

GELECEKÇİ BİR TASARIM SENARYOSUNUN VİDEO-DENEMELERLE İNŞASI

Atınc Özdemir, Anadolu Üniversitesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü

Tasarlama pratiği düşünme ile başlar. Dolayısıyla, belleğin anlık çağrışımların montajından oluşan şematik yapısı ve düşünmenin doğrusal olmayan akışı, tasarımın zihinsel aşamaları için de geçerlidir. Bu işleyiş, görme duyusuyla ilgili bir başka alanı, sinematografiyi, akla getirir. Montaj, hareketli görüntülerin yegâne bir araya gelme mantığıdır. Görüntü yoluyla bir düşünce-nin inşası olarak tarif edilen video- denemeler ise doğrusal olmayan montajlarıyla bu ilgiyi kurmak için yeterince ilham vericidir. Tasarım ve video arasındaki bu olası kesişim, görme duyusunu merkezine alan bir stüdyonun pekâlâ konusu olabilir. Bu perspektifte yürütülen çalışmanın temel amacı, senaryo kurgusu gerektiren bir projede, kullanılması muhtemel video-deneme araçlarını açığa çıkarmaktır. Çalışmanın sorusu ise, bu kesişime göre görsel makaleler düzenlenmenin projenin zihinsel sürecine etkileriyle ilgilidir. Çalışmanın kuramsal temeli, Deleuze'ün “yaygın (*extensive*)-yoğun (*intensive*)” ve “aktüel (*actual*)-sanal (*virtual*)” ayrımları üzerine yapılandırılmıştır. İlgili literatür taramasını takiben, “gelecekçi bir senaryo” için video-deneme pratikleri stüdyonun kavramsal yapısı (*concept*) sürecine dâhil edilmiş ve sonuçları burada derlenmeye çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Tasarım; kavramsal yapı; video deneme; makale film.

GİRİŞ

Batı kültürü görsele dayalı (*ocular*) bir geçmişe sahiptir. Düşünce geleneğinde görmenin diğer duyarlar içinde ayrıcalıklı bir yeri vardır ve bu özelliğin Platon'dan bu yana değişmediği söylenebilir (Crary, 2004). Bu durum aynı zamanda, bu geleneğin kalıcı ve değişmez bir gerçeklik peşindeki yolculuğuyla ilgilidir. Platonik metafizikte *ideanın* yansımaları, epistemolojide zihnin yansıtıcı özelliği veya dilbilimde zihinsel faaliyeti temsil eden dilin işlevi gibi. En başında “ayna metaforu” olarak anılan bu eğilim, Batı düşüncesinin görsel karakterinin delili olarak kabul edilebilir (Sukla, 2000, s.12). Üstelik bugün, endüstriyel kültür de sıklıkla “görüntü (*image*) kültürü” olarak anılır (Pallasmaa, 2001, s.9).

Aslında, gerçeklik arayışındaki bu düşünme sistematiği dışında, düşünme ile görsellik arasındaki ilginin etimolojik bir açıklaması da mevcuttur. “Teori” (*theory*) sözcüğü, algı ve zihinsel bakış anlamındaki Yunanca “*theorein*” sözcüğünden gelir ve Blumenberg’in yaklaşımına göre, bir nesneyle kurulan ilişki ve “*görülebilirliğin inşası*” ancak bu sayede mümkün olur (aktaran Huber, 2003, s.93).

Bununla birlikte, gerçeklikle ilişkiyi perçinlediği düşünülen görüntü tekniklerindeki tarihsel adımların, sanatta ve bilimde çeşitli yankıları olmuştur. Kayıt teknolojileri, gerçekliği temsil iddiası taşıyan klasik belgesel anlayışın evriminde veya belge mahiyetindeki görsel verileri malzeme edinen kimi sosyal bilimlerde birer fırsat olarak değerlendirilmiştir. Estetikte sırf teknikle açıklanamayan güncel toplumsal karşılıkları veya bilimde disiplinleri dönüştüren etkileri olan bu olanaklar, Foucault’nun aygıt (*apparatus*) perspektifinde, inşa edici unsurlar olarak düşünülebilir.

Tasarım, tüm bileşenleriyle görme ile son derece ilgili bir alandır ve yapısı gereği diğer disiplinlerle kesişim açısından zengin bir tarihi vardır. Saha çalışması gerektiren veya malzemesi geçmişte olan (*retrospective*) kimi beşerî disiplinlerde video belgelerin kullanımına benzer uygulamalar, geleceğe dönük (*prospective*) beklentileri olan tasarım için de söz konusudur. Bu örneklerden biri, video kullanımını tasarımda kullanıcı odaklı çözümün bir aracı olarak öneren *Designing with Video* adlı çalışmadır. Lumière ve Grierson gibi, işleri aktüel gerçeklikle hareketli görüntü arasındaki klasik gerilimde var olan, belgesel tarihine geçmiş adlara atıfla başlayan ilk bölümünde videonun “görme gücü” ve buna bağlı “etkileşimli potansiyel” önemsenir (Ylirisku ve Bruum, 2007, s.5-6).

Kitapta video dışında, görüntü ile ilgili başka bir forma dair oldukça zengin bir içerik de saptanabilir. İlk bakışta sinema düzleminde değerlendirilebilecek bu kapsam, sinemaya tiyatrodan miras kalan öyküleme, karakter, kurgu, senaryo ve sahneleme gibi geleneksel tiyatro bileşenleridir. Aynı kapsamda yer alan kimi başlıklardan da (*The Future as Theatre; Design as Theatre*) anlaşılacağı gibi, çalışmanın bu bölümleri video ile pek de uyuşmayan bu geleneğe göre düzenlenmiştir. Yine aynı bölümler altında yer verilmiş olan bazı başlıklar (*Video Collages; Video Brainstorming*) ise özellikle videonun görme potansiyeliyle ilgileri açısından önemlidir. Herhangi bir konu hakkında derlenmiş görsel bütünlükler, yeni düşünceler geliştirmek üzere belirli bir tema etrafında bir araya getirilerek sunulur ve nesne-insan arakesitini gözlemele amacıyla videonun etkileşimli kullanımı söz konusudur.

Tasarımda senaryolaştırma ve ürün-kullanıcı ilişkileri açısından oldukça zengin bir içeriğe sahip olan bu çalışmayı, videonun görme potansiyelini değerlendirme açısından zenginleştirmek mümkündür. Çünkü, genlerinde tiyatrunun, anlatı sinemasının veya geleneksel belgesel anlayışın kodlarını taşımayan, doğrudan düşünmeye neden olabilecek bir film formu, belgeselin evriminde mevcuttur. Baker’in (2011) deyiimiyle, fikri “zaman-imağ” olan videonun varoluş aralıklarının (*sequ-*

ence) zaman-imgeler üreten örgütlenişine bağlı olan bu hali video-deneme formudur.

Video-denemelerin düşünme ile tespit edilmiş olan yoğun ilgisi, seyirlik ve temsili olmayan, anlatsız, hatta senaryosuz bu formu, tasarımın düşünsel pratikleri için bir araç olarak değerlendirmeyi pekâlâ mümkün kılabılır. Bu çerçevede kurgulanan, 2017-2018 Güz Dönemi Anadolu Üniversitesi Endüstriyel Tasarım Bölümü ENT439 dersi kapsamında *Geleceği Bir Senaryo/Tesla* isimli proje ile video-deneme üretiminin, öğrenci projelerindeki zihinsel süreçlere etkisi saptanmaya çalışılmıştır.

Projenin konusu, elektrikli taşıtlar için gelecekte hayata geçirilebilecek bir şarj sisteminin, gerektirdiği fiziksel işlevlerin yanı sıra, geleceği form dili ve *Tesla* firmasının kurumsal kimliği gibi fiziksel olmayan işlevlerle bir bütün olarak tasarımıdır. Ekonomik, sosyolojik, teknolojik ve benzeri yönleriyle gelecekteki olası bir yaşamla ilgili kurgu gerektiren proje, ilk çeyreği video-deneme üretimine ayrılan altı haftalık zaman diliminde uygulanmıştır. İlk aşamada video-denemelerle yapılandırılan kavramsal strüktür ve gerekli neden-sonuç ilişkileri, takip eden süreçler için de belirleyici olmuştur.

Projelerin değerlendirilmesi için ilgili “soyut”, “somut”, “donanım”, “bitiriş” ve “tutarlılık” olmak üzere beş ayrı kategori belirlenmiştir. Bu kategoriler, değerlendirme aşaması ve stüdyonun yürütülmesiyle ilgili işlevsel kesişim alanlarına karşılık gelir. Bununla birlikte, çalışma açısından iki kategori ayrıca önemlidir ve değerlendirme aşamasının konusunu oluşturur: Soyut kategori, projenin kavramsal yapısını (*concept*) inşa etmek üzere harcanan zihinsel mesai ile ilgilidir. Somut kategori ise tasarımın gerçekleştirilme performansıdır. Bu iki kategori, video-denemelerin ayırt edici özelliklerini ortaya koymak üzere yararlanılan Deleuze’e ait “yoğun (*intensive*)-yaygın (*extensive*)” ayrımına dayalı uzamdaki belirleşlerin (*actual*) nedeni olan sanal (*virtual*) güç ilişkileriyle doğrudan ilgili olmalıdır. Buna göre projeler, kavramsal yapıları inşa eden (*virtual*) nedenselliklerle belirlenen (*actual*) formlar olarak okunabilir.

Bunun dışında, değerlendirme sonuçları her bir kategori için ayrıca açıklanarak, öğrencilerin net geribildirim almaları sağlanmaya çalışılmıştır. Stüdyo, 75 öğrencinin oluşturduğu 27 grupta, üç öğretim görevlisi ve bir araştırma görevlisi ile yürütülmüştür. Bu aşamada ise önce video denemelerin karakteristik özelliklerine değinilmiş, ardından bu formun kuramsal alt yapısı ile stüdyonun işleyişi arasındaki kesişim belirlenerek, projelerden seçilmiş kimi örnekler aynı teorik zeminde değerlendirilmiştir.

VIDEO-DENEMELER VE AYIRT EDİCİ ÖZELLİKLERİ

Video-denemeler (*video essay*) belgesel sinemanın gelişim sürecinde ortaya çıkmış ve şu an için oldukça güncel bir film formudur. Makale film olarak da adlandırılan bu türü, sinemanın doğuşundan itibaren var olan belgesel geleneğin

Vertov, *Cinema Verite*, *Direct Cinema* gibi tarihsel duraklarıyla, özneliği mesele edinmiş Avrupalı modern sinema örnekleriyle, *Auteur* Sineması'yla ve video estetiğiyle ilişkilendirmek mümkündür.

Video-denemenin ne olduğuna dair kuramsal tartışmaların ilki 2002 tarihli *Stuff It Sempozyumu*'nda gerçekleştirilir. 80'lerde beliren post-yapısal sinema pratiği deneme filmler olarak tanımlanırken, video-denemeler türler arası bir form olarak nitelenir. Belgesel kıyasla fazlaca öznel, kendine referanslı (*self-reflexive*) ve barındırdıkları toplumsal boyut ve politik tavırlarıyla video sanatının dışında, "belgesel video ile video sanatı arasında bir yerlerde" konumlandırılırlar (Biemann, 2003, s.8). Bu noktada kayıt ve paylaşım biçimindeki kültürel ve teknik yönelim de önemli olmalıdır. Çünkü bu form, söz konusu güncelliğine, sinema sanatının başlangıcına uzanan genlere sahip olmasına rağmen, post-yapısalcı döneme rastlayan teknolojik ve kültürel şartlarda sahip olur.

Video-denemelerin düşünme eylemiyle ilgisinin başlangıcı esasen sinema dışı bir alana dayanır: Edebiyattaki deneme (*essay*) türünün başlangıcı olarak kabul edilen Montaigne, video-denemeleri tanımlama çabası için de önemli bir figürdür. 2009 ve 2010 tarihli *TIFF Cinamatechque Ontario* buluşmalarında ele alınan sinematik denemeler, bilgi ile kişisel deneyim arasındaki dengede, şüpheli soruşturmanın "*Montaignevari*" ruhunu taşıyan örnekler olarak geçer (Warner, 2011, s.1). Bundan da öte, edebiyattaki deneme türüyle kurulan bu bağ, tarihsel/teknik açıklamaları bir yana, video-denemeleri bir eleştiri (*critique*) yolu olarak yorumlamak için bir sebeptir. Örneğin, Adorno'ya göre deneme formu, eleştiri için oldukça elverişli bir yoldur ve sanatla arasında, temsil biçimlerini sorgulayan güçlü bağları söz konusudur. Denemelerin, farklı bilgi grupları arasında doğrusal olmayan ilişkiler kurabilme potansiyeli, Adorno'nun düşünmeyle ilgili şu ifadelerinde de saptanabilir:

"Düşünce tek bir yönde ilerlemez; bunun yerine halı gibi dokunmuş anlardan oluşur. Düşüncelerin verimliliği dokumanın yoğunluğuna bağlıdır. Aslında düşünen [kişi] sadece düşünmez, daha çok, kendisini zihinsel deneyimin mecrasına [...] dönüştürür." (aktaran Alter, 2003, s.13)

Konunun yazındaki tarihsel referanslarını başka benzerliklerle zenginleştirmek gerekirse, Lukacs için deneme tamamlanmamış (*fragmentary*) bir formdur ve hüküm vermek yerine, "yargılama süreci" olarak kabul edilen denemenin sanat formu teşkil edişi, irade ve muhakeme yeteneği gibi öznel donanımlara bağlanır (Alter, 2003, s.13).

Yazılı üretimin tarihinde deneme olarak beliren bu düşünme biçimi, bugünün görsel-işitsel ifade imkânları açısından değerlendirildiğinde, video-denemenin nasıl bir form olduğunu anlamak daha kolay olacaktır. Her şeyden önce bu tür, yeni bir öznellik olanağıdır. Belgesel sinemanın temsil krizinin aşıldığı yapısalcılık sonrası döneme rastlayan bu öznelleşmenin teknik aktörlerinden biri videodur:

“Video bizim için bir öznellik icat etme aracı olsun. Bunu biz öyle görüyoruz. Sinema da bir başka “öznellik icadı” tipi olsun [...] Oysa Kant için (ona “videografinin babası” dersem gülmeye erken başlamayın) hayal gücümüz imajlar üreten bir yeti değildi, “şemalar” üreten bir yetiydi. Şema ise bir şeyin imajı, görüntüsü değil, onun üretilme kurallarının bütünüdür. Kant’ın imajlar ile şemalar arasında yaptığı ayırım son derece belirgin ve radikaldir. Biz galiba videonun “şematize etme” yetisinin peşindeyiz ve ondan şimdilik bunu umuyoruz. [...] Sinema imajlarla (en gelişkin formülüyle Deleuze’ün “hareket-imaj”, “zaman-imaj” adını verdiği şeylerle) işler. Video ise bizce “görüyoruz” edimleriyle işler, imajlarla olmaktan çok. Sinemayı “seyrederiz” ama videoyu “görürüz”...”(Baker, 2011, s.23)

Baker’in bu düşüncesi, *Designing with Video*’da çıkış noktası olarak vurgulanan videonun görme potansiyeli için de kıymetli olmalıdır.

Bununla birlikte, görüntünün mülkiyetine önem vermeme, metnin kullanım biçimi, montajı, içeriğini oluşturan malzemenin türdeş olmaması, yeniden içeriklendirme, bağlamından koparma ve türetme gibi özellikleri video-denemelerin belirgin yönleri olarak öne çıkar. Huber (2003), video-denemelerde aranması gereken özellikleri özetle şöyle belirler: Metin ve görüntü ilişkisinde muğlaklık, algı ve ifade öznellik, sav ve savların öncül niteliği, bakış açısında yaratıcı irade, kavramda dolayım, yaklaşımda yoğun düşünce, performatif kalite, cüretkâr ve yenilikçi tavır, üslupta devamlılık ve temsil yerine gerçekleştirme. Bu özellikler video-denemelerde, heterojen görsellerin, bir metni takip eden ifadelerle dokunmasından oluşan bir asamblaj olarak belirir. Bu dokuyuş, döngüsel bir dizilişle tekrar eden ve bu esnasında yeni anlamlar kazanan sekansların spiral montajıyla gerçekleşir.

Video-denemeler, anlatılması oldukça güç filmlerdir. İçeriğinde birbirini takip eden sekanslar bulundursa bile, sekanslar arası ilişkilerin niteliğine göre sinemanın anlatı alışkanlığından uzaklaşır. Belgesel açısından, yukarıda geçen özellikleriyle belgesel-kurmaca ayırımı birçok noktada işlevsizleştirdiği için bilindik belgesele de aykırıdır. Dolayısıyla doğru bir tasnif için, belgesel-kurmaca ayırımı yerine, Deleuze’ün “teorematik-problematik” ayırımı tercih edilmelidir. Çünkü Deleuze’ün görüntü kategorilerine göre belirlenen bu ayırmada, hakikati temsil iddiası taşıyan klasik belgeseller kurmaca özellikleriyle kapalı sistemler teşkil ederek “teorematik” sınıfa, video-denemeler ise çağrışıma açık özellikleriyle “problematik” sınıfa sorunsuz dâhil edilebilirler (Özdemir, 2015, s.250). Bu nedendir ki video-denemeler, edebiyat eleştirmeni Edward Small tarafından “doğrudan teori” olarak anılan görsel-işitsel eleştiri pratiğine uygun olarak, herhangi bir ayrık semantik sisteme başvurmeyen düşünüş örnekleri olarak kabul edilirler (Alter, 2003, s.13).

Video-denemelerin bu özelliği, aynı zamanda temsilin ötesinde (*nonrepresentative*) oluşlarıyla ilgilidir. Biemann’a (2003) göre türdeş olmayan malzemeleriyle bu asamblajlar, temsilden uzak, kendi belleğini inşa eden görsel bir düşünüş biçimi olarak tarif edilebilir. Bu durum makale filmlerin, yine klasik belgesellerde rast-

lanmayan, kendine özgü bir niteliğe daha kavuşmasına yol açar. Video-denemeler kendine referanslı, yanıtlarını kendi içinde barındıran birer sorgulama/düşünüş biçimleridir. Bu ilgiyi Nora Alter şöyle dile getirir:

“Medyumun kendisi, temsilden (*re-presentation*) ötesini sunamaz ve sonunda belgesel türünün talep ettiği gerçekliğe ulaşmak mümkün olmaz. Deneme film, gerçek ve kurmaca olanla oynayan, sahte olduğu kadar gerçek, [...] yanıtları kendi içinde olan (*self-reflexive*) bir filmidir.” (aktaran Lockhart, 2008, s.199)

Türdeş olmayan içerik, bu film formu hakkında bir konuyu daha sorgulamaya açık hale getirir, görüntünün mülkiyeti. Makale filmlerde görüntülerin sahipleri, kimler tarafından, nasıl üretildikleri önemsizdir. İkinci el görüntü veya buluntu görüntü olarak isimlendirilen bu malzemeler, toplumsal dolaşıma açık, herkesin ulaşabildiği bir içerik olabileceği gibi, belirli bir çaba ile ulaşılan kayıtlar veya özgün çekimler de olabilir. Kısacası, video-denemelerde görüntünün kendi mahiyetinden başka özellikleri önemsizdir. İleride değinilmek üzere, meselenin Foucault'nun bakış açısı ile bir diğer ilgisi de buradadır. Hatta Huber (2003), video-denemelerin görünür dünyadan görünmez olanı açığa çıkarma becerisi için Didi-Huberman'ın simgesel anlatımın tamamen dışında kabul ettiği “bulgusal (*symptomatic*) görsellikler” kavramından yararlanır.

Video-denemeler bir şeyi anlatmaz, açıklamaz ya da tanımlamaz. Fakat sekanslarının örgütleniş biçimiyle, içeriği oluşturan malzemeyi *khronos*'undan, bağlamından kopararak kendi belleğine dâhil eder. Bu bellek, izleyicilerin katılabileceği kolektif bir düşünüşün yegâne mecrasıdır. Video-denemelerin herhangi bir şeyi “temsil etmek” yerine “gerçekleştirmeyi” tercih ediyor olması, görüntülerle gösterilenin “ne” olduğundan çok, bir şeyin görüntüler aracılığıyla “nasıl” belirliyor olduğunu mesele etmesiyle ilgilidir. Çoğu zaman geleceği hesap edebilmek adına, gerçeği kesin bir şekilde ortaya koyma amacındaki bilimsel çalışmalarda dahi imgeler gerçekleri göstermez, temsil edilene referans verirler. Temel prensibi tekrar (*iteration*) ve türetme (*differentiation*) olan video-denemeler, Huber'in (2003) Latour'a ait “iç ve dış gösterenler” ayrımına dayandırdığı bu nitelikleriyle kimi bilimsel çalışmalar için de değerli bir araç olmalıdır.

Örneğin, bu ihtimal, giriş kısmında sözü edilen malzemesi geçmişe ait çeşitli disiplinlerin gelecekçi iç dinamikleriyle tasarımı yakınlaştırması açısından değerli olabilir. *Designing with Video*'nun antropoloji, etnografya gibi saha çalışmaları gerektiren disiplinlerle ortaklaştığı alan (*Design Ethnography*), videonun kullanım biçimiyle ilgilidir. Kısaca, sahadaki veriyi mümkün olduğunca şimdiki zamana taşıma amacındaki bu yaklaşımda, video yaratıcılığı artırabilecek bir imkân olarak geçer (Ylirisku ve Bruum, 2007). Benzer şekilde, Latour'un araştırmacıları sırtını fikir çürütmeye dayamayan analiz biçimleri geliştirmeye yönelik çağrısına Olander'in önerisi de disiplinler arası bu yeni yaklaşım olmuştur. Aynı metinde klasik antropolojinin, Rheinberger'in deneysel-tanımlayıcı disiplinler ayrımına kadar inen sorunlarına değinilirken, Gatt ve Ingold tarafından “*entografya temelli*

antropoloji” yerine önerilen “*tasarım temelli antropoloji*” fikri, bilimsel nesnellik tercih edilir (Olander, 2014, s.3-4). Bu nesnellik meselesinin çalışma açısından önemi açıktır, zira klasik belgesellerin hakikati temsil krizi, nesnellik karşısına konulan farklı bir öznellik anlayışıyla aşılmıştır. Video-denemelerin formu ise bu öznelğin gerçekleşebileceği en uygun formlardan biridir.

İŞLEVSEL KESİŞİM

Video-deneme üretimiyle tasarımın zihinsel süreçleri arasındaki olası kesişim, türe ait yukarıda saptanan kimi ayırt edici unsurlarla ilgilidir. Buluntu malzeme kullanımı, bağlamından koparma, yeniden içeriklendirme, sav niteliği taşıyan metin kullanımı ve bunların bir araya gelmesi demek olan spiral montaj, tasarımda kavramsal yapı aşamasına doğrudan etki edebilecek unsurlardır. Çünkü bu nitelikleriyle herhangi bir video-deneme üzerinde çalışılan konu, ilgili değişkenler, amaç ve fikir üretimini gerektirir; dolayısıyla kavramsal yapı için ihtiyaç duyulan nedensellikleri önceden hazırlayabilir. Ancak bunun için öncelikle söz konusu niteliklerin video-denemelerin ontolojisiyle ilgilerinin belirlenmesi gereklidir.

Video-denemeler görüntü-temsiliyet, arşiv-bellek ve film-yaşam gibi rejimler arası gerilimler üzerinde belirir. Deleuze’ün, iki ciltlik *Cinema* serisinde geleneksel belgesellere özel bir önem göstermemiş olması ile video-denemelerin geleneksel sınıflandırmalara uyumsuzluğu arasında bir ilgi olmalıdır. *Cinema* serisi ile gerçek ve gerçeğin sinemada vücut bulan hali arasındaki örüntüleri ortaya koyan Deleuze, bu iş için Pierce’ın göstergebilimi, Bergson’un bellek yaklaşımı ve Foucault’nun arkeolojisini bir araya getirir (Marks, 2000). Bu dağılım, video-denemelerin özgün bir form olarak konuşulmaya başladıkları dönem ve üzerinde belirledikleri gerilimler açısından tam bir örtüşme sağlar.

Bu örtüşmenin gerçekleştiği alanlardan biri göstergebilimdir. Pierce’ın göstergebiliminde, gösterge gerçeği temsil etmez, onu ima eder ve bu durum video-denemelerin en belirgin özelliklerinden biri olan temsil etmeme ile doğrudan ilgilidir. Bu modelde göstergeler, dile bağlı olmadan, bilişsel süreçler içinde zihinsel varlıklarını sürdürebilirler. Pierce’ın modeli bu yönüyle anlamı dile indirgeyen semantik gelenekten ayrılır. Göstergenin, Pierce tarafından tanımlanmış farklı zihinsel fazları, algı, aksiyon ve etki imge olmak üzere, Bergson’un duyu-motor şemayı takip eden hareket-imge kategorilerini oluşturur (Özdemir, 2015). Bu kategoriler, *Cinema I*’de geliştirilen, klasik sinemanın kullandığı imge taksonomilerine dönüşen temel gösterge türleridir. Hareket-imge/zaman-imge ayrımı, modern sinemayı tanımlamak üzere fevkalade işe yaramakla birlikte, burada düşünme eylemini tanımlamak üzere de kullanılabilir. Pierce’ın perspektifinde “mevcut nesne”, “devingen nesne” olarak zihinsel sürece nüfuz ederken (Merrel, 2000, s.131), bu durumun Deleuze’deki ifadesi, fenomenal olarak karşılaşılan algı-ingenin bilince yerleşerek zihinsel imgeye dönüşmesidir. Bu tarif, elbette düşünmenin bir başka tanımı olarak değerlendirilmelidir.

Çalışma açısından Deleuze'ün fikrini Pierce'ın modelinden veya Bergson'un imge kategorilerinden farklı kılan nokta, kimi sinema ürünlerini hareket-imge/zaman-imge ayrımıyla, düşünmenin doğası ile açıklıyor olmasıdır. Klasik-modern sinema sınıflandırmasında, İkinci Dünya Savaşı sonrasında beliren İtalyan ve Fransız filmlerinde veya klasik belgesellerin hareket-imgesini, Vertov gibi, sinemanın doğuşundan beri sahip olduğu (*generative*) öğelere başvurarak terk eden, zaman-imgelerden oluşan bir sinema! Birçok örneğiyle, anlatının terk edildiği, monologdan diyaloga dönüşebilen, kendi zaman-mekânı dışına açılan böylesi bir sinemaya ait belgesellerinin ayırt edici unsuru, Marks'a göre zaman-ingenin işlevindedir. Algı-imge ile zihin-imge arasındaki sıçramalarla, ara kategorilerdeki imge türleriyle “kaynaşmayan” ve böylece “duyu-motor şemayı sürekli zedeleyen” bir zaman-imge kullanımı söz konusudur (Marks, 2000, s.205).

Video-denemelerin algı-imge ile zaman-ingenin zihinsel kategorisi arasında sıçramalardan oluşan bir form olduğu açıktır. Dolayısıyla, projeler için hazırlanan filmlerde aranacak özellikler, sekansların arasında gerçekleşen bu sıçramalar ve algı-imgeler ile tasarımların biçimsel özellikleri arasındaki ilgede olmalıdır.

Makale filmlerde, sekanslarıyla sıçramalar yaratan döngüsel montaj, kesintisiz akan bir metinle iliklenir. Görünür olanlar ile görünmez olanlar arasındaki bağlamı kuracak olan da bu ilişkidir. Örneğin Deleuze için Grierson'un ve Flaherty'nin belgeselleri, kapalı sistemler olarak gerçek ideali üzerine yapılandırılmış birer “sinematografik kurmaca” üretimdir (Deleuze, 2001, s.149) ve Marks'a göre bir belgesel, algı-imgeden zihinsel zaman-imgeye uzanan süreçteki çatlakları büyütüğü ölçüde gerçekliğe yaklaşır (Marks, 2000). Bu durum, yaşam deneyiminin indirgenemez oluşunu kabulleyerek, Bilginin Arkeolojisi'ni yapılandıran ve Deleuze'ce kuvvetle benimsenen “görmenin ve söylemenin heterojen birliği” ilkesinin (Deleuze, 2013, s.80-81) video-denemelerdeki gerçekleşme hali olarak yorumlanabilir.

Bu biçimsel belirleşle birlikte, içerik açısından ortaya çıkan kaçınılmaz bir özellik de buluntu ya da ikinci el malzemelerin yeniden içeriklendirilerek (*re-contextualization*) kullanılmasıdır. Dolayısıyla, projelerde üretilen filmlerin değerlendirilmesinde zaman-imgelerin sorgulanmasına ek olarak aranacak özellikler, savlardan oluşan bir metin ve buluntu imgelerin bu metinle oluşturduğu döngüsellik olmalıdır. Bu montajın değerinin ise bağlamından koparılarak (*de-contextualization*) yeniden içeriklendirilen malzemelere ve metne bağlı olduğu açıktır.

Daha önce de ifade edildiği gibi, Deleuze'ün bakış açısını besleyen bir diğer kaynak ise Bergson'un bellek yaklaşımıdır. Pierce'ın modeliyle Bergson'un imge kategorileri arasındaki ilişki açık olmakla birlikte hem bu metin, hem de gerçekleştirilen stüdyonun yürütülüş süreçleri açısından oldukça önemli bir ayrım daha mevcuttur. Bu ayrım, Deleuze'de *sanal (virtual)-aktüel* ayrımıyla ifade edilen, *yoğun (intensive)* güçlerin *yaygın (extensive)* uzamdaki belirleşleridir. Bergson'a göre uzamsallaştırılmış zamanda, *khronosta* çalışan bellekle, kendisi süre olan,

geçmiş i imge-anlar olarak kaydeden ve çeşitli amaçlarla şimdide, taze olarak tutan bellek farklıdır (Deleuze, 2010). Bu noktada, günlük bellek olarak adlandırılan belleğin uzamda aktüel olarak algılanabilir olanla iç içe olduğu, saf belleğin ise sezilenle, çağrışımla, düşünle temasta olduğu açıktır.

Video-denemelerde, sekansların aralıklarıyla oluşturulan zaman-imgeler, spiral montajla neden olduğu anımsamalarla, aktüel olarak var olanı tüm yönüyle saran sanal (*virtual*) olasılıklara ulaşan türlü çağrışımlara yol açabilir. Esasen bu durum, çalışmanın temel motivasyonunu oluşturmakla birlikte, değerlendirme sürecindeki ayırmamada soyut ve somut kategorilerinin de temel belirleyicisidir. Buna göre ilk kategori, video-denemeleri oluşturan sanal olasılık kümesi ile bağlantılı zihinsel süreçlerin, ikinci kategori de bu güçlerin uzamda algılanabilir aktüel belirleşlerine karşılık gelir. Bir başka deyişle, soyut kategori tüm değişkenleriyle (*virtual*) kavramsal yapının (*concept*), somut kategori ise kavramsal yapıda var olan fikirlerin tasarım olarak beliren neticelerinin (*actual*) kategorisidir.

Video-denemelerin, işlevsel kesişim unsurları olarak belirlenen buluntu malzeme kullanımı, bağlamından koparma, yeniden içeriklendirme, sav niteliği taşıyan metin kullanımı ve asamblaj mahiyetindeki spiral montaj özelliklerinin oluşturduğu kümülatifin dayandığı kuramsal temelin, Deleuze'de bir araya gelen Bergsoncu bellekle, Pierce modeliyle ve Foucault arkeolojisiyle eşzamanlı ilgileri açıktır.

Video-denemelerde her sekans kendisinden önce gelen sekanslarla birlikte özgün ve dinamik bir bellek inşa eder. Dolayısıyla, bu bellek dâhilinde filmlerde yer alan sekans sayısı (n) faktöriyel kadar sanal ilişki ihtimali söz konusudur ($n!$). Bu durum projeler için üretilen makale filmler için zorunlu ön koşul olmakla birlikte, uygulama aşamasında tasarımların kavramsal yapısını doğrudan etkileyecek somut adımları şöyle oluşturur: Filmlerin hazırlanış aşamasında sağlanan görsel ve sözel içerik spiral montajı oluşturmak üzere matris/tablo halinde dizilir. Tablonun sol sütununda içerik (sekanslar) sıralanırken üst satırında içeriğin ilgili olduğu konu grupları yer alır. Ardından bu satırın altı, her sekans için aktüel (algılanabilir olan-uzamsal) ve sanal (çağrışıma açık-zihinsel) ilişkiler doğrultusunda doldurulur. Bu ilişkilendirme sayesinde, ilk bakışta birbirinden ayrı olan konular arasında, hem takip eden algı-imgeler, hem de sıçramalar yaratan zaman-imgeler aracılığıyla spiral montaj dokunmuş olur.

Bu ilişkilendirme biçimi, konular arasındaki ilişkilerin tümünü kapsayan sanal bir olasılık evreni (*virtuality*) içinde, tasarımcı tarafından oluşturulan bir algoritmanın akışı olarak ifade edilebilir. Meselenin tasarım zemininde işlevsel bir araca dönüşmesi, kavramsal yapı için ihtiyaç duyulan makul neden-sonuç ilişkilerinin tesisine bağlıdır. Değişkenleriyle ele alınan konuların ve belirli bir amaç için üretilen fikirlerin bu matris içinde ortaya çıkması beklenir. Sütunlar, konu-amaç-fikir dizgesi için, projelerde ele alınacak konu dâhilindeki değişkenlerin potansiyelini barındırır. Benzer şekilde, aktüel ve sanal ilişkilerde beliren konu değişkenleri arası ilişkiler, tasarımın amaçlarının ihtimalidir. Bu anda netleşmesi beklenen

kapsamın tamamı “ne” sorusunun karşılığıdır. Fikir ise, amaçların “nasıl” gerçekleştirileceğinin yanıtıdır ve video-denemelerden beklenen proaktif algı-imge/zaman-imge dönüşümlerinin, üretken bir düşünme eyleminin tetikleyicisi olması beklenir.

DEĞERLENDİRME

Değerlendirme, yukarıda açıklanan unsurların üretilen video-denemelerdeki varlıklarını (soyut kategori) ve bu etkilerin sonuç üründeki izlerini (somut kategori) sorgulayarak gerçekleştirilmiştir. Bu değerlendirme kısaca, algı-imge/zaman-imge dönüşümü olarak tarif edilen niteliğin kavramsal yapılandırma için gerekli olan konu-amaç-fikir dizgesini tesis eden nedenselliklere hizmet etmesi olarak ifade edilebilir. Söz konusu dönüşümün kalitesi ise video-denemelerin bağlamından koparma, yeniden içeriklendirme ve sav niteliği taşıyan metin kullanımıyla oluşturulan spiral montaj özelliklerinin kalitelerine bağlıdır.

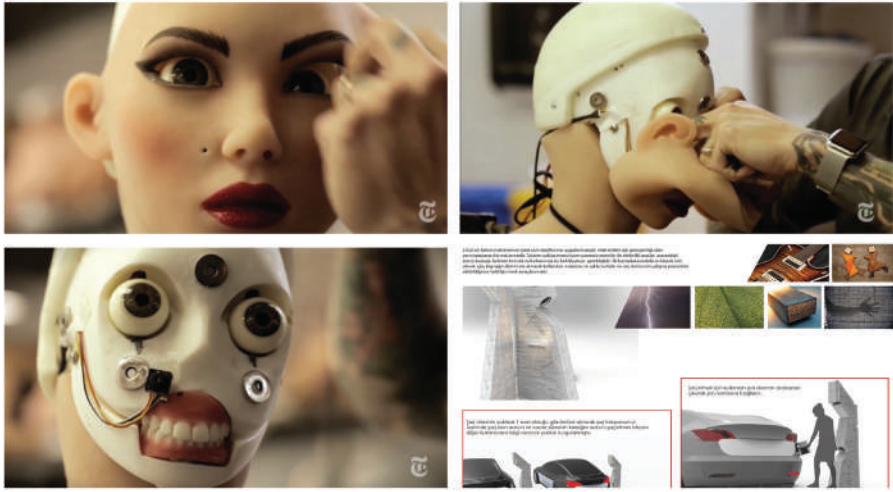
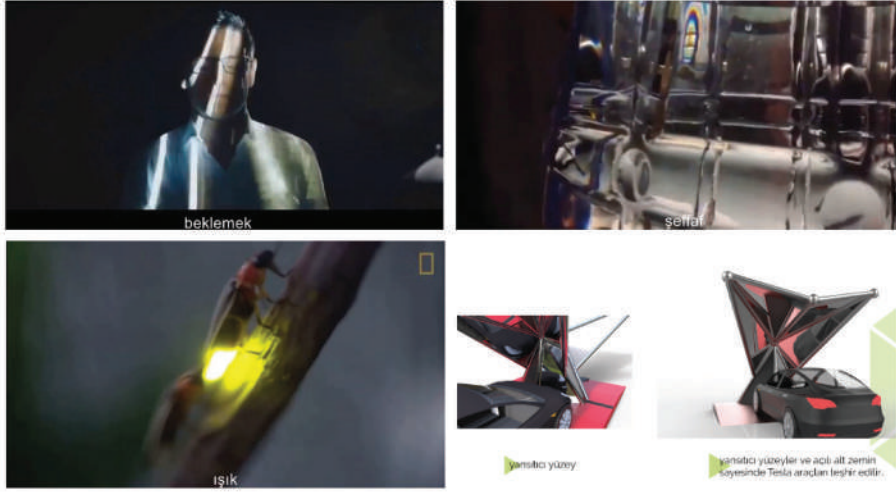
Bu aşamada, stüdyoya katılan öğrenci sayısı (75) ve ortaya konan ürün sayısı (27) nedeniyle, sınırlı sayıda örneğe (beş) yer verilmiştir. Bu örnekler ise değerlendirme jürisinin ardından, kavramsal yapı itibarıyla başarılı bulunan, ancak yaklaşım açısından farklı özellikler gösteren projeler arasında seçilmiştir. Bunun dışında, soyut kategoride (*concept*) 27 grup içinde 14 proje, %80 ve üzeri oranda başarılı bulunmuştur. Seçilen örnekler, filmlerden kimi sekanslar ve proje paftalarından alınan görseller eşliğinde sunulmuştur. Görsellerin sağ alt kısmındaki görüntüler tasarımlara, diğerleri ise filmlere aittir.

Örnek 1:

Proje, *Tesla* için önerdiği şarj sistemini nüfusun yoğun olduğu yerlerde konumlandırır. Elektrikli taşıtların mülkiyetiyle ilgili bir yenilik de içeren projede, otopark işlevi gören düzenlemeler, ihtiyaca göre erişilebilen şarj edilmiş araçları kiralık olarak kamuya sunan bir terminal mahiyetindedir. Filmin içeriği çoğunlukla saydam ve yansıtıcı yapılar, canlılar ve dokulardan oluşur. Etkileşim, bekleme gibi konular ışık, geçirgenlik, enerji, dinamizm, doğadan esin ve hareket içeren unsurlarla birlikte işlenerek, origami örnekleriyle sonlanır. Yeniden içeriklendirmeye rastlanmayan kurgu, spiral montaj özelliği taşımaz. Bununla birlikte tasarım, filmde birer algı imaj olarak beliren yansıtıcı nitelikler taşıyan ve origami geometrilere benzeyen biçimsel özelliklere sahiptir (Resim 1).

Örnek 2:

Bu projedeki temel konu, teknoloji-insan iletişimindeki arayüzün niteliğidir. İçerikte bu arayüze dair kılıf, makyaj ve dokulara yer verilerek bir sorgulama gerçekleştirilir (Resim 2). Bu sorgulama, projenin sahip olması gereken biçimsel özelliklere bir hazırlanış olabilir. Film buluntu görsellerin yeniden içerik kazanması açısından yetersiz olsa da metinle ilerleyen bir montajdan söz edilebilir. Bu döngüsellik yaratan şey, insanın robot mitini tazeleyen farklı sekansların tekrar tekrar beliriyor olmasıdır. Bunun yanı sıra, filmde tüketim toplumunda teknoloji-

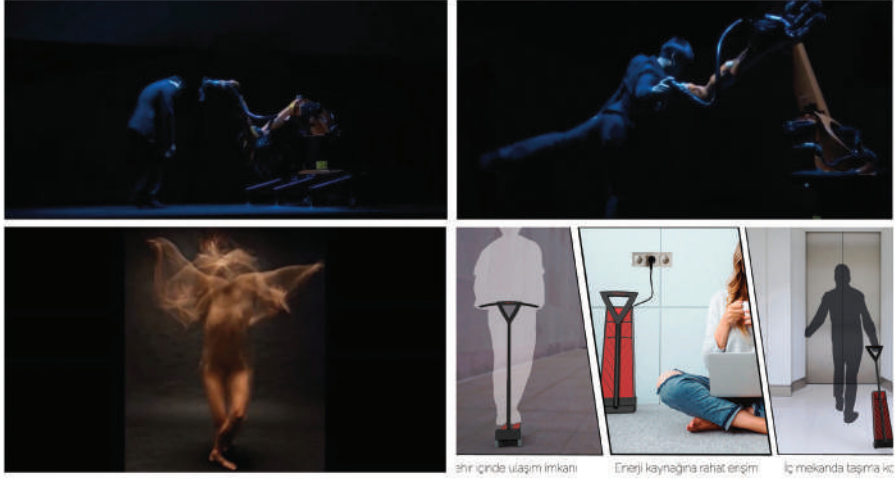


Resim 2. Örnek 2 sekans ve pafta görselleri

nin pazarlanması ile üretimle doğaya verilen zarar bir arada ele alınmış, *Tesla* gibi bir girişimin, çevresel kaygıları vurgulaması gerektiği izlenimi uyandırılmıştır. Tasarım ise yeni kullanılmakta olan yarı saydam beton türevi bir malzeme tercihi ile floral bir soyutlama olarak form kazanmıştır.

Örnek 3:

Bu örnekte teknolojinin eriştiği nokta, insan bedeni ile uyumlu ve eş zamanlı hareket edebilen, bir nevi organ-beden ilişkisi kadar yakın olabilecek maharetiyle



Resim 3. Örnek 3 sekans ve pafta görselleri

öne çıkarılır. Bu amaçla hazırlanmış kimi stok görüntüler, filmin geneline yayılan organik/devingen yapıların uzamda bıraktığı izlerle, kimi sekanslarda beliren makine kinetiği arasında bağlar kurmak üzere tercih edilmişlerdir (Resim 3). Filmde metin kullanılmamakla beraber, görsel içerik döngüsel olarak tekrar eder. Filmdeki düşünsel yapıya egemen olan bakış açısı, analogik benzerliklerle değil ama metafor düzeyinde sonuç üründe de hakimdir. Ürün, filmde yer alan beden-organ ilişkisine yakın kabul edilebilecek bir şekilde işlev değiştirerek *scooter*'a dönüşen bir yedek otomobil bataryası fikriyle tasarlanmıştır.

Örnek 4:

Filmde, yaşam döngüsü ve kent yaşamındaki kesişim noktaları olan kamusal alanların sıralanışının ardından, *Tesla*'nın kurumsal vizyonu ile çeliştiği düşünülen kişisel ürünlerine alternatif, toplu ulaşım duraklarını ele alan bir fikir önerilir. Kalabalıkların bir araya geldiği bu döngüsel kesişim noktaları, hareket enerjisini elektrik enerjisine çeviren (*piezoelectric*) zeminlerden yararlanarak elektrik tüketen toplu ulaşımı destekler. Mimari ölçeğe sığmayan projenin video-deneme aşamasında ise çeşitli canlıların kesişen ayak izlerini ve biyolojik evrimdeki adaptasyon becerilerini içeren sekanslar, algı-imge kategorisi dâhilinde tespit edilebilir.

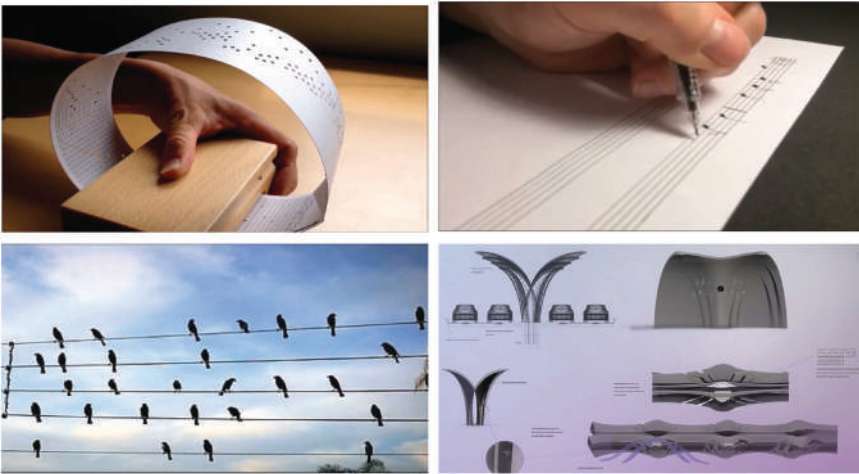
Örnek 5:

Proje, *khronos* insanı için sıkıntılı bir bekleyiş anlamına gelen zorunlu şarj süresini, akustığı kullanarak kendi *aiyonu* yaratan bir tasarımla eğlenceli bir hale dönüştürmeyi amaçlar. Film sekanslarında, doğal olarak ses üreten canlı ve cansız varlıklarla birlikte notalar, larnalar gibi müzikle ilgili sistemler ve enstrümanlar yer alır. Film sekansların yeniden içeriklendirilmesi ve atonal müziğe dair bil-



Resim 4. Örnek 4 sekans ve pafta görselleri

ginin içerikte temsil edilmeden (*nonrepresentative*), filmin kurgusuyla gerçekleştiriliyor olması açısından başarılı bir denemedir. Projede önerilen form ise, temassız şarj teknolojisi kullanarak seyir halindeyken şarj imkânı sağlarken, bu esnada oluşan hava akımlarını atonal bir müziğe dönüştürerek seyri zevkli kılmayı amaçlayan, yol kenarlarında konumlandırılmış modüler bir enstrüman olarak tasarlanmıştır.



Resim 5. Örnek 5 sekans ve pafta görselleri

SONUÇ

“Görme alanı bana her zaman arkeolojik bir kazı sahasıyla karşılaştırılabilir bir şey olarak gelmiştir.”

(Virilio’dan aktaran Crary, 2004, s.13)

Virilio’nun bu sözü, çalışmanın ufkunu yeterince iyi ifade etmektedir. Bununla birlikte, yukarıda yer verilen örnekler dışında genel bir değerlendirme yapmak, çalışma sonrasındaki adımlar için de önemlidir.

Öncelikle olumsuz tecrübelerden söz etmek gerekirse, geleceğe dair bu kurguda, tasarımların fiziksel işlevlerine gösterilen ilginin kurumsal kimlik ve form diline aynı oranda yayılmadığı belirtilmelidir. Bunun stüdyo süreci dışında çeşitli açıklamaları olmakla birlikte, buluntu görsellerin kullanılabilirliği medyada ulaşılabilen “gelecekçi teknolojilere” dair içerik miktarının öğrenciler üzerindeki etkisi tartışılabilir. Stüdyo başlangıcında gerçekleştirilen video-denemelere dair bilgilendirici seminerlere rağmen, başlangıçta arama motorlarından tesadüfen ulaşılan malzemenin derlemelerinden oluşan filmlerin oranı, bunun bir kanıtı olabilir. Bu durumun günümüzde bilgiye ulaşma yollarıyla olan ilgisi açıktır. Dolayısıyla, projenin içeriği tam olarak açıklanmadan önce, film aşamasının belirli bir konuda hazırlık olarak ayrıca tanımlanması değerli bir öneri olabilir.

Bunun dışındaki olumsuz bir husus da çalışmaların genelinde ikinci plana atılan söylem eksikliğidir. Filmlerde hem ifadede hem de ifadelerle sav niteliği kazandıracak mantıksal neden-sonuç devamlılığındaki gedikler kolaylıkla saptanabilir. Bunun tasarımlara, süreçte tutarsızlıklar yaşanmasıyla kaybedilen zaman olarak etki ettiği söylenebilir. Bu durumun bir önceki paragrafla da ilgisi olan bir diğer göstergesi ise, tasarımla kesişen bilgi gruplarının dâhil olduğu sosyoloji, ekonomi, politika vb. gibi büyük kümelerle ait terminoloji eksikliğidir.

Bir diğer olumsuzluk ise stüdyonun zaman planlamasında saptanabilir. Öğrenci/öğretim elemanı oranı eşit kalmak kaydıyla, benzer çalışmaların daha uzun bir sürede gerçekleştirilmesi tavsiye edilmektedir.

Bu olumsuzlukların yanı sıra, çalışmada elde edilen en olumlu netice, algı-imgelerden zaman-imgelere sıçramaların tasarımlarda kimi biçimsel özelliklere olan etkilerinin saptanmış olmasıdır. Yukarıda verilen sınırlı sayıdaki örnekle açıklanmaya çalışılmış olsa da bu dönüşüm fenomenal karşılaşmaların algı-imgelerinin zihinsel süreçlere mental-imgeler olarak yansımaları ve tasarımların, fikirlerin (uygulanma performansları ayrıca tartışılmak üzere) form ve işlev olarak tasarımlarda yer almaları demektir.

Çalışmanın öncelikli amaçları içinde yer almamakla birlikte, bu durumla ilgili sözü edilmesi gereken bir olumlu husus da değerlendirme kategorilerinin ayrıştırılarak öğrencilere ayrıntılı geribildirimde bulunmanın etkileridir. Soyut kavramlardan somut formlara geçişte, işlevsel açıdan bir gereklilik olarak düzenlenen kategorik ayırım, video-deneme üretiminin algoritmik doğasıyla öğrencilerin

problem çözmeye dair idraklerini artırırken, projelerin uygulanma süreçlerine dair diğer sorgulamalara da imkân yaratabilir.

Bu haliyle çalışma, Deleuze'ün sanal/aktüel ayrımıyla ifade edilen (*intensive*) güçlerin (*extensive*) uzamda belirişlerini, tıpkı yıllardır endüstride problem çözümlerinde kullanılan TRIZ veya algoritmik yöntemlerde olduğu gibi, ortaya çıkan çözümün tüm değişkenlerini içeren olasılık kümesinin denetimiyle ilgili bir öneri olarak değerlendirir. Tasarım eğitiminde sıkça karşılaşılan, problem tanımlarında (yaratıcılığa engel olmamak amacıyla) nesne adlarının kullanılmama tercihi, Bergson'un "kelime bir şeye karşılık olunca onu da eşyaya dönüştürür" deyişini hatırlatır (Bergson, 1986, s.211). Oysa, Bergson'un yaratıcı önerisinde durağan varlıklar yerine "akış", süreksizlik yerine "devinim" vardır (Lenoir, 2005, s.176). Başka bir şekilde ifade etmek gerekirse, uzam yerine zaman, ad yerine fiil, varlık yerine oluş... Tasarımcılar için de yaratıcı bir fikir, öncelikle nesnelere adlarının unutulmasına ihtiyaç duyuyor olmalıdır. Örneğin, tasarım stüdyolarda sıklıkla kullanılan durağan görsel düzenlemelerde (*moodboard*) anlamı sabitlenmiş malzemeler, video-denemelerin spiral montajında bağlarını terk ederek, problem çözen bir algoritmanın adımlarına pekâlâ dönüşebilir; bu durağan modeller sinematografik bütünlük (*kinetic moodboard*) halinde kurgulanabilir.

Tasarım, gelecek zamanın arkeolojisidir. Tıpkı arkeoloji için olduğu gibi, sahip olunan tüm malzeme şimdidedir. Geleceği yapılandıracak olan sadece eldeki veri değil, bellekteki malzemeyi doğru algoritmalarla harekete geçiren düşünmenin şematik doğası olmalıdır.

TEŞEKKÜR

Stüdyonun yürütülmesine destek olan mesai arkadaşlarım Sayın Benan Kapucu, Özden Sevgül ve Gizem H. Eren'e teşekkür ederim.

KAYNAKLAR

Alter, N.M. (2003). Memory Essays. U. Biemann (Ed.), *Stuff It: The Video Essay in the Digital Age* içinde (12-23). Zürich: Institute for Theory of Art and Design Zürich.

Baker, U. (2011). *Beyin Ekran*. İstanbul: Birikim Yayınları.

Bergson, H. (1986). *Yaratıcı Tekâmül* (2.Basım). (Ş. Tunç, Çev.). İstanbul: M.E.G.S.B. Devlet Kitapları.

Biemann, U. (2003). The Video Essay in the Digital Age. U. Biemann (Ed.), *Stuff It: The Video Essay in the Digital Age* içinde (8-11). Zürich: Institute for Theory of Art and Design Zürich.

Crary, J. (2004). *Gözlemcinin Teknikleri: On Dokuzuncu Yüzyılda Görme Ve Modernite Üzerine*. (E. Daldeniz, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.

Deleuze, G. (2001). *Cinema 2: The Time-Image*. (H. Tomlinson ve R. Galeta, Çev.). Minneapolis: University of Minnesota Press.

Deleuze, G. (2010). *Bergsonculuk*. (H. Yücefer, Çev.). İstanbul: Otonom Yayıncılık.

- Deleuze, G. (2013). *Foucault* (B. Yalım ve E. Koyuncu, Çev.). İstanbul: Norgunk Yayınları.
- Huber, J. (2003). Video-Essayism: On the Theory-Practice of the Transitional. U. Biemann (Ed.), *Stuff It: The Video Essay in the Digital Age* içinde (92-97). Zürich: Institute for Theory of Art and Design Zürich.
- Lenoir, B. (2005). Bergson: Sanat Bizi “Gerçekliğin Ta Kendisiyle Karşı Karşıya” Bırakır. B. Lenoir (Ed.), (A. Derman, Çev.), *Sanat Yapıtı* içinde. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Lockhart, T. (2008). *Revising the Essay: Intellectual Arenas and Hybrid Forms* (Yayımlanmamış doktora tezi). University of Pittsburgh, Pittsburgh.
- Marks, L.U. (2000). Signs of the Time: Deleuze, Pierce, and the Documentary Image. G. Flaxman (Ed.), *The Brain is the Screen: Deleuze and the Philosophy of Cinema* içinde (193-214). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Merrell, F. (2000). *Change through Signs of Body, Mind and Language*. Illinois: Waveland Press.
- Olander, S. (2014). *Some Aspects and Characteristics of Design Anthropology as a Post-Critical Practice*. 25 Ocak 2018 tarihinde <https://kadm.dk/sites/default/files/sisselolanderdesignanthropologyaspost-criticalpractisereduced.pdf> adresinden erişildi.
- Özdemir, A. (2015). *Bir Düşünce Makinesi: Harun Farocki Sineması ve Video-Deneme Pratiği*. (Yayımlanmamış doktora tezi). Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Pallasmaa, J. (2001). *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*. (M. Wynne-Ellis, Çev.) Helsinki: Building Information Ltd.
- Sukla, A.C. (2000). Introduction. A.C. Sukla (Ed.). *Art and Representation: Contributions to Contemporary Aesthetics* içinde (1-26). Westport: Greenwood Press.
- Warner, C.R. (2011). *Research in the Form of a Spectacle: Godard and the Cinematic Essay*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). University of Pittsburgh, Pittsburgh.
- Ylirisku, S. ve Bruum, J. (2007). *Designing with Video*. London: Springer.