

Subject Area  
Visual Communication  
Design

Year: 2022  
Vol: 8  
Issue: 94  
PP: 380-392

Arrival  
12 November 2021  
Published  
31 January 2022  
Article ID Number  
3824  
Article Serial Number  
17

Doi Number  
<http://dx.doi.org/10.26449/ssj.3824>

#### How to Cite This Article

Dede, E. (2022). "Yeni Medya Teknikleriyle Resmin Ritmi Ve Döngüselligi: Anime Sanatı" International Social Sciences Studies Journal, (e-ISSN:2587-1587) Vol:8, Issue:94; pp:380-392



Social Sciences Studies  
Journal is licensed under a  
Creative Commons  
Attribution-  
NonCommercial 4.0  
International License.

## 1. GİRİŞ

Bu çalışmada, bilgisayar teknolojilerinin sanatın üretim olanaklarına dâhil olmasıyla ortaya çıkan yeni medya sanat türlerinden birisi olan ve henüz terim olarak yaygın olarak bilinmeyen anime sanatına odaklanılmıştır. Anime sanatının tanımının, animasyondan farkının, geleneksel resim sanatındaki ritme kattığı döngüsellığın, zaman ve mekân kavramlarının, teknik çoğaltım ve aura meselesinin ele alındığı çalışma üç ana bölüme ayrıştırılmıştır.

'Yeni Medya Tekniklerinden Önce Resimde Ritim' başlıklı bölümde özellikle soyut sanat döneminden itibaren resim sanatının ritmi ve müzikle olan ilişkisi, Kandinsky ile Paul Klee'nin sanat eserlerinden ve Nazan İpşiroğlu'nun araştırmalarından yararlanılarak ele alınmıştır. John Berger ise resim sanatının sinemada yeniden canlandırılmadan önce 'sessiz ve dingin' olduğunu ileri sürmektedir. 'Resmi Canlandırma' bölümünde Türkiye'de büyük ilgi gören 'Van Gogh Alive' sergisi ile 'Loving Vincent' filmi örneklendirilmiştir. İzleyicinin resmin canlandırılmasına karşı duyduğu ilginin, ressamın resmini yaratım sürecine karşı duyduğu merakı karşılama hissinde kaynaklandığı düşünülmektedir. John Berger'in ressamın yaratım süreci ile sinema yönetmeninin yeniden canlandırmadaki etkisi arasındaki farklılıklara dair görüşleri bu bölümde yer almaktadır. Hem ressam hem de sinema yönetmeni rolünü üstlenen Lotte Reiniger'in gölge oyununu anımsatan çizerek ve siluet şeklinde keserek ışıklı bir kasa üzerindeki ilk uzun metrajlı animasyon filmine bu bölümde yer verilmiştir.

'Yeni Medya Teknikleri ve Anime Sanatı' bölümünde bilgisayar teknolojileriyle günümüz sanatını etkisi altına alan yeni medya sanatı kapsamında değerlendirilen anime sanatının tanımı yapılmakta ve animasyonla arasındaki

## Yeni Medya Teknikleriyle Resmin Ritmi Ve Döngüselligi: Anime Sanatı

### Rhythm And Cyclicity Of The Painting With New Media Techniques: Anime Art

Ebru DEDE<sup>1</sup> 

<sup>1</sup> Dr.Öğr.Üyesi, Maltepe Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, İstanbul, Türkiye

#### ÖZET

Bu çalışma resim sanatındaki ritmin ve döngüsellüğün gelişimini izlemek açısından, soyut resmin müzikle olan ilişkisine, bilgisayar ve sinema teknikleriyle resmin canlandırılmasına ve yeni medya sanatı kapsamındaki anime sanatına odaklanmaktadır. Anime sanatı, sanatçının hayal gücüne dayanan, felsefe ve sosyoloji odaklı, zaman ve mekânın alternatif algısal boyutlarını gösteren, post-hümanist söylemleri sınırsız olasılıklarla temsil eden bir sanat disiplini olarak animasyondan farklıdır. Anime sanatında görüntüye eklenen ses, görüntünün anlamını vurgulamakta veya tamamen zıt bir efektle ironi yaratmaktadır. Canlandırma teknikleriyle üretilen örnek sanat eserleri, bize zamanın bellekle ilişkili ve tek yönde hareket etmeyen farklı bölümlerini göstermektedir. Anime sanatı loop tekniğiyle döngüsellğe sahiptir. Zaman çizelgesinin parçalanabilmesi, değiştirilebilmesi ve yabancılaşma yaratmasıyla, anime sanatı postmodern dönemdeki zaman algısının parçalanmasını göstermektedir. Sanatçılar açısından, uluslararası sergilere katılmak pratikleştiklerinden rekabet ortamı artmakta ve öne çıkabilmek için daha kaliteli işler üretmek gerekmektedir. Nesnesizleştirmeye ve aura meselesine dair tartışmalara rağmen, anime sanatı üretebilmek için el becerisine, hayal gücüne, teknik deneyime ve büyük emeğe ihtiyaç bulunmaktadır. Her bir anime sanat eseri benzersiz olma özelliğine sahiptir.

**Anahtar Kelimeler:** Yeni medya, Anime sanatı, Resim, Ritim, Döngüsellik, Zaman.

#### ABSTRACT

In order to follow the development of the rhythm and cyclicity in the art of painting, this study focuses on the relationship of abstract painting with music, the animation of painting with computer and cinema techniques, and anime art, which is considered within the scope of new media art. Anime art is different from animation as an art discipline focused on philosophy and sociology based on the imagination of the artist, showing alternative perceptual dimensions of time and space, and representing post-humanist discourses with unlimited possibilities. The sound added to the image in anime art, emphasizes the meaning of the image or creates irony with a completely contrasting effect. The exemplified works of art produced by animating techniques show us different parts of time that are related to memory and do not move in one direction. Anime art has circularity with the loop technique. Anime art shows the fragmentation of the time perception in the postmodern period, as the timeline can be fragmented, changed and created alienation. From the point of view of the artists, due to the practicality of participating in international exhibitions, the competitive environment increases and it is necessary to produce more qualified works in order to stand out. Despite the debates about de-objectification and the aura issue, manual dexterity, imagination, technical experience and great labor are needed to produce anime art. Despite the debates of de-objectification and the matter of aura, for producing anime art, manual dexterity, imagination, technical experience and great labor are needed. Each anime artwork has the distinction of being unique.

**Key Words:** New media, Anime art, Painting, Rhythm, Cyclicity, Time.

farklılıklar açıklanmaktadır. Yamamura Koji'nin 'Bir Çocuğun Metafizigi' adlı anime çalışması bu bölümde örneklendirilmiştir. Bu bölüm aynı zamanda iki alt başlığı kapsamaktadır:

'Anime Sanatında Zaman ve Döngüsellik' bölümünde zamanın parçalanması, tek yönlü ilerlemeyişi, geçmişten kopuk bir şimdiye işaret edişine örnek olarak William Kentridge'in 'Acı ve Sempatı – Ana Şikâyetin Geçmişi' başlıklı çalışması incelemektedir. Kato Kunio'nun 'Küçük Küplerden Ev' başlıklı anime çalışması ise tamamen hayal ürünü bir zaman mekân boyutuna örnek teşkil etmektedir. Necla Rüzgar'ın 'Battaniye' isimli anime çalışmasındaki döngüsellik, zamanın durdurulamaz akışına karşı algısal ve tepkisel etkiler yaratacak niteliktedir.

'Yeni Medya Teknikleri Bağlamında Anime Sanatının Değerlendirilmesi' bölümünde, günümüz yeni medya teknikleriyle ilgili ortaya atılan tartışmalarda öne çıkan teknik çoğaltım ve aura meselesi konu alınmıştır.

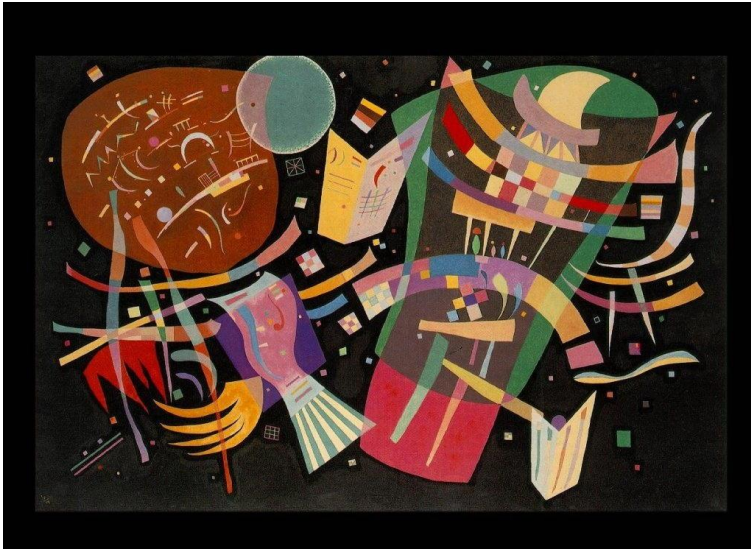
## 2. YENİ MEDYA TEKNİKLERİNDEN ÖNCE RESİMDE RİTİM

Ritim denildiğinde sanat disiplinleri arasında ilk sırada yer alacak olan sanat alanı müziktir. Bununla birlikte temel sanat ve tasarım prensiplerinde çizgilerin, formların ve renklerin birbirleri arasında kurdukları ilişki, yakınlık-uzaklık, bütünlük, vurgu ve kontrast gibi unsurlar ritmi yaratmakta ve gözün algısı bakımından tüm plastik sanat eserlerinde ve tasarımda bu ritim duygusunun yaratılması beklenmektedir. Estetik ölçütlerin temelini oluşturan doğanın bizzat kendisinde de ritim bulunmaktadır (Özkartal, 2009, s.69). Dolayısıyla yeni medya kapsamında değerlendirilen bilgisayar teknolojileriyle hareketlendirilerek video formatına dönüştürülme evresinden önce de gerek sanatçılar gerekse sanat kuramcıları tarafından resim sanatındaki ritme yoğunlaşan sanatsal ve akademik çalışmalar yapılmıştır. Örneğin Picasso kendi resimlerindeki eylemden ve değişimden şu şekilde bahsetmiştir:

Çoğu insanın anlamadığı, benim birçok biçim bozmalarımdaki giz şudur: Resimlerimdeki çizgiler arasında karşılıklı bir etki, karşılıklı bir eylem vardır. Bir çizgi diğerini çeker ve çekimin en yüksek olduğu noktada çizgiler çekici noktaya doğru eğilir ve böylece biçim değişir (Lieberman'dan aktaran Ashton, 2001, s.50).

Renklerin ve formların ruhsal etkilerini araştıran Kandinsky, her bir rengin ve formun yarattığı ruhsal armoniyi anlatmıştır. Kandinsky, örnek olarak kırmızıyı trompetin uzayan tiz sesine benzetmektedir (2005, s.76). Resmi müzikle ilişkilendiren Kandinsky, bunu şu sözleriyle açıklamıştır: "Renk klavye, gözler tokmaklar, ruh çok telli piyanodur. Sanatçıysa, çalan ellerdir. Ruhta titreşimler yaratmak üzere tuşlara dokunur" (2005, s.79). Konunun tarihsel sürecini araştıran İpşiroğlu'nun aktardığı üzere, resim ile müzik arasındaki ilişki 1910 yılından itibaren daha derin biçimde ele alınmaya başlamıştır. İpşiroğlu'na göre, Kandinsky'nin çalışmalarının yanı sıra, Kübizm, Soyut Sanat ve Fütürizm akımları resimdeki ritmi ve müzikle olan ilişkisini güçlendiren örnek eserleri kapsamaktadır (2017, s.47). Kübizm akımında görüntülerin boyutlarının parçalanarak kolaj mantığında yeniden bütünleştirilmesi, soyut sanatta renk ve formlarla ritim duygusu arayışı ve fütürizmin hareketi öncelmesi resim sanatındaki ritmik algıyı hissettirmektedir. Bununla birlikte müziğin ritmi ile bağ kuran resimler bu alanda daha fazla öne çıkmaktadır.

Müzik ile resmin ilişkisi üzerinde çalışan Önal, renkleri notalara benzetmekte ve bunların bir araya gelerek kompozisyon oluşturduklarını ifade etmektedir (2018, s.102). Müzikle ilişkilendirilen kompozisyondaki bütünsellik İpşiroğlu'nun da belirttiği gibi, sineztezi terimiyle ifade edilmektedir. Renklerin ve formların birbirleriyle kurdukları ilişki duyuları etkilemekte ve bunların bütünleşmesi kompozisyonu oluşturmaktadır. Sineztezi de benzer bir şekilde tanımlanmaktadır. Gözün gördüğü renklerdeki armoninin, kulağın duyduğu seslerdeki ritim gibi algılanması sinezteziyi açıklamaktadır. Duyuların birbirleriyle olan ilişkisinden eskiçağlarda da söz edilmesine karşın, bunun kuramsallaştırılmasıyla ilgili deneyler yeniçağ döneminde yapılmaya başlanmış ve 20.yüzyılda da sürdürülmüştür. Günümüzde kanıtlanan duyuların birliği ve sineztezi kavramı ile ilgili yapılan çeşitli deneylerdeki görüşler zamanında fantezi ya da bireysel algı olarak değerlendirilmiştir (İpşiroğlu, 2017, s.48-49). Zilcer, müzikal analogideki melodiler ile renklerle oluşturulan derinlik ve boyutlar arasında benzerliği araştırmış ve bunların besteciye sineztezik deneyimler yaşattığını aktarmıştır. 20.yüzyılda etkili olan soyut sanat ile müzikal analogi ilişkisinden söz eden Zilcer, araştırmalarını Kandinsky'nin çalışmalarına da dayandırmaktadır. Kandinsky'nin 'İzlenim', 'Kompozisyon', 'Doğaçlama' başlıklı soyut resimlerinde geometrik formlar yerine müzikte olduğu gibi disonanslarla ritim sağlamaya yoğunlaştığını örnek olarak göstermiştir. Çok sesli kompozisyonlar olarak değerlendirilen Kandinsky'nin bu resimlerinde oluşturduğu kompozisyon senfoni olarak tanımlanmıştır (Zilcer'den aktaran Önal, 2018, s.103).



Şekil 1. Kandinsky, 1939, Kompozisyon N.10/Composizione n.10. Sette Muse. Erişim: 29.03.2021. [https://www.settemuse.it/pittori\\_scultori\\_europei/vassily\\_kandinsky\\_opere.htm](https://www.settemuse.it/pittori_scultori_europei/vassily_kandinsky_opere.htm)

Kandinsky'nin siyahın derinliği içinde ön plana çıkan sarı, kırmızı ve turuncu renkli formlarla geriye doğru giden mavi, yeşil ve mor rengin tonları resimde canlı bir atmosfer yaratmaktadır (Şekil 1). Işıklar eşliğinde sahnede kurulu bir orkestranın yarattığı ritim ve coşku, soyut formlarla aktarılmıştır. Resim izlendikçe müzik devam etmektedir.



Şekil 2. Paul Klee, 1925, Engin/Vast. ZPK Org. Erişim: 29.03.2021. <https://www.zpk.org/en/music-literature-theatreprogramme/calendar/62-paul-klee--7.html>

9 Eylül 2006 ile 2 Ocak 2007 tarihleri arasında İsviçre'nin Bern şehrinde Zentrum Paul Klee Organizasyonu tarafından düzenlenen 'Paul Klee. Melodi ve Ritim' başlıklı sergisinde hem müzisyen hem ressam olan sanatçının müzelerde ve özel koleksiyonlarda yer alan eserleri bir araya getirilmiştir. Sanatçının resimlerinde çizgiler ve yönler aracılığıyla müzikteki iki vuruşlu, üç vuruşlu ve altı vuruşlu analogiler izlenmektedir. Mozart, Verdini ve Rossini operalarından ve müzik enstrümanlarından esinlenen Paul Klee, bunların renklerle olan ilişkilerini tuvallerinde kurgulamıştır (Zentrum Paul Klee Org.).

Paul Klee, müziğin diliyle harmanladığı soyut resimlerinde öze ulaşmaya ve saflığı betimlemeye çalışmıştır (Satır ve Kayserili, 2013, s. 77). Sanatçı bu öz arayışında zaman ve mekân sınırlarını aşmak istemiş, ilham kaynağını genişleterek başka ülkelere yaptığı ziyaretleriyle sanatında evrensel olmaya önem göstermiş ve yaratmaya çalıştığı renk armonilerinde tüm zamanlara hitap etmek istemiştir (Satır ve Kayserili, 2013, s. 88).

John Berger ise, geleneksel resimlerin yeniden canlandırılması konusunu ele aldığı Görme Biçimleri kitabında, özgün resim sanatını 'sessiz ve dingin' olarak nitelendirmektedir. Bununla birlikte ressamın resmi yaparken izlediği yolun ve fırça darbeleriyle yarattığı ritmin canlılığını da belirtmektedir. Ayrıca resimlerin yapıma aşamasındaki zamanı sonsuz olarak nitelendirmektedir, zira resmin yapıldığı an ile izlendiği an arasındaki zaman farkı kapatılmış gibidir. Ancak John Berger, özgün resimlerin kendileri ile bunların sinema ya da bilgisayar teknolojileriyle yeniden canlandırılması arasındaki algı farklılıklarına vurgu yapmaktadır (2002, s.31).

### 3. RESMİ CANLANDIRMA

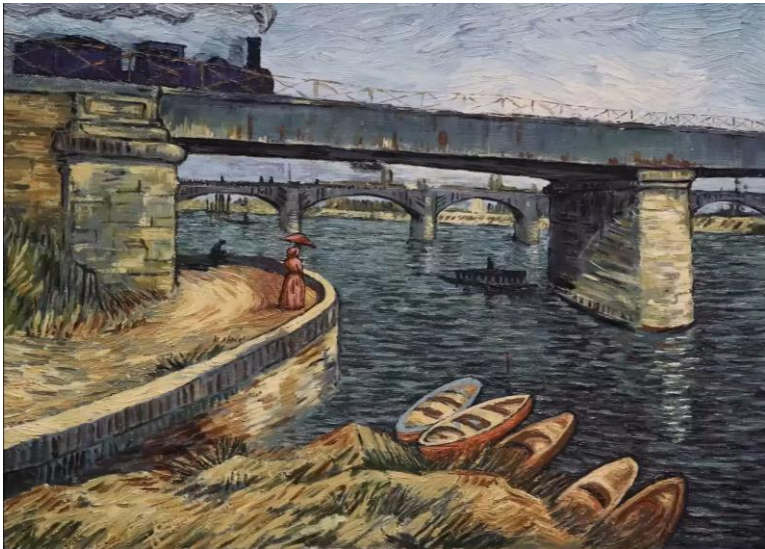
Sanat tarihindeki resimlerin son dönemde yeni teknolojiler aracılığıyla ve ekip iş birliği ile canlandırılarak gerçekleştirildiği sergiler ve sinema filmleri olmuştur. Uluslararası alanda gerçekleştirilen ‘Van Gogh Alive’ sergisi ile ‘Loving Vincent’ filmi Türkiye’de de izleyiciyle buluşturulmuş ve büyük ilgi görmüştür.



Şekil 3. ‘Van Gogh Alive/Canlanıyor’ Sergisinden Bir Kare, 2012. Starry Night/Yıldızlı Gece Resminin Yeniden Canlandırılması, Orijinali 1889. Arkitekt. Erişim: 29.03.2021. <https://www.gzt.com/arkitekt/sanatseverlere-essiz-bir-gorsel-solen-van-gogh-dijital-sergisi-3549799>

Van Gogh’un resimlerinin görüntü ve ses prodüksiyonu ile projeksiyonla mekâna yansıtılarak gerçekleştirilen ‘Van Gogh Hayatta/Canlanıyor’ dijital sergisi (Şekil 3), dünyanın çeşitli ülkelerinde gösterilmiştir. İstanbul ve Ankara’da 2012 yılında Abdi İbrahim Sosyal Sorumluluk Projeleri kapsamında tekrarlanmıştır (Soytürk, Arkitekt, 2020).

Resim sanatı hem sanatçı açısından yaratım aşamasında hem de izleyici açısından algılama aşamasında çeşitli süreçler içermektedir. Sanatçının yaratım süreci, onun dünyayı algılayışı ve bunu bilinci ile bilinçaltı arasında kurduğu köprü aracılığıyla kendi öznelliğinde özümseyişi ile gerçekleşmektedir. İzleyici için sanatçının bu yaratım süreci her zaman merak konusu olmuştur. İzleyici iki boyutlu, hareketsiz ve sessiz bir yüzeyi izlerken gerek formların gerekse renklerin oluşturduğu ritim aracılığıyla resmin içinde göz gezdirirken onun aynı zamanda sesini duymaya çalışmaktadır. Günümüz yeni medya teknikleriyle canlandırılan resim belki de sanatçının yaratım sürecini daha iyi açıklayacağına dair bir beklenti oluşturduğundan izleyiciye daha çekici geldiği düşünülebilir. Sanat tarihi açısından ise disiplinler arası çağdaş sanat ortamında ritim ve ses eşliğinde resmin yeniden doğuşundan ya da dönüşümünden söz edilebilir.



Şekil 4. Loving Vincent filminden bir kare, 2017. Tarihi Sanat. Erişim: 29.03.2021. <https://www.tarihlisanat.com/loving-vincent/>

‘Loving Vincent’ filminde Van Gogh’un ünlü tabloları 125 ressam tarafından yağlı boya tekniği ile 65.000 adet imaja dönüştürülerek sinemada yeniden canlandırılmıştır (Şekil 4). Tarihteki ilk yağlı boya ile yapılan sinema filmi olarak değerlendirilen bu çalışma Dorota Kobiela ve Hugh Welchman yönetmenliğinde 7 yıl sürmüştür (Unlimited, 2018).

John Berger'a göre resimler filme dönüştürülerek yeniden canlandırıldığında sinema yönetmeninin kurguladığı bir zamansallık boyutu kazanmaktadır (2002, s.26). Resim izleyicisinin renkler, çizgiler ve formlar eşliğinde sezdiği ritim duygusu ile sinema seyircisinin algıladığı ritim duygusu arasındaki farklılık kaçınılmaz olacaktır.

Animasyon sanatında ise sanatçı hem ressam hem de sinema yönetmeni rolü üstlenmektedir.

Resmin sinema yöntemiyle yeniden canlandırılması (canlandırma sineması) bir animasyon türüdür. Animasyonun ilk uygulayıcılarından birisi olan Norman Mc Laren, animasyonu hareketli resim olarak tanımlamaktan ziyade resimlerin hareketi olarak tanımlamıştır (Şenler, 2005, s.100).



Şekil 5. Lotte Reiniger, 1970. 'Lotte Reiniger'in Sanatı-Kasalardan/The Art of Lotte Reiniger - From The Vaults'. Youtube. Erişim Tarihi: 01.04.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=q-TJvNBO1fw>

Lotte Reiniger ise, silüet şeklindeki çizimlerini keserek ayrı ayrı katmanlarda ışıklı bir kasa üzerine yerleştirmiş ve her bir kare için el yordamıyla değişimi sağlamıştır. Yukarıdaki video linkinde Lotte Reiniger'in çalışma yöntemi gösterilmektedir (Şekil 5). Gölge oyunu izlenimini veren bu silüet görüntülerle gerçekleştirdiği 'Prens Achmed'in Maceraları/The Adventures of Prince Achmed' adlı çalışmasını 1926'da tamamlamıştır. Reiniger'in bu çalışması, sinema tarihinin ilk en uzun animasyon filmi olarak görülmektedir (Akgül, 2019, s.82).

Bilgisayar teknolojileri geliştikçe, animasyon filmleri ayrı bir alan olarak sektörde yerini bulmuş, sanat da bu gelişmelerden etkilenmiştir. Sanatta kavramın öncelikli oluşu, disiplinler arası sürecin yaygınlaşması, düşünceyi anlatabilecek en iyi mecranın seçilmek istenmesi ve bilgisayarın hayatımızın vazgeçilmez bir parçası olması gibi sebeplerle kalemle ve fırça darbeleri ile başlayan sanatsal üretim süreçleri klavyenin tuşlarıyla desteklenmeye başlamıştır.

#### 4. YENİ MEDYA TEKNİKLERİ VE ANİME SANATI

Resmin yeni medya teknikleriyle hareketlendirilmesiyle video sanatında olduğu gibi çeşitli kareler oluşmakta, söz konusu kareler de nihai bir sonuç gibi algılanmamaktadır. Böylece artık tamamlanmış sanat eserinin yerini alan süreç sanatı, sadece sanatçıyı ve izleyiciyi değil aynı zamanda temsil formlarını da etkilemiştir (Machiko, 2010, s.17). Sanatçı da izleyici de sonuçtan ziyade sürece odaklanmakta ve bu süreç sanatçı, sanat eseri ve izleyen arasında farklı zamansal boyutlarda birer iletişim köprüsü oluşturmakta ve etkileşimi artırmaktadır (Seylan ve Güney, 2016, s.98). Farklı zaman boyutlarındaki bu yeni iletişim formu "eş zamansız" ya da "asenكرون" olarak tanımlanmakta ve yeni medyanın kavramsal özelliklerinden birisi olarak değerlendirilmektedir (Rogers'den aktaran Winegard, 2019, s.57).

Geleneksel resim sanatının çağdaş bilgisayar teknolojileri ile melezleşerek oluşturduğu bu anlatım biçimlerinin isimlendirilmesi, günümüz disiplinler arası sanat ortamında kategorileştirilme riskine neden olmaktadır. Yeni medya sanatı ile dijital sanatı teknik açıdan ayırt etmek güçleşmekte, fakat bunlar kavramsal sanatın bir devamı olarak ve aynı zamanda çağdaş sanat ya da postmodern sanat kapsamında değerlendirilebilmektedir. Resmin ve bilgisayar teknolojilerinin birlikteliğiyle üretilen anime sanatı, yeni medya sanatı çerçevesinde ele alınabilmektedir. Anime ile animasyon birbirlerine benzer gibi görülmele birlikte, aralarındaki farklılıklar çeşitli çalışmalarda ortaya konmuştur.

Anime, animasyondan farklı olarak her yaş kitesine hitap etmekte ve hareketleri çizmek yerine çizimleri hareketlendirerek animasyondan daha sınırlı görüntü sayısı içermektedir (Alicenap, 2014, s.41). Aştan ölüme ve ölüm sonrasına değin sınırsız konu seçenekleri olan animeler, animasyonlar gibi sadece çocuklara yönelik olmamakta ve aynı zamanda teknik açıdan animasyonlar kadar hızlı olmamaktadır (Alicenap, 2014, s.43). Animelerin konusu kadar mekânı da gerçekle sınırlı olmayan hayal ürünleri içerebilmektedir. Animedeki zaman

kavramı da günlük hayatta sezibildiğimiz ötesinde olabilmektedir (Karaman, 2019, s.1-2). Böylece sanatçının hayal gücüne dayalı olabilen ve farklı felsefi temalar içerebilen animeler, animasyonlardan daha özgün ve benzersiz olmaktadır (Karaman, 2019, s.32). Japon kültüründen doğan anime sanatı, günümüzde artık evrensel özelliklere sahiptir. Günümüz anime sanatı ütöpk veya distöpk olabileceği gibi bu yöntemle kültür, kimlik, küreselleşme gibi konularda sosyolojik eleştiriler de yapılabilmektedir (Özdemir, 2020, s.20). Anime tekniği ile hayal ürünü imgeler yaratılabilirken kimliğin anlatımında beden formları da değişime uğratılmakta ve robot-insan, hibrit beden ve siborg gibi günümüz post hümanist söylemlerinin de temsili olabilmektedir (Özdemir, 2020, s.25). Anime sanatında, zihinsel yaratım süreçlerinin canlandırılması da söz konusudur. İnsanın hayal gücünün sözlü olarak aktarılmasının yeterli olmayacağı durumlarda görsel anlatım yöntemi olarak anime sanatı tercih edilebilmektedir.



Şekil 6. Yamamura Koji, 2008. A Child's Metaphysics/Bir Çocuğun Metafizizi. Vimeo. Erişim: 31.03.2021. <https://vimeo.com/56478536>

Yamamura Koji'nin 12.Japonya Medya Sanatları Festivali'nin animasyon kategorisinde izlenen 5'08"lik çalışmasında (Şekil 6), küçük bir çocuğu andıran imgenin hem kendisini hem de dünyayı düşünsel, sezgisel ve dokunsal algılama boyutlarının metafiziksel olarak değişkenliği izlenmektedir. Görüntülerin başkalaşım süreçleri, çocuğun dünyaya bakış açısıyla bizim bir çocuğun dünyasını anlamaya çalışmamız arasında sezgisel olarak gidip gelmemizi sağlamaktadır. Dünyaya karşı tamamen deneysel tepkiler veren çocuğun bazen kendisini nasıl sınırlandırılmış hissettiğini bazen de dış dünyaya açılmak için kendisine nasıl yeni açılımlar yarattığını görmekteyiz.

Koji'nin anime sanatında çocuğun kafasından üreyen bir bitki ile hibrit bedene işaret ettiği görülmektedir. Sadece başka organizmalarla değil aynı zamanda farklı nesnelere de bedende yeni uzuvlar oluşmaktadır. Çalışmada Leonardo da Vinci'nin altın orana sahip insan formunun deformasyon aşamaları gösterilmektedir. Bedenin bir kopyalama cihazına dönüşmesine şahit olunmaktadır.

Koji'nin 'Bir Çocuğun Metafizizi' adlı bu anime çalışmasında hem felsefi hem de mizahi bir yaklaşım bulunmaktadır.

Walter Benjamin, ressam ile kameraman arasında yaptığı karşılaştırmada 'bütünsellik/parçalara ayırma' ve 'mesafe kurma/içinde olma' gibi bazı farklılıklar ortaya koymuştur (2009, s.69). Anime sanatında ise ressam ile kameraman aynı kişidir. Sanatçı resmindeki ritmi ve döngüsellik planlayarak çizimlerini gerçekleştirmektedir. Böylece eserin hem parçalara ayırma hem bütünleştirme işlemlerini üstlenmektedir. Bazen bir ekip çalışmasına dayanan anime sanatı örneklerinde de bütünsel kurgu söz konusudur. Anime sanatının tamamen kendisine özgü bir çalışma süreci bulunmaktadır. Bu süreç projeden projeye ve sanatçıdan sanatçıya değişim gösterebilir. Nitekim teknolojik gelişmelerin kazandığı ivme ile bu değişimin sürekliliği kaçınılmazdır.

Yeni medya sanatı da çeşitli formlardan ve renklerden oluşan imajların, metinlerin ve seslerin bilgisayar ortamında bir araya getirilerek ya da farklı parçalara ayrılarak oluşturulduğu ve bildiğimiz gerçeklikten farklı zaman ve mekân kurgusu olarak tanımlanmaktadır (Manovich'ten aktaran Tokdil, 2018, s.168-169). Yeni medya teknikleriyle birlikte sanat alanında ve görsel kültür kuramlarında melezlik, zamanın farklı uzamları ve bilinmeyen hayali mekânlar söz konusu olmakta ve yaratıcılığın olanakları genişlemektedir (Merdeşe, 2017, s.57). Şahiner, zamana ve mekâna dair bu farklı uzamları 'alternatif' olarak nitelendirmekte, aynı zamanda yeni iletişim modellerinin üreticisi olarak görmektedir (2015, s.125).

Bozkurt, yeni medya sanatındaki bu yaratıcı ifade olanaklarının üst-gerçekliğin kurgulanışı ile kültür alanlarındaki farklı zaman ve mekân olasılıklarına ulaşmak anlamına geldiğini ifade etmektedir (2017, s.260). Sanatçının yaratım sürecine hizmet eden artık sadece formlar değil, aynı zamanda uzayın içinden çeşitli kesitlerin alındığı kadrajlardır.

Bu kadrajlar daha esnek ve soyut biçimlerde bir araya getirilerek sınırsız olasılıklarda sunulabilmektedir (Bozkurt, 2017, s.261).

Şahiner, bilgisayar teknikleri kapsamındaki karmaşık ve farklı düzenekler sanatçının duyarlılığının yansıtılması sağlayan birer aracı niteliğindedir (2015, s.86). Toksöz'ün de belirttiği gibi, yeni medya sanatı görüntülerin farklılaşmasını sağlayan teknolojik uygulamalardan ibaret olmayıp, sosyal ve kültürel sorunların ele alınarak izleyicinin bu meselelere farklı zaman ve uzam boyutlarında bakmasını sağlayan disiplinler arası çalışmaların bütünüdür. Yeni medya sanatı, izleyici ile etkileşimli olarak iletişim kurulmasını sağlamaktadır. Bu etkileşimle çağdaş topluma dair problemlerin kışkırtıcı deneyimlerini yaşatmakta ve farklı algı kapılarının açılmasını sağlamaktadır (Toksöz, 2008, s.192). Yeni medya sanatındaki disiplinler arası yaklaşım farklı katmanların iç içe harmanlanmasıyla bir dizi anlamlar zincirine işaret etmeyi içermektedir. Bu anlamlar zinciri bir süreç içerisinde izlenmekte ve sezilmektedir.

İzleyici analizi açısından da yeni medya sanatı kapsamındaki bu çok disiplinli ve çeşitli katmanlar içeren melez ve bütünleşik çalışmalara yine disiplinler arası bakış açısıyla yaklaşmak gerekmektedir (Kaya, 2017, s.178). Bu katmanlar görsel ve işitsel öğelerin harmanlanmasıyla bütünleşmektedir.

Hal Foster'a göre, 1980'li yıllardan itibaren giderek yoğunlaşan postmodern sanat üretimlerinde kavramsal olarak çeşitli toplumsal sorunların ele alınabilmesi amacıyla sanatçılar kurgusal görüntü manipülasyonlarına başvurumaktadırlar (Antmen, 2008, s.277).

Resmin hareketlendirilmesi ile oluşturulan video formatındaki kayıtlara eklenen sesler, görüntünün anlamına eklenen ve onu güçlendiren bir etkiye sahiptir (Sözen, 2015, s.218). Bu ses, görüntünün anlamıyla paralellik oluşturabileceği gibi ona zıt veya tamamen farklı bir boyutta kavramsal bir özellikte olabilir.

Yeni medya sanatı kapsamındaki farklı görsel ve işitsel ifade biçimleri, yeni sunum yöntemlerinin araştırılmasını sağlamış ve izleyicide yeni algı boyutları oluşturmuştur. Yeni medya sanatının sadece teknik bir olgu olarak değil teorik alt yapısı ve anlamsal niteliği bakımlarından da ele alınması gerekmektedir (Yıldırım, 2010, s.62).

Kavramsal odaklı yeni medya çalışmaları farklı zaman, uzam ve mekânlarına ait görüntü ve ses katmanlarıyla görsel, işitsel ve zihinsel algıların sınırlarını genişletmektedir. Bu kapsamda ele alınan anime sanatının 'loop' tekniği ile yarattığı döngüsellik ve zamanın farklı parçalanışları ile boyutlarını gösteriyor olması en dikkat çekici özelliklerindedir. Böylece anime sanatı, zaman kavramıyla ilişkilendirilmekte ve günümüz araştırmalarının odak noktası haline gelmektedir.

#### 4.1.Anime Sanatında Zaman ve Döngüsellik

Hegel'in sanat felsefesi Ide'nin ideal biçimde cisimleşmesine dayanmaktaydı. Ide'nin bunu gerçekleştirmesindeki düşünce Hegel'de Kant'ınkinden biraz farklılık içermektedir. Kant'ta Ide üç zamanlı bir süreçten geçmektedir. Diyalektik düşünceyi benimseyen Kant'a göre, sanatın önce kendini bir tez olarak gerçekleştirmesi, sonra kendisine antitez oluşturması ve üçüncü aşamada sentez yaratması gerekmektedir. Hegel felsefesinde ise, sanatın estetiği sonsuzlukla ilişkilendirilmiştir. Zamanda artık bölünme bulunmamakta, bütünsellikten söz edilmektedir (Hegel'den aktaran Bozkurt, 2004, s.143-144).

Walter Benjamin'e göre auraya sahip geleneksel ve özgün olarak nitelendirilen resim sanatının şimdi ve burada olma özelliği bulunmaktadır (Bozkurt, 2004, s.197). Benjamin'e göre resim sanatı, eşzamanlılık olgusuna sahip olmayan bir sanat türü olarak sinema sanatıyla tezatlık oluşturmaktadır (2009, s.70). Anime sanatı ise tamamen eşzamanlılığın temsili olarak görülmektedir. Anime sanatında devinim kazanan resim, zamanın algılanma ve yorumlama biçimlerini değiştirmektedir. Anime sanatı her zaman ve her yerde olabilmektedir. Video formatında bilinen 'loop' anime sanatında da kullanılmaktadır. Böylece anime sanatı kendi içinde bir döngüsellik sunarak zaman kavramıyla ilişkilendirilmektedir.

Tasavvuftaki zaman kavramı dairesel formda bir döngüselliktedir. Zaman algısı izleyenin izlediği hareketli imgelerle arasında kurduğu ilişkiye bağlı olarak görecelidir. Benzer görüşler Einstein'ın teorilerinde de bulunmaktadır (Karaman, 2019, s.12).

Bergson ise zaman kavramını süre, bellek ve sezgi ile anlatmaktadır. Bergson'a göre geçmiş, şimdi ve gelecek arasındaki art ardalık süresinde bilincimiz ve sezgilerimizle oluşan algılar zincirinin bir ürünü belleğimizi ve bunların tümü ise zaman kavramını oluşturmaktadır. Süre bir devamlılık içermekte ve geçmiş, şimdi ve gelecek arasındaki ilişkiler bütününe sağlamaktadır (Bozkurt, 2004, s. 184-185). Gerçek yaşam ve dolayısıyla onu anlatan sinema kesintisiz bir süreklilik ve akış içindedir. Filmde resimlerin ve görüntülerin ardışık olması ve bunu bir akış şeklinde algılayışımız sezgiseldir. Ne yaşamı ne de sinemayı maddi olarak değil ruhsal yani sezgisel olarak algılamaktayız. Çünkü tüm oluşlar zamanın akışı içinde geçmektedir (Bergson'dan aktaran Bozkurt, 2004, s.187).

Deleuze'a göre zaman, şimdide var olan hareketin ya da değişimin aralığıdır (Bowden, 2011, s.21). Deleuze'a göre zaman, varlığı kavramamızı sağlayan şeydir (Erzen, 2012, s.54). Varlık ya da var oluş bu zaman denilen aralıkta mümkün olmaktadır. Bunun için aynı zamanda boşlukla ilişkilendirilebilecek mekân da bulunmalı, varlık cisimsizlerden ayrışmalıdır (Bowden, 2011, s.19). Deleuze geçmiş ile gelecek arasındaki sınırsızlığı ya da akışı şu şekilde açıklamıştır: "Fiziksel kosmosun toplam hareketi ile bir tür süresiz sınır arasında veya düşüncemize uygun olarak var olan maddi olmayan bir geçmiş ile gelecek arasında saf hale gelme anı arasında ayırım yapmalıyız" (Bowden, 2011, s.21).



Şekil 7. William Kentridge, 1996. 'Acı ve Sempati – Ana Şikâyetin Geçmişi / Pain&Sympathy History of the Main Complaint'. Art21. Erişim: 01.04.2021. <https://art21.org/watch/extended-play/william-kentridge-pain-sympathy-short/>

William Kentridge'nin 'Acı ve Sempati – Ana Şikâyetin Geçmişi' adlı 1996 tarihli anime çalışmasında (Şekil 7), hastanede yoğun bakımda olan yetişkin bir adamın, geçmiş anılarından farklı kesitler izlenmektedir. Bu anılar arasında en fazla şiddet içerikli olanların ana rahminin ultrasonda takip edildiği süreçlerden bilinen formun içine gömülmüş olması, psikolojik açıdan şimdiki zamandan kopmanın ve anne rahmine geri dönmenin izlerini anımsatmaktadır. Geçmişin etkilerinin bugüne yansımaları ile zaman akışındaki sürekliliğin vurgulandığı, şimdiki zamandan kopmanın ve geçmiş zamanın kesitlerinin parçalı bir şekilde algılanmasının postmodern dönemdeki zaman kavrayışına işaret ettiği düşünülmektedir.

Zaman kavramı önemli ölçüde tarihe bakış açısıyla da ilişkilidir. Postmodern dönemde tarihin tek yönlü ya da geri dönülemez bir süreç olmadığı düşünülmektedir (Bozkurt, 2004, s.76). Postmodern dönemde zaman algısındaki parçalanma, Lacan'ın ortaya koyduğu şizofrenik alginın sebep olduğu zamanın akışından kopukluk hissiyle ilişkilidir. Geçmişten kopuk bir duyguyla ancak şimdide yaşayabilen şizofrenik birey gibi, postmodern toplumda da zamanın şizofrenikleşmesi yani geçmişten kopuk bir şimdiki an söz konusu olmaktadır. Çünkü artık zaman akışı parçalanmış, başkalaşmış ve yabancılaşmıştır (Jameson'dan aktaran Şahiner, 2008, s.45-46). Dolayısıyla Şahiner'in de vurguladığı gibi, izlediğimiz görüntüleri belli bir zaman akışında geçmişle bağ kurarak derinleştirmek yerine, şimdinin yüzeyselliğinde algılamaktayız (2008, s.47).



Şekil 8. Kato Kunio, 2008, The House of Small Cubes/Küçük Küplerden Ev. Youtube. Erişim: 31.03.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=SiCb1vse3oI>

Kato Kunio'nun ekip çalışmasıyla gerçekleştirdiği ve 12.Japonya Medya Sanatları Festivali'nde gösterilen 12'03"lık 'Küçük Küplerden Ev' başlıklı anime çalışmasında (Şekil 8), gittikçe denize gömülen bir evde yaşamını sürdürmeye çalışan yaşlı ve dul bir adamın yaşamından kesitler sahnelenmiştir. Kato'nun bu anime çalışmasında



kâğıt üzerine mürekkep tekniği gerçekleştirilen resimler iki boyutlu bilgisayar teknikleriyle hareketlendirilmiştir (Pera Müzesi, 2010, s.74).

Suyun içinde zamanın farklı boyutlarında ve kübik formlarla yukarıya doğru birbirlerine eklenerek yükselen evlerin inşa edilişi ve bu evlerin içindeki yaşam süreçlerinden kesitler izlenmektedir. Su gittikçe yükselmekte ve her kübik formun zemininde suya açılan bir kapı bulunmaktadır.

Bu anime çalışmasındaki görüntüler, geçmişten ve bugünden bilinen mekân olgusundan çok farklı, sanatçının hayal gücünün ürünüdür. Suyun ve dalgaların sesi ve görüntüsü zamanın akışkan sürecini sezgisel olarak algılayışımızı etkilemektedir.

Geceler, sabahlar zaman ilerledikçe değişen şey suyun yükselişi ve buna bağlı olarak yeni bir kübik ev inşasıdır. Bu süreçte hikâyenin kahramanını çevreleyen anılar, geçmişinden kopmamasını sağlamaktadır. Kahramanın geçmişe özlem duyduğu anlaşılmaktadır. Suyu düşen piposunu almak için dalgıç kıyafeti giyerek suyun altındaki kübik evlere yaptığı ziyaretler geçmişe yolculuk gibi değerlendirilebilir. Şimdide bulunduğu noktada fotoğraflara bakmak anılarını yeniden yaşaması için yeterli olmamakta, geçmişe ait mekânlar ve nesnelere belleğinin izini sürmesine daha fazla yardımcı olmaktadır. Her izlendiğinde anılara ait farklı detaylar göze çarpmakta, belleğin katmanlı oluşumlarına işaret etmektedir.

Video sanatında eser, sanatçının bir dizi montaj işleminin katkısıyla sonuçlandırılmaktadır. Bu montaj işlemlerinde zaman ayarları, gerçeğinkinden farklı parçalara ayrılmakta, süreler uzatılıp kısaltılmaktadır. Süreç gerçek zamanda algıladığımızdan farklı bir aralıkta düzenlenmektedir (Belting, 2020, s.140). Anime sanatında ise sanatçı, çizimlerini ya da resimlerini hareket ettirirken görüntülerin hareketlerini belli bir gerçekliğin başkalaşımını yaratmaktan ziyade tamamen kurgulamaktadır.

Deleuze'a göre sinematografik sanat, imgelerin hareketlerinin izleyici üzerindeki etkilerini artırmaktadır. Renk, ses, parçalama, birleştirme ve devinim araçlarıyla perdeden yansıtılan sinema, imgeleri ve onların hareketlerini belirli çerçevelerle kadrajlayarak algısal etkileri artırdığı gibi tepkileri de güçlendirmektedir (Sauvagnargues, 2010, s.63). Deleuze'un zaman kavrayışında, hareket eden şeylerin birbirleriyle ve bütün süreçle olan ilişkisi söz konusudur. Bu ilişki sürecinde bölünmeler, derinleşmeler, nitelik değişimleri ve birleşmeler oluşmaktadır (Deleuze'dan aktaran Merdeşe, 2016, s.248).



Şekil 9. Necla Rüzgar, 2017, Battaniye / Blanket. Vimeo. Erişim: 31.03.2021. <https://vimeo.com/406764604>

Necla Rüzgar'ın 'Battaniye' isimli 2017 yapımı 1 dakikalık çalışmasında (Şekil 9), uyuyan insanın battaniyesi canlı hayvanlardan oluşmaktadır. Resmin hareketlendirilmesiyle bu hayvanların uykudaki nefes alıp verişleri vurgulanmaktadır. Resim olarak da düşünsel açıdan etkili olan bu çalışmaya eklenen hareketler, Deleuze'un sözünü ettiği izleyicinin konuyu algılayışını güçlendirecek ve izleyicinin anlatılmak istenen konuya karşı bir tepki vermesini sağlayacak niteliktedir. 'Battaniye' olarak isimlendirilen çalışma bir bakıma 'ört bas etmek' anlamını da taşımakta ve göz yummaya gönderme yapmaktadır. Görüntünün loop tekniği ile kendisini döngüsel olarak tekrarlayışı ile geçmiş, şimdi ve gelecek arasında süregiden bu göz yummanın durdurulamaz yönüyle karşı karşıya kalınmaktadır.

#### 4.2.Yeni Medya Teknikleri Bağlamında Anime Sanatının Değerlendirilmesi

Hansen'e göre dijital görüntü süreçsel, interaktif ve melez özellikler içermekte ve bireylerin algılayabilmesi için gerekli olan çerçeveyi sağlamaktadır (Hansen'den aktaran Şahiner, 2016, s.283). Bu çerçeve, yağlı boya tablodan farklı olarak sanal bir çerçevedir. Sanallık ise nesnel olmayan yeni bir gerçekliğe hatta gerçek olmayana işaret etmektedir.

Şahiner'in de belirttiği gibi, yeni medya sanatı sanal gerçekliğin oluşumunu, gerçekliğe dair kuşku, zaman ve mekana dair algıların değişimini, varlığın oluş süreçlerini, yeni algı boyutlarını ve bunlardan doğan yeni bilgilerin değerlendirilmesiyle ilgili yeni soruları doğurmaktadır (2016, s.284). Bu yeni sorulardan birisi de teknik çoğaltımdan kaynaklanan aura meselesidir.

Teknoloji sayesinde dünya çapında mesafeler ortadan kalkmakta internete servis edilen görüntülerle her an karşılaşılabilir. Böylece zaman akışında karşılaşılacak imgeler şimdi buradalaştırılmaktadır (Şahiner, 2008, s.40). Teknolojinin hızla ilerleyişi ile internet ağları, küresel ölçüde her alanda bütün insanları kapsamına almakta, hem olumlu hem de olumsuz açılardan herkesi etkilemektedir.

Anime sanatı, video formatında sunulan ve YouTube gibi platformlar aracılığıyla internette izlenebilen, dolayısıyla teknik açıdan çoğaltılabilen ve uluslararası mecrada izleyicisiyle buluşabilen bir yeni medya sanat türüdür. Üretim aşamasında el becerisi, teknik deneyim ve büyük emek gerektiren anime sanatı, sergilenme sürecinde uluslararası ve şehirler arası sergilere katılımı pratikleştirmektedir. Ancak bu teknik çoğaltımın yarattığı aura meselesi, fotoğrafın icadından bu yana tartışılmaktadır.

Tartışmanın başlangıcı Walter Benjamin'in "Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı" adlı denemesine dayanmaktadır. Benjamin bu denemesinde fotoğraf ve sinemanın katkısıyla gerçekleşen teknolojik devrimin yarattığı sonuçları araştırmıştır. Özellikle aura meselesine değinen Benjamin, bu kapsamda sanatın biricikliğinin ve kültürel miras geleneğinin yitirilmesine odaklanmıştır. Sanat eleştirisinin de bu ekseninde yeni bir yön bulması gerektiğine işaret etmiştir (Bozkurt, 2004, s.193-194). Örneğin, sanatın kopyalanabilir ve çoğaltılabilir oluşu onun zaman ve mekân algısını bütünüyle etkilemektedir (Dellaloğlu, 2007, s.131). Sanat eserini görmek için müzeleri ziyaret etmenin gerekmemesi, her an karşılaşılan reklamlar gibi bilgisayarlarda ve cep telefonlarında izlenebilir olması, sanatın büyüleyici aurasının yitirilmesine yol açarken, tüm bu endüstriyel koşullar karşısında daha rekabet edici nitelikte olmasını gerekli kılmaktadır (Erzen, 2012, s.165). Dahası dijital ortamlarda yayınlanabilen sanatın nesnel oluşundan söz edilmektedir (Güner, 2019, s.109). Jean-Paul Sartre'in sanatla ilgili yorumuna göre sanatın nesnel olması gerekli değildir: "İmge bir edimdir, bir şey değil...Sanat yapıtı gerçek olmayan bir şeydir ... Estetik seyir uyarılmış bir düşüme ve gerçekliğe geçiş otantik bir uyanıştır" (Erzen, 2012, s.267-268).

Jean Baudrillard'ın simülakr kavramında da çoğaltılan görüntülerin temeli, kaynağı ve cisimi bulunmamaktadır (Akay, 2002, s.38). Baudrillard'a göre görüntü artık gerçek dünyanın sanallaştırılması ile elde edilen boyut, zaman ve mekân farklılıkları nedeniyle imgenin yarattığı yanılsamadan çok öte, geçmiş ile geleceğin sınırlarını da ortadan kaldıran ve illüzyon oyununu sona erdiren türde mükemmel bir yanılsamadır (2005, s.113-114). Baudrillard'ın simülakr kuramındaki görüntüler ağı, medyada gerçekliği yansıtmayan taklitler ve gösteriler olarak yer almaktadır (Şaylan, 2006, s.246). Baudrillard, bu yeni medya ortamında gerçeğin artık mümkün olmadığını, çünkü tüm görüntülerin tamamen kurgudan ibaret olduğunu anlatmaktadır. Sanal ortamın kodları gerçeği yansıtmayan temsillerden ibarettir ve bunların doğruluğunu ya da yanlışlığını ayırt etmek imkânsız gibidir (Şaylan, 2006, s.247).

Baudrillard'a göre postmodern dönemde medya, toplumsal konularla ilgili tüm hakimiyeti eline almış konumdadır (Şaylan, 2006, s.246). Teknolojik yenilikler ve internet çağı sağladıkları kolaylıklar sayesinde tüm disiplinler arasında ayrıcalıklı bir konuma sahip gibi görülen sanatı da etkisi altına almıştır. Bütün alanlarda internet kullanma sürecinin çok hızlı bir şekilde ilerlemesi ve yayılması nedeniyle olası problemleri çözümlenecek hukuk çalışmaları halen sürmektedir.

Sanat alanındaki hukuki süreçlerde 'eserlerin telif hakları' meselesi ele alınmaktadır. İnternet ortamı eserlerin herkes tarafından paylaşılmasını pratikleştirmekte, bu durum sanat eserinin ve sanatçının bilinirliğini artırırken izinsiz paylaşımından doğabilecek telif hakkı ödemeleri sorununu yaratmaktadır. İnternetle ilgili kanunların ve kuralların henüz yeterince geliştirilmemiş olması, telif meselesinin tartışmaya açık bir problem olarak kalmasına neden olmaktadır (Resmi Gazeteden aktaran Dolunay ve Boyraz, 2013, s.117-118).

Nitekim içinde yaşadığımız koşullar düşünüldüğünde, teknik çoğaltım ve internet ile ilgili hukuki süreçlerin, hayatın karşı konulamaz teknolojik ve sanal gidişatına uyum sağlayacak şekilde yürürlüğe gireceği tahmin edilebilmektedir.

Geleneksel resim sanatının aura meselesi ise, sadece müzelerde, sanat galerilerinde veya sanat kurumlarında görebileceğimiz tablolarla sanatçının tuvale renklerle ve fırça darbeleriyle dokunuşunu algılamamızı ve sezmemizi sağlayan geleneksel bir metafizik\* anlayışı olarak düşünülmektedir. Eser ile ilgili daha fazla duyum sahibi olabilmek için ek bilgiye ihtiyaç duyulmaktadır. Bilgi ile sezginin bütünleştiği noktada tam olarak auraya ulaşılabilir. Bugünkü anime sanatındaki aura ise, internete bağlandığımız herhangi bir yerde kulaklığımızı

takarak tamamen odaklandığımız hareketiyle ve sesiyle kavrayışımızı artıran yeni bir metafizik<sup>1</sup> algısı sürecinde olduğumuz düşünülmektedir. Bu süreç, postmodern zamanın kuramsal ve algısal boyutlarıyla paralellik göstermektedir.

## 5. SONUÇ

Yeni medya tekniklerinden önce resim sanatında formlarla ve renklerle varlığını sezdiren ritim duygusu, yeni medya tekniklerinin katkısıyla artmakta ve buna ilave olarak döngüsellik kazanmaktadır. Teknolojik gelişmelerin ve sanatta nesnelleşmenin artık gerekmediği düşüncesinin etkisiyle temellenen yeni medya teknikleri kapsamındaki anime sanatı, postmodern süreçte yeni bir sanat disiplini olarak değil, geleneksel ya da modern olanın farklı boyutlarda yeniden tekrarlanması ya da alternatifi olarak yorumlanmaktadır.

Anime terimi, henüz tam olarak yaygın olarak kullanılmamakla birlikte, animasyon ile anime türlerinin farklılıklarına değinmek postyapısalcı dönemde kaçınılmaz olacak, belki de bu konuda tartışmalar yaşanacaktır. Dilin yapıbozuma uğraması ile terimlerin ve sınıflandırmaların yeniden yapılandırılması olasılıklarına karşın, bu çalışmada anime sanatı başlığı altında örneklendirilen sanat eserleri, çizimlerin veya resimlerin bilgisayar teknolojileriyle hareketlendirilmesi ve seslendirilmesi ile video formatına dönüştürülmüş, kavramsal açıdan sosyolojik ve toplumsal meseleleri öncelemiş ve izleyicinin ilgili konulara karşı tepkide bulunmasını amaçlamış olduğu düşünülen eserlerdir.

Konunun güncel ve tartışmaya açık olması nedeniyle her ne kadar yeni medya sanatı ile ilgili ‘aura’ ve ‘telif hakları’ gibi değerlendirmelerin süregelen bir değişkenlik arz ettiği ortaya konulmuş da olsa, yöntemi farklılaşmış da olsa her koşulda resim sanatının devamlılığı kabul edilmelidir. Kavramsal odaklı anime sanatı el becerisi, teknik deneyim ve büyük emek gerektiren resim sanatının tarihi üzerine temellenmiştir ve onun günümüz koşullarına uyarlanmış bir devamı niteliğindedir. Aynı zamanda uluslararası alanda hızla yaygınlaşan yeni medya sanatında rekabet ortamı da artmakta, bu ortamda ön plana çıkabilmek için daha nitelikli çalışmalar üretmek gerekmektedir. Teknik çoğaltımın yarattığı aura meselesine karşın, anime sanatındaki benzersizliğe odaklanmakta fayda vardır. Henüz nasıl değerlendirileceğinin ve telif haklarının tartışmaya açık olması da sanatçılar için geleceği belirsiz bir mücadele alanı yaratmaktadır.

## KAYNAKÇA

- Akay, A. (2002). Postmodern Görüntü, 2.Bs. Bağlam Yayınları, İstanbul.
- Akgül, R. F. (2019). “Stop-Motion Tasarım Süreçleri”, Vankulu Sosyal Araştırmalar Dergisi, (4):71-88.
- Alicenap, Ç.T. (2014). “Yerelden Evrensel Japon Anime ve Manga Sanatı”, Anadolu Üniversitesi Sanat&Tasarım Dergisi, 4(7):31-59.
- Antmen, A. (2008). Sanatçılardan Yazılar ve Açıklamalarla 20.Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar, Sel Yayıncılık, İstanbul.
- Baudrillard, J. (2005). The Conspiracy of Art (Ed. Sylvère Lotringer), (Çev.: Ames Hodges), Semiotext(e), London.
- Belting, H. (2020). Sanat Tarihinin Sonu Modernizmden Sonra Sanat Tarihi (Çev.: Mustafa Tüzel), İletişim Yayınları, İstanbul.
- Benjamin, W. (2009). Pasajlar (Çev.: Ahmet Cemal), 7.Bs. Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık, İstanbul.
- Berger, J. (2002). Görme Biçimleri (Çev.: Yurdanur Salman), 8.Bs. Metis Yayınları, İstanbul.
- Bergson, H. (1989). Gülme, MEB Yayınları, İstanbul, s.99-102’den aktaran: Bozkurt, N. (2004). Sanat ve Estetik Kuramları, 4.Bs. Asa Kitabevi, Bursa.
- Bowden, S. (2011). Priority of Events: Deleuze’s Logic of Sense, Edinburgh University Press, Edinburgh.
- Bozkurt, M. (2017). “Film Dili Olarak Medya Sanatı”, (Der. Nagihan Çakar Bikiç & Ferhat Özgür), Belgesel/KısaFilm/Video Sanatı, ss.253-267, Doruk Yayıncılık, İstanbul.
- Bozkurt, N. (2004). Sanat ve Estetik Kuramları, 4.Bs. Asa Kitabevi, Bursa.
- Deleuze, G. (2014). Hareket-İmge (Çev.: Soner Özdemir). Norgunk Yayıncılık, İstanbul, s. 23’ten aktaran: Merdeşe, T. (2016). “Yeni Olanakların Melezliği: Video Enstalasyon Sanatı”, Sanat Yazıları, (35):233-253.

<sup>1</sup> Metafizik kelimesi, felsefi anlamda kullanılmıştır.

- Dellaloğlu, B. F. (2007). Frankfurt Okulu'nda Sanat ve Toplum, 4.Bs. Say Yayınları, İstanbul.
- Erzen, J. N. (2012). Çoğul Estetik, 2.Bs. Metis Yayınları, İstanbul.
- Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu, 5846. (1951). Kabul Tarihi: 05.12.1951, Resmi Gazete: 13.12.1951, s. 7981'den aktaran: Dolunay, A., Boyraz, B. (2013). "Dijital Sanatlar Çerçevesinde Üretilen Eserlerde Teknoloji Kullanımı ve İnternetin Sergilemeye Etkisi", İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırma Dergisi, 2(3):109-124.
- Güner, A. (2019). "Sanatta Yeni Medya İle Değişen İfade Olanakları: Banksy; "Girl With Balloon" Örneği", Akdeniz Sanat Dergisi, 13(24):99-111.
- Hansen, M. (2004). New Philosophy for New Media, MA: MIT Press, Cambridge.
- Hegel, G. W. F. (2001). "De l'dée du beau en général", Esthétique, Vol.1, Ire partie'den aktaran: Bozkurt, N. (2004). Sanat ve Estetik Kuramları, 4.Bs. Asa Kitabevi, Bursa.
- İpşiroğlu, N. (2017). Resimde Müziğin Etkisi Yeni Bir Alımlama Boyutu, Hayalperest Yayınevi, İstanbul.
- Jameson, F. (1983). "The Anti-Aesthetic. Essays on Postmodern Culture". (Ed. Hal Foster), Postmodernism and Consumer Society, Bay Press, Seattle, s.118'den aktaran: Şahiner, R. (2008). Sanatta Postmodern Kırılmalar ya da Modernin Yapıbozumu, Yeni İnsan Yayınevi, İstanbul.
- Kandinsky, W. (2005). Sanatta Ruhsallık Üzerine (Çev.: Gülin Ekinci). 2.Bs. Altıkkırkbeş Yayın, İstanbul.
- Karaman, D. (2019). "Animede Zaman-Mekan Anlatımı ve Histogramik Temelleri: Miyazaki Animeler Örneği", Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Kaya, Y. (2017). "Güncel Sanatta Yeni Bir Yaklaşım Olarak Melezlik", Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, (20):165-183.
- Liberman, A. (1956). "Picasso", Vouge November 1'den aktaran: Ashton, D. (2001). Picasso Konuşuyor (Çev.: Mehmet Yılmaz, Nahide Yılmaz), Ütopya Yayınevi, Ankara.
- Machiko, K. (2010). "Mono ve Sanat – Geleneksel Japon Kültür Merceğinden Medya Sanatlarına Bakış". (Ed. Fatma Çolakoğlu, Begüm Akkoyunlu Ersöz ve Tania Bahar), Japonya Medya Sanatları Festivali İstanbul'da – 2010 Pera Müzesi Sergi Kataloğu, ss.16-19 (Çev.: G yayım grubu), Pera Müzesi Yayını, İstanbul.
- Manovich, L. (2001). The Language of New Media, The MIT Press, Cambridge, s.25'ten aktaran: Tokdil, E. (2018). "Yeni Medya, Temel Bileşenleri ve Sanatın Değişen Estetik Dili", İletişim ve Araştırma Dergisi, (47):167-190.
- Merdeşe, T. (2017). "Yeni Medya Sanatında Devingen İmgeler: Video Alanlar", Sanatta Yeterlik Sanat Çalışması Raporu, Hacettepe Üniversitesi Heykel Anasanat Dalı, Ankara.
- Önal, M. A. (2018). "Müzik ve Resim İlişkisi: Resim Sanatında Müziğin Yenidenüretimine İlişkin Örnekler", Inonu University Journal of Art and Design, 8(8):98-109.
- Özdemir, H. (2020). "Hayran Kültürü ve Popüler Kültür Ekseninde Animeye Bakış: Anime İzleyen Hayranlara Dair Bir İnceleme", Yüksek Lisans Tezi, Beykent Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Özkartal, M. (2009). "Resim Sanatında Çizgi ve Çizgi Ritmi Üzerine", Sanat ve Tasarım Dergisi, 1(4):55-72.
- Pera Müzesi. (2010). Japonya Medya Sanatları Festivali İstanbul'da – 2010 Pera Müzesi Sergi Kataloğu (Ed. Fatma Çolakoğlu, Begüm Akkoyunlu Ersöz ve Tania Bahar), (Çev.: G yayım grubu), Pera Müzesi Yayını, İstanbul.
- Rogers, E. (1998). Communication Technology: The New Media in Society, Free Publishing, New York, s.5-7'den aktaran: Winegard, E. (2019). "Dijital Medya Teknolojilerinin Sanatın ve Tasarımın Yaygınlaşmasındaki Yeri ve Önemi", Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Satır, M. & Kayserili, M. E. (2013). "Paul Klee'nin Müziğe Dönüşen Resimleri", Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 2(17):77-88.
- Sauvagnargues, A. (2010). Deleuze ve Sanat (Çev.: Nurten Sarıca), De Ki Basım Yayım, Ankara.
- Seylan, A. & Güney, E. (2016). "Tekno-Kültür Bağlamında Yeni Medya Teknolojilerinin Çoklu-Disipliner Sanatsal Üretilere Tesirleri", International Journal of Interdisciplinary and Intercultural Art, 1(1):94-104.
- Sözen, M. F. (2015). "Duygu Yansıtımı Perspektifinden Animasyon Filmlerde Müzik Tasarımı", ART-E Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi, (15):211-246.
- Şahiner, R. (2016). "Yeni Medya Sanatı: Yeni Bir Varlık Düzeni", Sanat Sayıları, (35):273-287.

- Şahiner, R. (2015). Çağdaş Sanatta Temsiliyet Krizi Çağdaş Kuramlar ve Güncel Tartışmalar, Ütopya Sanat Dizisi, Ankara.
- Şahiner, R. (2008). Sanatta Postmodern Kırılmalar ya da Modernin Yapıbozumu, Yeni İnsan Yayınevi, İstanbul.
- Şaylan, G. (2006). Postmodernizm, 3.Bs. İmge Kitabevi, Ankara.
- Şenler, F. (2005). “Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye'deki Yansımaları”, HÜTAD Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları, (3):99-114.
- Toksöz, H. (2008). “Sanat Yapıtının Oluşum Evresinde Bilgi Teknolojilerinin İşlevi”, 1. Sanat ve Tasarım Sempozyumu Bildiri Kitabı, ss.191-202.
- Yıldırım, Ö. (2010). “Yeni Medya ve Dijital Sanatlar”, Sanat Yazıları, (22): 57-66.
- Zilcher, J. (1987). “Color Music: Synaesthesia and Nineteenth-Century Sources for Abstract Art”, Artibus et Historiae, 8(16):101-126.’den aktaran: Önal, M. A. (2018). “Müzik ve Resim İlişkisi: Resim Sanatında Müziğin Yenidenüretimine İlişkin Örnekler”, Inonu University Journal of Art and Design, 8(8):98-109.

#### Internet Kaynakçası

- Soytürk, V. (2020). “Sanatseverlerle Eşsiz Bir Görsel Şölen: Van Gogh Dijital Sergisi”, Arkitekt. Erişim: 29.03.2021. <https://www.gzt.com/arkitekt/sanatseverlere-essiz-bir-gorsel-solen-van-gogh-dijital-sergisi-3549799>
- Unlimited (2018). Loving Vincent: Resim ve Film Arasında. Erişim: 29.03.2021. <https://www.unlimitedrag.com/post/loving-vincent-resim-ve-film-arasinda>
- Zentrum Paul Klee Org. Erişim: 29.03.2021. <https://www.zpk.org/en/music-literature-theatreprogramme/calendar/62-paul-quee--7.html>

#### Şekil Kaynakçası

- Şekil 1.** Kandinsky, 1939, Kompozisyon N.10/Composizione n.10. Sette Muse. Erişim: 29.03.2021. [https://www.settemuse.it/pittori\\_sculptori\\_europei/vassily\\_kandinsky\\_opere.htm](https://www.settemuse.it/pittori_sculptori_europei/vassily_kandinsky_opere.htm)
- Şekil 2.** Paul Klee, 1925, Engin/Vast. ZPK Org. Erişim: 29.03.2021. <https://www.zpk.org/en/music-literature-theatreprogramme/calendar/62-paul-quee--7.html>
- Şekil 3.** ‘Van Gogh Alive/Canlanıyor’ Sergisinden Bir Kare, 2012. Starry Night/Yıldızlı Gece Resminin Yeniden Canlandırılması, Orijinali 1889. Arkitekt. Erişim: 29.03.2021. <https://www.gzt.com/arkitekt/sanatseverlere-essiz-bir-gorsel-solen-van-gogh-dijital-sergisi-3549799>
- Şekil 4.** Loving Vincent filminden bir kare, 2017. Tarihli Sanat. Erişim: 29.03.2021. <https://www.tarhlisanat.com/loving-vincent/>
- Şekil 5.** Lotte Reiniger, 1970. ‘Lotte Reiniger’in Sanatı-Kasalardan/The Art of Lotte Reiniger - From The Vaults’. Youtube. Erişim Tarihi: 01.04.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=q-TJvNBO1fw>
- Şekil 6.** Yamamura Koji, 2008. A Child’s Metaphysics/Bir Çocuğun Metafiziği. Vimeo. Erişim: 31.03.2021. <https://vimeo.com/56478536>
- Şekil 7.** William Kentridge, 1996. ‘Acı ve Sempatî – Ana Şikâyetin Geçmişi / Pain&Sympathy History of the Main Complaint’. Art21. Erişim: 01.04.2021. <https://art21.org/watch/extended-play/william-kentridge-pain-sympathy-short/>
- Şekil 8.** Kato Kunio, 2008, The House of Small Cubes/Küçük Küplerden Ev. Youtube. Erişim: 31.03.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=SiCb1vse3oI>
- Şekil 9.** Necla Rüzgar, 2017, Battaniye / Blanket. Vimeo. Erişim: 31.03.2021. <https://vimeo.com/406764604>