir (Toprak, 2010).

Kurgunun bir diğer önemli işlevi de filmin ritminin sağlanmasıdır. Kurgu genellikle müzikle karşılaştırılır ve çoğu insan ritim kelimesinden müzikal bir çağrışım algılar. "Film kurgusundaki ritim, gerilim ve gevşeme döngüleri yaratma amacıyla zamanlama, adımlama ve cümleleme eğrisi tarafından şekillendirilmiş zaman, hareket ve enerjidir (Pearlman, 2016)." Genellikle tempo ile karıştırılan ritim kavramı, film görüntüsündeki nesnelerin hareketi ve enerjisiyle ilişkilidir. Tempo ise bir filmdeki kesmelerin hızıyla alakalıdır.

Kurgu filmin son şeklinin verildiği aşamadır. Kurgunun işlevleriyle film şekillendirilirken birtakım önemli kararların da alınması gerekir. Bunlardan biri de en temel kurgu hareketi olan kesmenin ne zaman yapılacağıdır. Kameranın kayda girip çıkmasıyla "çekim" oluşur. Bir çekimin filmde ne kadarlık bir kısmının gösterileceği ise kurguda belirlenir. Ünlü kurgucu Murch'e (2019, s. 30) göre kesmeye etki eden altı temel öge izleyen şekilde sıralanır:

- Duygu %51
- Öykü %23
- Ritim %10
- Göz takibi %7
- Perdenin iki boyutlu yapısı %5
- Aksiyonun üç boyutlu yapısı %4

Aynı zamanda ideal bir kesmenin aşağıda sıralanan altı kuralı karşılaması gerekir:

- O andaki duyguya uygundur.

- Öyküyü ilerletir.
- Ritmik açıdan ilginç ve doğru zamanda gerçekleşir.
- Seyircinin çerçeve içindeki ilgi odağını hesaba katar.
- Düzlemselliğe saygı gösterir.
- Üç boyutlu dünyanın devamlılık kurallarına uyması beklenir.

Kesmenin sezgisel olduğu çoğu kurgucu için kabul edilen bir gerçek olsa da iyi bir kesmenin nasıl olacağına ilişkin farklı yaklaşımlar da mevcuttur. Sovyetler döneminde kurgu hocalığı yapan Sokolov'a (2012) göre plan ölçeği, bakış ve hareket yönü, renk, ışık ve hareketli objelerin temposu gibi bazı temel prensiplere göre kurgu gerçekleştirilir.

Ünlü sinema kuramcısı ve yönetmen Eisenstein'a (2014) göre filmde kurgu izleyen şekilde sınıflandırılır:

**Ölçümlü (metrik) kurgu:** En yalın kurgu şeklidir. Bu kurgu yöntemindeki prensip çekimlerin belirli uzunluklarda arka arkaya eklenmesi ve müzikte olduğu gibi ölçüm kalıplarının takip edilmesinden ibarettir.

**Dizemsel (ritmik) kurgu:** Bu kurgu türünde görüntünün içeriği onun uzunluğu hakkında söz sahibidir. Metrik kurguda olan ölçümler burada görüntü içeriğindeki devinime bağlı olarak bozulabilir.

**Titremsel (tonal) kurgu:** Filmde ağır basan ve egemen olan ögeye göre kurgudur. Film parçası dizemsel kurguya göre daha geniş bir devinim tanımıyla incelenir ve görüntüdeki ışık ve netlik gibi tonal değerler kurguda söz sahibi olur.

**Üst titremli (overtonal) kurgu:** Titremsel kurguya karşıt olarak tek bir egemen öge yerine film parçasındaki tüm ögeler eşit oranda değerlendirilir. Bütün tekniklerden faydalanılarak güçlü ve etkileyici bir kurgu yapısı kurmak amaçlanır.

**Anlıksal (entelektüel) kurgu:** Bu kurgu çeşidinde aynı sekansta kullanıldığında birbiriyle çatışarak yeni bir anlam doğuracak parçalar kullanılır. Entelektüel kurguda bir araya getirilen görüntülerle seyircinin zihninde düşünceler ve anlamların çağrıştırılması hedeflenir.

Sinemada kurgu Eisenstein adıyla neredeyse özdeşleşmiştir. Sinema kuramını kurguyla temellendiren Eisenstein yaşamı boyunca bütün yazılarında kurgunun öneminden ve etkisinden söz etmiştir. Kurgunun altın çağı olan sessiz sinema döneminde özellikle "Potemkin Zırhlısı" filmi Eisenstein'ı adeta "kurgunun kralı" olarak bu alanda doruk noktasına ulaştırmıştır. Eisenstein'a göre kurgu sinemanın ağırlık noktası ve eksenidir. Sinemanın bütün diğer sorunları bu eksen çerçevesinde çözülür ve gelişir.

Sinemaya giren her bir yeni ögede bu eksen çerçevesinde yerini bulur (Eisenstein, 2014).

#### *1.2.3.2. Filmde görüntü kurgusunun tarihçesi*

1800'lerin sonunda hareketli görüntülerin ilk olarak kaydedilmeye başlandığı ve onu takip eden bir süre boyunca sinemanın tek aracı kameraydı. Kurgu, sinemanın diğer teknikleri gibi henüz keşfedilmemişti. 1895'te hareketli görüntüler kaydetmeye yarayan sinematograf'ı icat eden Lumiére kardeşler gerçek hayattan bir kesit sundukları filmlerini kurgusuz ve hatta kamera hareketinden bile yoksun olarak hazırlıyorlardı. "Bahçıvan'ın Sulanışı" filminde bir bahçıvan bahçeyi sularken arkasından gelen çocuk hortuma basarak su akışını keser. Bahçıvanın kontrol etmek için hortumu yüzüne çevirmesiyle çocuk su akışını tekrardan sağlar ve bahçıvan ıslanır. Durumu fark eden bahçıvan çocuğu kovalar ve kameranın kadrajından dışarı çıkarlar. Bahçıvan çocuğu yakaladığında ise onu dövmek için tekrardan kameranın karşısına getirir. Henüz kamera hareketi ve kurgu yapılmadığı için bütün olaylar kameranın ilk kayda girdiği noktada gerçekleştirilmiştir. Lumiére kardeşlerin 1896 yapımı "Bir Duvarın Yıkılışı" filmi hariç diğer tüm filmleri bu tekniklerden yoksun biçimde hazırlandı. Bir duvarın işçiler tarafından yıkılışını gösteren bu film bittiğinde ters olarak oynatılarak duvarın tekrardan yükselmesi gösterilmiştir (Toprak, 2010).

Fransız yönetmen ve illüzyonist Georges Méliès'in tesadüf üzerine yaptığı "kamerada kurgu" keşfiyle bu noktadaki ilk farklılaşma gerçekleşmiştir. Bir filmin çekimi sırasında kamera bir arıza nedeniyle kaydı durdurur. Kamera tekrardan kayda girdiğinde ise bir kadının yerine erkek, bir otobüs yerine ise cenaze arabası görünür. Bu farklı görüntülerin art arda gelmesinin oluşturduğu farklılık sayesinde sinemada öykü anlatımının gücü de keşfedilmiş oldu. İlkel kurgu olarak adlandırabileceğimiz bu dönemde kamera kaydının durdurulup devam ettirilmesiyle çekimler kamera üzerinde birleştirilerek kurgu gerçekleştiriliyordu (Toprak, 2010). Edwin S. Porter'ın yönettiği 1903 yapımı sessiz film olan "Büyük Tren Soygunu" kurgudan yararlanan ilk öykülü sinema örneğidir. Bu filmde ilk defa paralel olarak gerçekleşen olayların seyirciye aktarılması amacıyla kurgu yapılmıştır (http-8).

İlerleyen dönemlerde kurgu işlemi, kameranın durdurulup tekrar çalıştırılması yerine film şeritlerinin kesilip daha sonra uygun yerlerden tekrardan yapıştırılması yöntemiyle gerçekleştirilmeye başlandı. Bilinçli olarak kurguyu filmlerinde kullanan ilk isim ABD'li yönetmen David Wark Griffith'tir (Görsel 1.7.). Griffith 400'ün üzerinde kısa filmiyle çeşitli çekim ölçekleri, çapraz kurgu, geriye dönüşler, gece çekimleri gibi

birçok film tekniğini ilk defa uygulayan isimdir (Toprak, 2010).

**Görsel 1.7.** *Griffith kurgu odasında film şeridini inceliyor (http-9)*

Film kurgusuna katkısı büyük olan bir diğer ABD'li isim ise Orson Welles'tir. Welles 25 yaşında çektiği "Yurttaş Kane" adlı filmiyle birçok yeniliği sinema dünyasına kattı. Özenli kamera yerleşimi, sese üç boyut kazandırılması, alt açı çekimleri, diyalogların gündelik yaşamın doğallığıyla verilmesi ve geriye dönüşlerin filmin doğal akışına bağlı olarak gerçekleştirilmesi gibi tekniklerin öncüsü oldu (Çapan ve Kutlar, 1990, s. 56'dan akt. Toprak, 2010).

Bu dönemlerde Hollywood sinemasında çeşitli çekim ölçeklerindeki planlar ve farklı zaman ve mekanlarda geçen olayların devam eden bir öykünün akışı içerisinde algılanması temeline dayanan devamlılık kurgusu anlayışı hakimdi. Devamlılık kurgusunda sahne genellikle bir tanıtıcı genel planla (establishing shot) başlar. Mekânı tanıtan bu plandan sonra karakterlerin yakın planları ve ardından diyalogları varsa açı-karşı aşı (shot-reverse shot) şeklinde sahne devam eder. Film boyunca kesmelerin hareket devam ederken (cutting on action) yapılmasına dikkat edilir. Örneğin yakın planda kolunu havaya kaldıran bir oyuncu görülüyorsa genel plan kesildiğinde bu hareketin tamamlanmamış, hala devam ediyor olması gerekir. Hollywood sinemasında temel amaç bu teknikler sayesinde filmin olabildiğince hissettirilmeden akması ve seyircinin kendini

öykünün akışına kaptırmasının sağlanmasıydı (Ildırar, 2019).

1919'dan sonra Sovyet Rusya'da da kurgu anlamında birçok teorik ve kuramsal çalışma yapıldı. Sovyetler fikirleri halka benimsetme açısından etkili bir propaganda aracı olarak gördükleri için sinemaya büyük önem verdiler. Sovyet kurgu anlayışı gösterilen görüntülerle yeni bir gerçeklik ve anlam yaratma üzerine kuruluydu. Bu dönemde film makarası eksikliğinin bir sonucu olarak Eisenstein, Pudovkin, Kuleshov gibi ünlü kuramcı ve yönetmenler eski filmleri tekrardan kurgulayarak da kurgunun gelişimine büyük katkı sağladılar. Rus teorisyenler ABD'deki sadece filmin akıcılığını amaçlayan montaj anlayışı yerine görüntülerden yeni anlamlar doğurmayı hedefleyen ve çağrışıma büyük önem veren bir kurgu anlayışı benimsediler. Eisenstein ve Pudovkin'in hocası olan Kuleshov'un sonradan "Kuleshov Efekti" (Görsel 1.8) olarak nitelendirilen çalışması kurgunun gücünü ortaya koyan önemli bir çalışmadır. Bu çalışmada Kuleshov, sabit surat ifadesine sahip bir adamın görüntüsünden sonra kurguda çeşitli görüntüler yerleştirerek izleyicilere adamın ne hissettiğine ilişkin fikirlerini sordu. İlk görüntüdeki adamın yüzü hiç değiştirilmezken izleyiciler bu görüntüden sonra çorba görüntüsünü gördüklerinde açlık, tabutta yatan bir çocuk görüntüsünü gördüklerinde üzüntü, kadın görüntüsü gördüklerinde ise adamın şehvet hissettiğini söylediler. Bu sayede Kuleshov iki ayrı görüntünün birleşmesinden apayrı yeni bir anlam doğduğunu keşfetmiş oldu (Toprak, 2010). Bu keşif, sinemada kurgunun işlevinin açıklanması açısından önemli bir tarihi dönüm noktasıdır. Kuleshov sonradan verdiği röportajlarda alçakgönüllü bir tavırla tesadüf olarak nitelendirdiği bu deneyi, film kurgusunun faydasını ve etkisini anlatmak için bir dayanak olarak kullandı. Kuleshov, yaptığı bu keşfin bağımsız bir sanat formu olarak sinemanın temeli olması gerektiğini düşünüyordu. Gerçekte sinema da birbirinden çok farklı olan parçaların birbirine bağlanmasıyla oluşur. Bu nedenle Kuleshov'a göre bu parçaların içeriği değil kurguda birbirine nasıl bağlandığı önemlidir (http-10).

**Görsel 1.8.** *Kuleshov Efekti* (*http-11*)

Tüm bu kuramsal gelişmelerin paralelinde kurgu teknolojisi de gelişmeye devam etti. Makasla kesilip solüsyonla birleştirilen filmlerin yerini video kaset tabanlı doğrusal (linear) kurgu sistemleri ve ardından doğrusal olmayan (nonlinear) bilgisayar tabanlı kurgu sistemleri aldı. Film kurgusunun tarihsel ve teknolojik gelişimindeki bazı kilometre taşları izleyen biçimde sıralanabilir (http-12):

- **1900'ler:** Makas ve yapıştırıcıyla ilk kurgular yapılmaya başlandı.
- **1924:** Iwan Serrurier tarafından ilk başarılı kurgu makinesi Moviola icat edildi.
- **1956:** Ampex VTR sistemi yayınlandı. Bu sistemle manyetik kasetlere kayıt ve kurgu dönemi başladı.
- **1960:** Intercine ve KEM isimli yeni kurgu masaları kullanılmaya başlandı.
- **1961:** Ampex Electronic Editor sayesinde film ve video kasetler fiziksel olarak kesilmeden montajlanmaya başlandı.
- **1971:** Kurgu için çamaşır makinesi büyüklüğünde sabit disk sürücülerine ihtiyaç duyan ilk doğrusal olmayan kurgu sistemi CMX 600 ortaya çıktı.
- **1984:** Lucas film lazer disklerle çalışan bilgisayar iş istasyonu EditDroid'i yarattı.
- **1988-91:** Doğrusal olmayan ilk kurgu yazılımı Avid ve onu takip eden Adobe Premiere gibi yazılımlar yayınlandı.
- **2000'ler:** Çok çekirdekli bilgisayarlar sayesinde yüksek çözünürlüklü videolar bilgisayar üzerinde kurgulanmaya başlandı.
- **2021:** Günümüzde dijital kameralar, dijital projeksiyon teknolojileri, çok hızlı bilgisayarlar ve sürekli gelişen kurgu yazılımları, film ve video endüstrisinde

yayın, dağıtım ve gösterimini tamamen dijital hale getirdi.

### 1.2.4. Video sanatında kullanılan görüntü kurgusu teknikleri

#### *1.2.4.1. Kesme yoluyla görüntü estetiği*

Kesme (cut), kurgunun icadından beri en temel kurgu işlemidir. Hem film hem de video kurgusunda bir görüntüden diğerine yapılan geçişin adıdır. Kesmeler görüntü estetiğine göre farklı varyasyonlarda yapılabilir.

##### *1.2.4.1.1. Atlamalı kesme (jump cut)*

Aynı kamera çekimi içerisindeki bazı bölümlerin çıkartılarak görüntüdeki atlamanın bariz biçimde belli olacak şekilde birleştirilmesiyle yapılan, görüntü devamlılığını kıran kurgu tekniğidir (Reisz ve Millar, 2010). Atlamalı kesme görüntüde aksaklık, zaman kavramında kayıplar, duygusal karmaşa gibi anlamlar doğurabilir. Ayrıca atlamalar seyircinin dikkatini film tekniğinden çok içeriğe çekmek, görüntüye amatör kamerayla çekilmiş video hissiyatı kazandırmak ve aksiyon sahnelerinin temposunu artırmak için kullanılabilir (Toprak, 2013, s. 88-91).

##### *1.2.4.1.2. Görüntü eşlemeli kesme (match cut)*

Görsel açıdan eylem ya da eylemin konusu bağlamında birbirine benzeyen iki görüntünün arka arkaya kurgulanmasıyla gerçekleştirilen kurgu tekniğidir. Görüntü eşlemeli kesme devamlılık kurgusu temellerine dayanmaktadır (http-13). Eşlemeli kesmedeki benzerlik ilgisi geometrik olarak birbirine benzeyen görüntülerin eşlenmesiyle sağlanabileceği gibi çerçeve içi konumlandırmanın, renklerin veya hareketlerin eşleştirilmesi yoluyla da yapılabilir (Toprak, 2013, s. 91-93).

##### *1.2.4.1.3. Çapraz kesme (cross cut)*

Farklı mekanlarda aynı anda gerçekleşen olaylar arasında yapılan kesmelerdir. Paralel kurgu olarak da bilinir. Örneğin bir telefon konuşması sırasında iki konuşmacı arasında görüntünün gidip gelmesi çapraz kesme (cross cut) olarak adlandırılır (http-14).

##### *1.2.4.1.4. Şiddetli kesme (smash cut)*

Bir sahnenin estetik, duygusal ya da anlatı amacıyla aniden başka bir sahneye kesilmesidir. Şiddetli kesme genellikle beklenmedik şekilde gerçekleşir. Çok yüksek tempolu bir sahneden aşırı durağan sahneye ya da tam tersi şeklinde yapılan kesmelerdir (http-15).

#### *1.2.4.1.5. Görünmez kesme (invisible cut)*

Görsel açıdan kesmenin gizlenmesiyle sahnenin kesintisiz olarak devam ettiği hissiyatını yaratan kesmelerdir. Kameranın hızlı hareketinden kaynaklanan bulanıklığın gerçekleştiği anda, ekranın önünden hızlı bir arabanın geçtiği ya da kamera bir nesne ile kadrajı tamamen doldurduktan sonra (aynı renk, ışık veya doku ile diğer plana devam ediyorsa) yapılabilir (http-16).

#### *1.2.4.1.6. Kesit (cutaway)*

Görüntü akışının başka bir görüntüyle kesintiye uğratılmasıdır. Her zaman olmasa da genellikle tekrardan ilk görüntüye dönüş yapılır. Ara çekim olarak da adlandırılan görüntüler uzun süren sekansların ve iki farklı çekim tekrarının birbirine bağlanması, röportajlarda anlatı ile alakalı görsellerin ekrana verilmesi amacıyla kullanılabilir (http-17).

#### *1.2.4.1.7. Kısa kesme (flashes)*

Her biri çok kısa süren (bir saniyeden az) görüntülerin arka arkaya eklenmesidir. Benzerlik ya da karşıtlık içeren görüntülerin hızlıca birbirine bağlanmasıyla seyircide belirli bir duyguyu harekete geçirmek amaçlanır. Kısa kesme cinayet, savaş ya da aksiyon sahnelerinde kullanıldığında heyecan ve tansiyonunun yüksekliğine katkıda bulunarak sahneyi daha akıcı ve etkili hale getirir. Bunların dışında kısa sürede çok fazla şey göstererek bilgilendirmek, karakterlerin zihinsel bozuklukları ya da travma sonrası ruhsal durumlarını göstermek, gerginlik ve şoka uğratmak amacıyla da kullanılabilir. Kısa kesmeler video ile yapılabileceği gibi tek karelik sabit görüntüler ile de yapılabilir (Toprak, 2013, s. 102-103).

### *1.2.4.2. Kare hızı değiştirme*

Görüntülerin gerçek akış hızının yavaşlatılması ya da hızlandırılmasıdır. Görüntülerin gerçek hayatta olduğundan daha yavaş gösterilmesine ağır çekim (slow motion) adı verilir. Ağır çekim görüntü oluşması için videonun oynatma hızından daha fazla karenin gösterilmesi gerekir. Örneğin saniyede 100 kare çekim yapan bir kamera ile çekim yapılıp bu çekim 25 kare hızında oynatılırsa görüntü 4 kat yavaş halde oynar. Oynatma hızıyla aynı kare sayısına sahip videolar da kurgu yazılımlarında yavaş çekim haline getirilebilir. Ancak saniyede 30 kareye sahip olan bir görüntü %50 oranında yavaşlatılırsa 15 karelik bir oynatma hızı elde edilmiş olur. Eğer yapay zeka yardımıyla eksik kareler oluşturulmazsa akan görüntüde aksaklık meydana gelir ve akıcı bir yavaş

çekim oluşmaz. Ağır çekimin bir alt türü de “bullet time”dır. Kurşun zaman ya da flow motion (akan çekim) olarak da adlandırabilir. Bu teknikte kamera normalde uzun sürecek bir hareketi çok kısa bir sürede tamamlarken kadrajdaki nesne normal hareketine devam eder. Görüntü yavaşlatıldığında kamera normal hızında hareketini yaparken kadrajdaki nesnenin hareketi oldukça yavaş görünür. Hızlı çekim (fast motion) ise yavaş çekimin tam tersi olarak kurgu yazılımlarında görüntülerin gerçek hızından daha yüksek bir hızda gösterilmesiyle oluşturulabilir (T.C. Milli Eğitim Bakanlığı, [MEB], 2011).

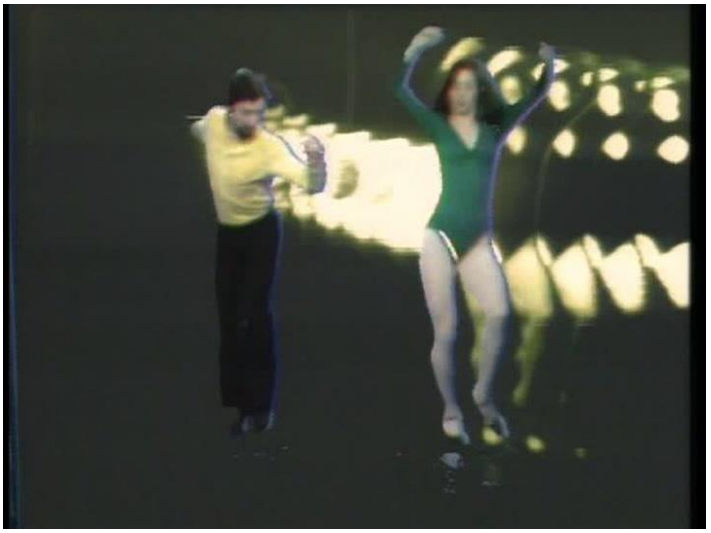
#### *1.2.4.3. Görüntü bindirme*

İki farklı görüntünün aynı anda birbirine geçmiş şekilde gösterilmesidir (Görsel 1.9.). Bindirme tekniğinde iki görüntünün görünürlük oranı birbirinden farklı olabilir. Günümüzde dijital kurgu yazılımlarındaki şeffaflık (opacity) ayarlarından görüntülerin üst üste bindirilmesi sağlanabilir. Bu bindirme sırasında hangi görüntünün ne oranda görüneceğinin iki görüntü arasındaki renk, ışık ve doygunluk değerleri aracılığıyla belirlenmesi sağlanabilir (Toprak, 2010).

**Görsel 1.9.** *Video sanatında görüntü bindirme örneği, Lynda Benglis “Now”, (1973) (http-18).*

#### *1.2.4.4. Geciktirme (delay)*

Televizyonda “ghosting” olarak da bilinen bu hatalı durum, video düzenlemede üst üste bindirilmiş ve opaklığı farklılaştırılmış iki görüntünün senkronu kaydırılarak görüntüdeki nesnelerin ekranda bir iz bırakıyormuşcasına hareket etmesiyle oluşturulur. (Görsel 1.10.). Bu sayede görüntüdeki nesne ya da eylem çoğaltılmış olur (http-19).



**Görsel 1.10.** *Video sanatında görüntü geciktirme örneği, Nam June Paik "Global Groove", (1973) (http-20)*

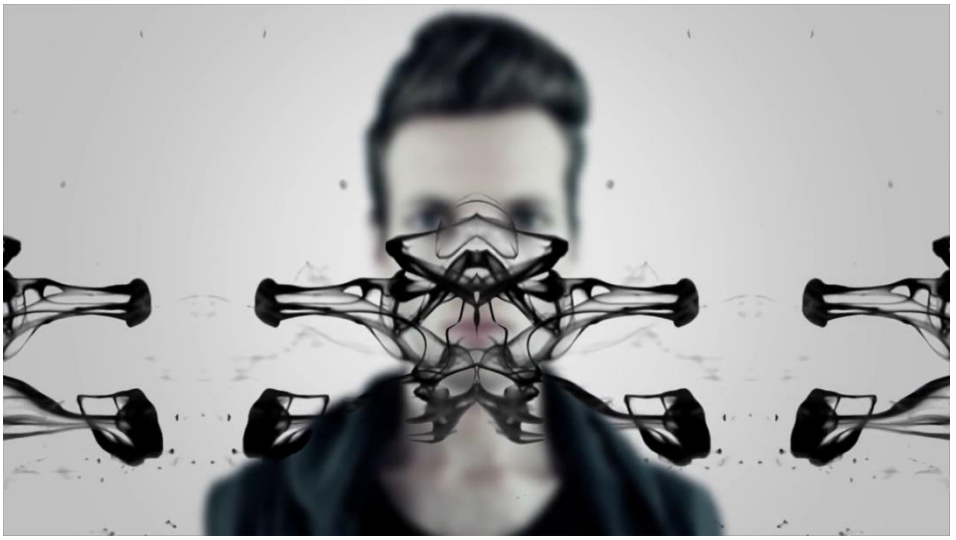
### *1.2.4.5. Bölünmüş ekran (split screen)*

Video ve film yapımlarında ekran bölünerek birden fazla görüntü aynı anda gösterilebilir. İki farklı çekimi aynı çekimmiş gibi göstermek, aynı anda gerçekleşen olayları göstermek ya da birbirine zıt olayların aynı anda tasvirini yapmak için bölünmüş ekran (Görsel 1.11.) kullanılabilir (http-21).

**Görsel 1.11.** *Video sanatında bölünmüş ekran örneği, Bill Viola "The Crossing", (1996)* (http-22)

### *1.2.4.6. Aynalama (mirror)*

Görüntünün aynadaki yansımasının kurgu yazılımı ile üretilip aynı çerçeve içerisinde kullanılmasıdır (Görsel 1.12.). Farklı kırılma açıları seçilerek ve birden fazla aynalanmış görüntü kullanılarak optik illüzyonlar oluştururabilir (http-23).



**Görsel 1.12.** Video sanatında a*ynalanmış mürekkep görüntüsü kullanımı, Mirror, Studio Extravagant (http-24)*

### *1.2.4.7. Renk Düzenlemesi*

İnsan görsel sistemi rengi, parlaklık ve şekil gibi diğer unsurlardan bağımsız olarak algılar. Bu nedenle renkler farklı bir bilgi kümesi taşır. Nörobiyoloji profesörü Margaret Livingstone rengi, objelerin tanımlanmasına yarayan beyindeki bir sistem olarak tanımlar. Renklerin objeleri tanımlamadaki bu faydasının yanı sıra duygusal farklılıkları çağrıştırmasından dolayı görsel çalışmalardaki yaratıcı rolü de büyüktür. Örneğin turuncu ve kırmızı tonları yüksek enerjili renklerken mavi tonlarının doğal yapısından gelen soğukluk hissiyatı vardır (Hurkman, 2014). Bu nedenle sinema, televizyon, video ve diğer tüm görsel iletişim alanlarında renkler, genel duygu bütünlüğüne uygun ve onu destekleyecek şekilde kullanılır. Renklerin taşıdığı anlam ve duygusal çağrışımlar, görsel kompozisyonun oluşmasında bir temel oluşturur (Kırık, 2014).

**Kırmızı:** Ateşin ve kanın rengidir. Bu nedenle enerji, savaş, tehlike, güç, güç, kararlılığının yanı sıra tutku, arzu ve sevgi ile ilişkilidir (Cerrato, 2012). Bütün tutkuları harekete geçirebilecek bir renktir. Nesneler hakkında daha süratli olma algısı yaratan kırmızı renk, aynı zamanda izleyicinin kalp atışlarını hızlandırarak kaygı seviyesini de yükseltir (Karakoç, 2008).

**Sarı:** Güneş ışığının rengidir. Sevinç, mutluluk, akıl ve enerji ile ilişkili olan sarı renk ayrıca dikkat çekme konusunda da etkilidir. İnsan psikolojisinde iyimser, moral verici ve aydınlatıcı etkisi vardır. Fazla sarı renk kullanımı ise anksiyete ve gerginlik yaratır (Cerrato, 2012).

**Turuncu:** Kırmızı rengin enerjisi ve sarı rengin mutluluk etkisinin bir

kombinasyonudur. Coşkuyu, hayranlığı, mutluluğu, çekiciliği, kararlılığı, yaratıcılığı, başarıyı ve cesareti temsil eder. Beyne giden oksijen akışını arttırarak canlandırıcı bir etki yaratır. Turunçgillerin rengi olduğu için sağlıklı besinler ile ilişkilendirilir ve iştah açar. Görünürlüğü yüksek bir renktir, dolayısıyla tasarımlarda dikkat çekmek ve vurgulama amacıyla kullanılabilir (Cerrato, 2012).

**Yeşil:** Doğanın rengidir. Büyüme, tazelik, bereket ve uyumu temsil eder. Fizyolojik olarak insan duygularını dengeleyerek sakinlik hissi yaratır. Kırmızının aksine güvenlik anlamına gelir. Koyu yeşil genellikle para ve finans dünyası ile ilişkilendirilir (Cerrato, 2012).

**Mavi:** Gökyüzü ve denizin rengidir. Genellikle derinlik ve durağanlık ile ilişkilidir. Güveni, sadakati, bilgeliği, zekayı, inancı ve gerçeği sembolize eder. Tıpkı yeşil renkte olduğu gibi mavi rengin de insan üzerinde sakinleştirici ve rahatlatıcı bir etkisi vardır. Sarı ve kırmızı gibi sıcak tonlardaki renklerle birlikte kullanıldığında yüksek etkili görseller oluşturur (Cerrato, 2012).

**Mor:** Sadakat ve maneviyatın rengidir. Akademik kurumlar, entelektüel düşünce ve başarı hedefini vurgulamak için genellikle orta mor veya menekşe tonları kullanırlar. Açık mor, romantik ve nostaljik duygular uyandırır. Koyu mor, kasvetli ve üzücü duygular uyandırır. Hayal kırıklığına neden olabilir.

**Beyaz:** Işık, masumiyet, saflık ve iyilik ile ilişkilendirilir. Renk psikolojisinde temiz bir başlangıcı simgeler. Temel özelliği eşitliktir. Adaleti, tarafsızlığı ve bağımsızlığı temsil eder (Cerrato, 2012).

**Siyah:** Genellikle olumsuz bir çağrışıma sahiptir. Güç, zarafet, ölüm, kötülük ve gizem ile ilişkilendirilir. Korkuyu ve bilinmeyeni çağrıştırır (Cerrato, 2012). Özellikle filmler ve dizilerde kötü adamlar ya da toplum ve kuralları reddeden insanlar siyah renkte giyinirler. Siyah şiddetin de rengidir. Tabanca, tüfek gibi ateşli silahlar genellikle siyahtır (Kırık, 2014).

Renk düzenlemesinin filme ve videoya katkıları izleyen biçimde sıralanabilir (Hurkman, 2014):

**Renk ve pozlama hatalarını düzeltmek:** Dijital olarak oluşturulmuş görüntüler neredeyse hiçbir zaman normal ışık ve renk değerlerine sahip değildir. Örneğin kameralar görüntüdeki karanlık alanlardaki detayları kaybetmemek için tam siyah değerlerde kayıt yapmayabilir. Ayrıca çekim sırasında yanlış ayarlanmış beyaz dengesi sonucu görüntü yeşil renk hakimiyeti görülebilir. Bu ve bunun gibi hatalı durumlarda renk düzenlemesi

sayesinde görüntü normal ışık ve renk değerlerine getirilebilir.

**Ana elementlerin doğru görünmesini sağlamak:** Bütün sahneler izleyici tarafından odaklanması beklenen ana elementler içerir. Bu elementler bir röportaj ya da filmde insan, reklam filminde ise ürün olabilir. İzleyicinin bu elementlerin görünüşü hakkında önceki deneyimlerinden kaynaklı bazı beklentileri vardır. Renk düzeltmesi yapılırken bu beklentileri karşılayacak şekilde, insan cilt tonunun her sahnede eşit ve doğal görünmesi gibi konular göz önünde bulundurulur.

**Aynı sahnedeki çekimlerin dengelenmesi:** Aynı sahnenin çekimleri farklı zaman dilimleri ve ışık koşullarında gerçekleşebilir. Ayrıca çok yetenekli kamera ve ışık ekipleri bile uzun süren çekim aşamalarında farklı ışık ve renk değerlerinde çekim yapabilir. Bu görüntüler tek bir sahnede birleştirilmek üzere kurgulandığında bu farklılıklardan dolayı görüntülerin bütünlük oluşturması zorlaşır. Renk düzenlemesi sırasında tüm çekimler - öyle olmasa bile- aynı sahneye aitmiş izlenimi oluşturacak şekilde eşleştirilerek izleyicinin dikkatini dağıtmayacak bir bütünlük oluşturulur.

**Stil yaratmak:** Renk düzenlemesi her şeyin sadece uygun ve doğru değerlerde gösterilecek şekilde düzenlenmesi değildir. Renklerin anlam ve duygu gücü sayesinde sahnenin algısı ve genel ruh hali belirlenebilir.

**Derinlik yaratmak:** İki boyutlu bir iletişim aracında derinlik yaratarak üçüncü boyut oluşturulabilir. Renk düzenleme yazılımları kontrast değerleriyle oynama ve yapay ışık oluşturma özellikleri sayesinde derinlik oluşturma imkânı sunar.

**Görüntüyü kalite kontrol standartlarına uygun hale getirmek:** Televizyon, sinema ya da bazı dijital mecralarda "legal" olarak nitelendirilen video sinyal limitleri vardır. Renk düzenlemesi sırasında görüntünün bu limitler dahilinde renk ve ışık değerlerine sahip olması sağlanır.

#### *1.2.4.8. Glitch sanatı yansımaları*

Türkçe karşılığı "aksaklık" olan "glitch" sözcüğü İngilizcede ilk olarak 1962 yılında Amerikan Uzay Programı sırasında John Glenn tarafından yaşadığı teknik bir problemi ifade etmek amacıyla kullanılmıştır. Glitch kelimesi çıkış noktasında olduğu gibi her zaman bir problemin tanımıyla ilişkilendirilmiştir. Bir şeyler ters gittiğinde ortaya çıkan durumun sonucunu tanımlamak için kullanılan bir kelimedir. Ortaya çıkan doğal bir aksaklıktan kaynaklı bu duruma "pure glitch" yani "saf glitch" adı verilir (Moradi, 2004). Dijital çağ ile birlikte günlük hayatımızda bilgisayar sistemlerindeki hatalar, televizyon yayınlarındaki frekans sorunları ya da görüntülü telefon görüşmelerindeki bağlantı

problemleri olarak karşımıza çıkan bu doğal aksaklıklar, ayrıca sanatçılar tarafından estetik bir tavra dönüştürülerek de kullanılmaktadır (Kanat, 2018). Glitch benzeri (glitch-alike) olarak adlandırılan bu yeniden üretim, orijinal hatalar ve aksaklıkların görsel estetik amaçlı olarak kasıtlı bir şekilde oluşturulmasıdır (Moradi, 2004).

Sanatsal faaliyetler her zaman bulundukları dönemin toplumsal ve sosyolojik birer yansıması olarak ortaya çıkar. Teknoloji çağında onun kusurlarının estetik ve anlam yaratma gücünden faydalanılarak üretilen müzik, resim, fotoğraf, heykel, mimari ve video gibi birçok alanda yapılan bu çalışmalar "glitch sanatı" kapsamında değerlendirilmektedir. Teknolojinin sürekli gelişimiyle ortaya çıkan yeni araçlar ve bu araçların hataları, glitch sanatını sürekli beslenebilen ve özgün eserler ortaya koyabilme imkanı sunan bir alan haline getirmiştir (Kanat, 2018).

Glitch sanatı kapsamındaki eserlerin üretim metotları incelendiğinde iki kavramla karşılaşılır: Datamoshing (veri kodlama) ve databending (veri bükme). Datamoshing daha çok sıkıştırılmış video görüntüleri üzerinde, sıkıştırma ve çözme algoritmalarında yapılan değişiklikler ile elde edilen çalışmalardır. Günümüzde özellikle rap müzik video kliplerinde bu teknik sıklıkla kullanılır. Databending, aslına sağdık kalınarak verinin bükülmesiyle oluşturulan çalışmalardır. Uygulama şekli itibariyle resimdeki "dêcollage" tekniğine benzer. Bu teknikte resimler, çeşitli yerlerinden kesilerek veya bir parçası çıkartılarak yeniden üretilir ve eserin orijinalinin izleyicinin zihninde tekrardan birleştirilmesi amaçlanır. Yeni medya sanatı olan glitch sanatında ise bu bozma işlemi veri kümelerinin çeşitli yazılımlar yardımıyla bozulması ya da eksiltilmesiyle oluşturulur. Örneğin bir resim dosyası, metin düzenleme amacıyla kullanılan bir programda açıldığında karışık harflerden oluşan metin dosyası şeklinde açılır. Bu metin dosyası üzerinde değişiklik yapılıp tekrardan resim dosyası şeklinde kaydedildiğinde orijinal dosyadan farklı olarak resimde bozulmalar görülür. Circuitbending (devre bükme) kavramı ise databending işleminden farklı şekilde anlık olarak elektronik devrelere müdahalede bulunulması yoluyla aksaklık oluşturulmasıdır. Bu yöntem daha çok müzik alanında kullanılsa da bir yazıcı çalışırken devrelerine yapılan müdahale ile resim dosyasındaki veri kümeleri ya da bir televizyon çalışırken yapılan elektronik müdahale ile video görüntüsündeki (Görsel 1.13.) veri kümeleri de bozuk hale getirilebilir (Somer, 2013).

**Görsel 1.13.** *Circuitbending yöntemiyle elde edilmiş video glitch* (*http-25*)

Erken dönem video sanatçılarından olan Nam June Paik, "Magnet TV" adlı eserinde (Görsel 1.14.) bir televizyonun yakınına yerleştirdiği mıknatıslar yardımıyla görüntüyü bozarak video sanatı ve glitch sanatının en erken kombinasyonlarından birini sunmuştur. Bu çalışmada manyetik alan, televizyonun elektronik sinyallerine müdahale ederek görüntüyü mıknatısın hareketiyle değişen soyut bir forma dönüştürür. Etkileşimli bir sanat eseri oluşturan Paik, bu çalışmasında televizyonun dokunulmaz gücüne meydan okuyarak onu istenildiği zaman müdahale edilebilen bir nesneye dönüştürmüştür (http-26).

**Görsel 1.14.** *Nam June Paik "Magnet TV" 1965 (http-26)*

Video sanatında glitch sanatı yansımaları, Paik'in açtığı yolda günümüzde de devam etmektedir. Sabine Gruffat, 2019 yapımı "Take It Down" adlı çalışmasında (Görsel 1.15) solarize film efektlerini, pozitiflerin negatiflere akmasını tasvir edecek şekilde yenilenmenin bir temsili olarak kullanmıştır (http-27).

**Görsel 1.15.** *Sabine Gruffat, "Take It Down", 2019 (http-27)*

Video sanatındaki bu kullanımlar ve teknikler incelendiğinde sanatçıların çalışmalarında glitch sanatı ve diğer tüm kurgu tekniklerini gerek anlam gerekse görsel etki ve estetik bağlamında yoğun olarak kullandıkları görülmektedir.

## 1.3. Amaç

Bu çalışmanın amacı, video sanatı alanında ürün ortaya koymak isteyen sanatçılara görsel etki ve estetik oluşturması konusunda katkı sağlayacak görüntü kurgusu tekniklerini açıklayacak bir rehber oluşturmaktır. Bu hedef doğrultusunda alanyazın taraması ve video sanatı kapsamındaki içeriklerin izlenmesi sonucu elde edilen bilgilerle bu alanda çalışan kişilerden görüş alınarak yapılan çalışmanın desteklenmesi amaçlanmıştır.

## 1.4. Önem

Her ne kadar sanatçısının öznel bir üretimi olsa da günümüz teknolojisiyle birlikte ulaştığı yere bakıldığında video sanatı oldukça teknik bir sürecin ürünüdür. Bu nedenle bir düşünceyi, mesajı ya da olguyu yüksek bir görsel etkiyle ifade etmeyi amaçlayan sanatçının da üretim mecrasının teknik bilgisine ve kullanım olanaklarına hâkim olması gerekir.

Sinema filmi, televizyon programı, reklam ya da müzik klibi gibi birçok alanda üretilen hareketli görüntü temelli içeriklerin izleyiciyle buluşmadan önce son şeklinin verildiği aşama kurgudur. Bu üretimlerde kurgu, çalışmalara anlam, ritim ve biçim kazandırmak için etkili bir araç olarak kullanılır. Görüntü kurgusu tüm bu alanlarda olduğu gibi görsel etkinin ve mesajın vazgeçilmez bir unsuru olarak video sanatı için de önemli bir yere sahiptir.

Bu çalışmada ortaya konan görüntü kurgusuna ait bulguların bazıları ilk defa "Video Sanatında Görüntü Kurgusu Teknikleri ile Görsel Estetik" başlığıyla bir araya getirilip yayınlanarak sanatçıya bir rehber oluşturması açısından önem taşımaktadır.

## 1.5. Sınırlılıklar

Bu çalışmada video sanatı alanında görsel etki ve estetiğe etki eden süreçlerden sadece görüntü kurgusuna odaklanılarak ses kurgusu kapsam dışında bırakılmıştır. Mecranın kapsamında olmadığından sinema filmi ya da televizyon dizileri gibi geniş kitlelerce tüketilen ticari ürünlere uygulanan kapsamlı post prodüksiyon süreçlerinin de bir parçası olan görsel efektler ve kurgu yazılımlarına üçüncü parti eklentilerle yüklenebilen önceden tasarlanmış efektler çalışmanın dışında bırakılmıştır. Video sanatında görüntü kurgusu enstalasyon çalışmalarından çok deneysel/biçimsel video sanatında daha önemli bir yere sahip olduğu için incelenen ve örneklenen çalışmalarda bu türe ağırlık verilmiştir. Ayrıca bu çalışmada yapılan alanyazın taramasıyla elde edilen bilgiler, yazarın mesleki tecrübesi ve bununla birlikte yapılan kısıtlı sayıdaki uzman görüşüyle sınırlıdır.

## 1.6. Tanımlar

Aşağıda sıralanan ilgili başlıklarda çalışma boyunca ayrıntılı olarak değinilecek konulara ait bazı kavramların kısa tanımlarıyla bu çalışmada hangi anlamda kullanıldığına ilişkin bilgilere yer verilmiştir.

**Video:** Video hareketli görselleri kaydetme, kopyalama, depolama, izleme ve yayınlamaya olanak sağlayan elektronik bir araçtır (http-28). Video kavramı bu çalışmada video sanatı üretimi amacıyla oluşturulmuş hareketli görselleri ifade edecek şekilde kullanılmıştır.

**Video kamera:** Başlangıçta televizyon endüstrisi için geliştirilmiş, ancak şu anda diğer alanlarda da yaygın olan, film üzerine görüntüler kaydeden bir film kamerasının

aksine elektronik olarak hareketli görüntü elde etmek için kullanılan kameralara video kamera denir (http-29).

**Post prodüksiyon:** Video ve film yapımlarında prodüksiyon sürecinin tamamlanmasından yapımın son teslimine kadar olan tüm aşamaları kapsayan sürece post prodüksiyon adı verilir (Clark ve Spohr, 2013). Bu süreç kamera kayıtlarının kopyalanıp tasnif edilmesi, kurgu, ses miksajı, renk ve görsel efektlerin yapılması gibi temel aşamalardan oluşur.

**Görsel efekt:** Görsel efekt imkânsız gibi gözüken görüntülerin sayısal ortamda oluşturulup izleyiciye etkili bir anlatımı sunan bir tekniktir. Çoğunluğu post-prodüksiyonda gerçekleştirilen görsel efektler, oluşturulan tüm görüntüleri tanımlamak için kullanılan terimdir (Kazan ve Uçar, 2017). Bilgisayar ortamında oluşturulan görsel efektler Adobe After Effects, Maya, 3ds Max, Houdini, Hightwave, Nuke, Cinema 4D, Fusion ve Blender gibi çeşitli yazılımlardan yararlanılarak oluşturulur.

**Kurgu:** Türk Dil Kurumu'na (TDK) göre sinema ve televizyon alanında kurgu kelimesi bir filmin değişik süre ve yerlerde çekilen bölümlerini, bir uyum ve anlam bütünlüğü sağlayarak birleştirme, montaj anlamına gelir (http-30). Bu çalışmadaki tüm belirtmelerde kurgu kelimesi bu anlamda kullanılmıştır.

**Sanat:** Sanat, belli kalıplar içine konulamayan ve estetik olan insan duygularını, fikirlerini ve hayallerini çeşitli şekil ve boyutlarda gerçekleştirme, dışa vurma ve var etme çabasıdır (Kutup, 2011). Güzel sanatlar geleneksel olarak mimari, heykel, resim, edebiyat, müzik, dans ve sinema olarak yediye ayrılır.

**Enstalasyon:** Enstalasyon diğer adıyla yerleştirme, sözlük anlamı olarak yerine koyma, tesisat yapma, tanzim etme, düzenleme ve bir yere yerleştirme anlamına gelirken sanat alanında ve mimarlıkta sergileme ve mekânsal düzenlemelerle ilgilidir (Özdamar, 2003). Enstalasyon sanatında sanat nesnesi bulunduğu çevre için üretilmiştir ve onunla bir bütün olarak değerlendirilir. Günümüz enstalasyonlarında günlük ve doğal malzemelerin yanı sıra video, ses, performans, bilgisayarlar ve İnternet gibi yeni mecralar da kullanılmaktadır (http-31).

# 2. YÖNTEM

## 2.1. Araştırmanın Yöntemi

Video sanatında görsel estetik amaçlı kullanılan görüntü kurgusu tekniklerinin belirlenmesi ve açıklanmasını amaçlayan bu çalışmada tarama modeli kullanılmıştır. Bu model çerçevesinde hazırlanan "Video Art Kurgu Teknikleri Kullanım Değerlendirmesi" başlıklı anket ile bu alanda çalışma yapan kişilerin görüşleri toplanarak elde edilen veriler çalışmanın "Bulgular ve Yorum" bölümünde yorumlanmıştır.

## 2.2. Araştırmanın Veri Toplama Aracı

Bu çalışma kapsamında ilk olarak uzman kişilerin görüşlerini belirlemek amacıyla oluşturulacak anketin sorularını belirleyecek olan görüntü kurgusu tekniklerinin tespiti için alanyazın taraması yapılmış ve çeşitli video sanatı eserleri izlenmiştir. Elde edilen bilgiler neticesinde JotForm (http://jotform.com) internet adresi üzerinden "Video Art Kurgu Teknikleri Kullanım Değerlendirmesi" başlıklı anket oluşturulmuştur. Anket içerisinde sektörde yerleşmiş kullanım şekli ve Türkçe çevirisinin yaygın olmaması gibi nedenlerle video sanatı yerine "video art" terimi kullanılmıştır. Oluşturulan anket "https://form.jotform.com/zcinarci/kurguanket" internet adresiyle video sanatı alanında içerik üretmek üzere video kurgusu yapmış kişilere ulaştırılmıştır. Katılımcılara ilk olarak adı, yaşı, güncel mesleği ve kurgu alanındaki tecrübesi gibi bilgiler sorulmuş ve ardından video art çalışmalarında kullandıkları kurgu tekniklerini kullanım sıklığına göre işaretleyip, görsel estetik açısından önemli görüp görmediklerini seçmeleri istenmiştir. Bütün alanlarda veri girişi zorunlu tutulmakla birlikte son olarak katılımcıların kendi görüşlerini de sorulara bağlı olmadan ifade edebilmelerini sağlayacak, serbest metin girişi yapabildikleri "Ek Yorumlar" bölümü isteğe bağlı bırakılmıştır.

## 2.3. Verilerin Analizi

Verilerin analiz edilmesinde anket formunun oluşturulduğu platformun ücretsiz rapor oluşturma servisi kullanılmıştır. Bu servis sayesinde katılımcıların anket formundaki sorulara verdiği cevapların yüzdesel dağılımı görsel bir sunuma dönüştürülmüştür. Bu görsel sunumdaki cevap yüzdeleri çalışmanın "Bulgular ve Yorum" bölümünde tablo haline getirilerek yorumlanmıştır.

## 3. BULGULAR VE YORUM

### 3.1. Katılımcıların Demografik Bilgileri

Yapılan anket çalışmasına toplamda 10 kişi katılmıştır. Katılımcıların yaş, eğitim, meslek ve kurgu alanındaki tecrübe süreleri Tablo 3.1.'de yer almaktadır. Katılımcıların gerçek isimleri gizli tutularak "Katılımcı 1, Katılımcı 2, ..." şeklinde kod isimlerle isimlendirilmişlerdir.

**Tablo 3.1.** *Katılımcıların demografik bilgileri*

| İsim | Yaş | Eğitim | Meslek | Tecrübe |
|---|---|---|---|---|
| Katılımcı 1 | 34 | Lisansüstü | Yönetmen | 12 yıl ve üzeri |
| Katılımcı 2 | 38 | Lisansüstü | Yönetmen | 7-11 yıl |
| Katılımcı 3 | 28 | Lisans | Görüntü Yönetmeni | 7-11 yıl |
| Katılımcı 4 | 28 | Lisansüstü | Yönetmen | 7-11 yıl |
| Katılımcı 5 | 27 | Lisans | Yönetmen | 4-6 yıl |
| Katılımcı 6 | 27 | Lisansüstü | Freelancer | 12 yıl ve üzeri |
| Katılımcı 7 | 43 | Ön Lisans | Kurgu Yönetmeni | 12 yıl ve üzeri |
| Katılımcı 8 | 31 | Lisans | Video Manager | 7-11 yıl |
| Katılımcı 9 | 27 | Lisans | Yönetmen | 4-6 yıl |
| Katılımcı 10 | 23 | Lisans | Videographer | 4-6 yıl |

Katılımcıların yaşlarının aritmetik ortalaması 31'dir. Toplamda 5 katılımcı eğitim seviyesini lisans, 4 katılımcı lisansüstü, 1 katılımcı ise ön lisans olarak belirtmiştir. 5 katılımcının güncel mesleği yönetmen, diğer katılımcıların mesleği ise görüntü yönetmeni, freelancer, kurgu yönetmeni, video manager ve videographer'dır. Ayrıca 4 katılımcının kurgu alanındaki tecrübesi 7-11 yıl arasında, 3 katılımcının 12 yıl ve üzeri, 3 katılımcının ise 4-6 yıl arasındadır.

## 3.2. Kurgu Tekniklerinin Kullanım Sıklığı

Çalışmaya katılan kişilerin video sanatı çalışmalarında kullandığı kurgu tekniklerinin kullanım durumunun yüzdesel dağılımı Tablo 3.2.'de yer almaktadır.

**Tablo 3.2.** *Kurgu tekniklerinin kullanım sıklığı*

| | **Sıklıkla Kullanırım** | **Bazen Kullanırım** | **Hiç Kullanmadım** |
|---|---|---|---|
| Atlamalı kesme (jump cut) | %50 | %50 | - |
| Eşlemeli kesme (match cut) | %40 | %50 | %10 |
| Çapraz kesme (cross cut) | %20 | %70 | %10 |
| Şiddetli kesme (smash cut) | %30 | %60 | %10 |
| Görünmez kesme (invisible cut) | %20 | %60 | %20 |
| Kesit (cutaway) | %50 | %30 | %20 |
| Kare hızı değiştirme | %70 | %30 | - |
| Görüntü bindirme (blend mode) | %30 | %60 | %10 |
| Bölünmüş ekran (split screen) | - | %90 | %10 |
| Aynalama (mirror) | - | %50 | %50 |
| Renk düzenlemesi | %100 | - | - |
| Glitch Art | %30 | %50 | %20 |
| Geciktirme (delay) | %20 | %70 | %10 |

Bu çalışmanın ilgili alanyazın bölümünde toplanmış her bir kurgu tekniğinin en az 5, en çok 10 katılımcı tarafından kullanıldığı görülmüştür. Katılımcıların tamamı atlamalı kesme, kare hızı değiştirme ve renk düzenlemesi tekniğini kullanmıştır. Katılımcıların tamamının sıklıkla renk düzenlemesi yaptığı ve %70'inin sıklıkla kare hızı

değiştirme tekniğini kullandığı tespit edilmiştir. Bölünmüş ekran ve aynalama tekniği ise hiçbir katılımcı tarafından sıklıkla kullanılmamasına rağmen yine de bölünmüş ekran katılımcıların %90'ı, aynalama tekniği de %50'si tarafından bazen kullanılmıştır.

### 3.3. Kurgu Tekniklerinin Görsel Estetik Açısından Önemi

Çalışmaya katılan kişiler video sanatı çalışmalarında kullandığı kurgu tekniklerinin görsel estetik açısından önemini izleyen tablodaki (Tablo 3.3.) gibi belirtmişlerdir.

**Tablo 3.3.** *Kurgu tekniklerinin görsel estetik açısından önemi*

| | **Görsel Estetik Açısından Önemlidir** | **Görsel Estetik Açısından Önemli Değildir** |
|---|---|---|
| Atlamalı kesme (jump cut) | %100 | - |
| Eşlemeli kesme (match cut) | %90 | %10 |
| Çapraz kesme (cross cut) | %90 | %10 |
| Şiddetli kesme (smash cut) | %80 | %20 |
| Görünmez kesme (invisible cut) | %60 | %40 |
| Kesit (cutaway) | %70 | %30 |
| Kare hızı değiştirme | %100 | - |
| Görüntü bindirme (blend mode) | %70 | %30 |
| Bölünmüş ekran (split screen) | %70 | %30 |
| Aynalama (mirror) | %60 | %40 |
| Renk düzenlemesi | %100 | - |
| Glitch Art | %70 | %30 |
| Geciktirme (delay) | %80 | %20 |

Görüntü kurgusu tekniklerinin her biri en az 6, en çok 10 katılımcı tarafından görsel estetik açısından önemli bulunmuştur. Atlamalı kesme, kare hızı değiştirme ve renk düzenlemesi gibi teknikler katılımcıların tamamı tarafından görsel estetik açısından önemli olarak belirtilmiştir. Görsel estetik açısından en az önemli bulunan teknikler %40 oranında önemli değildir olarak belirtilen görünmez kesme ve aynalama tekniğidir.

### 3.4. Katılımcıların Ek Yorumları

Anket çalışmasına katılan toplamda 10 katılımcıdan sadece Katılımcı 7 anket çalışmasının ek yorumlar bölümünü kullanmıştır. Katılımcı 7 görüşlerini izleyen şekilde ifade etmiştir: "*Yani sorular güzel ancak burada kullanılan tekniklerin nerede kullanıldığı, ne için kullanıldığı da tabi ki çok önemlidir. En nihayetinde biz kurgucuların tek hedefi insan gözünü aldatmak ve his oluşturmak olduğundan sadece tekniklere anlam yükleyemeyiz. Genelde ne olmuş ona da bakmalıyız.*"

# 4. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

## 4.1. Sonuç

Hareketli görüntüler, kaydedilip yayınlanmasının teknolojik açıdan mümkün hale gelmesinden itibaren çeşitli sanat ve alt sanat dallarında ana materyal olarak kullanılmıştır. Sanatçıların videoyu heykel, mimari ve performans sanatları gibi alanlar ile entegre ederek eser üretmesine olanak tanıyan video sanatı ise günümüzde gelişen üretim ve dağıtım teknolojileriyle farklı bir boyut kazanmıştır. Artık görüntü estetiğini büyük oranda etkileyen, bilgisayar teknolojisinin dahil olduğu bir aşama olan görüntü kurgusu, sanatçılara sınırsız imkânlar tanımaktadır.

Bu araştırmada video sanatında estetik amaçlı kullanılan görüntü kurgusu tekniklerine odaklanılmıştır. Yapılan alanyazın taraması ve video sanatı eserlerinin izlenmesiyle edilen bilgiler, uzman görüşlerinin alındığı anket çalışmasındaki somut veriler ile desteklenmiştir. Sonuç olarak araştırmanın katılımcıları tarafından atlamalı kesme, eşlemeli kesme, çapraz kesme, şiddetli kesme, görünmez kesme, kesit, kare hızı değiştirme, görüntü bindirme, bölünmüş ekran, aynalama, renk düzenlemesi, glitch sanatı ve geciktirme gibi tekniklerin tamamının bu amaçla kullanıldığı belirlenmiştir.

## 4.2. Tartışma

Kurgu, ilk olarak sinema sanatının bugüne kadar uzanan formunun oluşmasına yardımcı olan, birçok ünlü yönetmen ve kuramcı tarafından sinemanın en önemli aşaması olarak nitelendirilen bir eylemdir. Bu nedenle hareketli görüntü sanatının olduğu her alanda kurgu vazgeçilmez bir unsurdur. Küçükcan (2002), "Modernizm Sonrası 20. Yüzyıl Sanatında Video Sanatının Konumu" isimli çalışmasında avangard sanat ve video sanatı ilişkisini incelerken tarihin ilk deneysel filmlerinden söz etmiştir. Bu filmler 1960 yılında temelleri atılan video sanatının "video" materyaliyle benzer biçimsel özellikler göstermektedir. Bu nedenle görüntü kurgusu araştırılırken film kuramcılarının kurguya bakış açısını incelemek önemli bir gereksinimdir. Filmde görüntü kurgusunun hareketli görüntülerdeki etkisi, işlevi ve önemi alanyazında değinilen birçok kuramcı ve yönetmen tarafından çeşitli bakış açılarıyla yorumlanırken MEB'in 2010 tarihli yayını hariç görüntü estetiğiyle çok fazla ilişkilendirilmediği görülmüştür. Kuramcı ve yönetmenler genellikle kurgunun filme duygu, ritim, biçim ve anlam kazandırmasındaki etkisi üzerinde durmuşlardır.

Uzman görüşlerinin alındığı anket çalışmasından elde edilen verilere bakıldığında video sanatında görüntü kurgusu tekniklerinin büyük oranda estetik amaçlı kullanıldığı

görülmektedir. Özellikle alanyazında değinilen örnekler incelendiğinde hem sanatçı Nam June Paik'in erken dönem video sanatı eserlerinde hem de günümüz birçok video sanatı eserinde bu çalışmada listelenen görüntü kurgusu teknikleri kullanılmıştır. Bu nedenle video sanatı alanında eser üreten sanatçıların kurgu tekniklerini bilmesi ve çalışmalarına görsel estetik kazandırmak için bu tekniklerden faydalanması önemli bir gerekliliktir.

## 4.3. Öneriler

### 4.3.1. Uygulamaya Yönelik Öneriler

- Yaygınlığına bakıldığında görüntü kurgusu tekniklerinin tamamını uygulayabilmek önem arz ettiği için bunları uygulayabilecek kadar bir kurgu yazılımına hâkim olmak gereklidir.
- Video sanatı deneysel filmlerle benzerlik göstermektedir. Kurgu yapılırken 1920'lere kadar dönerek ilk deneysel filmlerin estetik dünyasından bile ilham alınabilir.
- Atlamalı kesme ve kare hızı değiştirme tekniği çalışmalarda mutlaka değerlendirilmelidir. Özellikle "slow motion", bir başka deyişle yavaş çekim görüntüler estetik açısından oldukça fark yaratabilir.
- Renk düzenlemesi çalışmalarda hem sık uygulanan hem de görsel estetik açısından çok önemli bulunan bir aşamadır. Bu nedenle sanatçıların renk teorisine ve renklerin anlamlarına hâkim olması, dijital renk düzenlemesiyle ilgili temel kavramlar hakkında da bilgi sahibi olması gerekir.

### 4.3.2. İleriki Araştırmalara Yönelik Öneriler

- Mevcut anket çalışmasına 10 profesyonel katılmıştır. Bu sayı hem yükseltilebilir hem de görüşme gibi farklı tekniklerle de veri toplanması araştırmalara farklı ufuklar açabilir.
- Daha fazla video sanatı eseri izlenerek belirlenen kurgu tekniklerinin sayısı arttırılabilir.
- Uygulamalı bir araştırma ile kurgu tekniklerin tamamının kullanıldığı bir eser ile hiçbirinin kullanılmadığı bir eser karşılaştırılabilir.
- Görsel estetikle ilişki incelendiği için bu çalışmaya dahil edilmeyen ses kurgusu teknikleri için de benzer bir araştırma yapılabilir.

## KAYNAKÇA


Altunay, A. (1999). *Mekanik sanattan elektronik sanata geçiş ve video sanatı*. Yayınlanmış Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.

Asiltürk, C. T. (2014). *Sinemada diyalektik kurgu* (2. Baskı). İstanbul: Kalkedon Yayıncılık.

Çankır, M. B. (2017). Toplumsal ve teknolojik gelişmeler bağlamında video sanatı. *Aydın Sanat*, *3*(6), 31–37.

Çapan, S. ve Kutlar, O. (1990). *105 soruda sinema*. İstanbul: Sabah Yayınları.

Cerrato, H. (2012). *The meaning of colors*. http://blocs.xtec.cat/gemmasalvia1617/files/2017/02/the-meaning-of-colors-book.pdf adresinden edinilmiştir.

Clark, B., and Spohr, S. (2013). *Guide to postproduction for TV and film*. Abingdon: Focal Press.

Demir, H., (2018). Estetik ve görsel sanatlar. Toprak, M. (Ed.), Görsel estetik içinde (s. 6-53). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Eisenstein, S. (2014). *Film duyumu*. (N. Özön, Çev.). İstanbul: Mesele Kitapçısı. (Orijinal çalışma basım tarihi: 1947).

Horsfield, K. (2006). A brief history of video art. *Feedback: The Video Data Bank Catalog of Video Art and Artist Interviews, 2006*, 01-09.

Hurkman, A. Van. (2014). Color correction handbook: Professional techniques for video and cinema, second edition. Amerika: Peachpit Press.

Ildırar, S. (2019). Film okuryazarlığı: Bir görsel iletişim sistemi olarak devamlılık sineması. *sinecine: Sinema Araştırmaları Dergisi*, *6*(1), 57–89. https://doi.org/10.32001/sinecine.540272

Kanat, S. (2018). Glitch sanatı. *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*, *4*(2), 28–35. https://doi.org/10.22252/ijca.529181

Karakoç, O. (2008). *Sinemada renk olgusu*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul.

Kazan, H., ve Uçar, C. (2017). Efekt kavramı ve reklam filmlerinde efekt kullanımı. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, *5*(52), 237–251.

Kılıç, L. (1995). *Video sanatı: Eleştirel bir bakış*. İstanbul: Hil Yayın.

Kırık, A. M. (2014). Sinemada renk öğesinin kullanımı: Renk ve anlatım ilişkisi. *21*.

*Yüzyılda Eğitim Ve Toplum Eğitim Bilimleri ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, *2*(6), 71–83.

Küçükcan, U. (2002). Modernizm sonrası 20. yüzyıl sanatında video sanatının konumu. *Kurgu Dergisi*, *19*, 53–66.

Küçükerdoğan, B. (2014). *Sinemada kurgu ve Eisenstein*. (2. Baskı). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Kutup, N. (2011). İnternet ve sanat, yeni medya ve net.art. *Akademik Bilişim'10 - XII. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri*, *1*(12), 9–10.

Marshall, S. (1979). Video: Technology and practice. *Screen*, *20*(1), 109–119. https://doi.org/10.1093/screen/20.1.109

Moradi, I. (2004). Glitch aesthetics. *Journal of the ICRU*, *4*(2), 85.

Murch, W. (2019). *Göz kırparken: Film kurgusuna bir bakış açısı*. (İ. Canikligil. Çev.). İstanbul: Jules Verne. (Orijinal çalışma basım tarihi: 1992).

Özdamar, E. G. (2003). *Yerleştirme sanatı açısından mimari yerleştirmeler*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Pearlman, K. (2016). *Sinemada ritimlerin kurgusu* (1. Baskı). (P. Ercan. Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Popper, F. and Hemingway, B. (1993). *Art of the electronic age*. New York: Abrams Incorporated

Reisz, K., and Millar, G. (2010). *The technique of film editing* (2. Baskı). Massachusetts: Focal Press.

Sokolov, A. (2012). *Sinema ve televizyonda görüntü kurgusu* (3. Baskı). (S. Aslanyürek. Çev.). İstanbul: Agora Kitaplığı.

Somer, H. S. (2013). Sayısal medya sanatı olarak glitch sanatı ve etkileri. *MSGÜ Enformatik Bölümü, Bost Araştırma Yöntemleri*.

T.C. Milli Eğitim Bakanlığı. (2011). *Kurgu yoluyla görüntü estetiği.* Ankara.

Topçu, Y. G. (2010). *Hollywood'a yeniden bakmak*. İstanbul: Deki Yayınevi.

Toprak, M. (2010). *Drama kurgusu teknikleri ve filme katkıları*. Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Toprak, M. (2013). *Filmin dili: Kurgu* (2. Baskı). İstanbul: Kalkedon Yayınları.

Tunalı, İ. (1998). *Estetik* (5. Baskı). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Uğuzluoğlu, T. (2018). *Dijital video teknikleriyle oluşturulan amatör video gerçeğinin*

*profesyonel görüntü sanatına yansıması*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

**İnternet Kaynakları**

http-1: https://mubi.com/tr/films/trade-tattoo (Erişim tarihi: 10 Nisan 2021)

http-2: https://tr.wikipedia.org/wiki/Video_sanatı (Erişim tarihi: 10 Nisan 2021)

http-3: https://tr.pinterest.com/pin/465207836494217401/ (Erişim tarihi: 12 Nisan 2021)

http-4: https://7while23.tumblr.com/post/26006983347 (Erişim tarihi: 12 Nisan 2021)

http-5: https://onedio.com/haber/-video-kaset-e-elveda-dunyanin-son-vhs-ureticisi-de-uretimini-durdurdu-722769 (Erişim tarihi: 15 Nisan 2021)

http-6: https://www.sabah.com.tr/yasam/2021/03/20/makine-hatiralari-uzay-sergisi-sanatseverlerden-anadola-tam-not (Erişim tarihi: 17 Nisan 2021)

http-7: https://tr.wikipedia.org/wiki/Estetik (Erişim tarihi: 20 Nisan 2021)

http-8: https://tr.wikipedia.org/wiki/Büyük_Tren_Soygunu (Erişim tarihi: 20 Nisan 2021)

http-9: https://www.wisconsinhistory.org/Records/Image/IM68789 (Erişim tarihi: 20 Nisan 2021)

http-10: https://tr.wikipedia.org/wiki/Kule%C5%9Fov_Etkisi (Erişim tarihi: 26 Nisan 2021)

http-11: https://listelist.com/wp-content/uploads/2016/12/asilgorselkulesov-620x375.jpg (Erişim tarihi: 26 Nisan 2021)

http-12: https://blog.adobe.com/en/2015/02/20/the-evolution-of-film-editing.html (Erişim tarihi: 27 Nisan 2021)

http-13: https://en.wikipedia.org/wiki/Match_cut (Erişim tarihi: 28 Nisan 2021)

http-14: https://nofilmschool.com/2016/03/rocket-jump-film-cuts-and-types-transitions-editing (Erişim tarihi: 1 Mayıs 2021)

http-15: https://en.wikipedia.org/wiki/Smash_cut (Erişim tarihi: 1 Mayıs 2021)

http-16: https://medium.com/applaudience/invisible-cuts-a-new-trend-in-video-editing-b858ede7403d (Erişim tarihi: 1 Mayıs 2021)

http-17: https://en.wikipedia.org/wiki/Cutaway_(filmmaking) (Erişim tarihi: 1 Mayıs 2021)

http-18: https://www.vdb.org/titles/now (Erişim tarihi: 1 Mayıs 2021)

http-19: https://en.wikipedia.org/wiki/Ghosting_(television) (Erişim tarihi: 1 Mayıs 2021)

http-20: https://www.nowness.com/topic/nam-june-paik/nam-june-paik-global-groove-1973 (Erişim tarihi: 1 Mayıs 2021)
http-21: https://en.wikipedia.org/wiki/Split_screen_(video_production) (Erişim tarihi 1 Mayıs 2021)
http-22: https://publicdelivery.org/bill-viola-crossing/ (Erişim tarihi: 1 Mayıs 2021)
http-23: https://motionarray.com/learn/premiere-pro/mirror-effect-premiere-pro/ (Erişim tarihi: 1 Mayıs 2021)
http-24: https://vimeo.com/106301214 (Erişim tarihi: 1 Mayıs 2021)
http-25: https://glitchart.com/glitch-art-video-production/ (Erişim tarihi: 2 Mayıs 2021)
http-26: https://whitney.org/collection/works/6139 (Erişim tarihi: 2 Mayıs 2021)
http-27: https://www.vdb.org/titles/take-it-down (Erişim tarihi: 2 Mayıs 2021)
http-28: https://www.hidefnj.com/video (Erişim tarihi: 3 Nisan 2021)
http-29: https://en.wikipedia.org/wiki/Video_camera (Erişim tarihi: 3 Nisan 2021)
http-30: https://sozluk.gov.tr/ (Erişim tarihi: 3 Nisan 2021)
http-31: https://tr.wikipedia.org/wiki/Yerleştirme_sanatı (Erişim tarihi: 3 Nisan 2021)

**Ek-1:** Araştırmanın Veri Toplama Aracı

## Video Art Kurgu Teknikleri Kullanım Değerlendirmesi

**İsminiz** *

**Yaşınız** *

**Eğitim** *

**Mesleğiniz** *

**Kurgu alanında kaç yıllık tecrübeniz var?** *

- 1-3 yıl
- 4-6 yıl
- 7-11 yıl
- 12 yıl ve üzeri

**Video art çalışmalarında kullandığınız kurgu tekniklerini kullanım sıklığınıza göre işaretleyip görsel estetik açısından önemli olup olmadığını seçiniz.**

| | Sıklıkla Kullanırım | Bazen Kullanırım | Hiç Kullanmadım | Görsel Estetik Açısından Önemi |
|---|---|---|---|---|
| Atlamalı kesme (jump cut) | | | | |
| Eşlemeli kesme (match cut) | | | | |
| Çapraz kesme (cross cut) | | | | |
| Şiddetli kesme (smash cut) | | | | |
| Görünmez kesme (invisible cut) | | | | |
| Kesit (cutaway) / insert | | | | |
| Kare hızı değiştirme | | | | |
| Görüntü bindirme (Blend mode) | | | | |
| Bölünmüş ekran (split screen) | | | | |
| Aynalama (Mirror) | | | | |
| Renk düzenlemesi | | | | |
| Glitch Art | | | | |
| Geciktirme (delay) | | | | |

**Ek yorumlar:**

Gönder

# ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı : Zafer ÇINARCI

Yabancı Dil : İngilizce

Doğum Yeri ve Yılı : İstanbul / 1995

E-posta : zcinarci@gmail.com

Web Sitesi : www.zafercnrc.com

Portfolyo : www.vimeo.com/cnrc

Eğitim:

- 2013 – 2018, Marmara Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema (Lisans)
- 2009 – 2013, Yaşar Dedeman Lisesi

Mesleki Geçmişi:

- 2019 – Foiegras New Media, Senior Video Editor
- 2014 – 2019, Freelance Video Editor