



**HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

Heykel Anasanat Dalı

GÖRÜNTÜNÜN ÜRETİMİ: DİJİTAL İMGE

Okan ERCAN

Sanatta Yeterlik Sanat Çalışması

Ankara, 2024



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Heykel Anasanat Dalı

GÖRÜNTÜNÜN ÜRETİMİ: DİJİTAL İMGE

Okan ERCAN

Sanatta Yeterlik Sanat Çalışması

Ankara, 2024

GÖRÜNTÜNÜN ÜRETİMİ: DİJİTAL İMGE

Danışman: Prof, Ayşe Sibel Kedik

Yazar: Okan Ercan

ÖZ

“Görüntünün Üretimi: Dijital İmge” başlıklı Sanatta Yeterlik Sanat Çalışması’nda hem görüntü üretiminin hem de dijital imgenin gerçekleşme olasılıkları, üretilen sanat çalışmaları üzerinden incelenmeye çalışılmıştır.

Görüntü üretiminin, yalnızca görsel olana işaret etmediği, toplumsal, kültürel ve teknolojik gelişmelere bağlı olarak duyumsanan her unsurun bir sonucu olma olasılığı taşıdığı anlaşılmaktadır. Buradan hareketle görüntü üretiminin özellikle mekanik boyutunun, algılananın soyutlanması ve standardının oluşturulmasıyla gerçekleşmekte olduğu belirlenmiştir. Öyle ki algılanan gerçekliğin “yer değiştirilebilir birer göstergeye dönüşümü” ile gerçekleşen görüntü üretimlerinin sahip olduğu olasılıklar bu yanıyla günümüz bilgisayar teknolojilerinin öncüsü sayılabilmektedir.

Günümüzde dünyanın verili gerçekliğinin bilgisayar ortamlarına aktarımının, yani bir tür yer değiştirmenin gerçekleşmesi, gerçeğin sayısallaştırılmasına sebep olurken, aynı zamanda dijital düzlemde söz konusu “gerçekliği” de, kontrol edilebilir, ölçeklendirilebilir, paylaşılabilir, çoğaltabilir ve yeniden üretilebilir birer “veri”ye dönüştürmektedir. Bu durum gerçeğin soyutlanması yoluyla bilgisayar ortamlarında gerçekleşen sayısallaştırmaya işaret etmektedir. Standardının oluşturulması ise dijital boyuttur. Gerçek ve sanal arasındaki bu “yer değiştirilebilirliğin” kendisi de görüntü üretimine işaret etmektedir. Görüntü üretiminin dijital boyutu bu bağlamda bir tür yeniden üretimdir. O halde dijital imgeler de görüntü üretimlerinin bir tür yeniden üretimleri olmalıdır. Bu kapsamda görüntü üretiminin dijital imgeleri hem üretim hem de gerçekleşme koşullarıyla incelenerek günümüz sanatına ne gibi olasılıklar getirdiği hususu belirlenmeye çalışılmıştır.

“Görüntünün Üretimi: Dijital İmge” başlığı altında verili gerçekliğe dayanarak gerçekleştirilen kişisel sanat üretimleri hem görüntü üretiminin hem de bu türden

teknolojiler ile gerekleřtirilen sanat retimlerinin en nemli unsuru olan dijital imgelerin olasılıkları baėlamında, her ne kadar “yer deėiřtirilebilir birer imge” zellikleri tařısalar da “řimdi” ve “burada olma” kořullarıyla ele almıřtır.

Anahtar szckler: İmge, Grnt, Gereklik, Veri, Dijital, Teknoloji

THE PRODUCTION OF THE DIGITAL IMAGE

Supervisor: Prof, Ayşe Sibel Kedik

Author: Okan Ercan

ABSTRACT

In the Qualification Art Study titled "The Production of the Image: Digital Image", the realization possibilities of both image production and the digital image are examined through the artworks produced.

It is understood that image production does not only refer to the visual, but also has the possibility of being a result of every element that is sensed depending on social, cultural and technological developments. From this point of view, it has been determined that especially the mechanical dimension of image production is realized through the abstraction and standardization of the perceived. In fact, the possibilities of image productions realized through the "transformation of perceived reality into an interchangeable sign" can be considered as the pioneer of today's computer technologies in this respect.

Today, the transfer of the given reality of the world to computer environments, that is, the realization of a kind of displacement, leads to the digitization of reality, while at the same time transforming this "reality" into "data" that can be controlled, scaled, shared, reproduced and reproduced on the digital plane. This situation points to the digitization that takes place in computer environments through the abstraction of reality. The creation of its standard is its digital dimension. This "interchangeability" between the real and the virtual itself points to image production. The digital dimension of image production is a kind of reproduction in this context. Therefore, digital images should also be a kind of reproduction of image productions. In this context, digital images of image production are examined in terms of both production and realization conditions, and it is tried to determine what kind of possibilities they bring to contemporary art.

"The Production of the Image: The Digital Image", the personal artistic productions realized on the basis of the given reality are dealt with in the context of the

possibilities of digital images, which are the most important element of both image production and artistic productions realized with such technologies, with the conditions of "being here" and "being here", even though they have the characteristics of "interchangeable images".

Keywords: Image, Visual, Reality, Data, Digital, Technology

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

ÖZ.....	i
ABSTRACT	iii
İÇİNDEKİLER DİZİNİ	v
GÖRSEL DİZİNİ	vi
GİRİŞ	1
1. BÖLÜM: GÖRÜNTÜNÜN ÜRETİMİ	2
1.1. “Burada Olma” ve Görüntünün Yine-Yeniden İnşası.....	2
1.1.1. Görüntü, Görünüş ve İmge.....	9
1.2. Görüntü Üretiminin Gerçekleşme Olasılıkları	16
2. BÖLÜM: DİJİTAL İMGE	26
2.1. Dijital İmgenin Koordinat Düzlemi-Ekranlar.....	27
2.2. Dijital İmge ve Mesafe.....	31
2.3. Görüntü-Verilerin İmgeleri-Hareketli Görüntü.....	34
2.4. Konumsal Eşzamanlılık.....	38
2.5. Dijital İmgenin Özdeşliği.....	45
2.6. Dijital İmgenin Muğlaklığı.....	51
SONUÇ	54
KAYNAKLAR	56
MAKALE YAYIN BİLGİSİ	59
ETİK BEYANI	60
ORJİNALLİK RAPORU (TÜRKÇE)	61
ORJİNALLİK RAPORU (İNGİLİZCE)	62
YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI	63

GÖRSEL DİZİNİ

Görsel 1. Daniel Buren. Yerinde Çalışma / To Align, Work in Situ. 2017	4
Görsel 2. Do Ho Suh. Sürtme/Sevme / Rubbing/Loving. 2016	5
Görsel 3. Okan Ercan. Kendi İçinde Yer Eden. 2021	7
Görsel 4. Albert Dürer. Uzanmış Bir Kadının Perspektif Çizimini Yapan Ressam / Draughtsman Making a Perspective Drawing of a Reclining Woman. 1525	8
Görsel 5. Okan Ercan. Yerli Yerinde. 2021	13
Görsel 6. John Heartfield. On Yıl Sonra Babalar ve Oğullar / After Ten Years Fathers and Sons. 1924.....	15
Görsel 7. Lev Manovich. Kamusal Göz / The Public Eye. 2014-2016	17
Görsel 8. Okan Ercan. Yer Yerinden Oynar. 2021	27
Görsel 9. Erwin Redl. Matrix Paris. 2018.....	28
Görsel 10. Kenneth Knowlton ve Leon Harmon. Algı Çalışmaları.1997	29
Görsel 11. Jon Rafman. Google Street View"ın Dokuz Gözü. 2010	31
Görsel 12 . Okan Ercan. 2021. Her Yer.....	33
Görsel 13. John F. Simon. Every Icon.1997	35
Görsel 14. Casey Reas. Process 4. 2009	36
Görsel 15. Okan Ercan. Herhangi Bir Yer. 2021	37
Görsel 16. Okan Ercan. Çocuk Oyunu. 2019	38
Görsel 17. Masaki Fujihata. Beyond Pages. 1995-1997	39
Görsel 18. Rafael Lozano-Hemmer. Remote Pulse. 2019	41
Görsel 19. Char Davies. Osmose. 1995, (İnteraktif Sanal Gerçeklik Uygulaması).....	42
Görsel 20. Char Davies. Osmose. 1995, (Destekleyici Cihazlar).	42
Görsel 21. Thomas Ray. Tierra. 1998.....	44
Görsel 22. Okan Ercan. Denize Nazır. 2023.....	46
Görsel 23. Okan Ercan. Bir Saniye Heykel. 2023	47
Görsel 24. Aaron Koblin, Dan Goods ve Nik Hafermaas. eCLOUD. 2010, (Veri Heykeli).48	
Görsel 25. Aaron Koblin, Dan Goods ve Nik Hafermaas. eCLOUD. 2010, (Veri Detayları)	49
Görsel 26. Dawid Bowen. Tele-Present Water. 2011	49
Görsel 27. Okan Ercan. Dalga Geçme. 2023.....	50
Görsel 28. Nvidia şirketinin GauGan isimli yapay zekâ destekli görüntü oluşturma uygulamasının arayüzü.	52

GİRİŞ

Bir bilgisayarınız ve İnternet bağlantınız varsa mesafeleri (fiziksel) ortadan kaldırıp yeryüzünün hemen hemen her noktasına göz atabilirsiniz. Elbette bunları akıllı telefonunuz veya tabletlerinizden de yapabilirsiniz. Ekran kilidini açmak için cihazınızın da size bakıyor olması gerek, sizi tanıyacaktır. Eğer bir aksaklık olursa ufak bir dokunuş da yeterli, sizi parmak izinize kadar biliyor. Eylemlerinizin her birini dokunarak yapabilirsiniz. Eğer ekranınıza dahil olan görüntünün sığmadığını düşünüyorsanız; ekranı o görüntünün ufak bir kesiti gibi düşünebilir ve dokunarak yukarıdan-aşağıya, sağdan-sola ya da tam tersi hareketlerle görüntüyü sürükleyebilirsiniz. Ağ dolanımında olan birçok unsur gibi çeşitli müze ve galerileri de bu eylemlerle deneyimleyebiliriz. Üstelik müze veya galerinin mekânında gezinmek için yalnızca ekranda beliren yönlendirme işaretlerine dokunmanıza da gerek yok. Bazı sanal müzelerde çok daha gerçekçi bir deneyim yaşayabilirsiniz. Böyle bir deneyim için artık ekranınızı o mekânın bir kesiti gibi düşünebilirsiniz. Görmek istediğiniz eksende ekranı hareket ettirebilir ve üç boyutlu bir deneyimle giderek mekânın içine girebilirsiniz. Şimdi oradasınız...

Yukarıda bahsi geçen bu türden “eylemler” ve bu “eylemlerin gerçekleşme olasılıkları” birer görüntü üretimidir. Ancak görüntü üretimi, yalnızca bilgisayar teknolojisinin bir getirisi olmamakla birlikte daha geniş anlamda algılanan gerçekliğin aktarımı olma olasılığı taşımaktadır. Bu olasılıktan hareketle ilk bölümde ağırlıklı olarak meseleye dair sorgulamalar yapılarak, görüntü üretiminin hem ne’liği hem de olasılıkları tartışılacaktır. İkinci bölümde ise “dijital imge”nin, görüntü üretiminin bir tür yeniden üretimi olduğu tezinden hareketle meseleye yaklaşılabilecek ve dijital imgenin olasılıkları tartışılarak rapor kapsamında üretilen çalışmalar ve örnekler üzerinden, görüntü üretiminin dijital tabanlı teknolojilerle hem üretim hem de gerçekleşme koşullarını belirlediği düşünülen özellikleri alt başlıklar halinde ele alınacaktır.

1. BÖLÜM: GÖRÜNTÜNÜN ÜRETİMİ

Görüntü üretiminin gerçekleşmesi günümüzde özellikle bilgisayar tabanlı teknolojilerle sağlanmaktadır. Ancak bu durum, bilgisayar teknolojilerinin öncesinde görüntü üretiminin olmadığı anlamına gelmemektedir.

Günümüzde siyasi, kültürel ve teknolojik gelişmelere bağlı olarak yapıların, şehirlerin ve coğrafyaların yeni görünüm alması, hem “yer”lerin yine-yeniden inşasına, hem de “yer”lerin deneyiminin ömrünün kısalmasına sebep olmaktadır. Özellikle akıllı telefonların gündelik yaşamda giderek daha önemli bir yer tutması ve İnternet’in sağladığı olanaklar sayesinde söz konusu deneyimlerin giderek fotografik görüntülerle sağlanması, “görüntü”nün ne’liği üzerine yapılan sorgulamaları beraberinde getirmiştir.

İlk olarak, fotografik görüntülerin gerçeklikle ilişkisi var mıdır? sorusu akla gelmektedir. Bu soru görüntü üretiminin yalnızca “görsel” olanla ilişkili olup olmadığı hususunda sorgulamaları beraberinde getirir. Konuya bu açıdan yaklaşıldığında öncelikle görüntü üretiminin ne’liğine dair bir tartışma yürütmek ve görüntü üretiminin gerçekleşme koşullarını belirlemeye çalışmak kaçınılmaz gibi görünmektedir.

1.1 “Burada Olma” ve Görüntünün Yine-Yeniden İnşası

Günümüz insanı bilimsel ve teknolojik gelişmelerle artık neredeyse sınırsızlaşan ölçekte ve biçimde “yer”ler ve nesnelere inşa edebilmekte ve tasarlayabilmektedir. Örnek olarak mimari alanda gerçekleştirilen yapılar kentlere yeni kimlikler kazandırabilmelerinin yanı sıra bu ve benzeri yapılara ait duvar, zemin, tavan, kapı ve pencere gibi birçok yapısal unsur, biçimleri değiştirilerek yeni görünüm alabilmektedir. Özellikle kentlerde gözlemlenebilen bu değişimlere ek olarak, kültürel, toplumsal, ekonomik ve siyasi gelişmeler de kentlere yeni görünüm kazandırmaktadır. Bu türden değişim ve dönüşümlerin kültürel ve siyasi sonuçlarının yanı sıra “yer”lerin yine-yeniden inşası yeni bir deneyim alanı oluşturmaktadır.

Özellikle bilişim teknolojisinin hızla gelişmesinin sunduğu olanaklar, yeni bir toplumsal yapının habercisi olmakla birlikte yukarıda bahsedilen yine-yeniden inşaların deneyimlenmesini de farklı bir boyuta taşımaktadır. Kentlerde

gerçekleştirilen her türlü yapısal değişimin yanı sıra siyasi, sosyal ve toplumsal gelişmelerin yarattığı “gerçeklikler” bilişim teknolojilerinin sunduğu olanaklar göz önünde bulundurulduğunda fiziksel verili her gerçekliğin deneyimlenmesi giderek sanal bir deneyime yol açmaktadır. Yani sebebi her ne olursa olsun yapıların dolayısıyla coğrafyaların bu derece hızlı yeni biçimler alması, hem deneyimlenecek her “veri”nin ömrünün kısalmasına hem de deneyimlenenin anlamlandırılmamasına neden olmaktadır.

Deneyimin ömrünün kısalması deneyimlenen ile bağların-ilişkilerin kurulmasını kökten değiştirebileceği gibi yaşantılarımızı da etkilemektedir. Tarihsel süreçte sosyal, kültürel ve toplumsal olgular, deneyimleyen olarak insanın kendini bir “yer”e ait hissettiğini -en azından hissetmek istediğini- gösterebiliyorken, yaşanılan yere dair anlamlandırmadaki yoksunluk günümüzde giderek “yer” ile bağların değişim-dönüşüme uğramasına, yeniden düzenlenmesine hatta bu bağların kopmasına neden olmaktadır. Rob Shields, mekânsal ilişkilerin ancak bu bağlarla yani sosyal ilişkilerin anlamlandırılması üzerinden kurulabileceğinden bahseder (1997). Ancak bu ilişki en geniş anlamıyla “mekân”a ait bir yorumdur. Mekânın bir “yer”e dönüşme durumu ise Christian Norberg Schulz’a göre onun varoluşsal durumuyla ilişkilidir (1971). Günümüzde ise kitle iletişiminin ve ağ dolanımının yarattığı etkiyle “burada olma” durumunun muğlaklaşması, bu “varoluşsal mekân”ı yeniden tartışmaya açmaktadır. Çünkü günümüz teknolojisi yaşanılan “yer”e eş zamanlılık özelliği katmaktadır. Bu eş zamanlılık insanın ağ dolanımında çeşitli sosyal çevrelerde (mecralarda) aynı anda bulunabilmesinden kaynaklanmaktadır. Herhangi bir kimlikle de bulunabilen insanın “burada olma” durumunun eş zamanlılığı, deneyimleyenin “yer”ini ve “konum”unu tartışmaya açmaktadır.

Tüm bu sorgulamalarla beraber günümüz bilişim teknolojilerinin etkisiyle sanat, kendine yeni yöntemlerle araç ve amaçlar yaratarak, yeni ifade olanakları bulmaktadır. Sanat alanında 1960’larda özellikle müze ve galerilerin işlevlerinin sorgulanmasıyla üretilen çalışmalarda mekâna dair getirilen yeni önermelerin, özellikle bugünün görüntü teknolojilerinin sağladığı olanaklarla yeni olasılıklar yarattığı görülmektedir. İlişkisel mekanlar, kurgu mekanlar ve enstalasyonlar bugün de sanat üretimlerinde varlığını sürdürmesinin yanı sıra aynı yıllarda ortaya çıkan ve sadece bulunduğu mekanla bütünleşebilen-anlam kazanabilen “site-specific” uygulamalar da günümüzde sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Mekânda kendine “yer”

bulan ya da yaratan bu türden uygulamalar kendi yerlerinin imlemelerinin yanı sıra o yerin hem fiziki hem de işlevsel özellikleriyle hem yapıtı tanımlayan hem de kendisini yapıtla yeniden sorgulatan bir “yer”e dönüşmektedir. Bu durum hem yapıtın ve hem de yapıtın gerçekleştirildiği mekânın bağlamlarının karşılıklı kurulabilmesi açısından önemlidir.

Bu perspektifte yapıt, mimari yapıya ya da çevresine koşul olduğu, ancak kendi yerleriyle ve çevresiyle ilişkilendiği durumlarda kendi bağlamını bulabilmektedir. Bu durum iki veya daha fazla organizmanın birlikte yaşayabilme şekli olan simbiyotik bir ilişkidir. Mimari yapı ve bu yapının fiziksel ya da işlevsel özelliklerine göre ayarlanmış-uygulanmış-oluşturulmuş çalışmalar, bu türden bir ilişkilendirmeye varlıklarını birbirine özgü yeni ortak bir bağlama oturturlar.

Daniel Buren’in çevresindeki her şeyin bir parçası olduğunu belirttiği çalışmaları, mekâna özgü (Site-Specific) uygulamalar olup kendi bağlamlarını sergilendikleri mekân-çevre ile birlikte kurarlar. Çalışmalarının bulunduğu yerler aynı zamanda uygulamaların fikrini oluştururken biçimlerini de beraberinde getiren bir işleve dönüşür (Görsel 1).



Görsel 1. Daniel Buren. Yerinde Çalışma / To Align, Work in Situ. 2017, (Designboom). Erişim:25.11.2021, <https://bit.ly/3XoCoJD>

“Yer için yapıt” yapma fikrinin çekiciliğinden bahseden Buren, kimi zaman mekânı türdeşleştirerek kimi zaman da görünmeyen bir şeyi görünür kılmaya çalışarak mekânı çeşitli biçimlerde göstermeye çalışır.

...birçok yapıtımın dikkati çekmeyecek kadar gösterişsiz olduğunu söyleyebilirim. Mimariye o denli uygunluk gösterebilir ki, hep orada varmış duygusu uyandırır. Bilgili olmayan insanlar mimari ile benim yapıtım arasındaki ayrımı bile göremezler. (...) ikisi arasında uyumlu bir söyleşi vardır diyebilirim (Aktaran Madra, 1989, s. 66).

Daniel Buren bu türden çalışmalarında kendi deyimiyle “görsel araçlarını” kullanarak mekanları kendi yerleri ile ilişkilendirir. Benzer bir tavır sergileyen bir başka sanatçı da Do Ho Suh’tur. Mimarinin deneyimsel ve psikolojik boyutlarına dair sorgulamalarıyla işler üreten sanatçının “Sürtme/Sevme” isimli çalışmasında eski dairesinin tüm yüzeylerini beyaz kağıtla kapladıktan sonra renkli kalemler ve pastel boyalar kullanarak mekânın tüm ayrıntılarını açığa çıkardığı görülmektedir (Görsel 2).



Görsel 2. Do Ho Suh. Sürtme/Sevme / Rubbing/Loving. 2016, (Artforum). Erişim: 25.11.2021, <https://bit.ly/45nc5FG>

Do Ho Suh'ya göre Buren'in çalışmaları mekâna herhangi bir şey atfetmeden, yalnızca bulunduğu yeri sergilemesi ve görünür kılmasıyla ilgilidir. Ancak Suh bu çalışmasını şöyle açıklamaktadır:

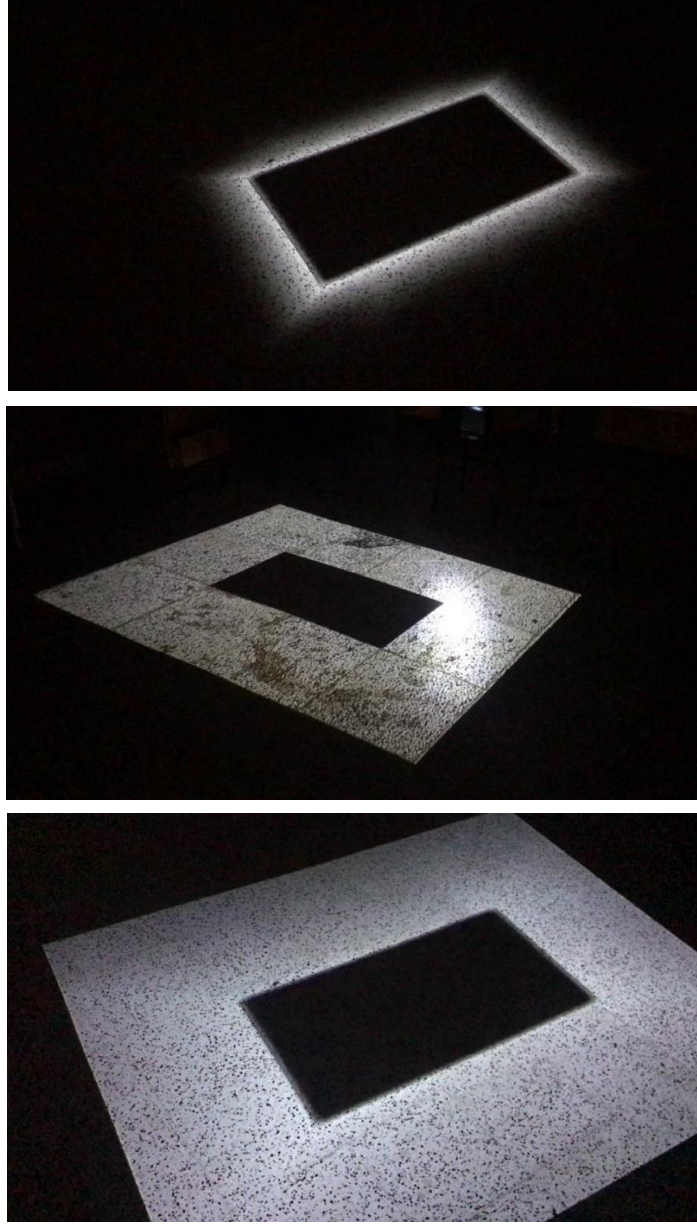
Sürtünme işlemi bu yüzden çok uygun görünüyordu. Pek çok anıyı canlandırıyor ve aynı zamanda çok fiziksel. Üst kata çıkarken, sürtünmenin malzemesini renkli kurşun kalemde pastele değiştirdim, uygulamak için parmak uçlarımı kullanmak zorunda kaldım. Kelimenin tam anlamıyla parmak uçlarımla her yüzeyi okşamak zorunda kaldım ve parmak izlerimi silmeye başladım. Aslında kendi bedenimi mimarlığa teslim ediyordum. Proje manevi bir arayış haline geldi. Zamanımın yirmi yılını o boşlukta geçirdiğim için eve veda etmem iki yıl sürdü. (Aktaran Rose, 2017).

Mekânın tekrar tekrar deneyimlenmesini sağlayan Suh, yaşanılan yerin öncesini ve şimdiki birlikte sorgular. Sanatçı çalışmasında yaşadığı daireyi herhangi bir mekân olmanın ötesine geçerek "yer" in imgesini kullanır. Bu durum sanatçının belirttiği gibi sadece yapının fiziksel özelliğiyle ilgili değildir. İzleyici için Suh'un dokunuşları mekânda gözlemlenebilecek bir deneyim alanına dönüşürken, sanatçı için bu süreç yaşantısının temsilidir.

Bu türden sorgulamalardan yola çıkarak oluşturulmaya çalışılan projeler kendi yerlerini imleyen biçimde karşımıza çıkmaktadır. Do Ho Suh'un öznel bir tutumla oluşturduğu "Sürtme/Sevme" isimli çalışması gibi kendi yerinde kendisini sergiler nitelikte gerçekleştirilen çalışmalar, izleyende o sırada bulunduğu yeri izlemesini, deneyimlemesini hatta sorgulamasını hedeflemektedir. Fakat özellikle günümüzde bilişim teknolojilerinin getirisi olarak yayılan ağ dolanımının yarattığı eş zamanlılık giderek görüntülere olan bağlılığı artırırken bu türden kişisel deneyimlerin de azalmasına neden olmaktadır. Anılar giderek Suh'ununki gibi yaşanılan yerlerde değil ağ sistemlerinin içinde birer veri haline dönüşmeye başlamaktadır. Öyle ki bu iki sanatçının işlerini görmeye giden izleyicinin çalışmayı fotoğraflaması-kayda alması "yer" in deneyimi için yeterlidir. Hatta gündelik yaşantıdaki birçok deneyim fotografik görüntülerle sağlanmakta ve kanıtlanmaktadır. Yani "deneyim", günümüzde "buradayım" ya da "gördüm" diyebilmenin bir yolu olarak fotografik görüntülerle sağlanmaktadır.

Söz konusu rapor kapsamında gerçekleştirilen uygulamalar, görüntüler ile görüntülerin ait olduğu gerçeklikleri arasındaki ilişkiyi sorgular niteliktedir. Uygulamalar Do Ho Suh'un mekânı ele alış biçiminden hareketle sorgulanırken, Daniel Buren'in mekânı görünür kılma refleksine benzer biçimde oluşturulmuştur.

“Yer”in kendi fiziksel varlığı ile kendi görüntüsünün birbirinin konstrüksiyonu olduğu çalışmalar bu sebeple her nerede sergilenecekse o “yer”in görüntüsünü alacaktır.

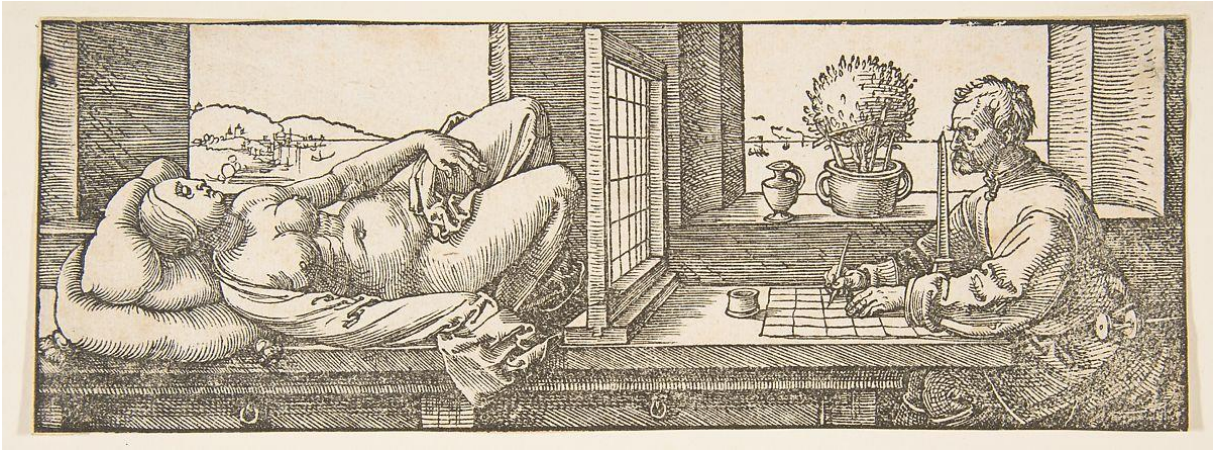


Görsel 3. Okan Ercan. Kendi İçinde Yer Eden. 2021.

Bir mimari yapının iç mekanının zeminine uygulanan Görsel 3'teki çalışma, “yer”in kendisi ile onun görüntüsü arasındaki ilişkiyi gözler önüne sermektedir. Projeksiyon yardımıyla gerçekleştirilen çalışmada bir görüntü aktarım cihazı olan projeksiyonun kendi ışığından yararlanılmıştır. Fotografik görüntünün elde edilme sürecinde ışığın görüntü aktarımındaki rolü düşünülerek gerçekleştirilen çalışmada önce “yer”e kendi görüntüsü aktarılır, daha sonra görüntüsü kaybolurken projeksiyonun kendi ışığı ile gerçek “yer”i görmek mümkün hale gelir. Projeksiyon bu çalışmada hem görüntüyü

aktarmaya yarayan bir araç hem de fotoğrafın oluşumunda önemli bir unsur olan ışığın aktarılmasında kullanılmıştır.

Işık, öznenin nesneyi algılamasında en önemli unsurlardan biridir. “Kendi İçinde Yer Eden” adlı çalışmada ışığa özellikle vurguda bulunulmuş ve “camera obscura”da olduğu gibi nesneyi ortaya çıkarmak için kullanılmıştır. Fotoğraf makinasının atası olarak bilinen “kara kutu (camera obscura)”, yüzeydeki bir delikten gelen ışığın diğer yüzeye aktarılmasıdır. Kara Kutu, tarih öncesi dönemlerde ışığın nesneden göze yansımalarını ve kırılmasını konu alan ve aslında fizik biliminin bir konusu olan “optik” üzerindeki çalışmalarla geliştirilmiş ve özellikle Rönesans’tan sonra sanatçıların görüntüyü yüzeye aktarabilmek için denedikleri bir yöntem olmuştur. Bu yöntem sanatçıların çalışmalarının hem doğrudan kopyalarını yapmalarına hem de çalışmalarını yeniden ölçeklendirmelerine olanak sağlamaktadır (Görsel 3).



Görsel 4. Albert Dürer. Uzanmış Bir Kadının Perspektif Çizimini Yapan Ressam/ Draughtsman Making a Perspective Drawing of a Reclining Woman. 1525, (The Met). Erişim: 25.11.2021, <https://bit.ly/3Vnk1Cq>

Özellikle 16. ve 17. yüzyıllarda merceklerin gelişimi ile teleskop, mikroskop gibi yeni araçların icat edilmesinin yanı sıra, görüntülerin daha net elde edilebilmesini sağlamasından dolayı Kara Kutu bilim insanlarından çok, sanatçıların sahiplendiği bir yöntem olmaya başlamıştır. 19. yüzyılda ışığın vurduğu yüzeyin kimyasal işlem görmesiyle görüntünün yüzeye sabitlenmesi gerçekleşmiş ve böylelikle fotografik görüntüler elde edilmeye başlanmıştır.

Görsel 3’teki çalışmada yerin görüntüsü her ne kadar dijital işleve sahip bir fotoğraf makinasıyla çekilmiş olsa da yukarıda kısaca değinilen geleneksel yöntemlere benzer biçimde elde edilmiştir. Daha sonra görüntü işleme programları sayesinde bir dizi düzenlemeyle yeniden kendi yerine hizalanarak yansıtılmıştır. Yani

düzenlemelerle oluşturulan fotografik görüntü, fotoğraflandığı gerçeklikten alıntılar yaparak yeniden kendi gerçekliğine eklenmiştir. Zaten görüntüler kendi gerçekliklerinin her ne kadar kendisi gibi görünse de alıntılardır, dolayısıyla da bir “önce”yi imler. Yani bu çalışma aynı zamanda “yer” ile “yerin görüntüsünü” bir araya getirirken, “önce” ve “şimdi” arasındaki diyalektik ilişkiyi de gözler önüne serer. Aynı uzamda katmanlı bir yapıya kavuşmuş görünen çalışmada nesnenin gerçekliğiyle onun fotografik görüntüsü arasındaki ilişki sorgulanmaya çalışılır.

Bu ilişki fotoğrafın yorumlanması ile ilgili olup, özellikle 19. yüzyılda görüntünün yüzeye kalıcı olarak aktarılabilmesine kadar dayanmaktadır. Fotoğrafın icadı ile başlayan bu süreç 20. yüzyıla gelindiğinde sanat üretimi / yaratımı açısından yeni yaklaşımların ortaya çıkmasına yol açarken, görüntü teknolojisinin sunduğu yenilikler sayesinde olanakların olabildiğince zorlanması yeni deneyim fırsatları yaratmıştır. Fotomontaj ve kurgu gibi deneysel çalışmalara olanak tanıyan bu süreçte sanat, fotografik görüntü elde etmede çağın getirdiği her türlü teknik olanak sayesinde sınırlarını genişletmiştir. Görüntü kayıt araçlarının yalnızca işlevlerini yerine getirmek için üretilmelerinin yanı sıra giderek teknolojik ve işlevsel başka cihazlara entegre olabilmesi, görüntünün giderek daha ön plana çıkmasına yol açmış, bu durum ise görüntünün sınırsızca çoğaltılabilen, paylaşılabilen hatta üretilebilen yeni bir temsiliyet alanı kazanmasını sağlamıştır.

1.1.1 Görüntü-Görünüş-İmge

Görüntü; Türk Dil Kurumunun Güncel Türkçe Sözlüğü'nde “Gerçekte var olmadığı halde varmış gibi görünen şey” olarak tanımlanırken, İngilizcedeki karşılığı “image” kelimesidir. Türkçe'de imge olarak da kullanılan “image” bu anlamıyla; “Duyu organlarının dıştan algıladığı bir nesnenin bilince yansıyan benzeri, hayal” biçiminde tanımlanır (TDK. <https://sozluk.gov.tr/>). Bu tanımlara bakıldığında “görüntü” kelimesi ile “imge” kelimesinin arasında net bir ayırım yapmak güçleşmektedir. Orhan Hançerlioğlu ise Felsefe Terimleri Sözlüğü'nde görüntü için; “gerçek ve pratikle bağın koparılmasından, ilişkinin kesilmesinden doğar.” diye bahsetmektedir (2006, s. 251). Bu tanımla görüntü günlük dilde kullanımında sıklıkla “görünüş” kelimesiyle karıştırılmaktadır. Oysa görünüş; Türk Dil Kurumunun Güncel Türkçe Sözlüğü'nde bir anlamıyla “gözün ilk bakışta veya zihnin dolaysız olarak algıladığı şey” olarak tanımlanırken, diğer bir anlamıyla “gerçeğe uymayan dış görüntü” olarak

da tanımlanmaktadır (TDK. <https://sozluk.gov.tr/>). Görünüş için, metafiziğin ve idealist felsefenin baş kavramlarından biri olduğunu belirten Hançerlioğlu “yanılsamayı ve var olmayı dile getirmek için kullanılır” demektedir (2006, s.147). Bu tanımlara bakıldığında felsefi açıdan görünüşlerin görüntülerin bir sonucu olduğu ve gerçeklik, öz, biçim ve olgu gibi kavramlarla irdelendiği anlaşılmaktadır. Oysa “görüntü” kelimesinin Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğü’nde “Bir film üzerinde sıralanmış resimlerin gösterici yardımıyla ekrana art arda düşürülmesi sonucunda hareketin yeniden kurulmasıyla ortaya çıkan görünüş, görüntülük üzerindeki hareketli resimler bütünü” olarak tanımlanması, bir “şey” aracılığıyla ya da bir cihazla gösterilen ya da elde edilen hareketli, durağan resimlerin bütünü gibi bir çıkarıma olanak sağlamaktadır (TDK. <https://sozluk.gov.tr/>). Bu durum ise görüntü kelimesi ile imge kelimesi arasında daha net bir ayırım yapılabilmesini mümkün kılmaktadır. İmge kelimesinin daha zihinsel bir süreci ortaya koyması, günlük kullanımda görüntü kelimesinin imge kelimesinden farklı anlam taşıdığını göstermesi açısından yol gösterici olmaktadır.

Platon, “Tanrının eserleri arasında yalnız doğal nesnelere yoktur, bir de bunların yansılarını vardır: Parlak yüzeylerde (Ör. suda) nesnelere yansımaları gibi.” derken bu yansımaları “*eidola (görüntü, image)*” olarak tanımlamaktadır (Moran, 2004, s. 21). Görüntüyü bir yansıma olarak ele alan Platon; “Resim de şiir de eidolalar gibi duyular dünyasındaki nesnelere, insanların yansılarını”dır demektedir ve dolayısıyla sanatın da “*yansıtma (mimesis)*” olduğunu belirtmektedir (Moran, 2004, s. 21). 19. yüzyıla kadar sanat üretim biçimi çoğunlukla bu düşünce üzerinde temellenirken aynı yüzyılın ortalarında siyasi, toplumsal, ekonomik, sosyolojik ve kültürel gelişmelerle birlikte giderek özerkleşen ve daha önceki işlevlerinden ve görevlerinden sıyrılan sanat, bu çağın getirdiği her türden yenilik ve yönelimle yeniden biçimlenmiştir. Gerçeğin “her zaman görüntülerin getirdiği bilgiler aracılığıyla” yorumlandığını ve filozofların da “ta Platon’dan bu yana gerçeği anlamının görüntüsüz bir yolunun standardını” bulmaya çalıştıklarını belirten Susan Sontag, 19. yüzyılın ortalarında “bu standarda tam ulaşacakken eski dinsel ve siyasi yansımaların insanı ve bilimsel düşünce önündeki geri çekilişin kitleleri beklendiği gibi gerçeğe doğru sürüklediğini”, aksine “görüntülere olan bağlılığı güçlendirdiğini” savunmaktadır (1999, s. 171). Bu değişimin en önemli etkenlerinden birisi fotografik görüntünün elde edilebilmesidir. Bu durum, insanın kendi gözünün

haricinde ilk kez bir araçla görüntüleri elde edebilmesine ve izleyebilmesine olanak sağlamıştır.

1839'da icadı gerçekleştirilen fotoğraf, insanın yaşadığı dünyayı anlamlandırmaya çalışırken başvurduğu teknik bir yöntemin geliştirilmesiyle görüntünün bir yüzeye kalıcı olarak aktarılabilmesidir. Doğayı, dünyayı olduğu gibi taklit edebilen bu aracın ortaya çıkardığı fotografik görüntü Walter Benjamin için "hem yeni bir sanat formunun hem de yeni bir toplumun habercisidir." (Aktaran Kang, 2015, s.109). Ancak fotoğrafın sanat olarak görülmesi onun endüstrileşmesinden sonra gerçekleşmiştir. Başlarda keyfi bir uğraş olarak görülmesinin yanı sıra sanat olduğu iddiasından da çok az bahsedilmektedir.

Fotoğraf makinası, insanların kendilerine hiç bakmadıkları biçimde onlara görüntülerini sunarak, aslında kendilerine dair daha önce sahip olmadıkları bilgileri sunmaktadır. Bu özelliğiyle fotoğraf, bir bilgi edinme aracı olmasının yanı sıra, fotoğrafı çekilen özneyi sahip olunabilir, kolayca taşınabilir ve saklanabilir birer nesneye dönüştürmektedir. Fotoğrafların sunduğu görüntülerin birer "bilgi" olması, onun aynı zamanda kanıt olma özelliğini ortaya çıkarmaktadır. Fakat bu doğrulayıcı özelliği, sadece gerçekliğe bir ayna tutma edimini ortaya çıkarmamıştır. Fotografik görüntü için "verili bir olayın gerçekleşmiş olduğunun su götürmez kanıtı" olduğundan bahseden Susan Sontag,

Çekilen bütün fotoğraflara bir otorite kazandıran, onları ilgi odağı haline getiren ya da bir ayartıcılıkla donatan 'gerçeklik' zannına rağmen, fotoğrafçıların yaptığı iş, sanat ile hakikat arasında olduğu düşünülen ve genellikle şaibeli alışverişe esasta bir istisna oluşturmaz. Fotoğrafçıların en çok gerçekliğe ayna tutmakla uğraştıkları durumlarda bile, beğenin ve vicdanın söze dökülmeyen buyrukları, onların üstüne bir hayalet gibi çökmüş durumdadır (2011, s. 6).

demektedir. Sontag'ın bahsettiği durum fotoğrafçıların çektikleri fotoğrafların standartlarını belirleme iç güdüleridir. Fotoğrafın gerçekliğe ayna tuttuğu şeklinde bir anlayış söz konusu olsa da fotoğraf geleneksel görüntü üretimleri gibi gerçekliğin birer yorumudurlar. Yani fotografik görüntü, her ne kadar görüneni yansıtmış olursa olsun gerçek ya da gerçekçi değil; ancak anlatımsal olabilir. "Fotoğraf makinasından seslenen, göze seslenenden" farklıdır diyen Benjamin'e göre bu fark; "insanların bilinçle eleyip dokudukları, bir mekanın yerine bilinçsizce elenip dokunmuş bir mekanın geçmesindedir" (Aktaran Bozkurt, 2005, s. 32). Çünkü fotografik görüntüdeki her unsur, fotoğrafın teknolojisi gereği kendi zaman ve mekanından koparılmış ve yeni birer gerçekliğe kavuşmuş olur.

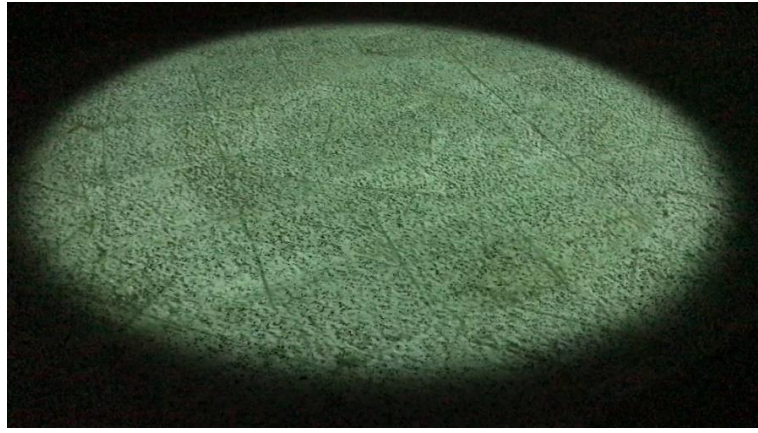
Bu gerçeklik, görüntünün kendisine ait ve fiziksel verili bir gerçeklikten alıntılanarak ortaya çıkardığı bir olgudur. Yine de bu alıntıların “kendi başlarına herhangi bir şeye açıklama getirmediği”nden bahseden Sontag, fotografik görüntünün ayna gibi dünyanın görüntüsünü bize sunması hususunda “dünyayı görüldüğü haliyle kabullenmemekle yola çıkan ‘anlamanın’ tam zıttı olduğunu” söyler (2011, s. 28).

... fotoğraflar, şimdiki zamana ve geçmişe dair zihinlerimizde var olan resimlerdeki boşlukları doldurmaya yararlar; örneğin, Jacob Riis’in 1880’li yıllarda çektiği ve New York’taki sefaleti yansıtan resimleri, on dokuzuncu yüzyılın sonlarında Amerika’nın her tarafında hüküm süren kentsel yoksulluğun Dickensvari bir manzara arz ettiğinin farkında olmayanlar için iyi bir öğretmendir. Yine de fotoğraf makinesinin gözüyle gerçeklik, her zaman için ifşa ettiğinden daha fazla şeyi saklamak durumundadır. Brecht’in işaret ettiği üzere, Krupp fabrikasını gösteren bir fotoğraf o şirket hakkında fiilen hiçbir şey anlatmaz (Sontag, 2011, s. 29).

Sanatın fotografik görüntünün elde edilmesine kadar sahip olduğu işlevine bakıldığında, sanat yapıtının, çoğunlukla kendisine konu edindiği hiçbir “şey”in kendisi değil, ama yeniden üretimi olduğu söylenebilir. Fotografik görüntünün ise başlarda nesne (model, doğa vs.) ile onun görüntüsü (sanat yapıtı) arasındaki bu ayrımı ortadan kaldıracılabileceği düşünülmüştür. Bunun sebebi fotoğrafın barındırdığı teknolojidir. Birbirinden farklı geleneksel görüntü üretim yöntemlerinde de kullanılan araçlardan olan merceklerin oluşturduğu yapıya fotoğraf makinalarında objektif denmektedir. “Fotoğrafın resme göre yeniliği temel nesnelliliğindedir (objectivite)” diye bahseden Andre Bazin bu yapıya objektif denmesinin tesadüf olmadığına vurgu yapmaktadır.

Nitekim insan gözünün yerini alan fotoğrafın gözünü meydana getiren mercekler topluluğu da “objektif” adını almaktadır. İlk defa olarak ki temel nesne ile bunun anlatımı arasında, bir başka nesnenin dışında her hangi bir şey girmemektedir. İlk defa olarak ki, dış dünyanın bir görüntüsü, insanın yaratıcılığı işe karışmaksızın, sıkı bir gerekçiliğe göre kendiliğinden meydana gelmektedir (Bazin, 1995, s. 36).

Bazin’in bahsetmek istediği olgu; öznenin ortadan kalkmasıdır. Yani “objektif”, görüntü aktarabilir ama yaratamaz, yaratma gücü öznededir. Bu bağlamda nesne ile onun fotografik görüntüsü arasındaki ilişki nesneldir. O zaman denilebilir ki, dolaylı ve yan anlamlardan bağımsız şekilde var olabilen fotografik görüntü, nesnenin yalnızca varlığını gösterir. Fotografik görüntü için “nesneldir” şeklinde bahsetmek oldukça tartışmalıdır ki, zaten bu sav yalnızca fotografik görüntü ile görüntüdeki her bir unsurun ilişkisi için geçerli olabilir. Fotografik görüntünün kendisine ait nesnelliliği, fotoğrafa bakan özne, yani “yorumcu” yoluyla ortadan kalkar. “Objektif” yoluyla “kadrage” giren her unsur, farklı özneler tarafından farklı farklı yorumlanabileceği için, “görüntü”nün kendisi ya da bütünü değildir.



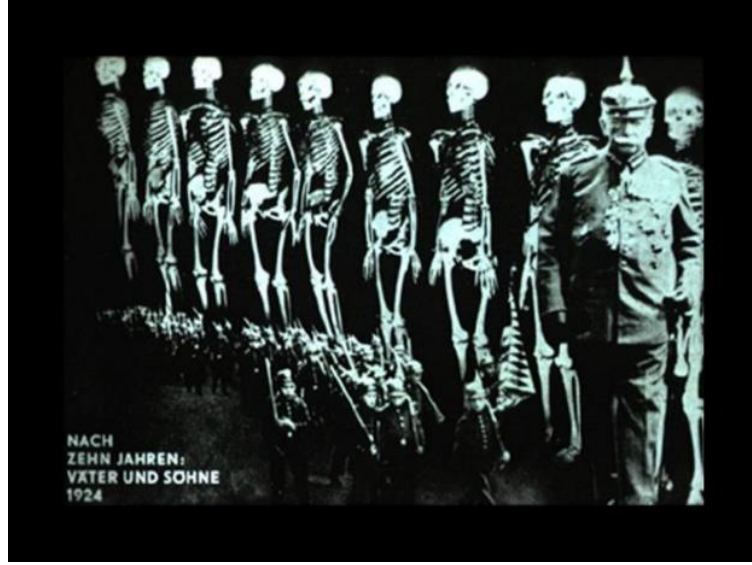
Görsel 5. Okan Ercan. Yerli Yerinde. 2021.

Peki, nesne ile onun görüntüsünü aynı düzleme getirmek “anlama” üzerine pekiştirici bir rol üstlenebilir mi? Nesneye kendi görüntüsü yansıtılarak oluşturulan “Yerli Yerinde” adlı çalışmada, yer ile kendi görüntüsü iki ayrı katman olarak aynı mekân-zamanda gözlemlenebilmektedir (Görsel 5). Zeminin fotoğrafı başka bir “yer”de karşımıza çıksa Sontag’ın düşüncesi fotoğraf üzerine getirilen yorumlardan biri olabilirken, nesnenin kendisinden başka hiçbir şeye açıklama getirme çabası içinde olmayan görüntüsü, nesnenin apaçık gerçekliğiyle birleşince “neyi ifade etmeye başlıyor?” sorusunu akla getirmektedir. İzleyicinin bakışı takip edildiğinde nesneyi (zemini) izlediği gözlemlenirken aynı zamanda görüntüsüne baktığı da anlaşılmaktadır. İki ayrı gerçekliğin bir arada var olabilmesi, birbirlerinin kanıt olmalarının yanı sıra kendi gerçekliklerini birbirlerine dayatarak hem zeminin kendisinin hem de görüntünün kendisinin aynı anda deneyimlenmesine olanak sağlar. Yansıtılan fotografik görüntü her ne kadar tek bir görüntü gibi görünse de yerin kendi görüntüsünden oluşan 6 ayrı görüntüden meydana gelmektedir. Görüntü işleme programlarıyla hareketli görüntüye dönüştürülen her bir görüntünün kendi

içinde hareket etmesi hem fotografik görüntünün bütünü hem de yansıtıldığı yerin kendisini yapı bozuma uğratar. Hareketli görüntünün sağladığı değişim, birbirlerine entegre olan iki “yapı”nın karşılıklı olarak kendi uzam-zamanını oluşturmasına yol açar.

Her ne kadar kendi görüntüsünden elde edilmiş olsa da burada “işlenen” 6 ayrı imge bir araya getirilerek hem birbirlerini hem de bütünü imleyen bir görüntü ortaya çıkarmıştır. Görüntünün kendi içinde parçalara ayrılması ya da kesip çıkartılması (*crop*) görüntü üretimini işaret etmesinin yanı sıra, her bir parçanın da kendisine bağlam kazandırmasının önünü açar. Bu parçalanmış imgeler elbette bütünü temsil ederler olsa da 6 ayrı çekimden elde edilen fotoğraflardan da farklı bağlamlar oluşturabilirler. Çünkü kesip çıkarılarak oluşturulanlar görüntülerden alıntılanmış, diğeri ise gerçeklikten alıntılanmıştır. Öyle ki her iki durumda da görüntüler kendi temsillerinden başka bir “şey”i de ifade ederler.

Fotoğrafların kesilip çıkarılması ve birbirlerine eklenmesiyle oluşan görüntü üretimi ya da başka bir deyişle montaj-kurgu aslında sanat tarihinde örneğine sıkça rastlanan bir yöntemdir. Farklı bağlamlar taşıyan görüntülerden bir araya getirilerek üretilen görüntüler, yani ilk fotomontaj denemeleri, 20. yüzyılın başlarında fotoğraf makinasının kullanımının yaygınlaşmaya başlamasıyla gerçekleştirilmiştir. John Heartfield’in “On Yıl Sonra Babalar ve Oğullar” adlı çalışması birbirinden ayrı üç fotoğrafın montajlanmasıyla oluşturulmuştur (Görsel 6). Bu çalışmada Heartfield, fotoğrafların taşıdığı imgelere sadık kalarak zamanları ve mekanları birbirinden farklı olan görüntüleri yeniden düzenlemiştir. Ancak üç fotoğrafın kendilerine ait bağlamlarından sıyrılmasıyla ortaya çıkan fotografik görüntü, kendi içinde yeni bir düzlemde ve farklı bir bağlamda var olur.



Görsel 6. John Heartfield. On Yıl Sonra Babalar ve Oğullar/After Ten Years Fathers and Sons. 1924, (Wordpress). Erişim: 25.11.2021, <https://bit.ly/3z2myKI>

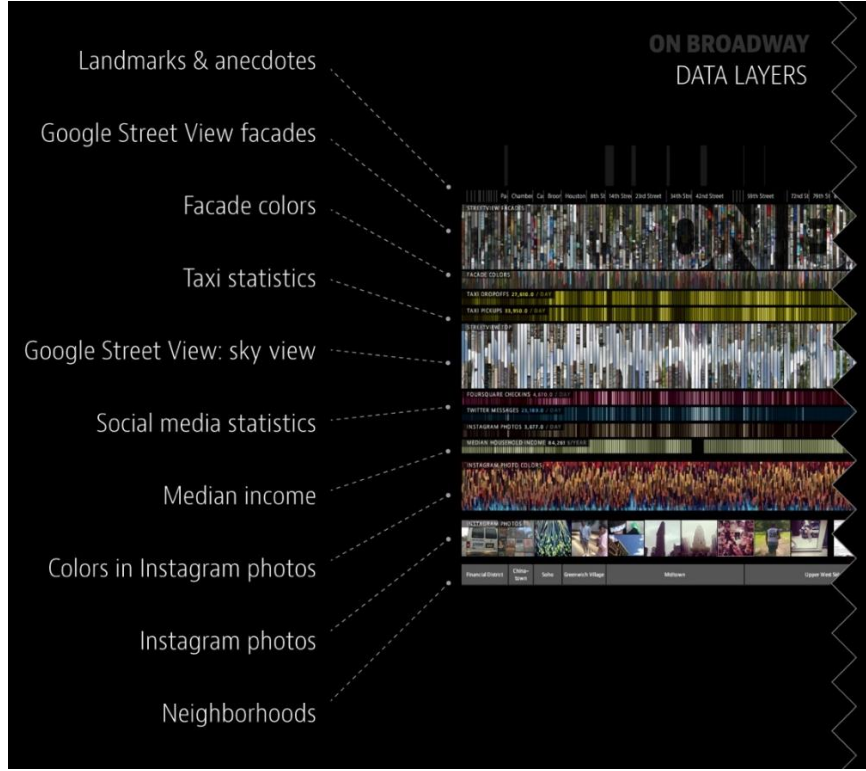
Kendilerine ait bağlamlarından ve gerçekliklerinden koparılarak oluşturulan yeni bir gerçekliğin bir tür aktarımı sayılabilecek fotografik görüntü bu anlamıyla temsil ettiği “nesne”yi aşmaktadır. Fotoğrafı sanat yapan özelliklerden birisi de budur. Ama bu özellik tek başına bir varlık olarak görüntüye ait değildir. Çünkü burada vurgulanmak istenen fotoğrafı yorumlayan özneyle ilişkilidir. Görüntü ise fotoğraf makinasının bir başka parçası olan “vizör”den görünendir. “Yorumcu özne”nin dışında fotoğrafı çeken “özne”yi meseleye dahil eden de vizörün işlevidir. Gözü görüntüyü seçme alanına davet eden vizör, görüntüdeki her bir unsurun diğeriyle ilişki kurma zorunluluğunu önceleyen bir alandır. Bunu sağlayan teknoloji “kadro”dur. Böylelikle kadrajın barındırdığı her unsur kendi imgelerine dönüşmektedir. Bu anlamıyla kendi içinde değerlendirilen fotografik görüntü için gerçeğin birer yorumudur denilebilir. Ancak bu durum yine de fotoğrafın bilgi ve kanıt olma özelliğini yadsımaz.

Fotografik görüntünün gerçeğin birer yorumu olma olasılığı ve Platon’un görüntülerin “gerçeğin birer yansıması olduğuna” işaret eden olgusu göz önünde bulundurulduğunda akla beş duyumuzla algılanan her unsurun görüntü olabileceği gelmektedir. Ancak algılanan her unsuru görüntüye bağlamak tartışmalı olabilir. Diğer yandan günümüzde bilgisayar teknolojisiyle algılanan her unsur birer dijital veriye dönüşmektedir. Bilgisayar teknolojilerinin bir getirisi olarak kullanımı sıklıkla artan ekranlar, söz konusu görüntülerin gerçekleşme ortamlarıdır. Verinin üzerinde sınırsızca işlem yapılabilmesi ve bu işlemlerin de ekranlardan deneyimlenebilmesi

ve izlenebilmesi, verilerin birer görüntü olma olasılıklarına işaret eder. Öyle ki bilgisayar ortamlarında algılanan verilerin (görüntülerin) üzerinde yapılan her türlü düzenlemeye görüntü üretimi demek yanlış olmayacaktır. Bu bağlamda görüntü üretiminin olasılıklarını incelemekte fayda vardır.

1.2. Görüntü Üretiminin Gerçekleşme Olasılıkları

Günümüzde bilgisayarlar ve bu teknolojiye ait donanımlar ve yazılımlar sayesinde ses, yazı, fotografik görüntü ve hareketli görüntü gibi her verinin üzerinde sınırsızca işlem yapılabilmektedir. İyileştirme, yeniden ölçeklendirme, düzenleme, kurgulama ya da yeni birçok olasılığa izin veren bu tür işlemler sayesinde her veri yeniden üretilebilmektedir. Bu türden yazılım ve donanımlar sayesinde koku sensörleri, sıcaklık sensörleri, hareket sensörleri gibi birçok teknoloji günümüzde yüz tanıma, parmak izi okuma ya da hareketli-hareketsiz nesne tanımlama gibi birçok yeniliği günlük hayatta kullanılabilir hale getirmiştir. Günümüzde bu uygulamalara yaygın olarak “görüntü işleme” denilmektedir. Bu teknolojinin bileşenleri incelendiğinde insan duyularının, teknolojinin olasılıklarıyla bu duyuların işlevlerinin birer kopyası olduğu anlaşılmaktadır. Duyuların elde ettiği her veri ise “görüntü işlemenin” tanımına bakıldığında birer görüntüdür. Görüntü üretimi ise algılanana ait unsurların aktarılması şeklinde tanımlanmaktadır. Bu üretimlerin çoğunlukla aktarıldığı çevre ise günümüzde ekranlardır. Bilişim teknolojileri ve özellikle 21. yüzyılda hızla yayılan İnternet kullanımı, görüntü işleme yöntemlerinin çeşitlenmesini ve gelişmesini sağlarken, insanların ekranlara olan bağlılığını arttırmıştır. Günlük yaşamın her alanına yayılan ekranlar sayesinde kamera, sıcaklık, hareket gibi herhangi bir yolla alınmış verinin işlenmesiyle üretilen görüntüler görsel bir sonuca ulaşır. Dolayısıyla “görüntü”, hem bilişim ve görüntü teknolojilerinin sunduğu olanaklar yardımıyla elde edilebilir olsun, hem de doğrudan insan üretimiyle olsun, literatürde yaygın bir şekilde “görsel” olana işaret eden bir olgu olarak kullanılmaktadır. Bu algının en önemli nedenlerinden biri özellikle 21. yüzyılın başlarında gelişen teknolojiyle birlikte kameraların telefonlara, bilgisayarlara, televizyonlara, otomobillere ve hatta gözlük, saat gibi giyilebilir kişisel eşyalara entegre edilebilmesi olduğu gibi bu türden eşyalara ekranların da yerleştirilmesidir. Böylelikle birçok verinin görsel kayıtlarının elde edilebilmesi ve izlenebilmesi, görüntünün yalnızca görme ediminin bir sonucu olduğu fikrini ortaya çıkarır.



Görsel 7. Lev Manovich. Kamusal Göz / The Public Eye. 2014-2016, (On Broadway). Erişim: 25.11.2021, <https://bit.ly/4c5YPIo>

Bu bağlamda görüntü üretimlerinden oluşturulan Görsel 7'deki çalışma; 2014 yılı boyunca Broadway'de Instagram, Twitter, Google Street View gibi uygulamalarda paylaşılan etkinliklerin yanı sıra, Broadway boyunca ikamet eden insanların gelir ortalamaları ve vergi ödemeleri gibi birçok veriyi toplayarak oluşturulan bir arayüzdür. New York Kütüphanesi tarafından "2014-2016 The Public Eye" sergisi için hazırlanan ve tüm verilerin bir kerede görülebilmesine ve Broadway'i blok blok yakınlaştırmaya imkân veren bu etkileşimli uygulama, Broadway boyunca paylaşılan etkinliklerin ve medyadan alınan görüntülerin kendi konumlarına hizalanmasıyla 13 katmandan oluşturulmuştur.

Lev Manovich'in projesindeki sosyal medyadan ve resmi kuruluşlardan alınan veriler, kendi bağlamlarında Broadway'e ait bir görüntü üretme çabasına hizmet etmek için oluşturulmamıştır. Oradaki her bir görüntü-veri başka bir amaca hizmet ederken Manovich bu görüntüleri Broadway'in bir nevi inşasında kullanmıştır. Öyle ki, sadece Broadway'in inşasını oluşturmak için bu konuma ait bilinçli bir şekilde oluşturulan görüntü-verilerin kullanılması ile yola çıkılmış olursa bile bu görüntüleri

kullanmak farklı bir şeyi ifade eder. Sonuç benzer olsa da görüntülerin tek başına temsilleri, gösterilenleri değiştirmektedir. Buradaki ayırım, gösteren ve gösterilen arasındaki ilişkinin dolaşıma (İnternet) çıkma edimidir. Yani Broadway için onun görüntülerini yakalamak ile Broadway’de bilinçli ya da bilinçsiz vuku bulmuş, denk gelmiş herhangi bir görüntüyü yalnızca Broadway’de elde edilme koşuluyla Broadway’in görüntüsünü ortaya çıkarmak farklıdır. Bu durum; kameranın özneye göre daha öte sonuçlar çıkardığını düşünen Walter Benjamin’in “optik bilinçdışı” dediği durumdur (2012, s.12).

Üstelik bu o kadar farklı bir doğadır ki, fotoğraf karesinde, ‘oradaki’ bir insanın bilinçli bir biçimde ördüğü bir mekân yerine, bilinçsizce şekillenmiş bir mekân görünecektir. İnsanların nasıl yürüdüğünü -en kaba haliyle bile- anlatmak kolayca mümkün iken, bir kişinin attığı her adımda saniye saniye hangi pozisyonda olduğu konusunda kesin bir şey söylemek mümkün değildir (Benjamin, 2012, s.11).

Manovich’in “on Broadway” projesinde sözkonusu optik bilinçdışı durumdan yararlandığını düşünmek bu durumda mümkün görünmektedir.

Fotografik görüntü her ne kadar gerçek olanı etkileyici biçimde yakalayabilse de görüntülerin gündelik yaşantıların içinde İnternet yardımı ile dolaşıma aktarılması, alınıldığı gerçeklikten kopmasına hizmet etmektedir. “1960’lara gelindiğinde gösteri ve simülasyon gibi kavramlara ihtiyaç duyulmasına televizyonun yanı sıra bunların da etken bir rolü olduğu”ndan bahseden Hal Foster; şimdilerde ise dijital görüntülerin-verilerin ve İnternet yayılımının her şeyi yeniden biçimlendirdiğinden söz ederken; “günümüzde birçok imgenin ne dünyayı belgelemesinden ne de gerçek olmaktan çıkardığından bahseder.” (2020, s. 156). Manovich’in projesine bakıldığında Foster’ın işaret ettiği gibi bağlamından koparılmış görüntülerden yararlanılarak Broadway’i imlediği görülmektedir. Bu durum diğer taraftan, Hito Steyerl’in “Duty Free Art” kitabında geçen “ağ bağlantılı mekân” a da işaret eder. “On Broadway” bağlamını ağ dolayımından aldığı için “ağ mekanlar” a da örnek olarak gösterilebilmektedir. Peki bu projede yer alan veriler sadece görme ediniminin bir sonucu olduğu düşünülen görüntüler ile aynı anlama mı gelmektedir?

“Beş duyumuzla algıladığımız maddesel dünya’nın, ağaçları, denizleri, insanları, hayvanları ve evleriyle ancak birer kopyadan” ibaret olduğundan bahseden Platon; “bunlardan her birinin bir ideası vardır ki asıl gerçeklik budur” derken, görüntünün yalnızca görme ediniminin sonucu olmadığı, duyu organlarının işlevinin bir sonucu olduğu anlaşılmaktadır (Moran, 2004, s. 21). Bir başka deyişle, görmek, dokunmak,

tatmak, koklamak ve işitmek, algılanan “şey”in bize ancak görüntüsünü verebilir. Bu durumda algılananın bir ifadeye dökülebilmesi ya da aktarılması görüntü üretimidir. Örnek olarak yazının bulunmasından önce “dil”in gelişmesiyle gerçekleşebilen sözlü iletişimin kendisi tarihsel süreçte bu açıdan bir görüntüleme çerçevesi oluşturmaktadır. Hatta mağara resimleri için ilk kalıcı görüntü üretimleri demek yanlış olmayacağı gibi sanat yapma edimi de görüntü üretimidir, demek yanlış olmaz.

Bir yandan “dil”in tarihsel gelişiminin görüntü üretimine işaret etmesi bir yandan da günümüzde adından sıkça söz ettiren yapay zekâ uygulamalarından biri olan “ChatGPT”nin bir dil modeli olması, bu uygulamanın da bir görüntü üretimi olduğunu akla getirmektedir. Öyle ki ChatGPT’ye hem görüntünün hem de görüntü üretiminin ne’liği üzerine bazı soruları sormak görüntü üretimi olduğu düşünülen bu uygulamanın olasılıklarını doğrudan anlayabilmenin bir yolu olarak düşünülebilir.

ChatGPT, 2015 yılında faaliyete geçen OpenAI isimli teknoloji şirketinin yapay zekâ teknolojisini kullanarak geliştirdiği bir dil modelidir (www.chat.openai.com). Daha ayrıntılı tanımını “kendisi” şöyle yapmaktadır:

Ben, OpenAI tarafından eğitilmiş bir dil modeliyim. Dil modeli, dilin yapısını ve dil kurallarını anlamaya çalışan yapay zeka modelidir. Dil modelleri genellikle metinleri analiz etmek, metinleri üretmek veya metinleri anlamak için kullanılır.

Dil modelleme, dilin yapısını öğrenmek için kullanılan yapay zekâ tekniğidir. Bu teknikte, model dil örnekleriyle eğitilir ve sonra bu örnekleri kullanarak yeni metinler oluşturur veya mevcut metinleri anlamaya çalışır. Örneğin, bir dil modeli eğitildiğinde, cümlelerin doğru yazımını veya doğru kelime sırasını tahmin edebilir. Ayrıca, bir dil modeli eğitilmişse ve yeterli veriye sahipse, yeni metinler üretebilir.

Özellikle pre-trained dil modelleri son yıllarda popüler hale gelmiş, bunlar önceden eğitilmiş verilerle büyük veri setleri ile eğitilmiş modellerdir ve bu modeller üzerinden yapay zekâ uygulamaları yapılabilmektedir. GPT-2, GPT-3 gibi modeller bu kategoriye giriyor.

Eğitim için kullanılan veri seti, internette yaygın olarak mevcut olan metinleri içermektedir. Bu veri seti, milyarlarca web sayfası, makale, kitap ve diğer yazılı metinleri içermektedir. Bu veriler arasında geniş bir dil bilgisi, tarih, bilim, sanat, teknoloji, sağlık ve diğer konularda bilgi bulunmaktadır.

Böylece, sizin sorularınıza cevap vermek için veri setinde yer alan bilgileri kullanıyorum. Ancak, eğitim verileri ne zaman toplanmıştır ve hangi kaynaklardan alınmıştır, bu yüzden bazı bilgilerin güncelliği konusunda bir sınırlama olabilir. Bilgi kesinti tarihi 2021 yılının sonlarına kadar olan bilgileri içermektedir ve güncel bilgiler için daha güncel kaynaklara bakmanızı öneririm.

www.chat.openai.com¹

Lev Manovich’in çalışmasında olduğu gibi ChatGPT uygulaması da ağ dolanımında bulunan verilerden beslenmektedir. Bu sebeple ChatGPT, ağ dolanımındaki görüntü-verileri sentezleyen bir dil modeli olarak nitelendirilebilir. Ancak

¹ 2022 yılı Kasım ve Aralık aylarında ChatGPT ile yapılan sohbetten alıntılanmıştır.

ChatGPT'nin kendisini oluşturduğu düşünülen "görüntü"leri, verilerle ilişkilendirmeden "görüntü nedir" şeklinde sordüğümüzda, yalnızca "görsel" olana işaret eden genel bir açıklama yaptığı gözlemlenmektedir.

Görüntü nedir?

Görüntü, bir insanın gözleriyle algıladığı bir olay veya cisimlerin gözle görülebilir şeklidir. Görüntü, gerçekte mevcut olan bir olay veya cisimlerin gözle görülebilir şeklidir ve bu nedenle, görüntü, gerçekte mevcut olan bir olayın ya da cisimlerin bir yansımasıdır. Ayrıca, görüntü, bir insanın gözleriyle algıladığı bir olay veya cisimlerin gözle görülebilir şeklidir ve bu nedenle, görüntü, insanın beyni tarafından işlenir ve bu işlenen görüntü, insanın hafızasına kaydedilir. Bu nedenle, görüntü, gerçekte mevcut olan bir olay veya cisimlerin gözle görülebilir şeklidir ve bu nedenle, görüntü, insanların hafızalarına kaydedilir veya başka ortamlarda paylaşılır.

Görüntü üretimi nedir?

Günümüzde, görüntü üretimi, çeşitli görsel veya hareketli görüntülerin oluşturulması sürecini ifade etmektedir. Bu süreç, filmler, diziler, reklam filmleri, animasyonlar, video oyunları ve daha birçok farklı türdeki görsel içeriklerin oluşturulmasında kullanılmaktadır. Görüntü üretimi, çeşitli yöntemlerle gerçekleştirilebilir, ancak genellikle kamera ve çekim teknikleri, ışıklandırma, kurgu, müzik ve ses efektleri gibi araçlar ve yöntemler kullanılarak yapılır. Günümüzde, görüntü üretimi, çeşitli dijital teknolojilerin kullanımı ile daha da gelişmiş hale gelmiştir ve bu alanda çalışan meslekler de bu teknolojilere bağlı olarak değişiklikler göstermiştir.

www.chat.openai.com²

ChatGPT'nin görüntü üretimine dair verdiği cevaplar ağırlıklı olarak görsel olana işaret ederken, görüntü üretiminin gerçekleşme olasılıklarında sıraladığı yöntemler olarak müzik ve ses efektleri gibi işitsel unsurlardan bahsetmesi kafa karıştırıcıdır. Bu sebeple ChatGPT'nin görüntü üretimini yalnızca görsel olan ile ilişkilendirerek yaptığı açıklamaları daha iyi anlamak için sıralanan çeşitli sorularla sohbete devam edilmiştir.

Görüntü üretimi yalnızca görsel olana mı işaret eder?

Görüntü üretimi, tasarım, yaratım, kurgu ve benzeri aktiviteleri de kapsayabilir. Bu anlamda, görüntü üretimi, görsel olmayan içerikleri de içerebilir. Örneğin, bir radyo programının yaratılışı da bir görüntü üretimi süreci olarak düşünülebilir, ancak bu süreçte sadece görsel olmayan içerikler üretilmektedir.

Bilgisayar donanımlarında her veri yazıya mı dönüştürülüyor

Bilgisayar donanımlarında veriler genellikle ikili (binary) sayı sistemi kullanılarak saklanır ve işlenir. Bu ikili sayı sisteminde her bir bit (binary digit) sadece 0 veya 1 değerlerini alır. Bu veriler bir dosya olarak kaydedildiğinde, dosyanın içeriği yazı, görüntü, ses veya video gibi farklı veri türlerine ait olabilir. Örneğin, bir yazı dosyasında yazının harfleri, bir görüntü dosyasında görüntünün pixel değerleri, bir ses dosyasında sesin frekans değerleri veya bir video dosyasında video görüntüleri ve sesleri saklanır. Bu dosyaların içeriğini görüntüleyebilmek için, bilgisayarınızdaki uygun bir uygulama (örneğin, bir metin editörü, bir görüntü editörü veya bir media player) kullanılır. Bu uygulamalar, dosyadaki verileri anlamaya yönelik işlemler yaparak dosyanın içeriğini görüntüler veya çalar. Bu işlemler, bilgisayar donanımları tarafından yapılan görüntü işleme işlemlerine benzetilebilir.

"Görüntünün Üretimi: Dijital İmge" bahsettiğin ikili sistemde nasıl yazılır?

```
"01000111 01101111 01110010 01110100 01101110 01110101 01101110 01100001 01110010 00100000  
01010111 01101111 01110010 01101110 01101111 01110100 01100101 01110010 00100000 01001001  
01101110 01100001 01110010 01110100 01100101 01100100 00100000 01000101 01110010 00100000  
01010010 01100101 01100100 01100101 00100000 01010101 01101110 01100101 01110010 01101111  
01101110 00100000 01101111 01110010 01101110 01101111 01110100 01100101 01110010 00100000  
01100100 01100101 01100001 01110010 01110100 01100101 01100100"
```

www.chat.openai.com³

² 2022 yılı Kasım ve Aralık aylarında ChatGPT ile yapılan sohbetten alıntılanmıştır.

³ 2022 yılı Kasım ve Aralık aylarında ChatGPT ile yapılan sohbetten alıntılanmıştır.

2022 yılının özellikle Kasım ve Aralık ayı boyunca ChatGPT ile gerçekleştirilen sohbetlerden seçilerek sunulan “görüşme”, uygulamanın kendisinin de görüntü üretimi olmasından dolayı bu raporun bağlamlarını oluşturan bazı konuları ChatGPT’nin nasıl ele aldığını anlamaya çalışmak için yapılmıştır. Yaşadığımız çağ, ekonomik, toplumsal, siyasi ve kültürel etkenlerin yanı sıra özellikle bilişim teknolojilerindeki gelişmelerden ve uygulamalardan dolayı dijital çağ olarak adlandırılır. Bu türden gelişmelerin nasıl ortaya çıktığını, gelişim sürecinde kültürel ve toplumsal ne gibi etkilerin olduğunu saptamak, dijital teknolojilerin günümüz sanatına olan etkilerinin ve görüntü üretiminin anlaşılabilirliği açısından önemlidir. Burada izlenecek yol; görüntü üretimini ChatGPT uygulamasının barındırdığı teknolojiyle birlikte açıklamaya çalışmak olacaktır. Bu bağlamda kendisi de bir görüntü üretimi olan ChatGPT’nin teknolojiye olan bağımlılığı üzerinden görüntü üretimini ve sahip olduğu teknolojisini ele alma biçimi ilginçtir.

Makine dilinin günümüz bilgisayar kodlarıyla ilişkisi nedir?

Makine dilinin günümüz bilgisayar kodlarıyla ilişkisi, makine dilinin bilgisayar kodlarının öncüsü olduğu şekildedir. Makine dilinin günümüz bilgisayar kodlarıyla ilişkisi, makine dilinin bilgisayar kodlarının öncüsü olduğu şekildedir. Makine dilinin oluşturulması, 19. yüzyılda önemli bir teknolojik gelişme olmuştur. Bu gelişme, makinelerle verilen komutların daha kolay ve hızlı bir şekilde yerine getirilebilmesini sağlamış ve üretim sürecinin hızını arttırmıştır. Makine dilinin oluşturulması, bilgisayar kodlarının da oluşumuna zemin hazırlamıştır. Günümüzde kullandığımız bilgisayar kodları, makine dilinin gelişimine dayanmaktadır.

Makine dilinin günümüz bilgisayar kodlarıyla ilişkisi, makine dilinin bilgisayar kodlarının öncüsü olduğu şekildedir. Makine dilinin oluşturulması, bilgisayar kodlarının da oluşumuna zemin hazırlamıştır. Günümüzde kullandığımız bilgisayar kodları, makine dilinin gelişimine dayanmaktadır.

www.chat.openai.com⁴

Charlie Gere “Dijital Kültür” isimli kitabında özellikle 19. yüzyılda makine kullanımının artması ve sanayileşme ile ilgili “insan iş gücünün bölünmesi”nden bahsederken, “her bireyin kendini tekrar eden ve yerine yenisini getirebilecek veya yer değiştirilebilir birer imge veya göstergeye dönüşmesini” dile getirmeye çalışmıştır (2023, s. 27). Bu durum yalnızca üretimde insan iş gücünün yerini makinelerin alması ile ilgiliymiş gibi görünse de üretim amaçlı yapılan birçok makine, insan-mış gibi sohbet edebilen ChatGPT’nin teknolojisene benzer biçimde aslında insanın davranışlarının, hareketlerinin birer kopyası olarak tasarlanmıştır. Ancak bu durum o tarihlere üretimdeki zanaatın ortadan kaldırılması ve kontrol altına alınması anlamına da gelmektedir.

⁴ 2022 yılı Kasım ve Aralık aylarında ChatGPT ile yapılan sohbetten alıntılanmıştır.

Jacquard'ın (Joseph-Marie Jacquard) dokuma aleti insan işçi çalıştırma masraflarını düşürmek için yapılmış bir girişim olarak anlaşılabilir. Dokuma her ne kadar bir zanaat olsa da bu makineyle birlikte dokuma eyleminin her parçası ayrıştırılmış, kodlanmış ve artık yer değiştirilebilir eylemler haline gelmiştir, artık dokuma işinin bir zanaati kalmamıştır (Gere, 2018, s. 28).

Gere'in bahsettiği durum mekanik üretim süreçleri ile insana ait özelliklerin artık yer değiştirilebilir eylemlere dönüşerek kodlandığıdır. Yani bu kodlar zanaatin yerine geçerek her beceriyi tıpkı günümüz bilgisayar teknolojileri gibi aynı düzleme alır.

Dijital olan her şey kodlarla mı çalışıyor?

Dijital olan her şey, kodlarla çalışır. Kodlar, dijital teknolojilerin çalışması için gerekli olan yazılım dilidir ve bu dil, makinelerle verilen talimatların anlaşılır bir şekilde iletilmesini sağlar. Bu sayede, makinelerle verilen kodlar, doğru bir şekilde uygulanarak, dijital teknolojilerin çalışması sağlanır. Bu anlamda, dijital olan her şey, kodlarla çalışır. Örneğin, bilgisayarlar, cep telefonları, internet ve diğer dijital araçlar, kodlarla çalışır ve bu sayede, insanlar, bu araçları kullanarak, işlerini yapabilirler. Ayrıca, dijital olan her şey, kodlarla çalıştığı için, bu araçların çalışması, özel bir bilgiye ihtiyaç duyar ve bu bilgi, kodlama bilgisi olarak adlandırılır.

İnsanların kullandığı konuşma dili için bir kod diyebilir miyiz?

İnsanların kullandığı konuşma dilleri, bir kod olarak düşünülebilir. Bu anlamda, konuşma dilini kod olarak düşünürsek, insanlar, birbirleriyle iletişim kurarken, birbirlerine bir kod göndererek, anlaşılır bir şekilde iletişim kurarlar. Bu kod, konuşma dilinin yapısını ve kurallarını içerir ve bu sayede, insanlar, birbirlerine mesajlarını anlaşılır bir şekilde iletebilirler. Ancak, insanların kullandığı konuşma dilleri, sadece bir kod olarak düşünülemez. Bu diller, insanların düşüncelerini, duygularını ve kültürel değerlerini de yansıtmaktadır. Bu anlamda, insanların kullandığı konuşma dilleri, hem bir kod hem de bir dil olarak düşünülebilir. Sonuç olarak, insanların kullandığı konuşma dilleri, bir kod olarak düşünülebilir ve bu kod, insanlar arasında anlaşılır bir şekilde iletişim kurmayı sağlar.

O zaman Dijital Çağ dilin ya da yazının ortaya çıktığı tarihlere kadar dayanır

Dijital çağ, dilin ortaya çıktığı andan itibaren vardır. Bu anlamda, dil, insanların kullandığı bir kod olmasının yanı sıra, aynı zamanda insanların kullandığı bir dil de olabilir. Dil, insanların iletişim kurarken kullandıkları bir araçtır ve dilin ortaya çıkışı, insanların birbirleriyle iletişim kurmaya ihtiyaç duymasıyla bağlantılıdır. Ancak, dijital çağın ortaya çıkışı, dilin ortaya çıkışından daha sonradır. Dijital çağ, insanların dijital teknolojilerin kullanımının yoğun olduğu bir dönem olarak tanımlanır ve bu teknolojiler, bilgisayarlar, cep telefonları, internet ve diğer dijital araçlar olarak sıralanabilir. Bu araçların ortaya çıkışı, dilin ortaya çıkışından daha sonradır ve bu sayede, dijital çağ, dilin ortaya çıktığı andan itibaren vardır.

www.chat.openai.com⁵

ChatGPT ile yapılan bu görüşmenin özellikle son kısmı, yani dijital çağın sözlü ve yazılı dilin ortaya çıktığı dönemde başladığı savı muğlak ve kafa karıştırıcı görünmektedir. Elbette yapay zekâ ile oluşturulmuş bu dil modelinden güvenilir bir bilgiye ulaşmak gibi bir amaç edinilmemiş olsa da bilgisayar kodlarının ve sözlü-yazılı dilin ortaya çıkmasının görüntü üretiminin açıklanması açısından önemli yer tutacağı düşünülmektedir. "Dil"i bu bağlamda incelemeye çalışmanın yol gösterici olacağı düşünülmektedir.

⁵ 2022 yılı Kasım ve Aralık aylarında ChatGPT ile yapılan sohbetten alıntılanmıştır.

“İlk küçük sözlüğün yeryüzündeki seslerin bir derlemesi olduğunu” söyleyen Ernst Fischer tarih öncesi için; “nesneyle ilgili ses o nesneyi, o nesne de kendisiyle ilgili sesi sağlıyordu” diye belirtirken “sözcüğün bir işarete dönüşmesinden” bahsetmektedir (2003, s. 26). Diğer yandan Alexander Van Humboldt ise “dil” için; “Nesnelerin yarattığı izlenimlerin ya da konuşanın istencinin gelişi güzel bir sonucu değil, aynı zamanda hem işaret hem de imge” olduğundan bahseder (Aktaran, Fischer, 2003, s. 27). Bu iki yoruma bakıldığında dilin gerçekleşmesinde, algılananın yorumunun ve benzeşiminin söz konusu olduğu görülecektir. Diğer bir deyişle insanın hem kendisine ait hem de dışsal bir duyumsamanın taklidini “ses” olarak dönüştürmesi, dili oluşturmada (en azında başlarda) önemli bir yer tutmaktadır. Bu durum iletişimde algılananın “ses”ler ile standartlaşmasına, yani bir anlamda soyutlanmasına ve kodlanmasına işaret eder. Yazılı dile gelecek olursak; Steven Roger Fischer “Bütün erken gliflerin basit resimlerden oluşmasına rağmen, bunların en gelişmemiş bile doğrudan dilden alınan bir ses değerini temsil ediyordu.” diyerek, sesin yazı diline dönüşmesindeki soyutlamadan bahseder (2023, s. 81). Sesin yazıya dönüşümü, aktarımı ve üretimi çağrıştırmaları üzerine Marshall McLuhan da bu aktarımın sonucuna vurgu yaparak; “İnsanı kulağının büyülü dünyasından, tarafsız görsel dünyaya” taşındığını belirtir (2017, s. 29). Burada McLuhan’ın altını çizdiği nokta “fonetik alfabenin anlamı, sesteki soyutladığı ve sesi görsel bir koda çevirdiği”dir (2017, s. 34). Yani gerçeğin–algılananın sese, sesin de görsel bir koda (yazıya) dönüşmesi söz konusudur. Bu dönüşümlü aktarım zaten görüntü üretimine işaret eder ki bugün yaşadığımız dijital çağda karşılaşılan bilgisayar kodlarının da bu bağlamda bir “dil” olduğunu belirtmek çok da sakıncalı görülmeyecektir. Öyle ki “Bütün dillerin amacı iletişimdir” diyen Fischer; “programlama dilinin temel hedefinin de harfi harfine işlem yapan makinelerle iletişim kurmak” olduğunu belirtmiştir (2023, s. 211).

Bu noktada Gere’in yukarıda “insan iş gücünün yerini makinelerin alması” diyerek belirttiği duruma tekrar dönmekte fayda vardır. Algılananın ses (başlarda el kol hareketleri ile desteklenen) ile sözcüklere, sözcüklerin standartlaşarak (fonetik alfabe yoluyla) yazıya dönüşmesi ya da aktarımı daha anlaşılır olmakla birlikte, ancak söz konusu makine dili yani programlama dili olduğunda buradaki amacın, yalnızca “makine ile iletişim kurmaya” indirgenmesi konunun kapsamını daraltmaktadır.

Gere bu konuyu yani görüntü üretiminin mekanik boyutunu, dijital kültürün tarihsel sürecini açıklarken soyutlama ve ayrıştırma üzerinden ele almaktadır. Öyle ki görüntü üretiminin dijital çağa uzanan serüveninin daha iyi anlaşılabilmesi açısından böylesi bir bakış açısı önemli görünmektedir. Gere 19. yüzyıl sonlarında icat edilen daktiloyu örnek göstererek; daktiloya “soyutlama, standartlaşma, makineleşme ve dolayısıyla ayrı fenomenleri evrensel ve eşit bir şekilde idare edilmesi” açısından işaret eder (2023, s. 26). Gere’nin burada vurguladığı durum “iş gücünün ayrı ve tekrarlayan elemanlara ayrışması” ve “mal bileşenlerinin standartlaşması”dır (2023, s. 26). Böyle bir “standartlaşma ve tekrar” bir tür otomasyona işaret eder ki Gere de “anlamlama”nın “otonom” halinden söz eder ve “gösterenler/imleyenler materyal dünya dışında serbestçe hareket ederler” diye ekler (2023, s. 27). Bu süreç daha önce “insan iş gücünün bölünmesi” şeklinde bahsedilen ve “her bireyin kendini tekrar eden” üretim biçimlerinin “yer değiştirebilir birer imgeye” dönüşmesi durumudur. Elbette bu dönüşüm bireyle sınırlı kalmamıştır. Kaldı ki makineleşmenin izlendiği 19. yüzyılda kullanılmaya başlanan “kâğıt para”, nesnelere üzerindeki standartlaşmaya verilebilecek bir örnek niteliğindedir. Hem paranın varlığının özünü temsil ettiği gümüş ve altın gibi materyallerden soyutlanması hem de kâğıdın standartlaştırma yoluyla sayısal değerler olarak kendi varlığından öte bir göstergeye dönüşmesi “yer değiştirilebilirlik” olgusuna küresel bir boyut katmıştır. Öyle ki söz konusu bu “yer değiştirilebilirlik”; algılananın soyutlanması yoluyla yeni temsil biçimleri kazanmasına ve görüntü üretimine işaret etmektedir denebilir.

Aynı durum daha önce “görüntü” üzerinden ele alınan fotoğraf için de geçerlidir. Jonathan Crary fotoğraf için “yalnızca tüketim mallarına dayalı yeni bir ekonominin” paydaşı olmasından çok “referans noktalarından etkili bir biçimde azat edilmiş gösterge ve imgelerin dolaşıma girdiği ve çoğaldığı bir alanın tümüyle yeniden biçimlendirilme sürecinin de merkezi bir ögesi” olduğunu belirtir (2019, s. 27). Elbette bu durum fotografik görüntü ile ilgilidir ve zaten Crary parayı da aynı merkeze alır. Diğer yandan bu görüntüleri oluşturan “makine”nin, aynı zamanda algılayan öznenin “üretim biçimlerinin bir tür standartlaşması”, “mekanik bir hal alması” gibi gözün gördüğünün soyutlanmasını da sağlayabildiği gözlemlenmektedir. Takip edilen bu yolda görüntü üretimi algılananın aktarılmasının mekanik standardını oluşturarak gerçekleşmiştir. Dolayısıyla bunlar mekanik görüntü üretimlerinin oluşturulma sürecine işaret eder. Ancak görüntü üretiminin

dijital boyutu, makinelerde kullanılan benzer yöntemlerin süreç içinde geliştirilmesiyle gerçekleşmiştir.

2. BÖLÜM: DİJİTAL İMGE

Görüntü üretiminin mekanik boyutu “soyutlama” ve standartlaşma” yoluyla “yer değiştirilebilir göstergelerin” oluşumuna dikkat çekmektedir. Soyutlama ve standartlaşma üzerinden ele alınan ve görüntü üretiminin mekanik boyutuna işaret eden gelişmeler, bilgisayar teknolojisinin öncüsü olarak sayılabilir. Kaldı ki algılananın aktarımına işaret eden görüntü üretiminin kapsamını tam anlamıyla belirleyen de aslında bilgisayar teknolojisinin kendisidir.

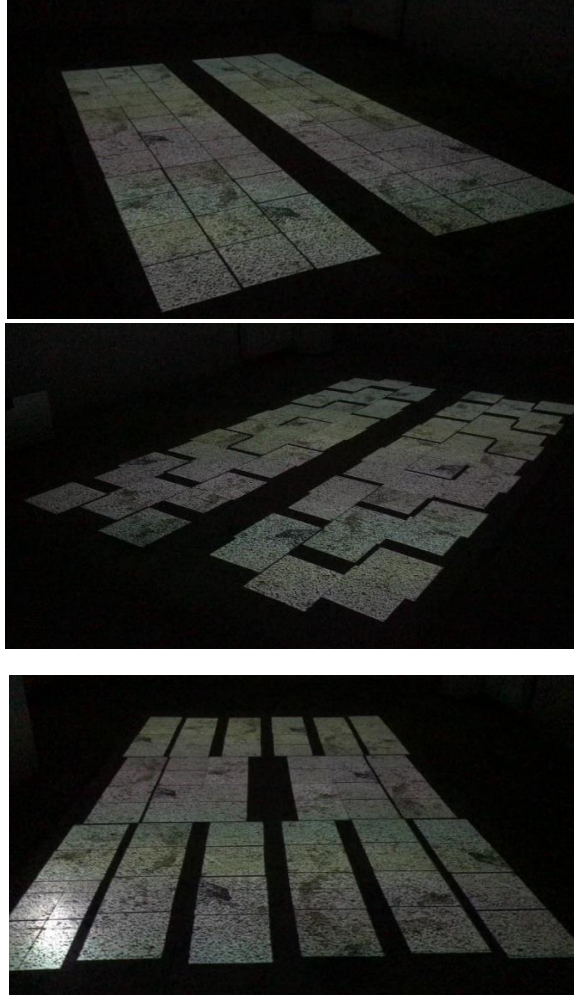
Bilgisayar teknolojilerinin günümüzde hemen hemen her unsuru sahip olduğu teknolojiyle yeniden ürettiği rahatlıkla gözlemlenebilir. Dünyanın verili gerçekliğinin bilgisayar ortamlarına aktarımının gerçekleşmesi gerçeğin sayısallaştırılmasına sebep olurken, dijital düzlem de söz konusu “gerçekliği”, kontrol edilebilir, ölçeklendirilebilir, paylaşılabilir, çoğaltabilir ve yeniden üretilebilir birer “veri”ye dönüştürmektedir. Diğer bir deyişle “algılanan” her ne tür bir gerçeklik (ses, görüntü, sıcaklık, vs.) olursa olsun sayısal düzlemde birer dijital veridir. Bu durum gerçeğin soyutlanması (sayısallaştırılması) yoluyla standardının oluşturulmasının dijital boyutudur. Öyle ki gerçek ve sanal arasındaki bu “yer değiştirilebilirliğin” kendisi de görüntü üretimine işaret eder. Görüntü üretiminin dijital boyutu bu bağlamda bir tür yeniden üretimdir. O halde dijital imgeler de görüntü üretimlerinin bir tür yeniden üretimleri olmalıdır.

İmgenin dijital olan yapısı, bilgisayar tabanlı teknolojilere işaret eder. Bu yüzden denilebilir ki, dijital imgeler yapısı gereği bilgisayar teknolojileriyle üretilen sanat yapıtlarının en önemli unsurudur. Öyle ki dijital imgeler günümüz sanatında “yeni medya sanatı”, bilgisayar sanatı” ya da “dijital sanat” gibi birçok kategorize edilmiş sanat üretiminin bir sonucu olarak gerçekleşmektedir. Ancak söz konusu rapor, bu türden kategorize edilmiş sanat üretimlerini bir bakış açısı oluşturarak incelemek yerine raporun kapsamını belirleyen ve bu kapsamda üretilen çalışmaların hem üretim hem de gerçekleşme koşullarında günümüz sanatına ne gibi olasılıklar getirdiğini belirleme eğilimindedir.

Buradan hareketle ikinci bölümü oluşturan “Dijital İmge” başlığı altında, bu kapsamda gerçekleştirilmiş sanat üretimleri ile hem görüntü üretiminin hem de bu türden teknolojiler ile gerçekleştirilen sanat üretimlerinin en önemli unsuru olan dijital

imgelerin olasılıkları, alt başlıklar eşliğinde örneklendirilen sanat yapıtlarıyla açıklamaya çalışılacaktır.

2.1. Dijital İmgenin Koordinat Düzlemi-Ekranlar



Görsel 8. Okan Ercan. Yer Yerinden Oynar. 2021.

Görsel 5'teki çalışmaya benzer biçimde oluşturulan "Yer Yerinden Oynar" adlı projede, 66 adet yer karosunun fotoğrafı bu karoların bulunduğu yere yansıtılarak deneyimlenmektedir (Görsel 8). Zeminin tek bir kare fotoğrafından kesilip çıkarılarak alınan 66 kare fotografik görüntüden oluşan çalışma, "yer" in fiziksel verili gerçekliğinin ve onun "görüntü"sünün yerin birer imgesi olarak kendi yerine ne denli müdahalede bulunabileceğinin olasılıklarını sorgulamaktadır. Karoların fotografik görüntüsünün zaman zaman tek tek, zaman zaman da küçük gruplar halinde hatta bazen de büyük gruplar halinde hareketi bir yerden bir yere taşınma durumu, yer

değiştirme olarak tanımlanabilen göçlere yöneliktir. Peki bu durumun yukarıda bahsi geçen “yer değiştirilebilirlik” ile ne gibi ilişkisi vardır?

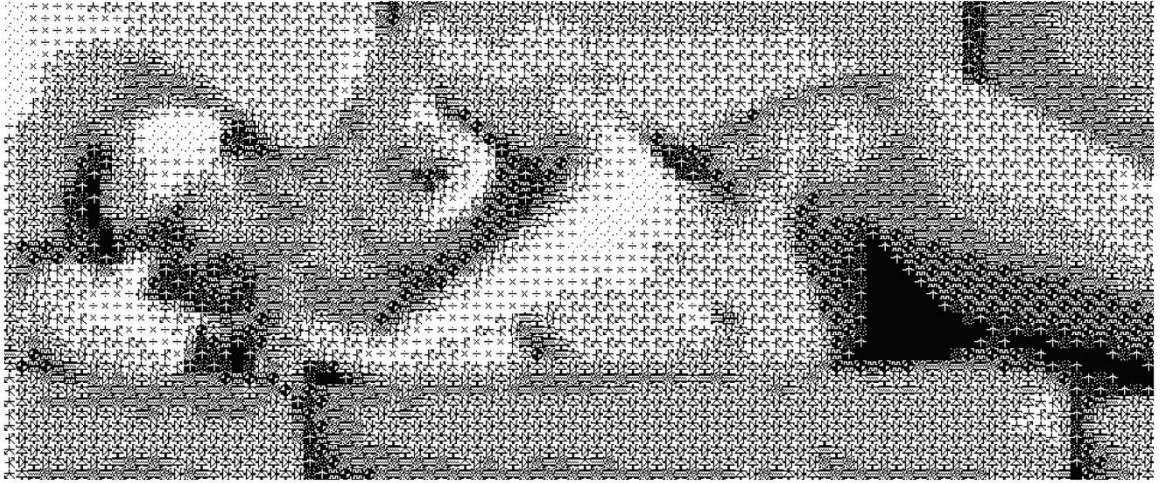
Tek bir kare fotografik görüntünün 66 kareye bölünmesi aslında müdahale edilen alanı yani görüntüyü ızgara (grid) biçiminde eşit alanlara ayırır. Bu, fotoğrafa ait olan imgeyi ayırmaktan ziyade günümüz ekranlarının çalışma prensiplerine benzer biçimde X ve Y koordinatlarına bölme işlemidir. Bilgisayar ekranlarında izlenen her unsur bu koordinatlara göre hizalanmasının yanı sıra dijital imgelerinin en küçük unsuru olan pikseller de bu koordinat düzlemine göre organize edilir. “Yer Yerinden Oynar” isimli çalışmada bu koordinatlar, üzerindeki verilerin değiştirilmesiyle oluşturulmuştur. Yani bütünü oluşturan fotoğraftaki 66 karenin her birinin konumlarının ekran üzerindeki koordinatlarının yer değiştirilmesi sağlanmıştır. Böylelikle çalışmada hareket eden/ettirilen 66 ayrı imge hem gerçekleşmenin meydana geldiği düzlemdeki koordinatlarından hem de temsil ettikleri gerçeklikten bağımsızlaşırlar. Görüntüdeki her değişim, her bir an hem bir önceki halini imlemekte hem de yeni birer biçim olarak ortaya çıkmaktadır. Yani her bir değişim kendi gerçekliğini oluşturarak giderek kendi fiziksel verili gerçekliğinden bağımsızlaşır.



Görsel 9. Erwin Redl. Matrix Paris. 2018, (Paramedia). Erişim: 30.05.2024, <https://bit.ly/4cljDLk>

Erwin Redl'in 2018'de Paris'te sergilediği “Matrix Paris” isimli çalışması sanal olanla gerçek olanın arasındaki ilişkiyi deneyime açmaktadır. “Sürükleyici estetik deneyimin bedensel yoğunluğu, son derece karmaşık bir ikili mantığın altında yatan

teknolojik yönlerle birleştigiinden” bahsedilen çalışma, teknik olarak yukarıda bahsedilen koordinatlara bir örnek niteliğindedir. (Erwin Redl, <https://www.paramedia.net/installationpage/matrixparis.php>). Görsel 8’deki çalışmada bölünmüş imgeler yalnızca X ve Y koordinatlarına göre konumlandırılırken “Matrix Paris”te üç boyutlu uzamın dijital ortamlardaki karşılığı olarak ve derinliği niteleyen Z eksenini üzerinde de işlemler gerçekleştirilmiştir. Böylelikle söz konusu sanallık ve gerçeklik deneyimi sergilendiği mekâna özgü bir hal alır. Her iki çalışmada da koordinatlar üzerinden düzenlenen unsurlar sergilenen mekanlarına da yani “yer”lerine de koşut olarak yerleştirilmiştir.



Görsel 10. Kenneth Knowlton ve Leon Harmon. Algı Çalışmaları.1997, Siyah Beyaz Lazer Baskı, (Victoria ve Albert Müzesi), Erişim: 30.05.2024, <https://bit.ly/4cmipzy>

Elbette bu koşullu yerleştirme ya da mekâna özgünlük durumu her iki çalışmanın da kapsamı ile ilgilidir. Ancak görüntü-veriler dijital tabanlı mecralarda bu sistemetteki yani ekranların koordinat düzleminde gerçekleşebilmektedirler. Ekranlarda bir görüntü ise “elektronik ve dijital görüntünün en küçük bileşeni” olan piksellerden oluşur (Piksel. <https://geek.com.tr/rehber/piksel-nedir/>). Piksel sayısı görüntülerin çözünürlüğünü belirlemektedir. Kenneth Knowlton ve Leon Harmon’ın Bell Laboratuvarı’nda geliştirdikleri bilgisayar programı yardımıyla ürettikleri “Algı Çalışmaları” isimli baskı, piksel tabanlı görüntü üretimine örnek niteliğindedir (Görsel 10). “Algı Çalışmaları” isimli çalışmaya yaklaşıldığında Knowlton’un ve Harmon’ın piksellerin üzerindeki kurguları izlenebilmektedir. Fotografik görüntünün analog sinyallerinin tipografik öğelerle tanımlandığı ikili kodlara dönüştürülerek taranması ile oluşturulan bu çalışmayı Sibel Avcı Tuğal şu şekilde açıklamıştır;

“her bir satırı 100 parçaya bölünmüş 50 farklı satırdan oluşmaktadır. ..İşlenen resim elde edilen ton yoğunluk değerlerine göre 11 x 11'lik karelerle (siyah nokta grupları) yeniden üretilir. ..basit görüntüsü olduğu için 16 farklı olası görüntü parçası yapısı ortaya çıkmıştır. Resme yakından bakıldığı zaman en küçük görüntü parçalarının yapıları farkedilir (2018, s.148).

Algılananın soyutlanması yoluyla görüntü üretimine işaret eden “Yer değiştirilebilirlik”, soyutlama yoluyla ya da standartlaştırma yoluyla gerçekleştirildiğinden, örneklendirilen son üç çalışmada bu anlamıyla ele alınmamış gibi duruyor olsa da dijital tabanlı teknolojinin sağladığı sanal koordinat sistemleri içinde bu teknolojiye ait her unsur yapısı gereği zaten mekanik görüntü üretiminde olduğu gibi soyutlanmış, standartlaşmış birer öge konumundadır. Makine dilinin günümüz bilgisayar dillerinin kaynağı olma durumu da bu sebeptendir.

Öyle ki dijital imgeler de gerçeğin verilerinden soyutlanmış olsun olmasın, kendisine ait bilgisayar tabanlı düzlemde düzenlenebilmektedir. Gilles Deleuze de “dijital”i; “duyulur olanın ancak bir dönüştürme-tercüme olarak netice verebileceği bir planda yapılan veriler kodlaması ve homojenleştirilmesi ve ikileştirilmesi olarak” tanımlar (2009, s.108). Deleuze’un belirttiği olgular olan “homojenleştirme” ve “ikileştirme”, yukarıda bahsi geçen standartlaşma ve soyutlaştırmaya işaret eder ki zaten bunlar dijital imgenin bilgisayar destekli teknolojilerde gerçekleşme koşullarıdır. Duyumsananın ikili sistemde yani bir bilgisayar dilinde temsiline işaret eden de bu gerçekleşmedir. Dolayısıyla gerçeğin sayısallaştırılmış temsilleri de sanat yapıtı olsun olmasın görüntü üretimleridir. Başka bir deyişle bilgisayar ortamlarında gerek donanım gerekse yazılımlar kullanılarak, bazen de algoritmik işlemler üzerinden kodlanarak işlenen, düzenlenen, ölçeklendirilen ve dönüştürülen dijital imgeler, birer görüntü üretimleridir. Bu nedenle gerçek olanla arasında her zaman tartışmalı bir ilişki vardır. Dijital imgenin gerçeklikle arasındaki tartışmalı ilişki, görüntü üretimi olmasının yanı sıra gerçeğin sayısallaştırılmış göstergesi olma durumundan kaynaklanmaktadır.

2.2. Dijital İmge ve Mesafe

“Bilinmeyen temasından daha çok korktuğumuz hiçbir şey”in olmadığından bahseden Kevin Robins; teknoloji vasıtasıyla “dünyayı belli bir mesafede tutmaktan” ve teknolojinin “bize dünyayla doğrudan temasın vereceği rahatsızlıktan tecrit edecek araçlar sağladığından” söz ederken, günümüz araçlarını, bilgisayar teknolojisi ile elde ettiğimizi belirtir (2013, s. 46). Bu bağlamda dijital teknolojilerin de “dünyayı belli bir mesafede” tuttuğunu ifade eden Robins; “dünyadan uzaklaşmaya, ayrılmaya imkân tanıyan görme duyusunu” dijital teknolojilerin getirdiği ekranlarla ilişkilendirerek dokunmanın yerini görmeyi aldığını vurgular (2013, s. 47). Bunun yanı sıra bilgisayar teknolojilerinin ekranlardaki koordinat sistemi ya da daha geniş anlamda geometrik düzlemi de ekranlardaki her unsurun, özneye arasındaki mesafeleri örgütleyebilmesi, ölçebilmesi ve yeniden düzenleyebilmesi içindir. Marjin Jay’in “kartezyen perspektifçilik” üzerinden değindiği bu düzlemde dünya;

..kendi bütünlüğü içinde gözden geçirilebilir; her şey görünür hale gelir, hiçbir şey görüş alanı dışında kalmaz. Mutlak vizyonla taranan dünya böylece düzenlenebilen ve kontrol edilebilen bir dünyadır. Egemen olan öznenin gözetimden ve manipülasyonunda yedekte tutulan bir dünya haline getirilmiştir (Aktaran, Robins, 2013, s. 48).



Görsel 11. Jon Rafman. Google Street View’ın Dokuz Gözü. 2010, (Elephantart). Erişim: 30.05.2024, <https://bit.ly/3KHMca3>

Robins'in teması (dokunma) kesmekten ve yalnızca izlemekten bahsettiği durumun işaret ettiği olgu, günümüzde neredeyse her an yakınımda bulunan akıllı cihazlarımız ile İnternet sayesinde dünyayı ekranlar üzerinden izleme kapasitesine erişmemizle ilgilidir. Bu durum dünyanın sokak sokak görünümünü sunan uygulamalarda gezinmemize izin verirken diğer yandan küresel boyutta bir gözleme de olanak sağlamaktadır. Misyonunu "Dünyadaki bilgiyi düzenlemek ve onu evrensel olarak erişilebilir ve kullanışlı kılmak" olarak tanımlayan "Google"ın bir harita/navigasyon uygulaması olan "Google Street View", bu uygulamalar arasında belki de en bilineni olmakla birlikte, "dünyamızı keşfedin" sloganıyla hareket ederek koşulu doğrudan "deneyim" üzerine kurmaktadır (ElephantArt. <https://elephant.art/jon-rafman-uses-google-street-view-find-slice-humanity-digital-terrain/>) (Google Street View. https://www.google.com/intl/tr_TR/streetview/). Neredeyse yeryüzünün her alanının ekranlarda deneyimlenebileceği bu uygulama arabalara sabitlenen 9 mercekli ve otomatik bir kameranın yakaladığı görüntülerden oluşmaktadır. Yakalanan görüntüler robotik bir gözle yapıldığından, Jon Rafman da bu sebeple Google'ın kamerasını "Her şeyi bilen ama eyleme geçmeyen ve aynı zamanda konum almayan ama oradadır" dediği Tanrıyla özdeşleştirmektedir (Staley, 2013) (Görsel 11). Tam da burada Manovich'in "Broadway" projesini hatırlamakta fayda vardır; "Broadway"de yalnızca o konum üzerinde gerçekleşmiş görüntü verileri olma koşulu bulunmaktadır (Görsel 7). Yani Manovich birbirinden farklı amaçlarla gerçekleşen görüntü-verilerle ve Benjamin'in optik bilinçdışı olarak ele aldığı; kamera-özne ilişkisinin bir sonucu olarak ortaya çıkmış görüntülerle Broadway'i sunmaktaydı. Rafman'ın küresel bir gezinmeden seçilmiş fotoğrafları da bir yandan Robins'in "mutlak vizyonla taranan dünya"sına ve "yedekte tutulan bir dünyaya" işaret ederken bir yanda da Harun Farocki'nin filmlerinden "Göz/Makine"deki gibi "optik bir bilinç dışından ziyade, özne-sonrası bir görme edimine, bir başka deyişle görsel bir bilinç yokluğuna işaret eder." (Foster, 2020, s. 151). Jon Rafman bu uygulamada adeta sokak fotoğrafçısı gibi gezinerek çekmediği ama seçtiği fotoğraflar için, "geçmişte yaşanmış bir sahneye bakan ilk kişi olmak"tan bahsetmektedir (Staley, 2013). Söz konusu bu robotik tarama bir yandan da Farocki'nin "robo-göz"e işaret ettiği ve "biri tarafından yaratılmış değillerdir" şeklinde belirttiği uydu görüntülerini de çağrıştırmasının yanı sıra "insan tarafından görülüyormuş gibi değil de otomatik olarak gözlemliyormuş gibi bir halleri vardır" şeklinde belirttiği görüntülerle de ilişkilidir (Foster, 2020, s.151). Daha önce

örneklenen “Kendi İçinde Yer Eden”, “Yerli Yerinde” ve “Yer Yerinden Oynar” isimli çalışmalarda, üzerinde çalışılan “yer”in görüntüleri de bu bağlamda ele alınmış ve “insansız görüntülemeye” olanak sağlayan bir drone (insansız hava aracı) tarafından elde edilmiştir (Görsel 3, 5, 8). Bu çalışmaların gerçekleştirildiği iç mekânda uçuşunu yapan ‘drone’nun ekran görüntüsü, tavan yüksekliğinden kaynaklı “zemin”den başka hiçbir şeyi içine almamasından dolayı yalnızca gösteren olarak “yer”e işaret etmektedir. Öyle ki ‘drone’ndan elde edilen görüntüler daha önce ele alınan “kadraj”ın içinde barındırdığı her unsurun (yer) kendi imgelerine dönüşmekte olduğu fikrini ortaya çıkarmaktadır.



Görsel 12 . Okan Ercan. Her Yer. 2021, Video Yerleştirme.

Diğer yandan insanın dünyayı kendi kontrolünde daha önce hiç göremediği bir perspektifte deneyimleyebilmesine olanak sağlayan drone, “Her Yer” isimli çalışmada da Foster’ın yukarıda “insan tarafından görülüyormuş gibi değil” dediği türden bir bakışa imkân veren perspektifte elde edilen görüntüleri sağlamak için kullanılmıştır (Görsel 12). 12 yer karosunun her bir karesi içinde döngüsel bir rastgelelikle oluşan dönüşümlerin belli belirsiz biçimde izlendiği ve kendi yerine yansıtılarak deneyimlendiği bu çalışma da görüntüsünü taşıdığı kendi yerine yansıtılarak sergilenmektedir. Diğer çalışmalarda olduğu gibi (Görsel 3, 5, 8) bu çalışmada da tek karelik fotografik görüntü, bilgisayar yazılımları kullanılarak kendi içinde hareketli ve tekrar eden görüntüye dönüştürülmüştür; yani hareketli görüntüye.

2.3. Görüntü-Verilerin İmgeleri-Hareketli Görüntü

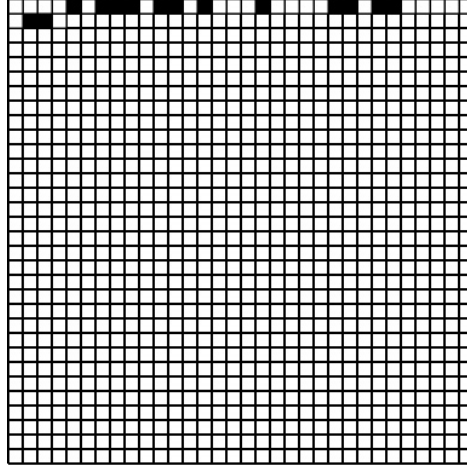
Günümüzde artık bilgisayar ortamlarında herhangi bir görüntü, üzerinde yapılan işlemler ve düzenlemelerle hareketli görüntüye dönüştürülebilmektedir. Yani kayıt altına alınmış bir hareketli görüntüye doğrudan ihtiyaç yoktur. Bu da demek oluyor ki hareketli görüntülerin dijital imgeleri, bilgisayar ortamlarında yaratım süreçlerinde gerçekte doğrudan bir ilişki kurmak zorunda değillerdir.

Bir görüntü sayısallaştırılıp bir programa dahil edildiğinde, doğası gereği örneklenen ya da taranan orjinalinden farklı şekillerde manipüle edilebilir ve zamansal olarak gerçekleştirilebilir (Crowther, 2008, s.167).

Bu durum bir yandan da dijital imgelelerin Paul Crowther'ün "gerçek tarafından çok daha az kısıtlanmış" olduklarına işaret ettiği olgudur (2008, s.167). Diğer yandan bilgisayar ortamında gerçekleşmesi sağlanan hareketli görüntüler çoğunlukla, Hasan Cem Çal'ın sinemanın ve videonun imgelerinin kullanım şekline yönelik arasındaki farkı belirttiği gibi "anlatisallıktan" ziyade "tanıklığa" evrilmiş yapılardır (Çal, 2021). Ancak dijital imgelelerin hareketli görüntüsünü yalnızca tanıklık veya anlatisallık ile ilişkilendirmek, dijital imgelelerin gerçekleşme olasılıklarını açıklamada yetersiz kalabilir. Maurizio Lazzarato hareketli görüntüleri "akış" üzerinden inceler ve;

Elektronik ve enformatik teknolojilerle üretilen bütün imajlar ve bütün sesler, akışta akıp gitmekte olan yeğliliklerin, kuvvetlerin, alanların dönüşüm ve kombinasyonlarıdır. Video için elektro-manyetik akış, telematic için optic akış, enformatik için algoritmalar akışı (2016, s. 72).

şeklinde sinyaller üzerinden ele alır. Bu bağlamda Lazzarato'nun "enformatik akış" diye belirttiği ve bilgisayar ortamındaki görüntü-verilere işaret ettiği her unsur, "sayısız varyasyona tabi" olmasıyla yeniden üretilebilir, farklı biçimler alabilir (Lazzarato, 2016, s. 72). Bu da Crowther'in zamansal gerçekleşme dediği durumdur.

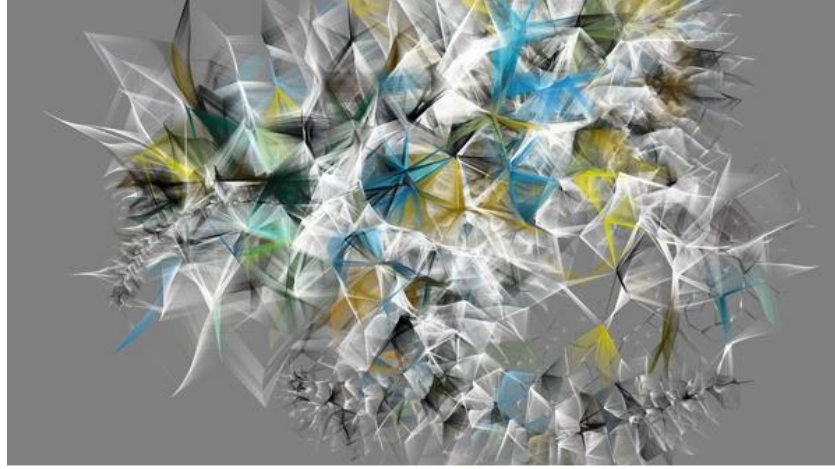


Görsel 13. John F. Simon. Every Icon.1997, (Bilgisayar Yazılımı).
(Numeral). Erişim:30.05.2024, <https://shorturl.at/OZwl5>

John F. Simon'un "teknoloji ve sanatçının vaadi" olarak tanımladığı ve "insan zihninin birçok yaşam boyunca deneyimleyebileceğinden daha fazla görüntü bulunduğunu" belirttiği "Every Icon" isimli çalışması İnternet ortamında sergilenen bir çalışmadır ve bilgisayar yazılımı ile gerçekleştirdiği 32x32 karelik bir ızgaradan oluşmaktadır (Simon, 1996) (Görsel 13). Siyah ve beyaz alanların tüm olası kombinasyonları çalıştırması için programlanmış ve son görüntünün çıkması birkaç trilyon yıl sonra gerçekleşeceği tahmin edilen "Every Icon" isimli çalışmasıyla Simon, "sanatsal süreçlerde görüntü üretiminin tükenmez çeşitliliğine" işaret etmektedir (Bettina Geri, <https://hek.ch/en/collection/artworks/every-icon>). Öyle ki hiçbir gerçek veriden üretilmemiş olsa da sahip olduğu düzlemde programlanmış kombinasyonel yapısıyla birçok görüntü üretecek gibi durmaktadır. Bu bağlamda Simon'un çalışması şu an yaşayan hiçbir varlığın "Every Icon"da oluşacak son görüntüyü deneyimleyemeyecek olmasına, yani insan sonrası bir görüntünün imgesine işaret etmektedir. Bir yandan da görüntü üretiminin bir sonucu olmasından ziyade yazılımından dolayı sürekli kendisinden türetilen biçimde yeni görüntüler üretmesi açısından kendisi gibi durmaktadır.

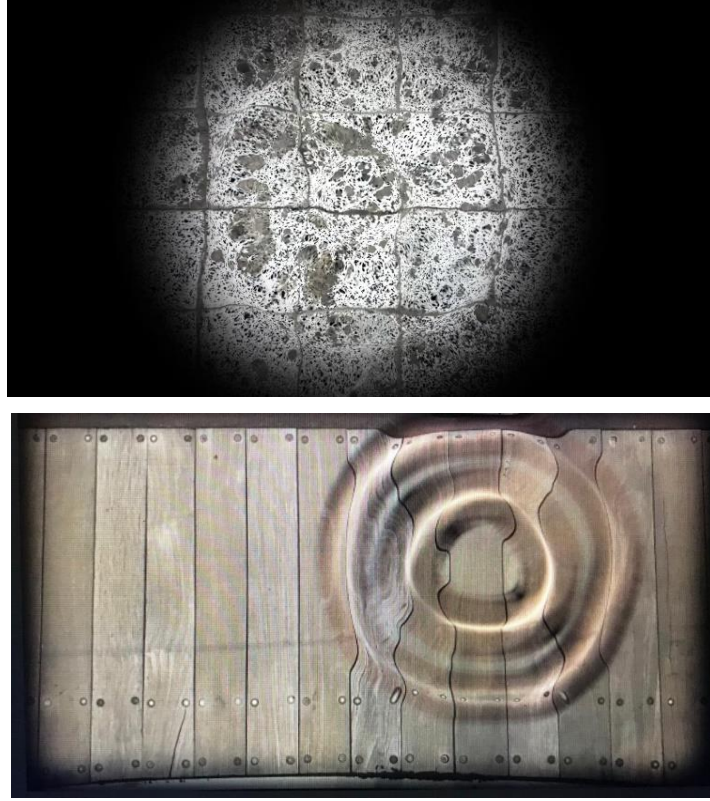
Casey Reas "Bir eleman, bir form ve bir veya daha fazla hareketten oluşan basit bir makine" olarak tasarladığı "Process 4" isimli çalışmasını Simon gibi yazılımla oluşturmuştur (Process Compendium, https://reas.com/compendium_text/) (Görsel 14). "Every Icon"da sürecin sonu yıllar alacağından, söz konusu görüntünün deneyimlenememesine rağmen oluşacak olan son görüntü tüm ızgara bölümlerin

siyaha dönmesidir. “Process 4”te ise “süreç” başlangıcı belli ama sonu öngörülemeyen bir görüntü üreten makine gibidir.



Görsel 14. Casey Reas. Process 4. 2009, (Çalışmadan anlık görüntü).
(Reas). Erişim: 30.05.2024, https://reas.com/network_a_s/

Diğer yandan Reas’in çalışmasının gerçekleşmesinde kullanılan “eleman”, “form” ve “hareket”, aslında çalışmanın kapsamını belirlemesinin yanı sıra yazılım diliyle belirlenmiş dijital imgelerdir. “Process 4”ün en önemli unsuru olan yazı, İngilizce anlamıyla tanımlanan süreçtir (process). Çalışmada kullanılan bir unsur olarak “yazı”, görüntülere dönüşerek taşıdığı bağlamından soyutlanmış ve kodlarla standardı belirlenmiş dijital imgelere işaret etmektedir. Bunun yanı sıra aslında bu özelliği ile zamansallığın bir görüntüsünü üretirken, “Every Icon” görüntü üretiminin zamansallığına dikkat çekmektedir. “Process 4”, her ne kadar bir “süreç”in görüntüsünü üretebilse de işlenen hareketli görüntülerden seçilen görüntünün (ekran görüntüsü) baskıları olarak sergilenmesi nedeniyle bir yandan da yineyeni üretilir olma özelliği taşımaktadır. Diğer yandan “Every Icon”, görüntü üretiminin zamansallığına ve çeşitliliğine vurgu yaparak ağ dolanımında bulunduğundan “eş zamanlılık” özelliği de taşımaktadır. Zaten bu türden sanat üretimleri yazılımsal gerçekleştirmeler olduğundan bilgisayar teknolojisine ait aygıtların ve cihazların hemen hemen her birinde üretilir, çoğaltılabilir, sergilenebilir ve deneyimlenebilirler.



Görsel 15. Okan Ercan. Herhangi Bir Yer. 2021, Video Yerleştirme.

“Process 4”ün baskı olma özelliğiyle yine-yeniden üretilebilir bir yapıya sahip olmasına benzer biçimde, görsel 3, 5, 8, 12’de yer alan çalışmalarda olduğu gibi “Herhangi Bir Yer” isimli çalışma da sergilendiği yerin görüntüsünü alarak yine-yeniden üretilen, deneyimlenebilen yapılara sahiptir (Görsel 15). “Herhangi Bir Yer” isimli çalışma sergilendiği yeri aydınlatan ve yeri su damlası manipülasyonuna uğratan, tekrar eden (loop) bir video yerleştirmedir. Bu çalışmada “yer”i deneyime açan da bilgisayar programlarıyla oluşturulmuş bu manipülasyondur. Ayrıca fotografik görüntünün hareketli görüntüye dönüşümü, ara ara beliren ve su damlası efekti veren söz konusu manipülasyon ile sağlanırken, söz konusu efekt gerçekleşmediği anlarda deneyimlenen yalnızca aydınlatılan “yer”dir.

Öte yandan “Every Icon”ın ağ dolanımında bulunmasının yanı sıra yalnızca ekranlarda gerçekleşebilmesi ve bu çalışmada adından anlaşılacağı gibi herhangi bir “yer”de gerçekleşebilme olasılıkları taşıması, iki çalışmanın da koşullu bir gerçekleşme olduğuna işaret eder; ekran ve yer. Yalnız bu koşullu gerçekleşmedeki koşulların farkı önemlidir; birisi araçsaldır diğeri ortamsal.

2.4. Konumsal Eşzamanlılık

Ekranlarda deneyimlenebilen “Every Icon” gibi birçok çalışma projeksiyonlar ile istenilen bir yüzeye yansıtılabilir, ama anlamsal olarak bir değişikliğe uğramayacak ve ekranlardaki gibi görülecektir. Bu da onun gerçekleşme koşulunu araçsal kılar. Diğer yandan “Herhangi Bir Yer” ve örneklenen çalışmalar (Görsel 3, 5, 8, 12) gibi ortam odaklı üretimler ise yalnızca bağamlarını oluşturan “yer”lerinde sergilendiklerinde söz konusu bağamlarını koruyabilecektir. Bu da onları ortamsal kılmaktadır.



Görsel 16. Okan Ercan. Çocuk Oyunu. 2019, Dijital Yerleştirme.

“Çocuk Oyunu” isimli çalışma bilgisayar programlarıyla oluşturulmuş ve tekrar eden (loop) bir video yerleştirmedir (Görsel 16). Projeksiyonun kendi ışığından yararlanılarak yaratılan ışık ile sürekli hareket halinde tekrar eden beyaz çizgilerden oluşturulmuş ve yere yansıtılmıştır. Sek sek olarak bilinen oyunda bir taş seçilir ve inşa edilmiş 8 bölge boyunca sırayla ama aksak biçimde sekerek oynanır. Çizgiler hem bölgelerin belirleyicisi hem de onları koruyan sınırlarıdır. “Çocuk Oyunu”nda sınırlar ve sınırların belirlediği numaralandırılmış alanlar ve alanların numaraları geliş güzel bir döngüde “çizilir” ve “silinir”. İktidarların politikaları, değişen dönüşen sınırlar ve bu doğrultuda işaret ettiği dünya düzenine dair sorgulamalar içeren “Çocuk Oyunu”, yere çocukların tebeşirle çizip oluşturduğu oyunun konumsal bütünlüğünü tekrar eden bir inşaya ve yıkıma işaret eder. Tıpkı çocukların tebeşirle istedikleri yere çizerek oluşturması gibi bu çalışma da istenilen yere yansıtılarak deneyimlenebilir. Bu özelliği ile istenilen zaman ve yerde sergilenme koşullarını yerine getirebilmektedir.

Bir yandan istenilen zaman ve yerde gerçekleşme olanağı, bir yandan da çalışmada gözlenen “inşanın” ve “yıkımın” aynı andalığı çalışmaya eşzamanlılık özelliği katmaktadır. Ancak örneklenen çalışmalarda (Görsel, 3, 5, 8, 12, 15) bağamlarını

“yer” ve sergilendikleri “yerin görüntüsünü” olarak oluşturmalarının yanı sıra hem yansıtılan “yer” hem de “yerin görüntüsü” eş zamanlı deneyimlenebilmektedir. “Çocuk Oyunu” isimli çalışma ise “yer” ile ya da onun görüntüsü ile ilişkili değildir. Oyunun oynanma koşullarını taşıması için yalnızca zemine yansıtılması yeterlidir. Kaldı ki yansıtıldığı zemine de yeni bir anlam kazandırmaktan oldukça uzaktır. Zira “ekran”lar gibi gerçekleşmesi için yalnızca “zemin”e ihtiyaç duyar. Buna karşın ekranlarda deneyimlenmesi de çalışmanın taşıdığı özelliklerin yitimine ve anlamını kaybetmesine neden olur. Bu bağlamda “Çocuk Oyunu”, “ekran-yüzey” ilişkisi sağlayan cihaz olan “projeksiyon”nun herhangi bir zemine yansıtılarak kullanımı (ekran koşullu gerçekleşme) söz konusu olduğundan araçsaldırlar. Ayrıca bu araçsallık, yani projeksiyon ve yüzey (zemin) ilişkisi üzerinden istenildiği zaman ve yerde deneyimlenebilmektedir.



Görsel 17. Masaki Fujihata. Beyond Pages. 1995-1997, (Dijital Yerleştirme). (ZKM). Erişim: 30.05.2024, <https://shorturl.at/bZPE8>

Masaki Fujihata'nın gerçek ve sanal deneyimin bir aradılığı üzerine gerçekleştirdiği "Beyond Pages", bir odada, masada kitap okumaya davet eden etkileşimli bir dijital yerleştirmedir (Görsel 17). Fujihata'nın “Hem bilgi taşıyıcısı hem de depolama ortamı ve yazılı kültürün sembolü” ve “geleceğin kitabı” olarak nitelendirdiği masanın üstündeki kitap formunda bir arayüz tasarımı, özel bir kalem “kullanarak” hem kitabın sayfalarının çevrilmesine imkân veren hem de mekânda yer alan dijital imgeler (Kapı, aydınlatma vs.) üzerinde işlemlere olanak veren bir çalışmadır (ZKM. <https://zkm.de/en/artwork/beyond-pages>). Her unsurun görüntülerinin dijital

imgelerinden faydalanan arayüzde her “görüntü” temsil ettikleri gerçeğin işlevlerine sahiptir. Bu özelliği ile dijital imgeler aslında gerçeklikleriyle eş zamanlı çalışmaktadır. Ancak bu onların yine de birer dijital görüntü-veri oldukları gerçeğini değiştirmez. Her ne kadar ortamsal bir gerçekleşme de olsa projeksiyonlarla düzenlenmiş olduğundan karanlık bir ortamdır ve bulunduğu ortama herhangi bir anlamsal göndermesi bulunmamaktadır. Bu sebeple de “Beyond Pages” aynı zamanda araçsaldır ve kendisini gerçekleştirebilecek teknolojiler kadar sayıda gerçekleştirilebilir ve deneyimlenebilir. Bu bağlamda tıpkı “Çocuk Oyunu” nunda olduğu gibi istenilen zaman ve yerde deneyimlenmesi mümkündür.

Bilgisayar ortamlarında üretilen ve onların dijital bir sanat yapıtı olarak nitelendirilmesini sağlayan araçsal ya da konumsal gibi üretim koşulları önemlidir. Ayrıca üretim koşullarının yanı sıra aynı zamanda gerçekleşme koşulları da dijital bir sanat yapıtı için kaçınılmazdır. Öyle ki dijital imgeler onları deneyime açacak bilgisayar teknolojisine sahip araçlar kadar çok sayıda ortamda ve yerde hatta istenildiği zamanda gerçekleşebilme olasılığına sahiptir.

Diğer yandan dijital imgelerin araçsallığının bir getirisi olan istenildiği zaman ve yerde gerçekleşme olasılıkları heykel-kaide ilişkisi üzerinden Rosalind Krauss’un “bir tür yersizliğe ya da evsizliğe, mutlak bir yer kaybına” işaret ettiği olguyu akla getirmektedir (2002, s. 105). Hatta Rafman’ın (görsel 11) ve Simon’un (görsel 13) çalışmaları gibi ekranlarda deneyimlenebilen dijital sanat yapıtları, Krauss’un “..heykelin konumunun ve dolayısıyla anlamının ve işlevinin esasen göçebe olduğu”nu belirterek “bir tür yersizliğe ya da evsizliğe, mutlak bir yer kaybına” yani “yersiz-yurtsuz” bir gerçekleşme olarak belirttiği olguya işaret eder (2002, s.105). Diğer yandan da bu türden çalışmalar İnternet sayesinde eşzamanlı bir deneyime imkân vermektedir.



Görsel 18. Rafael Lozano-Hemmer. Remote Pulse. 2019, (İnteraktif Enstalasyon).
Erişim: 30.05.2024, <https://shorturl.at/6dqxe>

Lozano-Hemmer'in sanatsal düşüncesi ve bu düşüncesi hayata geçirmesinde kullandığı teknoloji, "Remote Pulse" isimli çalışmasında olduğu gibi katılımcıların birbirlerinin bedensel deneyimlerini paylaşarak fiziksel sınırların ötesine geçme olasılıklarını deneyimletir (Görsel 18). Mesafeleri aşan "temas"ların gerçekleşmesinin yanı sıra ağ dolanımının sağladığı "eş zamanlılık" sayesinde, söz konusu "temas"lar farklı konumlardaki iki katılımcının birbirlerinin kalp atışlarını aynı anda deneyimlemesine olanak sağlar. Bu deneyim, dijital imgelerin yalnızca görsel bir deneyim sunmakla kalmayıp, aynı zamanda fiziksel ve duyuşsal deneyimleri de içeren özelliklerine işaret etmesinin yanı sıra günümüz bilgisayar teknolojisinin fiziksel mesafeleri aşarak yeni bağlantılar kurabilme yeteneğini vurgular.

Öyle ki duyumsananın farklı biçimlerinin mesafe bilmeksizin deneyimlenmesine olanak sağlayan bu durum, Lazzarato'nun "bir toplamda bir araya gelerek imajları oluşturan ama başka bir toplama geçerken hiçbir özdeşliği korumayan göstermeyen göstergeler" olarak da tanımladığı "enformatik akış"a işaret eder (2016, s.72.). "Remote Pulse"da bu durum dokunmanın gerçekleştiği anda sensörler aracılığıyla alınan bilgilerin akışıdır. Bu akışta algılanan görüntü-veriler (ses, ışık, görüntü, vs.), dijital dönüşüme uğrayarak, kendi gerçekliklerinden kopmalarının yanı sıra "özdeşliğin"den de bağımsızlaşır. Diğer yandan söz konusu "akış" bu çalışmada hem sensörlerde hem de ağ bağlantısında bulunmaktadır. Öyle ki ağ bağlantısının sağladığı "telematik akış" ile gerçekleşen dijital imgeler, bir taraftan Bergson'un "iki ya da daha çok eylem için aynı olan tek ve anlık algıya girme imkânı" (Bergson, 2021, s.61) olarak gördüğü eşzamanlılığa, diğer taraftan da sensörlerin sağladığı enformatik "akış"la Lazzarato'nun herhangi bir "akışın gerçekleşmesi" olarak ele

aldığı “elektrik akışının genel yersiz yurtsuzlaşmasına” benzer biçimde konumsallığına işaret eder (2016, s. 72).

Öte yandan hem Lazzarato’nun “genel bir yersiz yurtsuzlaşma”ya neden olduğunu belirttiği “akış” hem de Krauss’un “gerçek yer ile temsil edici gösterge arasında” aracı olarak tanımladığı “kaide”, birçok sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik uygulamalarıyla oluşturulmuş çalışmalarda yaratılan alternatif konumların yersiz-yurtsuz gerçekleşme olasılıklarını akla getirmektedir (2002, s.104). Sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik uygulamalarıyla gerçekleştirilen dijital sanat yapıtları hem ortamsal gerçekleşme olasılığı hem de araçsal gerçekleşme olasılığı barındırmasıyla deneyimleyenin rolünü etkileyebilmektedir. Char Davies’in “Osmose” çalışması da bu duruma örnek niteliğindedir (Görsel 19- 20).



Görsel 19. Char Davies. Osmose. 1995, (İnteraktif Sanal Gerçeklik Uygulaması / Virtual Reality). (Immercense). Erişim: 30.05.2024, <https://bit.ly/3RrGvKA>

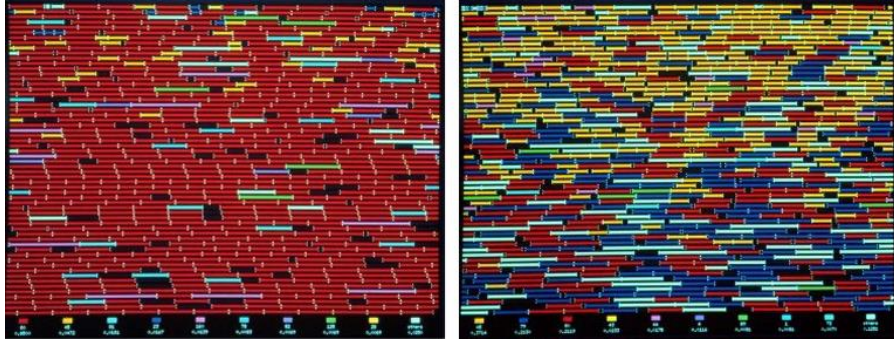


Görsel 20. Char Davies. Osmose. 1995, (Destekleyici Cihazlar). (Immercense). Erişim: 30.05.2024. <https://bit.ly/3RrGvKA>

“Osmose”, sanal gerçeklik senaryolarını barındırmasıyla bir yandan fiziksel verili gerçekliğin ve sanal gerçekliğin eş zamanlı deneyimine bir yandan da alternatif konular üretmesine olanak vermesinin yanı sıra deneyimleyen rolünü katılımcıdan ziyade kullanıcıya dönüştüren etkileşimli bir çalışmadır. Davies’in ürettiği sanal gerçeklik, kullanılan ve giyilebilen sanal gerçeklik cihazlarıyla birlikte deneyimlenmektedir. Çalışmanın deneyimlediği eş zamanlılık ise üretilen sanal ortamın gerçekliğe alternatif oluşturmasıyla ilgilidir. Sanal gerçeklik teknolojisi de gerçeğin ve üretilen görüntülerin yarattığı sanal ortamın bir arada deneyimlenmesini sağlamaktadır. Bu deneyimi eş zamanlı kılan ise bu teknolojinin getirisi olarak yaratılan ve bu teknolojiye destekleyici niteliğinde olan sanal gerçeklik cihazlarıdır (Görsel 20). Bu cihazlar sanal ortamların deneyimi için bedensel hareketlerin eş zamanlı taklit edilmesine imkan veren ve sensörler ile donatılmış teknolojiye sahiptir. Özetle “Osmose” Davies’in yarattığı dijital arayüzün, giyilebilir sanal gerçeklik cihazlarını kullanarak deneyimlenmesine olanak veren etkileşimli bir çalışmadır.

Davies, dijital imgelerle ürettiği sanal düzlemi, “maddi olmayan ile algılanan ve bedensel olarak gerçekmiş gibi hissedilenin paradoksal bir birleşimi” olarak tanımladığı “Osmose”un, “üç boyutlu olarak genişletilmiş ancak sanal formlar arasında dolaşabileceği yeni bir tür yer” sağlayabileceğini belirtir (Davies, 1998, https://www.immersence.com/publications/char/1998-CD-Virtual_Dimension.html#r3/). Söz konusu “yer”, sanal gerçeklik düzleminde gerçekleşirken hem gerçeğin konumunu hem de bedensel algıyı bir tür manipülasyona uğratmaktadır. Bu manipülasyon ancak gözlük ve yelek gibi giyilebilir sanal gerçeklik cihazlarıyla sağlanırken, konular arası bir eş zamanlılık durumu da yaratır. Ancak bu eş zamanlılık konular arası bir gerçekleşme ile mümkündür. Deneyimleyen her ne kadar gerçek konumunda bulursa da sanal gerçeklik cihazlarını kullanmaya başladığında onu 360 derece saran dijital düzlemde başka bir görüntü deneyimleyemez. Bu durum bir anlamda Gaston Bachelard’ın “Uzamın Poetikası” isimli çalışmasında “uçsuz bucaksızlık” üzerinden değindiği ve “biz yer değiştirmeyiz, doğamızı değiştiririz” şeklinde bahsettiği olgudur (1966, s. 206). Bunun yanı sıra deneyimleyen bedensel olarak kendisinin orada (sanal gerçeklikte) konumlandığını hissetmesini Bachelard; “mekanı değiştirerek kişinin alışlagelmiş duyarlılıklarını terk etmesi”nin bir sonucu olarak tanımlar (1966, s. 206).

Davies'in ürettiği senaryoda "yükselmek ve alçalmak için nefes alıp vermeye, düşmek ve yön değiştirmek için eğilmeye dayanan bu yaklaşım, gerçek dünyaya karşı mesafeli ve bedensiz bir duruşu destekleme eğiliminde" olduğu için dijital imgelerin dünya ile arasına koyduğu mesafelere de işaret etmektedir (1998). Diğer yandan "Osmose" gibi çalışmalarda alternatif ortamları deneyimleyen rolünün izleyici ve katılımcıdan ziyade "kullanıcı" olması, söz konusu kullanıcılarının bu türden çalışmaların kapsamlarını keşfedebilmesinin yanı sıra içeriklerini genişletebileceğini de göstermektedir. Ancak "Osmose"u deneyimleyen kullanıcının hareketleri, tutumu ve deneyimleme süresi, çalışmanın kapsamını belirlerken Thomas Ray'in ürettiği "Tierra" isimli çalışmasında söz konusu "kapsam"ı "Every Icon"da olduğu gibi yazılımın kendisi belirler.



Görsel 21. Thomas Ray. Tierra. 1998, (Kendi Kendini Kopyalayan Bilgisayar Yazılımı), (Stanford). Erişim: 30.05.2024, <https://stanford.io/4bZeLMp>

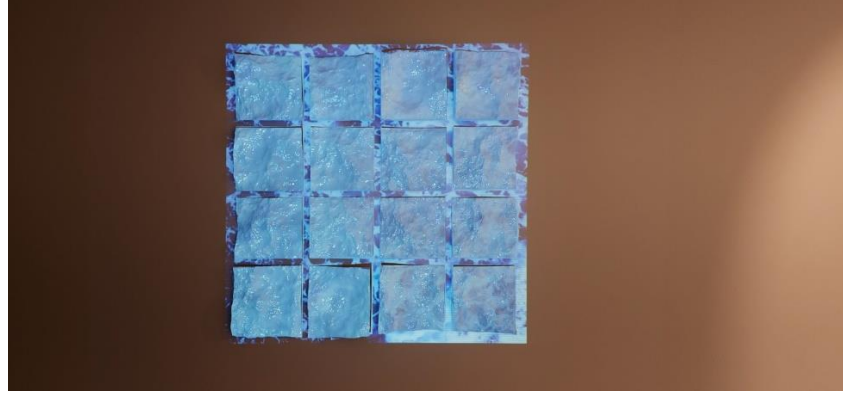
"Tierra" doğal seçim yoluyla yapay bir yaşam modelinin sistemi niteliğinde işlemektedir (Görsel 21). "Algoritmalarla oluşturulan dijital organizmalar" kodlarını kopyalarak çoğalırken, "bu çoğalmanın gereksinimi olan dijital depolama birimleri için mücadele etmektedirler (Clune, 2020). "Tierra"nın görüntülerindeki değişim yazılan kodlamanın unsurlarının evrimleşme sürecine işaret eder. Diğer yandan hem örneklenen "Every Icon" hem de "Tierra" gibi çalışmalar bilgisayar yazılımlarına bağlı gerçekleştirmeler olarak bir süreci görünür kılmalarının yanı sıra yazılımlarından dolayı otonom işlemler taşımaktadır. Zaten bu türden çalışmalar sahip oldukları "otonom" özellikler sayesinde kendi görüntülerini üreten, kendi imgelerini yaratan ve dolayısıyla kendi kapsamlarını kendilerinin belirlediği çalışmalardır.

Öte yandan yazılımsal bir gerçekleştirmeye işaret eden ve bilgisayar ortamında görüntü üreten işlemlerle ortaya çıkan dijital imgeler gerçeklikle doğrudan nedensel bir ilişkiye ihtiyaç duymazlar. Öyle ki bilgisayar teknolojileri, dijital düzlemde

işlemlere imkan veren bir yapı olarak düşünülduğünde, evrimsel yaşam formlarının dijital bir simülasyonu niteliği de taşıyan “Tierra” gibi çalışmaların dijital bir sanat yapıtı olmalarının yanı sıra aynı zamanda bilgisayar tabanlı bir program ya da uygulama ile yapısal bir farkının olmadığını söylemek zor görünmektedir. Bunun sebebi her iki gerçekleşme olasılığının aynı teknolojik alt yapıya sahip olmasıdır. Bu bağlamda nasıl ki bilgisayar programları ve uygulamaları üzerinde işlemler (güncellemeler) yapılabiliyorsa dijital bir sanat yapıtının üzerinde de işlemler yapılabilir. Elbette bu türden işlemler yapıtı üreten sanatçısının tutumu çerçevesinde belirlenmekle birlikte günümüzde bilgisayar teknolojilerin yaygın kullanımı göz önüne alındığında, öngörusel bir değerlendirme olarak dijital imgeleri deneyimleyenlerin yapıtın kapsamını farklı bir boyuta taşıyabileceği gibi yeni estetik formlara da dönüştürebileceği anlaşılmaktadır. Bunun en önemli sebebi, dijital imgelerin yapısal özelliklerinin bilgisayar teknolojisi ile aynı olmasındandır. İstenilen zaman ve yerde, istenilen formu alarak deneyimlenebilmesinin sebebi de dijital imgelerin sahip olduğu bu yapısal özelliğidir. Hatta bilgisayar ortamında her biri görüntü-veri olan, gerçeğin sayısallaştırılmış bir temsili ve görüntü üretimi olan dijital imgelerin de yapısal olarak birbirlerinden farkı yoktur.

2.5. Dijital İmgenin Özdeşliği

Dijital imgelerin teknolojik altyapılarının her birinde aynı olması aslında onların yapısal olarak “özdeş” olduğunu göstermektedir. Paul Crowther fiziksel bir nesne olarak sanat yapıtlarının edisyonlu üretimleri için; “Ne kadar küçük olurlarsa olsunlar bazı belirtili ayrıntılar bakımından farklı” olduklarını ancak, dijital imgelerin bilgisayar ortamlarında mutlak özdeşlik sağladıklarından bahseder (2008, s.165). Özdeş yapılar olması ve bilgisayar ortamlarında gerçekleştirilmelerinden dolayı dijital imgeler, yeniden yapılandırılabilme ve yeni formlar alabilme olasılıklarına sahiptirler. Öyle ki her ne biçim alırsa alsın (görüntü, ses, hareket, vs), hatta kopyalansın yapısal olarak birbirlerinden yine de farklı değillerdir. Bu özellikleri ile dijital imgeler, sanatın kapsamını genişleten ve yeni ifade olanakları getiren yapılardır, denilebilir.

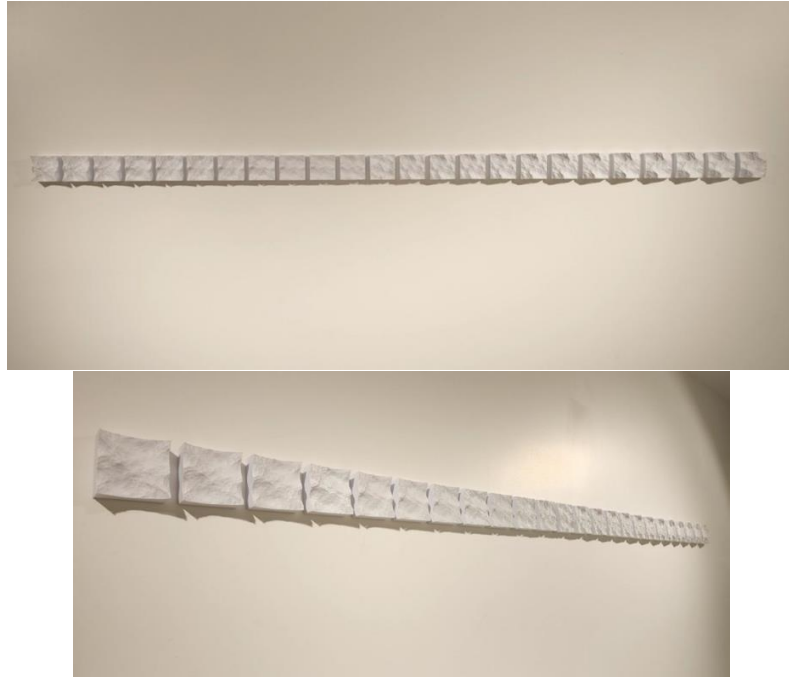


Görsel 22. Okan Ercan. Denize Nazır. 2023, (3 Boyutlu Baskı, Video Mapping, Loop).

“Denize Nazır” isimli çalışma, bilgisayar ortamlarında oluşturulmuş deniz görüntüsünü kendi katmanlarına ayırarak gerçekleştirilmiştir (Görsel 22). Önce bilgisayar programında bir denizin hareketli görüntüsü oluşturulmuş, ardından bu hareketli görüntünün içinden seçilmiş tek karelik fotografik görüntü 16 ayrı kareye bölünmüştür. Daha sonra bu 16 fotografik görüntü, bilgisayar programı ile 3 boyutlu birer yapıya (her birim yaklaşık; 20x20x0.2cm) dönüştürülmüş ve ardından 3 boyutlu yazıcıdan baskıları alınmıştır. Yani toplamda 16 kareye bölünmüş bu çıktılar aslında tek bir fotografik görüntüdür. En başında oluşturulan hareketli görüntünün kendisine ait 16 ayrı imgesiyle birlikte sergilenmektedir. En altta hareketli görüntünün kendisi, üzerinde 16 karelik çıktıları ve onun da üzerine oluşturulan hareketli görüntünün yeniden ölçeklendirilmiş görüntüsü yansıtılarak 3 ayrı katmanda birbirlerini imleyerek deneyimlenmektedir. Tüm bunların yanı sıra aynı zamanda her biri kendi içinde bağımsız birer imgedir. Bu bağlamda hareketli görüntü ile bu görüntüye ait

tek kare fotografik görüntünün ve bunların çıktılarının üst üste gelmesi, birbirlerinden yeniden üretilen dijital imgelerin aynı düzlemde gerçekleşme olasılıklarını sorgulamamıza olanak sağlar. Denizin videosu, fotoğrafı ve 3 boyutlu çıktısı olmak üzere her biri görüntü üretimi olan ve birbirlerinin türevi olan 3 katmandan oluşan bu çalışmada katmanlar birbirlerine konstrüksiyon görünümümler olarak yine birbirlerini imlerler. Dijital imgelerin yeniden yapılandırılabilme ve yeni formlar alabilme olasılıklarını sağlaması nedeniyle de aynı zamanda “Denize Nazır” isimli çalışma özdeş yapılara bir örnek niteliğindedir.

Öte yandan gerçek ve gerçeğin görüntüsünü bir arada sunan diğer çalışmalardan (Görsel 3, 5, 8,12,15), farklı olarak “Denize Nazır” isimli çalışmada oluşturulan görüntü üretimleri bir arada deneyimlenebilmektedir. Bu özelliği ile bu çalışma üretilen görüntülerin birbirlerinin dijital imgeleri olarak eş zamanlı bir gerçekleşmeyi sağlamaktadır. Çıktıları alınan her bir birim birer fotografik görüntünün baskıları niteliğinde olduğundan aynı zamanda bu çıktılara fotoğraf denilebilir mi sorusunu da akla getirmektedir. Diğer bir sorgulama ise hareketli görüntü, “saniye başı üretilen görüntü miktarı” anlamına gelen FPS (Frame Per Second) yani bir “saniyelik görüntü sayısı”, dijital imgelerden üretilebilir mi üzerine getirilmiştir (FPS. <https://zayifakim.com/fps-frame-per-second-nedir.html>).



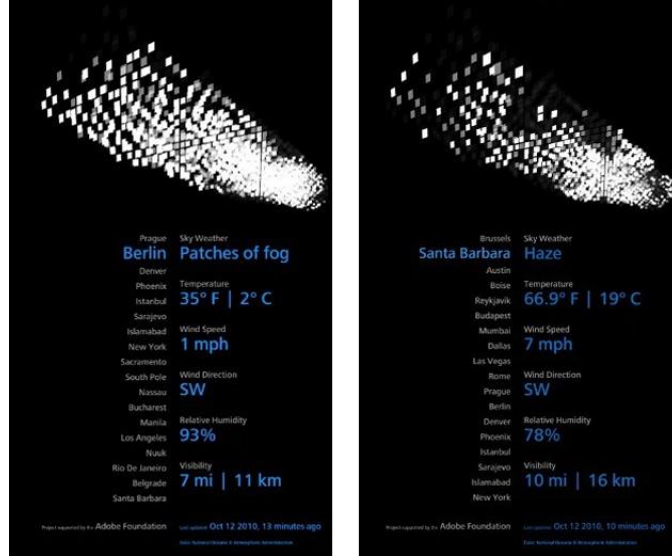
Görsel 23. Okan Ercan. Bir Saniye Heykel. 2023, (3 Boyutlu Baskı).

Bu sorgulamalardan hareketle yapılan “Bir Saniye Heykel” isimli çalışma bilgisayar programında simüle edilerek oluşturulmuş bir saniyelik hareketli görüntülerin verilerinden üretilmiştir (Görsel 23). Bir saniyelik görüntü miktarı olarak 24 kare belirlenmiş ve bu karelerin 3 boyutlu yazıcıdan çıktıları alınarak sıraları bozulmadan sıralı biçimde sergilenmiştir. Dijital imgenin özdeş yapısının bir özelliği olarak farklı biçimler almasına örnek niteliğinde olan “Bir Saniye Heykel”, “24 karelik bir saniyenin” (24 FPS) statik göstergesini oluşturur. Hatta bir gösteren olarak görsel 23 (Bir Saniye Heykel), 1 saniyenin fotografik görüntüsüdür. Öyle ki “Bir Saniye Heykel” isimli çalışmada ardı ardına olanın “an”ı eş zamanlı deneyimlenir.

Hem “Denize Nazır” hem de “Bir Saniye Heykel” adlı çalışmalar gerçeğin değil, görüntülerin imgelerinden yani dijital imgenin gerçekleşme olasılıklarının bir göstergesi olan görüntü-verilerden yararlanılarak oluşturulmuştur. Öte yandan dijital imgelerin gerçekleşme olasılıkları söz konusu olduğunda, kaydedilen herhangi bir “ses” bilgisayar ortamında bir ses dosyası (uzantısı) biçiminde dijital bir veri olarak saklanabilmesinin yanı sıra bir fotografik görüntüye veya hareketli görüntüye de dönüştürülebilmektedir. Hatta bu işlem sırası yöntem olarak tersine de işlenebilmektedir; “Denize Nazır”da ve “Bir Saniye Heykel”de olduğu gibi bilgisayar programlarında oluşturulmuş bir hareketli görüntü, “ses”e de dönüştürülebilmektedir. Dolayısıyla dijital imgeler temsil ettikleri gerçeklikten de algılananın gerçekliğinden de yeni görünüm veya biçimler alarak gerçekliklerinden bağımsızlaşabilme olasılığına sahip yapılardır.



Görsel 24. Aaron Koblin, Dan Goods ve Nik Hafermaas. eCLOUD. 2010, (Veri Heykeli).
Erişim: 30.05.2024, <https://shorturl.at/6dqxe>



Görsel 25. Aaron Koblin, Dan Goods ve Nik Hafermaas. eCLOUD. 2010, (Veri Detayları).
Erişim: 30.05.2024, <https://shorturl.at/6dqxe>

Aaron Koblin, Dan Goods ve_Nik Hafermaas'ın Kaliforniya'da havalimanındaki yerleştirmeleri olan "eCloud", dijital imgenin özdeş yapılar olmasına ve farklı biçimlerde gerçekleşme olasılıklarına dair örnek teşkil eden bir başka çalışmadır (Görsel 24, 25). Dünyanın farklı lokasyonlarından anlık alınan hava durumu verilerinin işlenerek plakalardaki hareketin oluşmasını sağlayan yerleştirme; aslında söz konusu "hava"ya ait sıcaklık, basınç, rüzgâr hızı ve rüzgâr yönü gibi algılanan gerçekliklerin sayısal standardının belirlenmiş hareketler ile gerçekleşmesidir (Görsel 25).



Görsel 26. Dawid Bowen. Tele-Present Water. 2011,
(Dawid Bowen). Erişim: 30.05.2024, <https://bit.ly/3xhT9LZ>

Dawid Bowen'in "Tele-Present Water" isimli çalışması Pasifik okyanusunda konumlandırılmış bir şamandıradan anlık alınan "dalga yoğunluğu ve hareketlerinin frekanslarını fiziksel etkilerini mekanik bir ızgara yapısına aktarılmasıyla"

gerçekleştirilmektedir (Dawid Bowen. <https://www.dwbowen.com/telepresentwater>) (Görsel 26). Şamandıranın bulunduğu konumun bir başka konumda anlık gerçekleşmesi, bir yandan konumsal eş zamanlılık özelliği ile gösteren-gösterilen arasında kurulan nedenselliğe, bir yandan da daha önce Robins'in "Dünya"ya karşı "mesafe"li olmaktan bahsettiği olguya işaret eder. Şamandıradan veriler alması için yerleştirilen sensörler ise Farocki'nin "otomatik olarak gözlemliyormuş" gibi dediği "robo-göz"ü çağrıştırır. Öyle ki ister "eCloud"taki gibi görüntü-veriler farklı biçimler alsın ister "Tele-Present Water" gibi dalga hareketlerinin farklı fiziksel materyaller ile bir tür taklitleri olsun dijital imgeler, "enformatik akışta" sayısal birer temsil olarak hareket ederek istenilen biçime dönüştürülebilirler.



Görsel 27. Okan Ercan. Dalga Geçme. 2023, 3 Boyutlu Baskı, Su, 30x30x30cm.

"Dalga Geçme" isimli çalışma önceden örneklenen (Görsel 22, 23) çalışmalar gibi bilgisayar ortamında yaratılan deniz simülasyonuna ait 3 boyutlu modelin 3 boyutlu yazıcıdan baskısı alınarak üretilmiş halidir (Görsel 27). İçi boş olarak baskısı alınan modelin içine doldurulan "su", mekanını oluşturduğu baskının şeklini almış ve böyle

sergilenmiştir. Öyle ki “Dalga Geçme”nin baskısını oluşturan ve sanki okyanustan karot mantığıyla bir kesit alınarak çıkarılan bir numune gibi görünen dijital imge, simüle ettiği gerçekliğine kendi biçimini vermektedir. Bu yönüyle “Dalga Geçme” adlı çalışmada da diğer çalışmalarda (Görsel 3, 5, 8, 12, 15) olduğu gibi gerçek ve gerçeğin görüntüsü eş zamanlı deneyimlenebilirken, onlardan farklı olarak görüntüsünü aldığı gerçekliğine kendi imgesini dayatmakta ve gerçeğin dijital imgesinden ziyade dijital imgenin gerçekliğine dair sorgulamalar içermektedir.

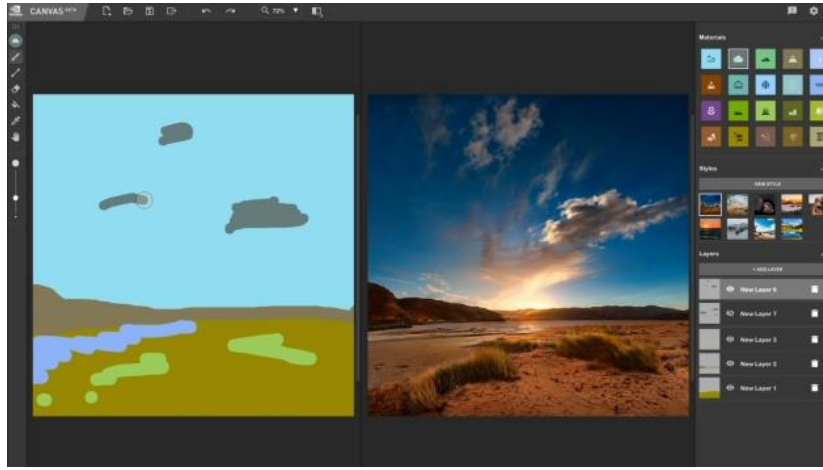
Dijital imgelerin özdeşlik durumu onların sayısal temsillerine dayandığı için onların maddesiz varlıklar olduğuna işaret eder. Ancak “Dijital İmgenin Özdeşliği” başlığı altında ele alınan çalışmalar görüntü-verilerin işlenmesi ile üretilmiş olmakla birlikte fiziksel materyaller biçimde gerçekleştirilmiştir. Yani gerçekleştirme biçimleri fiziksel materyale, üretim biçimleri görüntü-verilere dayanmaktadır. Bu özellikleri ile bu başlık altında ele alınan çalışmaların gerçekleştirmelerinin en önemli unsuru olan görüntü-veriler özdeşliklerinden bağımsızlaşmışlardır. Öyleyse görüntü-verilerin, diğer yanı sıra dijital imgelerin özdeşlik durumu yalnızca sayısal temsiller olarak bilgisayar ortamlarındaki oluşları ile mümkündür.

Özellikle günümüzde geliştirilen yapay zekâ uygulamalarının kullanımının giderek yaygınlaşması, dijital imgelerin özdeşlik olgusunu daha görünür kılmıştır. Öyle ki yapay zeka araçlarının günlük kullanımında bile ses, hareket, görüntü gibi algılanan her unsurun birbirlerine dönüştürülmesi saniyeler almaktadır. Diğer yandan dijital imgelerin özdeşliğinden yani sayısal temsillerinden kaynaklı üretimleri, bir taraftan yeniden üretime işaret ederken diğer taraftan kendinden başka bir “form” a rahatlıkla türetilen bir yapıyı vurgulamaktadır. Ancak söz konusu bu yeniden üretilmiş-türetilmiş yapılar olarak dijital imgeler, birbirlerinin bir temsili mi yoksa yorumu mu sorusunu akla getirmektedir.

2.6. Dijital İmgenin Muğlaklığı

Dijital imgelerin gerçekleştirme olasılıkları içinde özdeş yapılar olmalarından dolayı farklı formlar alabilmesi, her birinin bilgisayar tabanlı teknolojilerde sahip olduğu sayısal temsillerinden kaynaklanmaktadır. Son yıllarda kullanımı giderek artan yapay zeka destekli uygulamaların yanı sıra bu uygulamaların günümüzde sıkça kullandığımız bilgisayar, tablet ve telefon gibi cihazlarımızda yer alan kamera gibi donanımlarla entegre bir şekilde çalışmaya başlaması, söz konusu yapay zeka

destekli uygulamaların görüntü-verileri yorumlama kabiliyetlerine daha fazla aşına olmamıza sebep olmuştur. Böylesi bir “yorumlama kabiliyeti” ise, dijital imgelerin muğlak yapılar olma olasılıklarını güçlendirir mi? gibi bir soruyu akla getirmektedir.



Görsel 28. Nvidia şirketinin GauGAN isimli yapay zekâ destekli görüntü oluşturma uygulamasının arayüzü.

(Nvidia). Erişim: 24.05.2024. <https://bit.ly/4bZWlp8>

Yazıdan görüntüye, görüntüden sese vb. dönüşümlere imkân veren birçok uygulama, GauGAN uygulamasına benzer biçimde çalışır ve sayıları gün geçtikçe artmaktadır. GauGAN isimli yapay destekli uygulama sayesinde bulut, kaya, yağmur vb. gibi unsurların renk paletleri yerine tanımlanarak kullanılmasıyla birçok olasılık içeren gerçekçi fotografik görüntüler oluşturulabilmektedir (Görsel 28).

NVIDIA Research'ün son derece popüler yapay zekâ boyama demosunun en son sürümü olan GauGAN2 sayesinde, bin kelimeye bedel bir resmin oluşturulması artık yalnızca üç veya dört kelime gerektiriyor (NVIDIA. <https://blogs.nvidia.com/blog/gaugan2-ai-art-demo/>)

Bu türden uygulamalarda oluşturulan dijital imgeler, gerçeğin değil görüntü-verilerinin temsilleri olmalarının ve birbirlerinin türevlerini oluşturmalarının yanı sıra her ne kadar gerçekçi olurlarsa olsunlar ne tür bir görüntü-veriden (görüntü, yazı, ses, vb.) oluşturuldukları hususunda da muğlak olma olasılığını taşımaktadırlar.

Ayrıca günümüzde yapay zekâ destekli birçok uygulama daha önce deneyimlediğimiz “ChatGPT” isimli yapay zekâ destekli dil modeline benzer biçimde oluşturulmuştur. Nasıl ki “ChatGPT” (kendisini tanımladığı şekilde) veri setini, İnternette yaygın olarak mevcut olan metinlerden oluşturuyorsa, “GauGan” gibi görüntü oluşturmaya yarayan birçok yapay zekâ destekli uygulama da veri setlerinin üreticilerinin belirlediği fotografik görüntülerden oluşturmaktadır. Dolayısıyla bu uygulamalar, görüntülerin istatistiksel biraradallığını oluşturarak sonuç vermektedirler. Bu yüzden de ortaya çıkan sonuçlar gerçeğin değil veri setlerindeki fotografik görüntülerin, yani görüntü-verilerin olasılıklı yorumlarıdır.

Benzer biçimde kullandığımız akıllı telefonlara entegre olan kameraların fotoğraf uygulamalarının da çekilen fotoğraflar üzerinde (renk, ışık, kontrast gibi değerler üzerinde) “iyileştirme” olarak tanımlanan yöntemle düzenlemeler yapması, çekilen ve otomatik olarak düzenlenen fotoğrafın aslında gerçeğin görüntüsü olmadığını göstermektedir. Lev Manovich bu türden düzenlemeler için “çekilen fotoğrafların iyi fotoğrafçılık normlarına göre otomatik olarak değiştirildiğine” değinerek ortaya çıkan sonuçlar için “estetik aleminin giderek otomatikleştirilmesi”ne vurgu yapmakta ve bu yöntemle gerçekleştirilen dijital imgeleri “istatistiksel birer yorum” olarak tanımlamaktadır (2017). Aynı konuyu “benzerlikler” üzerinden ele alan Hito Steyrel; “Artık bırakın gerçeği, olasılığa atıfta bulunuyor” şeklinde nitelendirdiği bu türden görüntü üretimlerini “benzerlerin benzerliklerle yer değiştirmesi” olarak tanımlamakta ve ortaya çıkan sonucu “ortalama görüntüler” şeklinde adlandırmaktadır (2023). Ted Chiang ise ChatGPT için, İnternetteki verileri “tam bir eşleşmeden” bağımsız bir şekilde “sıkıştırarak yeniden ürettiğinden” bahsetmektedir. Söz konusu “sıkıştırma”; dijital görüntü verilerin daha düşük bir boyutta saklanmasına ve düzenlenmesine olanak tanıyan bir işlemdir. Kaldı ki “sıkıştırma” denilen bu işlemin, aslında ChatGPT’nin bize “daha akıllı” görünmesinin sebebi olduğunu belirten Chiang bu konuyu şöyle açıklar;

ChatGPT'nin Web'deki materyali kelime kelime alıntılanmak yerine yeniden ifade etmesi, bir öğrencinin okuduklarını basitçe tekrarlamak yerine fikirlerini kendi kelimeleriyle ifade etmesi gibi görünmesini sağlar; ChatGPT'nin materyali anladığı yanılsamasını yaratır.... Kelime dizileriyle uğraştığımızda kayıplı sıkıştırma, kayıpsız sıkıştırmadan daha akıllı görünür (Chiang, 2023).

Kayıplı sıkıştırma işleminde çoğunlukla “var olan sayısal değerleri kullanarak, boş noktadaki değerlerin tahmin edilmesi” olarak tanımlanan “interpolasyon” yöntemi

kullanılır (Wikipedia. <https://tr.wikipedia.org/wiki/%C4%B0nterpolasyon>). Chiang, interpolasyon yöntemini hatırlatarak, “bir görüntü programı”nın, “bir fotoğrafı görüntülerken” daha öncesinde “sıkıştırma işlemi sırasında kaybolan bir pikseli yeniden yapılandırması gerektiğinde, yakındaki piksellere” baktığından “ve ortalamayı hesapladığından” bahseder. Öyle ki bu türden işlemlerin yapılması görüntü-verilerde kayıplara sebep olmakta ve aslında görüntü-verinin bir önceki varlığıyla farkları olduğuna işaret etmektedir. Görüntü-veriler üzerinde ne kadar işlem yapılırsa “kendilerinin daha bulanık bir versiyonu haline geleceğinden” söz eden Chiang, bu durumun; “eski günlerde fotokopilerin tekrar tekrar fotokopilerinin çekilmesinin dijital eşdeğeri” olduğunu ve sonuç olarak “görüntü kalitesinin daha da kötüleşmesine” sebep olacağını belirtir (Chiang, 2023).

Tüm bunlar muğlaklıkla ilgili baştaki soruyu yeniden akla getirir. Yanıtı ise belki de; bu türden işlemler ile gerçekleşmiş olan ve Lev Manovich’in “istatistiksel bir yorum” olarak görüp “otomatik estetikleştirme” vurgusu yaptığı, Hito Steyerl’in “benzerlerin benzerliklerle yer değiştirmesi”nden bahsederek “gerçeğe değil, olasılığa atıfta bulunuyor” şeklinde belirttiği ve Ted Cihang’ın “kendilerinin bulanık birer versiyonu” olarak tanımladığı dijital imgelerin, bilgisayar donanımlarına ve aygıtlarına bağlı olarak istenilen zaman ve yerde gerçekleşebilme ve eş zamanlı deneyimlenebilme olasılıkları taşısa da sonuçta, özdeş yapılar olmalarından dolayı muğlak yapılar olma olasılıklarını taşıdıklarıdır.

SONUÇ

“Şimdi oradasınız” diye başlayan bu raporun kapsamını belirleyen çerçeve, kişisel üretimlerinin gerçekleşmesini sağlayan “şimdi” ve “burada olma” koşullarıdır. Süreç içerisinde gerçekleştirilen ve sergilendikleri “yer”in görüntüsünü alan çalışmaların çoğunlukla izleyiciden beklentisi de budur.

Walter Benjamin “hakikilik” üzerinden, “şimdi” ve buradalığa” vurgu yaparak “yapıtın özgünlüğüne” işaret eder (2012, s. 54). Ancak “İstenilen zaman ve yerde” olabilen dijital imgeler söz konusu olduğunda Benjamin’in vurguladığı özgünlük ne ölçüde gerçekleşebilir? Ayrıca, bilgisayar ortamında yapısal olarak özdeş olan dijital imgelerin her formu alabilme olanağına sahip bulunmaları onların aynı zamanda “muğlak” olma olasılıklarını da güçlendirir.

Diğer yandan Benjamin “nesnenin hakikiliği”ni “maddesel varlığıyla” ilişkilendirmektedir. Oysa gerçeğin dijital imgeleri, “soyutlaştırmalar” yoluyla “ikileştirilen” sayısal birer temsile sahiptir ve sayısal temsillerine bağlı olarak dijital imgeler maddesel bir varlığa dönüşebilmektedirler. Öyle ki dijital imgenin maddesel yapısı, gerçeklikten referans verse de formlararası yapılar olmalarından dolayı bir önceki hallerinden bağlam olarak farklıdır. Bu özellikleriyle “yeniden üretilen” yapılar olmakla birlikte “yeniden türetilen”e de işaret ederler. Gerçi her zaman “yeniden” kelimesine ihtiyaçları yoktur, zira “yaratılabilir”ler (hareketli, hareketsiz). Diğer yandan, “yolculuğun nasıl geçtiğini anlayamadığımız” ve bakmaya doyamadığımız ekranlarda aslında tüm bunlara aşınayızdır. Hatta makul gerçeklikler olarak kanıksamışızdır.

Sonuç olarak söz konusu bu rapor, görüntü üretiminin ve dijital imgenin hem üretim hem de gerçekleşme olasılıklarını ortaya çıkarmayı hedeflemiştir. Kısmen de olsa dijital teknolojilerin günümüz sanatına getirdiği yeni ifade olanakları örneklenen çeşitli dijital yapıtlarla incelenmiştir. Ancak bu raporun amacı; dijital unsurlarla gerçekleştirilen sanat yapma biçimini açıklamaktan ziyade, -her ne kadar dijital teknolojiler yoluyla üretilmiş olurlarsa olsunlar- bir yanıyla raporun kapsamını belirleyen kişisel üretimleri, “verili gerçekliğe”, “şimdi” ve “buradalığa” vurgu yapan içerikleriyle açıklamak ve olasılıklarıyla incelemek olmuştur.

KAYNAKÇA

- Bachelard, Gaston. (1966), *The Poetics of Space*. Boston: Beacon Press.
- Bazin, Andre. (1995). *Çağdaş Sinemanın Sorunları*. (N. Özön, Çev.). Ankara: Bilgi Yayınları.
- Benjamin, Walter, (2012). *Fotoğrafın Kısa Tarihi* (O. Akınhay, Çev.). İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Benjamin, Walter. (2012). *Pasajlar*. (A. Cemal, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Bergson, Henri. (2021). *Süre ve Eşzamanlılık*. (E. Baykal, Çev.). Ankara: Fol Kitap.
- Crary, Jonathan. (2019). *Gözlemcinin Teknikleri On Dokuzuncu Yüzyılda Görme ve Modernite Üzerine* (E. Daldeniz, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Deleuze, Gilles. (2009). *Francis Bacon Duyumsamanın Mantiğı* (C. Batuhan, E. Erbay, Çev.). İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Fischer, Ernst. (2003). *Sanatın Gerekliliğı*. (C. Çapan, Çev.). İstanbul: Payel Yayınevi.
- Fischer, Steven Roger. (2023). *Dilin Tarihi*. (M. Güvenç, Çev.). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Foster, Hal. (2020). *Ya Farstan Sonra*. (A. Önal, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Hançerlioğlu, Orhan. (2006). *Felsefe Sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Gere, Charlie. (2018). *Dijital Kültür*. (A. Akın, Çev.). İstanbul: Salon yayınları.
- Gere, Charlie. (2023). *Dijital Kültür*. (A. Akın, Çev.). İstanbul: Salon yayınları.
- Kang, Jaeho. (2015). *Walter Benjamin ve Medya Modernitenin Gösterisi*. (D. Gedizlioğlu, Çev.). İstanbul: Kafka Yayınları.
- Krauss, Rosalind. (2002). Mekâna Yayılan Heykel. *Sanat Dünyamız*, 82, s.103-110.
- Lazzarato, Maurizio (2016). *Video Felsefe*. (Ş. Ç. Solmaz, Çev.). İstanbul: Otonom Yayıncılık.
- Madra, Beral. (1989). Daniel Buren: Bence Hiç Resim Satmadan Batmak Daha İyi. *Arredamento Dekorasyon*, Nisan, s. 66-67.

McLuhan, Marshall. (2017). *Gutenberg Galaksisi Tipografik İnsanın Oluşumu*. (G. Ç. Güven, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Moran, Berna. (2004). *Edebiyat Kuramları ve Eleştiri*. İstanbul: İletişim Yayınları.

Robins, Kevin. (2013). *İmaj*. (N. Türkoğlu, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Sontag, Susan. (2011). *Fotoğraf Üzerine*. (O. Akınhay, Çev.). İstanbul: Agora Kitaplığı.

Sontag, Susan. (1999). *Fotoğraf Üzerine*. (T. Yücel, Çev.) İstanbul: Altıkırkbeş Yayınları.

Shields, Rob. (1997). Spatial Stress And Resistance: Social Meanings Of Spatialization, Georges Benko & Ulf Strohmayer (ed.) *Space and Social Theory: Interpreting Modernity and Postmodernity*. Blackwell Publisher, s. 186-202.

Schulz, Christian. Norberg. (1971). *Existence, Space and Architecture*, London: Studio Vista.

Tuğal, Sibel Avcı. (2018). *Oluşum Sürecinde Dijital Sanat*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

İNTERNET KAYNAKÇASI

Bowen, Dawid. (2011). Erişim: 30.05.2024.
<https://www.dwbowen.com/telepresentwater>

Chiang, Ted. (2023). Chatgpt is a Blurry Jpeg of The Web. *Newyorker*, Erişim: 27.03.2024. <https://www.newyorker.com/tech/annals-of-technology/chatgpt-is-a-blurry-jpeg-of-the-web/>

Crowther, Paul. (2008). Ontology and Aesthetics of Digital Art. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Erişim: 28.03.2024.
<https://www.jstor.org/stable/40206323?seq=1/>

Clune, Jeff. (2020). The Surprising Creativity of Digital Evolution: A Collection of Anecdotes from the Evolutionary Computation and Artificial Life Research Community. *Artificial Life*, 26/2. Erişim: 28.05.2024.
<https://direct.mit.edu/artl/article/26/2/274/93255/The-Surprising-Creativity-of-Digital-Evolution-A>

Davies Char. (1998). Changing Space: Virtual Reality as an Arena of Embodied Being. Erişim: 27.03.2024. http://www.immersence.com/publications/char/1998-CD-Virtual_Dimension.html#r3/

FPS, Erişim: 28.05.2024. <https://zayifakim.com/fps-frame-per-second-nedir.html>.

Çal, Hasan Cem. (2021). Video Sanatı Üzerine Notlar-1. *Manifold Press*, Erişim: 28.05.2024. <https://manifold.press/video-sanati-uzerine-notlar-1>

Türk Dil Kurumu. Erişim: 20.12.2020. <https://sozluk.gov.tr/>

Rose, J. (2017). Do Ho Suh. *Artforum*, Erişim: 19.05.2020. <https://www.artforum.com/interviews/do-ho-suh-discusses-rubbingloving-66014>

Redl, Erwin. (2018). Matrix Paris. *Paramedia*, Erişim: 24.05.2024. <https://www.paramedia.net/installationpage/matrixparis.php>.

Geri, Bettina. Erişim: 28.05.2024. <https://hek.ch/en/collection/artworks/every-icon/>

Google. Erişim: 28.05.2024. <https://elephant.art/jon-rafman-uses-google-street-view-find-slice-humanity-digital-terrain/>

Google Street View. Erişim: 28.05.2024. https://www.google.com/intl/tr_TR/streetview/

Manovich, Lev. (2017). Automating Aesthetics: Artificial Intelligence and Image. *Manovich*, Erişim: 27.03.2024. <http://manovich.net/index.php/projects/automating-aesthetics-artificial-intelligence-and-image-culture/>

Piksel. Erişim: 28.05.2024. <https://geek.com.tr/rehber/piksel-nedir/>.

Process Compendium. (2011), Erişim: 21.04.2024. https://reas.com/compendium_text/

Simon, J. F. (1996). Every Icon, Erişim: 28.05.2024 http://numeral.com/artworks/artAppliances/1998_2000/everyicon.php,

Staley, Willy. (2013). Poaching Memories from Google's Wandering Eye. *The New York Times*, Erişim: 28.05.2024. <https://archive.nytimes.com/6thfloor.blogs.nytimes.com/2013/12/16/poaching-memories-from-googles-wandering-eye/>

Steyerl, Hito. (2023), Mean Images. *Newleftreview*, Erişim: 27.03.2024 <https://newleftreview.org/issues/ii140/articles/hito-steyerl-mean-images>

Tierra. Erişim: 27.03.2024. [https://en.wikipedia.org/wiki/Tierra_\(computer_simulation\)/](https://en.wikipedia.org/wiki/Tierra_(computer_simulation))

ZKM. Erişim: 28.05.2024. <https://zkm.de/en/artwork/beyond-pages>

Makale Yayın Bilgisi

SDÜ ART-E

Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi

Haziran'24 Cilt: 17 Sayı: 33

ISSN 1308-2698

SAHİP OLDUĞU TEKNOLOJİSİ BAĞLAMINDA DİJİTAL SANATIN ÖZELLİKLERİ*

CHARACTERISTICS OF DIGITAL ART IN THE CONTEXT OF ITS TECHNOLOGY

Okan Ercan**

Öz

Dijital sanat bilginin yani verinin elde edilmesi, depolanması, işlenmesi ve sunulması için bilgisayar ortamında algoritmalar kullanan elektronik tabanlı bir sanattır. Bu durum dijital sanat yapıtlarının üretim aşamalarında bir bağımlılık yaratıyor gibi görünse de yaşadığımız çağın genel karakteristiğini oluşturan ve hızla gelişen bilişim teknolojisinin getirileri göz önünde bulundurulduğunda, söz konusu bağımlılığın çok da kısıtlayıcı olmadığı söylenebilir. Hızla gelişen, kullanımı giderek her alana yayılan ve yeni bir kültürel yapının oluşmasına olanak sağlayan dijital teknolojiler, mevcut sanat üretimlerine malzeme, teknik ve yöntem olarak yeni olasılıklar kazandırmaktadır. Bunun yanı sıra sanat üretimlerinin kavramsal altyapılarını zenginleştirip geleneksel sanat formlarının kapsamının genişleterek dijital sanatın bu kapsamın sınırlarını aşmasına ve kendine ait özerk bir alana sahip olmasına yol açmaktadır.

Esasen çok geniş bir alanı kapsayan dijital sanatı, sahip olduğu teknolojisi bağlamında ele alan bu çalışma; yaratım sürecinde donanım ve yazılıma bağımlı olmasından ve aynı zamanda bu teknolojilerle aynı yapısal özellikleri taşımasından ötürü, dijital teknolojilerin günümüz sanatına getirdiği yeni olasılıkları, dijital sanatın özelliklerini barındırdığı düşünülen teknoloji üzerinden örneklendirilen sanat yapıtları aracılığıyla incelemeyi amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Teknoloji, Dijital Sanat, Veri, İmge.

Abstract

Digital art is an electronically based art that uses algorithms in the computer environment to obtain, store, process and present information, i.e. data. Although this situation seems to create a dependency in the production stages of digital artworks, it can be said that this dependency is not very restrictive when the rapidly developing information technology, which constitutes the general characteristic of the age we live in, is taken into consideration. Rapidly developing digital technologies, whose use is spreading to every field and enabling the formation of a new cultural structure, bring new possibilities to existing art productions in terms of materials, techniques and methods. In addition, by enriching the conceptual infrastructures of art productions and expanding the scope of traditional art forms, digital art transcends the boundaries of this scope and has its own autonomous field.

This study, which deals with digital art, which essentially covers a very wide area, in the context of the technology it possesses, aims to examine the new possibilities brought by digital technologies to contemporary art through artworks exemplified through the technology that is thought to contain the characteristics of digital art, since it is dependent on hardware and software in the creation process and at the same time carries the same structural features as these technologies.

Keywords: Art, Technology, Digital Art, Data, Image.

Araştırma Makalesi // Başvuru tarihi: 03.04.2024 – Kabul tarihi: 09.06.2024

* Makale, "Görüntünün Üretimi: Dijital İmge" başlıklı Sanatta Yeterlik tez çalışması kapsamında üretilmiştir.

** Arş. Gör, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Heykel A.S.D.,
<https://orcid.org/0000-0002-7799-4635>, Ankara/TÜRKİYE

Etik Beyanı

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Tez/Sanat Çalışması Raporu Yazım Yönergesi'ne uygun olarak hazırladığım bu Tez/Sanat Çalışması Raporunda,

- Tez/Sanat Çalışması Raporu içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- atıfta bulunduğum eserlerin bütününe kaynak olarak gösterdiğimi,
- kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- bu Tez/Sanat Çalışması Raporunun herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir Tez/Sanat Çalışması Raporu çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

20 / 08 / 2024

Okan ERCAN

**Yüksek Lisans/Sanatta Yeterlik/Doktora
Tezi/Sanat Çalışması Raporu Orijinallik Raporu**

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
Güzel Sanatlar Enstitüsü

Tez/Sanat Çalışması Raporu Başlığı: Görüntünün Üretimi: Dijital İmge

Yukarıda başlığı verilen Tez/Sanat Çalışması Raporumun tamamı aşağıdaki filtreler kullanılarak Turnitin adlı intihal programı aracılığı ile Tez Danışmanım tarafından kontrol edilmiştir. Kontrol sonucunda aşağıdaki veriler elde edilmiştir:

Raporlama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
19/08/2024	59	100485	26/06/2024	10	2434529117

Uygulanan filtreler:

1. Kaynakça hariç
2. Alıntılar dâhil
3. 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez/Sanat Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

20/08/2024

Okan ERCAN

Öğrenci No.: N17148007

Anasanat/Anabilim Dalı: Heykel Anasanat Dalı

Program (işaretleyiniz):

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
	X		

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.

Prof. Ayşe Sibel KEDİK

**Master's/Proficiency in Art/PhD
Thesis/ Art Work Report Originality Report**

HACETTEPE UNIVERSITY
Institute of Fine Arts

Title : The Production of the Image: Digital Image

The whole thesis/art work report is checked by my supervisor, using Turnitin plagiarism detection software taking into consideration the below mentioned filtering options. According to the originality report, obtained data are as follows.

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
19/08/2024	59	100485	26/06/2024	10	2434529117

Filtering options applied are:

1. Bibliography excluded
2. Quotes included
3. Match size up to 5 words excluded

I declare that I have carefully read the Hacettepe University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval.

20/08/2024

Okan ERCAN

Student No.: N17148007

Department: Sculpture Department

Program/Degree (please mark):

Master's	Proficiency in Art	PhD	Joint Phd
	X		

SUPERVISOR APPROVAL

APPROVED

Prof. Ayşe Sibel KEDİK

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesi'ne verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversite'ye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikrî mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin/raporumun tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalara (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin/Sanat Çalışması Raporunun kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin/sanat çalışması raporunun tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde/sanat çalışması raporumda yer alan, telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversite'ye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan **Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge*** kapsamında tezimin/sanat çalışması raporum aşağıda belirtilen haricinde YÖK Ulusal Tez Merkezi/ H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- Enstitü/ Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren....yıl ertelenmiştir. (1)
- Enstitü/ Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir. (2)
- Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

20 / 08 / 2024

Okan ERCAN

*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge

- (1) Madde 6.1. Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.
- (2) Madde 6.2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmasını ş ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.
- (3) Madde 7.1. Ulusal çıkarılan veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü teze ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

Tez Danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.

