

**T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO TELEVİZYON SINEMA ANABİLİM DALI**

DOKTORA TEZİ

**YENİ GÖRSEL KÜLTÜR: YENİ TEKNOLOJİ İLE ÜRETİLEN
GÖRSEL NESNELERİN ONTOLOJİSİ ÜZERİNE BİR
İNCELEME**

Berke SOYUER

[2502130591]

TEZ DANIŞMANI

Prof. Dr. Hasan AKBULUT

İSTANBUL – 2019



T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



DOKTORA
TEZ ONAYI

ÖĞRENCİNİN;

Adı ve Soyadı : BERKE SOYUER Numarası : 2502130591
Anabilim Dalı / Anasanat Dalı / Programı : RADYO TV SINEMA Danışmanı : PROF.DR.HASAN AKBULUT
Tez Savunma Tarihi : 24.07.2019 Saati : 10:00
Tez Başlığı : YENİ GÖRSEL KÜLTÜR: YENİ TEKNOLOJİ İLE ÜRETİLEN GÖRSEL NESNELERİN ONTOLOJİSİ ÜZERİNE BİR İNCELEME.

TEZ SAVUNMA SINAVI, İÜ Lisansüstü Eğitim-Öğretim Yönetmeliği'nin 50. Maddesi uyarınca yapılmış, sorulan sorulara alınan cevaplar sonunda adayın tezinin KABULÜNE OYBİRLİĞİ / OYÇOKLUĞUYLA karar verilmiştir.

JÜRİ ÜYESİ	İMZA	KANAATİ (KABUL / RED / DÜZELTME)
PROF.DR.HASAN AKBULUT		Kabul
PROF.DR.NİLÜFER TİMİSİ		
DOÇ.DR.GÜLİN TEREK ÜNAL		Kabul
DOÇ.DR.NEDA UÇER		Kabul
DR.ÖĞR.ÜYESİ NEJLA POLAT		Kabul

YEDEK JÜRİ ÜYESİ	İMZA	KANAATİ (KABUL / RED / DÜZELTME)
DR.ÖĞR.ÜYESİ YÜKSEL BALABAN		Kabul
DR.ÖĞR.ÜYESİ PERİHAN TAŞ ÖZ		

ÖZ

YENİ GÖRSEL KÜLTÜR: YENİ TEKNOLOJİ İLE ÜRETİLEN GÖRSEL NESNELERİN ONTOLOJİSİ ÜZERİNE BİR İNCELEME Berke SOYUER

Görüntü ile teknoloji arasındaki ilişki tarih boyunca varolagelmiştir. Bilinen ilk görüntü üretimi olan mağara resimlerinden, bu çağda dijital yöntemlerle üretilen görüntülere kadar görüntünün üretilme teknikleri, üretici özne ve izleyicisi ve bunlar arasındaki ilişki değişime uğramıştır. Bu değişim, fotoğrafın icadı ve tekniğin olanaklarıyla görüntünün çoğaltılabilmesi imkanları doğduğunda Walter Benjamin tarafından görüntünün aurası ve bu auranın çoğaltılma sebebiyle kaybı olarak teorileştirilmiştir. Bu tezde imgenin tarihsel geçirdiği ontolojik değişim incelendikten ve alanda yapılmış teorik çalışmalarla birlikte irdelendikten sonra dijital devrim sonrası dijital çoğaltmanın ve dijital medyumların görüntünün varlığıyla olan ilişkisi, Benjamin'in kendi çağında yaptığı sorgulama tekrarlanarak incelenmiştir. Resim, fotoğraf ve dijital görüntü başlıkları altında yapılan bu incelemelerden sonra yapay zeka ile üretilmiş görüntü yeni bir ana başlıkta ve Deep Dream, The Next Rembrandt ve Obvious Kolektifi gibi örnekler üzerinden tekrar incelenmiş ve yapay zekanın ürettiği görüntüde kendisinden önce gelen görüntü üretme teknolojilerinden tamamen farklı olarak üretim sürecinden insan öznesinin devre dışı kaldığı gözlemlenmiş; dolayısıyla bu görüntü çeşidinin tarihte kendisinden önce hiç bir zaman görülmemiş bir şekilde yeni bir ontolojik statüye sahip olduğu belirlenmiştir. Görüntünün ontolojisine dair yapılan bu inceleme, görüntünün görsel kültürdeki yeri ve sanat ile olan ilişkisinin geçirdiği evrim ve günümüzde içinde bulunduğu durumun analiz edilmesini sağlamıştır.

Anahtar Kelimeler: Görsel kültür, görüntünün ontolojisi, yapay zeka, dijital devrim, aura

ABSTRACT

THE NEW VISUAL CULTURE: AN ENQUIRY ON ONTOLOGY OF VISUAL OBJECTS PRODUCED WITH NEW TECHNOLOGY

Berke SOYUER

The relationship between image and technology has existed throughout history. From the first known image production that is cave paintings to the images produced by digital methods in this age, the techniques of producing the image, the audience and the producer have changed. This change has been theorized by Walter Benjamin as the aura of the image and the loss of this aura due to replication when the possibilities came after the invention of photography and the possibilities of reproduction techniques. In this thesis, after examining the historical ontological change of the images' status and examining the theoretical studies in the field; the relationship between digital reproduction and digital media after the digital revolution and the existence of the image is examined through asking the same questions that Benjamin asked in his own era. After these examinations made under the titles of painting, photography and digital image, the image produced with artificial intelligence was re-examined under a new main title and examples such as Deep Dream, The Next Rembrandt and Obvious Collective and it is observed that the image produced by artificial intelligence has a process that completely eliminates the human subject from the production, which is completely a divergent from the image production technologies that preceded it. It has been observed that these images have a new ontological status which has never been seen in history before. This analysis of the ontology of the image has led to the analysis of the status of the image in the contemporary visual culture and its relationship with art.

Keywords: Visual culture, ontology of the image, artificial intelligence, dijital revolution, aura

ÖNSÖZ

Bu teze dair ilk fikrin filizlenmesinden tezin tamamlanmasına kadar geçen her aşamada bana destek olan, yorumları, yönlendirmeleri, desteği için ve içtenlikle heyecanımı paylaşarak bana zaman ayırdığı ve güven duyduğu için, sayesinde bu tezin gerçekleştiği sayın danışmanım Prof. Dr. Hasan Akbulut’a teşekkür ederim. Tez yazım sürecinde yapıcı eleştirileri ve önerileri ile tezimin ilerlemesine büyük katkılar sağlayan hocalarım sayın Prof.Dr. Nilüfer Timisi Nalçaoğlu ve sayın Doç. Dr. Neda Üçer’e teşekkür ederim.

Doktora sürecimin tamamında, bu tez çalışmasında ve hayatta benden akademik ve manevi hiç bir yardımını esirgemeyen, tezimde büyük katkıları olan değerli arkadaşım Dr. Öğr. Üyesi Güven Özdoğran’a ve varlığı bana ilham veren, tez sürecinde ve hayatımın her alanında bana destek olan canım arkadaşım Dr. Öğr. Üyesi Didem Aşçı’ya teşekkür ederim.

Rol modelim ve en büyük destekçim ablam Doç. Dr. Ayşe Banu Bıçakçı’ya ve eniştem Prof. Dr. İlker Bıçakçı’ya hem tez, hem de hayat konusunda bana verdikleri dersler ve öneriler için, doktora yapmamı ve bu tezi bitirmemi sağlayan maddi manevi olanakları sağladıkları için teşekkür ederim.

Sevgili eşim Yusuf Furkan Özgür’e bu zorlu süreçte yanımda olduğu ve bana destek olduğu için teşekkür ederim.

Dürüstlük ve akademik saygınlık konusunda bana örnek olan babam Prof. Dr. Ali Soyuer’e teşekkür ederim.

Doktora sürecinde kaybettiğim değerli annem Prof. Dr. Ümit Ukşal’ı ve anneannem Muzaffer Ünver’i sevgi ve saygıyla anıyorum. Annem; mesleğine duyduğu aşkla, çalışmaya ve yeni şeyler üretmeye duyduğu açıklıkla, çalışma disiplininle, güçlü karakterinle ve bütün bunları sevgiyle ve şefkatli bir kişilikle birleştirerek bana örnek olduğun için minnet ve şükranlarımı sunuyorum.

Berke SOYUER

İSTANBUL, 2019

Annem Prof. Dr. Ümit Ukşal anısına

İçindekiler

GİRİŞ	1
PROBLEM	4
AMAÇ	5
ÖNEM	6
YÖNTEM	9
BİRİNCİ BÖLÜM: KÜLTÜR, ONTOLOJİ VE ARKEOLOJİ.....	12
1.1. Görsel Kültür	12
1.1.1. Görüntünün Ontolojisi.....	17
1.2. İmgenin Arkeolojisi.....	21
İKİNCİ BÖLÜM: GÖRÜNTÜNÜN İZİNİ SÜRMEK.....	27
2.1 Üretim – İzleyici – Görüntünün kendisi.....	27
2.2 Resim.....	31
2.2.1 Üretim açısından resim.....	32
2.2.2 İzleyici açısından resim	40
2.2.3 Görüntünün kendisi açısından resim	52
2.3 Fotoğraf	52
2.3.1 Üretim açısından fotoğraf.....	55
2.3.2 İzleyici açısından fotoğraf.....	57
2.3.3 Görüntünün kendisi açısından fotoğraf.....	59
2.4 Dijital Görüntü	60
2.4.1 Dijital Fotoğraf.....	69
2.4.2 Dijital manipülasyon	74
2.4.3 Dijital üç boyutlu grafikler	77
2.4.4 Artırılmış Gerçeklik ve Sanal Gerçeklik	80

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM: Yapay Zekanın Ürettiği Görüntü	91
3.1 Yapay zeka	91
3.2 Teknik açıklamalar	92
3.3 Yapay zeka ile üretilmiş görüntünün ontolojisi	98
3.4 Örnekler.....	106
3.4.1 Deep Dream.....	106
3.4.2 The Next Rembrandt ve Obvious Kolektifi	112
3.4.3 Chatbot Mitsuku ile Derinlemesine Görüşme	119
SONUÇ	129
KAYNAKÇA	137
EKLER	146
3.4.3 Mitsuku ile görüşme metni:.....	146

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1 : Mitsuku chatbot'unun Turing testine katılan kullanıcıların verdikleri cevapların istatistiki oranları. (Worswick, 2015)	127
--	-----

RESİMLER LİSTESİ

Resim 1: Görsel analiz için görüntü alanları ve yöntemleri (Rose, 2001:43)..	9
Resim 2 : Marc Quinn, Self, 1991	14
Resim 3 : Piero Manzoni, Artist's Shit, 1961	14
Resim 4 : Şehretü'n-nar (Aksel, 2010)	24
Resim 5 : Surname-i Humayun, ip cambazı sahnesi (And, 2007).....	25
Resim 6 : Soldaki Lt Victor Jorgensen tarafından çekilmiş “Kissing the war goodbye”, sağdaki Alfred Eisenstaedt tarafından çekilmiş “V-J day in Times Square”	28
Resim 7 : The rape of Proserpina (Bernini, 1621-22)	30
Resim 8 : The Kiss (Rodin, 1882)	30
Resim 9 : Alfabenin evrimsel süreci (Baker, 2018)	32
Resim 10 : Chauvet Mağarasındaki aslan çizimleri, Fransa. Fotoğraf: Jean Clottes	34
Resim 11 : Willendorf Venüsü, Grimaldi heykeltciği ve Lespugue figürinlerinin beden kalça oranlarının profilden karşılaştırılması (McCoid & McDermott, 1996).....	36
Resim 12 : Solda 26 yaşında 5 aylık hamile ve ortalama kiloda bir kadının kendi bakış açısından üst beden görüntüsü(McCoid & McDermott, 1996) Sağda Willendorf heykeltciğinin aynı perspektiften çekilmiş bir fotoğrafı (McCoid & McDermott, 1996).....	37
Resim 13 : Solda kadının kendi bakış açısından yan beden. Sağda, aynı açıdan çekilmiş Willendorf heykeltciği (McCoid & McDermott, 1996)	37
Resim 14 : Solda, koltuk altından kendi bedeninin arkasına baktığında oluşan perspektif. Sağda, aynı açıdan çekilmiş Willendorf heykeltciği (McCoid & McDermott, 1996).....	37
Resim 15 : Willendorf Venüsü	38
Resim 16 : Michelangelo, Esirler, 1505 - ? , Accademia Galerisi, Floransa.	41
Resim 17 : Hans Holbein, 1533, Elçiler, National Gallery, Londra.....	42
Resim 18 : Elçiler tablosundan dijital olarak düzenlenmiş detay	42

Resim 19 : Diego Velazquez, Nedimeler (Las Meninas), 1656, Prado Müzesi, Madrid.....	44
Resim 20 : Snyder ve Cohen'in (1980) makalesinde yapılmış olan, Las Meninas eserinin perspektif analizi şeması.....	45
Resim 21 : Giorgio Vasari, 1565, Meryem'i Resmeden Aziz Luke, Capella di San Luca, Floransa	47
Resim 22 : Pablo Picasso, 1957, Las Meninas (serinin birinci resmi), Picasso Müzesi, Barselona.....	48
Resim 23 : Marcel Duchamp, 1942, His Twine, Fotoğraf: John D. Schiff..	50
Resim 24 : Marina Abramoviç, 1974, Rhythm 0 performansından fotoğraflar	51
Resim 25 : Kadrajı değiştirilen fotoğrafın anlamının değişmesine örnek. Fotoğraf: Iraq US War. (Inouye, 2003).....	55
Resim 26 : 1921 yılına ait bir fotoğraflı pasaport örneği, Almanya, Bremen (https://www.passport-collector.com/100-years-anniversary-the-passport-photo-and-its-history/ , 2015)	58
Resim 27 : Marcel Duchamp, 1919, LHOQQ	60
Resim 28 : 1957 yılında bilgisayar araştırmacısı Russell Kirsch ve çalışma arkadaşları tarafından üretilmiş ilk dijital fotoğraf.	69
Resim 29 : Lincoln baskısı vs. Calhoun gravürünün baskısı. Solda, Library Of Congress/Lc-Dig-Pga-02353; Sağda, Library Of Congress/Lc-Dig-Pga-02499 (Waters, 2017).....	75
Resim 30 : Solda Stalin ve Yezhov, sağda manipüle edilerek Yezhov'un silindiği fotoğraf.....	75
Resim 31 : A Computer Animated Hand (1972) filminden kareler. Üstte yapım aşamasında kullanılan ve üzerine poligonlar çizilen alçı model, dijital modelin alt solda wireframe ve alt sağda smooth shading versiyonları.....	77
Resim 32 : Toy Story (1996) filminden bir sahne	79
Resim 33 : Toy Story 4 (2019) filminden bir sahne	79
Resim 34 : Xiaomi VR headset	82
Resim 35 : Google Glass - AR gözlüğü	83
Resim 36 : Google Deep Dream'in ürettiği görüntü ve orijinali	94

Resim 37 : ANN öğrenme süreci.....	95
Resim 38 : Joseph Kosuth, Bir ve Üç Sandalye, 1965	96
Resim 39 : GAN Öğrenme süreci videolarından alınmış ekran görüntüleri	105
Resim 40 : GoogLeNet takımının ürettiği yapay nöral ağların görüntü tanıma ve sınıflandırma görseli. Yazılar: üstte, “Geniş kenarlıklı şapka” altta, “köpek” (Szegedy, 2014).....	107
Resim 41 : Karıncalı görüntü verilerek Muz sonucunu elde etmesi istenen ve tersten çalıştırılan görüntü tanıma ve sınıflandırma yapay nöral ağının verdiği sonuç. (Mordvintsev, Olah, & Tyka, 2015).....	108
Resim 42 : Deneyden diğer örnekler, üst sıra soldan sağa: İnek antilobu, ölçme bardağı, karınca, deniz yıldızı. Alt sıra soldan sağa: anemon, muz, paraşüt, vida.....	108
Resim 43 : Dambıl kelime girdisinden alınan sonuç ve kademeleri	109
Resim 44 : Rene Magritte’in Düşlerin Anahtarı (1936)	110
Resim 45 : Sinir ağı “rüyaları” - MIT Computer Science ve AI Laboratory tarafından eğitilmiş bir ağ kullanılarak tamamen rastgele gürültülerden üretilmiştir. (Mordvintsev, Olah, & Tyka, 2015).....	111
Resim 46 : The Next Rembrandt	116
Resim 47 : Madame de Belamy – Obvious Kolektifi.....	118

GİRİŞ

Walter Benjamin 1935 yılında yazdığı kült makalesi “Tekniğin olanaklarıyla yeniden üretildiği çağda sanat yapıtı”nda tarihte daha önce hiç olmamış bir üretim sürecinin etkilerini sanat yapıtları ve de görseller üzerinden analiz eder. Bu makalede sanat eserinin şimdi ve buradalığının fotoğraf tekniklerinin icadıyla yeniden üretimle kaybolmasının, sanat eserinin “aura”sının kaybolması olarak nitelendiren Benjamin’in, “aura” kavramını keşfetmesinin tam da sanat eserlerinin “aura”sının kaybolduğu zamanlara denk gelmesi tesadüf değildir. “Aura” ya da sanat eserinin (veya görüntünün – ki bu iki kavram arasındaki sınırların ve farkın ne olduğu da bu tezin tartıştığı başat konulardan birisi olarak karşımıza çıkacaktır) değeri, sanat eserinin çoğaltılabilen bir meta haline gelmesinden öncesi ve sonrası arasında bir öncelikle bir erozyona ve sonrasında bu erozyonun eksilttiği alanları da dolduran bir dönüşüme uğramıştır. Bu dönüşüm günümüzde de sanat eserinin salt çoğaltılması değil, nasıl çoğaltıldığı, hangi medyumlar üzerinden seyirciye ulaştığı ve kimin bu eseri ürettiği gibi soruların cevaplarının değişkenliği üzerinden devam eden bir kayma olarak karşımıza çıkmaktadır.

Dijital devrim sonrası geliştirilen ve Benjamin’in üzerine yazdığı yirminci yüzyılın yeniden üretim tekniklerinden çok daha sofistike bir hal almış dijital görüntü üretme ve yeniden üretme teknikleri yüzünden imge üzerine Benjamin’in yaptığı türden ama yeni bir sorgulama ihtiyacı hasıl olmuştur. Bu sorgulama, yani auranın dönüşümü, tezin ana problemlerinden birisidir. Görüntü üretim tekniklerinin tarihsel gelişimini izleyen bölümlerde auranın dönüşümü irdelenerek bu kavramın günümüzde neye dönüşmüş olduğu sorusuna cevap aranmıştır.

Bu tez, imge kavramına öncelikle tarihsel bir perspektiften yaklaşarak, imgeyi Foucault’dan ödünç alınmış arkeoloji tekniğiyle analiz ederek başlayacaktır. İmgenin geçirdiği aşamalar belirlendikten sonra, imge türleri görüntünün kendisi, seyirci ve üretim teknikleri açısından tartışılacaktır. İmgenin geçirdiği tarihsel aşamaların incelenmesi, günümüzde görüntünün veya görüntü çeşitlerinin varlığına dair sorgulamaları yapmak için zorunludur.

Flusser, yazı öncesi dönemdeki insanların görüntü ve zamanla ilişkisini şöyle ifade eder:

İmajlar tarafından programlanan insanlar için zaman, dünyadan, göz imaj üzerinde nasıl dolaşıyorsa öyle akıp gider; artzamanlılaştırır ve şeyleri pozisyonlarla düzenler. Geceden gündüze, gündüzden geceye; ekimden biçime, biçimden ekime; doğumdan ölüme ve yeniden doğuşa; böyle dönüp duran bir zamandır bu ve böyle bir zamanın deneyimlenmesinde başvurulan teknik, büyüdür. Tüm şeyleri, birbirleriyle zamanın çemberi içerisinde nasıl ilişkiliniyorlarsa öyle düzenler (Flusser, 2007: 84).

İlksel insanların, yazı öncesinde kavramlar ile olan ilişkisi dil değil gözlem yoluyla kurulmakta idi. Zamanı algılamak için öncelikle güneşin doğuşu ve batışını gözlemleyerek günleri, ayın safhalarını gözlemleyerek ayları keşfediyorlardı. Bu gözlem yeteneğiyle döngüleri keşfeden ilksel insanlar hayvanların yapamadığı öngörü yeteneğine kavuşmuşlardı. Bu noktada bu gözlemleri kaydetmek için kullanılan görüntüler bir neden sonuç ilişkisi içerisinde büyüselle hale geldiler. Yani bir tahta parçasının kenarına işaretlenen ayın safhaları, bu çizimler yüzünden var olabilirdi. Veya avlanmış olan bir bizonun resminin çizilmiş olması o bizonun avlanmasının sebebi olmuştu. Yani imgeler, görüntüler dünyayı anlamanın ve de kontrol etmenin büyüselle bir yolu haline gelmişti. Görüntülerle olan bu büyüselle ilişkinin dönüşümü de bu tezin cevap aradığı sorgulamalar içerisinde.

İmge üzerine olan bu tezin iskeleti de ilksel imgelerin algılanışı gibi çizgisel değil, dairesel bir şekilde ortaya çıktı. Ouroboros gibi kendi kuyruğunu ısırarak dönen bu iskelet, küresel dünyayı Mercator projeksiyonu ile dikdörtgen bir haritaya dönüştürme işlemine benzer bir şekilde başlıklar arası bağlantılarla çizgisel hale getirildi. Bu işlem sırasında bazı sınıflandırmalar gerekli oldu. İmge türlerini Görüntü-Üretim-Seyirci üçgeninde incelerken, Resim ve Fotoğraf'ı takip eden Dijital görüntü ve Dijital teknik ile üretilmiş görüntü, türlerine ayrılarak analizi yapıldı. Burada yapay zeka ve yapay zeka ile üretilmiş görüntü için daha önceki imge türlerinden ayrı yeni bir ana başlık açma gerekliliği ortaya çıkmıştır. Çünkü, yapay zeka ile üretilmiş görüntü, kendisinden önce dijital veya geleneksel medyumlarla üretilmiş görüntüden temel olarak ayrılır. Bu ayrım, sadece bir medyum değişikliği değil, üreten öznenin tarihte kendinden önce görülmemiş bir şekilde insan dışı bir varlık olmasından ileri gelir. Dolayısıyla tezin ilerleyen kısımlarında tartışıldığı üzere

bu yeni tür görüntünün ontolojik statüsü değişmekte, bununla birlikte yeni bir görsel kültür kategorisi oluşmaktadır.

Bu tez, isminde ontoloji geçmesine rağmen, ontoloji veya sanat felsefesi alanında bir tez değildir. Görüntünün neliğini tartışmak için felsefeden ödünç alınmış ontoloji kavramının yanında sanat tarihi, görsel kültür, göstergebilim ve hatta mühendislik alanlarını kullanan multidisipliner bir yapıya sahiptir. Aynı fotoğrafın icadının görüntünün ontolojik statüsünü tarihte görülmemiş bir biçimde değiştirmesi gibi, gelişmekte olan yapay zeka teknolojileri de görüntünün ontolojik statüsünü bir kere daha tamamen değiştirmektedir. Dolayısıyla bu tezde varlıkbilimin temel konuları çalışılmayacak, sadece sorduğumuz sorular varlıkbilimden ödünç alınmış kavramlar üzerinden cevaplanmaya çalışılacaktır. Şöyle ki, resim, fotoğraf ve ardından gelen dijital görüntüde tartışılan özne dolayımı, yapay zeka ile üretilmiş görüntüde tamamen ve kalıcı olarak aradan çıkmaktadır. Dolayısıyla, yapay zeka ile üretilmiş görüntünün neliği ve bu görüntünün seyirci, görüntünün kendisi ve üretici açısından varlığı üzerine yapılacak bir analiz, yapay zeka ile üretilmiş imgeden önce gelen imge türleri üzerinden yapılan tartışmadan daha farklı bir yöntem ve süreç izlemeye ihtiyaç duymaktadır. Tezin bu disiplinlerarası yapısı, kendine has bir metodoloji izlenmesi gerekliliğini doğurmuştur. Bunun derinlikli açıklaması tezin yöntem bölümünde yapılmıştır. Bu nedenle tezin kendine ait yönteminin, tez içerisinde bazı tekrarlamaları elzem kıldığı vurgulanmalıdır.

Dijital imge üretim süreci seyirci ve üretici arasındaki sınırları inceltmekte ve bu incelen sınırlar *producer* ve *consumer* kelimelerinin birleşiminden oluşturulmuş “prosumer”, yani üreten tüketici gibi kavramlarla açıklanmaya çalışılmaktadır. Bu kavramlar tezimizin dijital görüntü başlığında tartışılacak, görüntünün hakikatle olan ilişkisi, sosyal medya, sinema, sanal gerçeklik gibi farklı medyumlar üzerinden deneyimlendiklerinde seyirci, üretici ve görüntünün kendisi açısından tekrar analiz edilecektir.

Daha önce de belirttiğimiz gibi, Benjamin’in aura kavramı, auranın kaybıyla varlığının farkına varılmış bir kavramdır. Yapay zeka ve dijital görsel üretimle, yeni türden bir aura kaybı ile karşı karşıyayız. Bu kaybın gerçekleşmekte olması ile artık

sadece sanat eserlerinin deęil, gndelik nesnelerin (grntlerin) de yeni bir aurası olduęunu farkediyoruz. Dolayısıyla bu tez, asıl olarak bu yeni auranın znesi olan imgeleri, bu aurayı kaybeden yeni imgeleri, bu sreci ve bunun grsel kltr alanına etkilerini konu olarak seęmiřtir.

PROBLEM

Grntlerin retilme teknikleri, bu retilen grntlerin ontolojik statsn belirleyen unsurların bařında gelir. Dijital retim btn retim alanlarına hakim olmaya bařlamasıyla grntlerin retim ve yeniden retim teknikleri de deęiřmiř, bu da grntlerin ve bu grntlerin yarattıęı dijital grsel kltrn ontolojik stats hakkında bir tartıřma yapma gereklilięini doęurmuřtur. Dijital grsel kltrn ontolojisi tartıřılırken sanat ontolojisi tartıřmalarına ek olarak, yeni teknolojilerin retimine olanak verdięi somut rnlerin yarattıęı seyirci/kullanıcı deneyimleri de hesaba katılmalıdır. Bununla beraber dijital grsel kltr ontolojisinde seyirci deneyiminin yeri de yeniden tartıřılması geren bir unsurdur.

Bu baęlamda bu arařtırma, dijital çağda sanatsal retim ve tasarımın ontolojik bir çerçevesinin çizilmesi gereklilięinden ortaya çıkmıřtır. Geleneksel sanat retimlerinden farklı olarak sanatın ve tasarımın girdięi bu yeni çağda, yapay zeka veya gerçeklięi gerçektikten ayırt edilemeyecek kadar taklit etmeyi bařarmıř, tamamen dijital grsel retim sreçleri kullanılarak retilen ve tezin Dijital Grnt blmnde tartımaya aılmıř olan Beowulf filmi ve Yapay Zeka'nın rnekleri alt blmlerinde irdelenmiř olan 'The New Rembrandt' ve 'Obvious Kolektifi' gibi projelerin retim sreçlerinin insan ve/veya apparatus dolayımından çok farklı olarak, yapay zeka dolayımını da ieriyor oluřu; bu yeni teknolojilerin sinemada kullanımı ve aktrler ile dijital kuklalarının iliřkisi gibi daha nceden incelenmemiř rneklerin grsel kltr arařtırmalarında kullanılan teorilerle yeniden analiz edilmesi ve bu retimlerin nelięinin tartıřmaya aılmasının zorunluluęu ortaya çıkmıřtır. Grsel retimlerin sayısallařmasının grsel kltr alanına yaptıęı etkilerin irdeleneceęi tezde, yeni retim tekniklerinin ne tr bir gerçektik ortaya çıkardıęı incelenmiř; bu gerçektiklerin sanat ve tasarım sreci olgusunun bileřenleri (sanatçı/retici, izleyici/kullanıcı, medyum) kapsamında yeri sorgulanmıřtır.

AMAÇ

Dijital sanat, veya dijital üretimden kastedilen 'eserler', sadece ekranlar aracılığı ile izlenen görsel/işitsel ürünler olmaktan, kendi medyumunu yaratan, deneyimlemek için kendine has bir medyum aracılığını kullanan ürünler haline gelmiştir. Bu üretimlerle hala eski medyumları seyredilmek için kullanan, ama üretilirken dijital teknolojiden yararlanan sinema, sanal gerçeklik gözlüğü gibi yeni medyumları kullanan oyunlar veya deneyim tasarımları olduğu kadar, sanatçıların kendi yarattıkları makineler ve kodlardan oluşturdukları eserler de kastedilmektedir.

Yeni medyumların ve yeni üretim tekniklerinin ve yaşattıkları deneyimlerin ontolojik statüsünü ortaya çıkarmak ve görsel kültür olarak tanımlanan alanın sanat ve tasarımla olan ilişkisinin sınırlarının ne yönde ilerlediğini bulmak bu tezin temel amacıdır. Bununla birlikte Walter Benjamin'in ilk defa 1936 yılında yayınlanmış ünlü makalesi 'Tekniğin olanaklarıyla yeniden üretildiği çağda sanat yapısı'nda yaptığı tartışma, dijitalleşen üretim teknikleri üzerine düşünerek içinde bulunduğumuz çağa uyarlanacaktır. Benjamin'in makalesinde sorunsallaştırılan, sanat eserinin yeniden üretim yoluyla biricikliğini, buradallığını ve 'aura'sını yitirmesi meselesi günümüz sanatına tercüme edildiğinde, Benjamin'in kendi çağına ait tanımladığı 'aura' kavramının, bu çağda konum değıştirdiğı gözlemlenmektedir. Bu bağlamda tez, 'aura' kavramı yeniden tartışmaya açmakta ve şu araştırma soruları üzerine dayanmaktadır:

1. Benjaminin aura kavramının günümüz koşullarında ontolojik çerçevesi nasıl değışmiştir?
2. Yeni üretim teknikleri sanatçı kavramını ne şekilde değıştirdi, herkesi sanatçı mı yaptı, yoksa sadece olanak mı sağladı?
3. Yeni görsel üretim tekniklerinin kullanımıyla birlikte sanat, sanatçı ve seyirci arasındaki fark nasıldı ve neye dönüştü?
4. Bir görüntünün sanat olması veya olmaması için gereken şartlar, bu sınırı çizen kavramlar nelerdir? Yeni görsel kültür alanı içinde sanat olan ve sanat olmayan arasındaki sınır muğlaklaşmıştır. Bu

muğlaklaşmanın sebepleri, sorunsalları ve bu sorunsalların sonuçları neler olmuştur/ olacaktır?

ÖNEM

Bu tez çalışması, sanat ontolojisinin yaklaşımlarında görsel kültür olgusunu tartışacak olsa da, yeni bir dijital görsel kültür ontolojisi kavramsallaştırma çabasına da hizmet edecektir. Bir başka deyişle sanat ontolojisi, klasik sanat tarihinde üretim için boya, fırça gibi maddi/ materyal gerektiren resim, heykel, mimarlık gibi alanlara ilişkin yapılagelmiş, günümüz medya ve iletişim teknolojileri dolayısıyla üretilen görsel ürünler ve deneyimler ise hesaba katılmamıştır. Bu tez ise, tam da günümüz koşullarında dijital görsel kültürün ontolojisini yapmaya niyetlenmiş olması nedeniyle bir önem taşımaktadır. Dijital görsel kültürün ontolojik olarak tartışılmasının, sanat bileşenlerini tekrar gözden geçirerek, sanatsal üretim süreçlerinde seyircinin/ izleyicinin yerini daha belirgin biçimde kavramsallaştırmaya olanak vereceği düşünülmektedir.

Görselleştirme teknolojisi, üretilen görsellerin doğasını etkiler. Teknoloji basitçe bir şey yapmanın bir yolunun adı değildir; o dünya üzerine düşünmenin, onu anlamının, onun üzerine faaliyette bulunmanın bir yoludur (Harris, 2013:198). Yeni üretilen teknolojiler, sadece bir şey üretmekte değil, dünya üzerine düşünme ve anlama yollarını değiştirmektedirler. Bu yeni düşünme, anlama ve faaliyette bulunma yollarının ne olduğu ve bir çok farklı görünen fakat bu yönlerden kökten bağlı olan disiplinlerde nasıl bağlandıkları daha önce yapılmış araştırmalarda daha özelleşmiş alanlardan üzeridnen sorgulanmış, fakat bütün bu konuların birleşeceği şekilde çalışılmamıştır. Bu tezin kendisinden önce gelen akademik külliyata kattığı yenilik, bu disiplinlerarası bağlantılar olacaktır.

Bu tezin ontoloji sorusunun yanında bir diğer odaklandığı alan, Türkiye akademiyasında kendine yeni yer bulmaya başlayan görsel kültür alanıdır. Görsel kültür alanında yapılan araştırmalar, görsel ürünlerin içeriğine, ve de seyirci ve üretici arasındaki ilişkiye odaklanmaktadır. Mirzoeff'e göre görsel kültür tartışmasında medyum, izleyici ve izlenen ilişkisi kadar önemli değildir. Kuramcı bunu şu şekilde ifade eder:

Görsel kültürün kurucu parçaları, daha sonra, görsel olay olarak adlandırılabilir, izleyici ile izlenen arasındaki etkileşim kadar medyum ile tanımlanmamıştır. Görsel araçlar, medya ve teknoloji ile uğraştığım zaman görsel bir olay yaşıyorum. Görsel olay olarak, görsel işaretin etkileşimi, bu işareti etkinleştiren ve sürdüren teknoloji ve izleyici anlamına gelir (Mirzoeff, 2013:23).

Bu tezde tartışacağımız görsel üretim medyumları ise, bahsedilen 'görsel olay' deneyimini ve bu deneyimin hem içeriğini hem de seyircisinin konumunu öylesine etkilemektedir ki, bu alanda yeteri kadar yapılmayan türden bir medyum tartışmasını gerekli kılmaktadır.

Türkiye’de yazılmış tezler konusunda “görsel kültür” anahtar kelimeleriyle arama yaptığımızda karşımıza 42 doktora, 8 sanatta yeterlik ve 80 adet yüksek lisans tezi çıkmaktadır. Bu tezlerin, İletişim Bilimleri, Halkla İlişkiler, Antropoloji, Sanat tarihi, Güzel sanatlar, Eğitim Öğretim ve Radyo Televizyon gibi birbirinden farklı üniversite bölümleri dahilinde yapılmış olması, görsel kültür araştırma alanının disiplinlerarası yapısını faş etmektedir.

Barış Tanyıldız’ın “*Çağdaş Resim Sanatında Dijital Görüntü Estetiği*” konulu yüksek lisans tezinde (2008), dijital çağın sağladığı olanakların kullandığı sanat eserleri üzerinden bir dijital görüntü irdelenmektedir. 90’lı yıllardan itibaren sanatta dijital sürecin başlattığı dönüşüm ve evrim süreci örnekler üzerinden incelenmektedir.

İbrahim Orton Akıncı’nın “Bilişim Teknolojilerinin Olanakları İle Dijital Olarak Yeniden Üretilip Ağlarla Dağıtılabildiği Çağda Sanat Yapıtı” konulu yüksek lisans tezinde (2004), bilişim teknolojilerinin bir yapıtın üretilmesi, çoğaltılması ve dağıtılması aşamalarında sunduğu yeni olanaklar araştırılmaktadır. Dijital kopyalamanın ve dijital format dönüşümünün, sanatın demokratikleşmesine sunduğu katkının yanında kültür endüstrisinin gelirlerine tehdit konumunda olduğu tespit edilmektedir. Yaşanan dijital dönüşümle birlikte sanatta bilişim pratiğinin politikasını oluşturmak konusunda sanatçıların yükümlülüklerinin neler olduğunu belirlemektedir.

Bu alanlarda yapılan tezlerin medya veya sanat yapıtı olan bir örnek üzerine yoğunlaştığı, feminizm veya beden sanatı gibi bir alanlara veya yeni görsel kültür ve

sanat üzerine odaklandığı görülmektedir. Türkçe literatürde teknoloji, yeni medya ve sanat ilişkisi üzerine yazılmış tezler de bulunmaktadır.

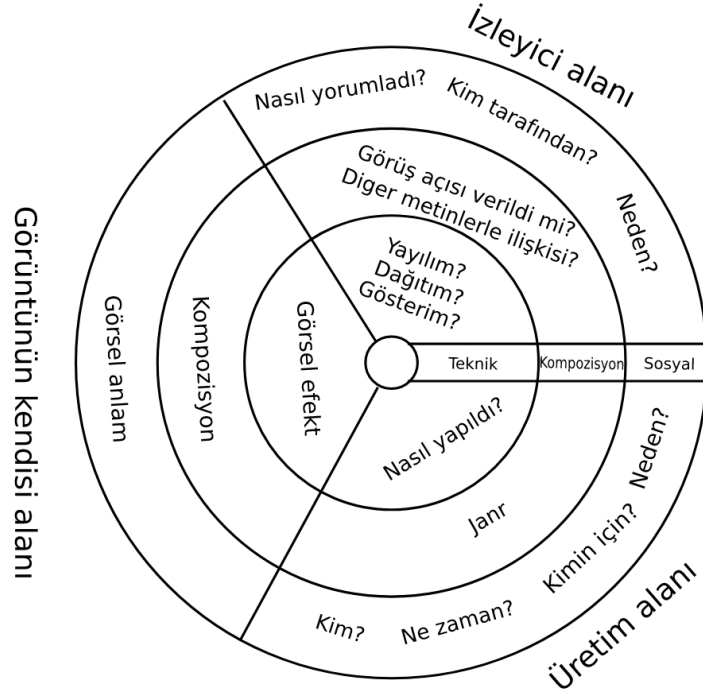
Bu tezin bu yapılmış bütün çalışmalara katkısı, yeni üretim teknikleri ve teknolojinin gelişim süreci içerisinde sadece sanat yapıtının değil, görüntü ve imajın neliği üzerine tartışacak olmasıdır. Bu tartışma yapılırken, sanat yapıtının neliği de muhakkak ki bu tartışmanın bir parçasıdır, fakat odak noktası değildir. Sanat yapıtının ne olduğu veya hangi görüntülerin sanat olup hangisinin olmadığına dair verilen kararlar, bu kararların kim tarafından, nasıl ve neden verildikleri, tez boyunca karşımıza çıkarak tekrar tekrar ve cevapları farklı şekilde sorulacak sorulardır. Bu sorunun, yani sanat yapıtının ne olduğu ve hangi görüntülerin, neden, nasıl ve kim tarafından sanat yapıtı olarak etiketlendiği sorusunun cevabını aramaya odaklanmak ise, başka bir tezin konusu olacak kadar geniştir. Pelowski, M., Gerger, G., Chetouani, Y., Markey, P. S., ve Leder, H. tarafından 2017 yılında yapılmış, *But Is It really Art? The Classification of Images as "Art"/"Not Art" and Correlation with Appraisal and Viewer Interpersonal Differences* isimli makale bahsedilen konuya odaklanmış bir araştırmadır.

Sanat seyircisinin neyi sanat ve neyi sanat olmayan olarak algıladığı sorusunun cevabını aramak için bu bahsedilen araştırmada, araştırmacılar ampirik yöntemden faydalanır. Bu yöntemde göre yapılan online anket katılımcılarına dijital ortamda gösterilen 140 görüntünün sanat olup olmadığı sorulmaktadır. Bu araştırma, seyirci açısından sanatın algılanışına odaklanmakta olup, anket katılımcılarına gerçek sanat değil, ekranlar vasıtasıyla onun kopyalarını göstermekte olduğunun hem araştırmacılar açısından hem de seyirciler açısından önkabulüyle yapılmıştır. Sanatın seyirci tarafından nasıl algılandığına aranan cevap, sanatın neliği sorusuna cevap ararken eksik kalmaktadır. Tezimizin yöntemine göre sanatın sadece seyircinin algılaması açısından değil, sanatı kimin ürettiği ve üretim teknikleri açısından ve sanat eserinin kendisi açısından da bu ayrımın çözümlenmesi gerekmektedir. Bu noktada başka kesişimler de karşımıza çıkmaktadır; sanatın kim tarafından kimin bakışı için üretildiği de onun sanat oluşu konusunda yeni bir tartışma gerektirmektedir. Dolayısıyla tezin odak konusunu sanatla sınırlandırmak yerine görüntülerin tümünü katmak, tezin sınırlarını genişletmek olarak düşünülse bile,

görsel kültür alanında daha önce yapılmamış özelleşmiş bir çerçevede görüntüyü çalışmak anlamına gelmektedir.

YÖNTEM

Bu tezde Gillian Rose'un *Visual Methodologies (Görsel Metodolojiler)* kitabında (2001) detaylıca bahsettiği, görsel bir araştırmada araştırmanın kendisiyle birlikte gelişen melez bir yöntem kullanılacaktır. Bu, incelenecek materyallerin seyirci, üretim ve görselin kendisi olmak üzere üçe ayrılan bir alan üzerinden gerçekleştirilmesi anlamına gelmektedir. Araştırılacak konu birbirinden farklı medyumlara farklı açılardan bakmayı gerektirdiği için, tek bir niteliksel araştırma tekniği yerine, araştırmanın kendi doğasına uygun bir araştırma yöntemi kullanma gerekliliği hasıl olmuştur. Bu yöntem, Rose'un kitabında geçen görsel materyallerin farklı unsurlarının farklı yöntemler üzerinden nasıl kesiştiğini gösteren grafiğinden de yararlanarak daha rahat anlaşılabilir.



Resim 1: Görsel analiz için görüntü alanları ve yöntemleri (Rose, 2001:43)

Bu grafiğe göre kullanılan görsel araştırma yöntemleri ve araştırma problemleri, üç ayrı alandan oluşan iki problem dalı grubunun kesişim kümelerinden

oluşmaktadır. Bu gruplardan birincisi *İmgenin kendisi* alanı, *Üretim* alanı ve *Seyirci* alanıdır. Bu gruplar, görsel sanatlar açısından bakıldığında sanat-sanatçı ve seyirci ayrımına denk düşmektedir, fakat bu ayrımı sadece sanat üzerinden yaptığımızda sanat olmayan görüntüler bu şemanın dışarısında kalmaktadır. Dolayısıyla *sanat eseri* yerine *imgenin kendisi*, *sanatçı* yerine *üretimin* konulması gereklidir. İkinci grup ise *teknolojik* yaklaşım, *kompozisyonel* yaklaşım ve *sosyal* yaklaşımdır. Görsel bir araştırma yapılırken kullanılan yöntem, bu gruplardaki kategorilerin kesişimlerinden oluşmaktadır. Örneğin bir görsel eser incelemesi yapılırken, eserin üretimi konusunda “Nasıl üretildi?” sorusunu sormak, *üretim* alanı ile *teknolojik* yaklaşımın kesişiminde bulunmaktadır. Bu eserin kompozisyonuna dair özellikleri tartışmaya açmak, *imgenin kendisi* alanı ile *kompozisyonel* yaklaşımın kesişiminde bulunmaktadır. Bir eserin hangi seyirci tarafından nasıl ve neden o şekilde algılandığını sorgulamak ise, *seyirci* alanı ile *sosyal* yaklaşım alanının kesişiminde bulunmaktadır. Buna göre sosyal bilimlerde kullanılan metodolojiler de bu şemanın bazı noktalarına yerleştirilebilir.

Örneğin *söylem analizi* yöntemi, *İmgenin kendisi* ve *Üretim* alanlarının, *kompozisyona* dair yaklaşım ve *sosyal* yaklaşım alanlarının kesişiminde bulunmaktadır. *İçerik analizi* yöntemi *imgenin kendisi* alanı ile *sosyal* ve *kompozisyona* dair yaklaşımın kesişiminde bulunmaktadır. Buna karşılık *seyirci çalışmaları* yöntemi, *seyirci* alanının *sosyal* yaklaşım ile kesişiminde bulunmaktadır.

Bu tez, imgenin/görüntünün varlığını sorgulama amacıyla yola çıktığı için bu alanların ve kesişimlerin tamamını sorgulayacak şekilde iskeletlendirilmiştir. Yani öncelikle neden tarihsel çerçevede bir yol çizilmesi gerektiğini anlatan ‘İmgenin Arkeolojisi’ Bölümü, daha sonra tarihsel gelişimleri sırasıyla Resim, Fotoğraf, Dijital Görüntüler ve en son ayrı bir bölüm olarak Yapay Zeka bölümleri, daha önce nedeninin açıklandığı Üretim, İmgenin kendisi ve Seyirci açısından başlıklara ayrılarak, teknik, kompozisyona dair ve sosyal bağlamlarında teker teker incelenmiştir. Yapay zekanın kendinden öncekilerden farklı bir hiyerarşide, bir ana bölüm olarak incelenmesi ise; tezin ana sorunsalına verilecek cevabın bu bölümde olması ile, teknolojik ve tarihsel olarak görüntü üretiminde gelinmiş en son nokta olması ile ama en çok da Yapay Zeka ile üretilen görüntülerin yaşattığı paradigma

kayması ile birlikte bu bahsettiğimiz alan ve yaklaşımların aralarındaki sınırların ortadan kalkmasıyla yeni bir paradigma oluşturması ile ilgilidir.

BİRİNCİ BÖLÜM:

KÜLTÜR, ONTOLOJİ VE ARKEOLOJİ

1.1. GÖRSEL KÜLTÜR

Görsel kültürün ne olduğunu tanımlamak için öncelikle görsel kültürün incelediği konunun ne olduğunu belirlemek gerekir. Görsel kültür alanı görsel olanın incelenmesi ile kültürel olanın incelenmesinin basitçe birleşiminden daha fazlasını oluşturur. Görsel kültürün bir disiplin olarak kabul edilmesine dair Mieke Bal ve Nicholas Mirzoeff arasında, bu bölümden sonraki bölümde detaylı incelenmiş olan tartışmanın sorunsallaştırdığı bu ayrım, yani görsel kültür araştırmalarının sadece görsel olan ve kültürel olanın analizinden oluşmaması, görsel kültür alanının tanımlanmasında önemli bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır. Görsel kültür, sadece görsel ürünlerin kültürel açıdan bir okumasını yapmaz, kültürün görseller vasıtasıyla nasıl belirlendiğini, sanat tarihi, seyirci çalışmaları, kuir teori, kültürel çalışmalar gibi alanlardan faydalanarak inceler.

Görsel kültür alanının araştırma nesnesi nedir? Ya da bir başka ifade ile, görsel kültürün incelediği ‘görsel olan’dan kastedilen nedir Malcolm Barnard (2010) görsel olanın tanımını en geniş anlamından en dar anlamına doğru “Görülebilir her şey, İnsanlar tarafından üretilen ya da ortaya koyulan görülebilir her şey, İşlevsel ya da iletişimsel amaç, Tasarım ve Estetik Amaç: Sanat” olarak dört kategoride açıklamaktadır. Görülebilir her şeyi kastederken, doğal olaylar, manzaralar ve her çeşit bitki örtüsü ve hayvanları içeren doğanın kültür olmayan her şey olması, ama görülebilir her şey kategorisine dahil olması bu sınıflandırmayla ilgili problemler ortaya çıkarır. Burada göz önünde bulundurulması gereken şey, bu doğaya ait görülebilir şeyleri görürken “kültürel olmayan, ya da doğal bir görme şekli-biçimi olabileceği” fikri reddedilmektedir. Bu noktada, görülen şeyler doğal olsa bile doğal olan bir görme şekli olmasının olanaksızlığı Berger’in çalışmaları ve Lacan’ın Sembolik Düzen kavramsallaştırması ile açıklanabilir. Berger’e göre, “görme” nesnel veya saf değildir. Bunun anlamı, insanların düşünce ve inançlarının onların görme edimini etkilediği ve/veya manipüle ettiğidir. *Görme Biçimleri* metnindeki tartışmaya göre, geleneksel yollarla üretilen imgelerin (resim) aslında o imgede temsil

edilen/görselleştirilen şeyin nesnel bir tasviri değildir; tam tersi bir biçimde, bir dolayım olarak o imgeyi üreten öznenin (ressamın) söz konusu nesneyi/şeyi *görme biçimini* bize göstermektedir. Metnin ilerleyen sayfalarında Berger tartışmayı bir ileri safhaya taşıyarak söz konusu dolayımın sadece geleneksel resimler için değil teknik imgeler için de geçerli olduğunu tartışmaya açar. Buna göre, fotografik görüntü, fotoğraf makinesi yoluyla üretilen görsel de nesnel bir temsil olmaktan uzaktır. Gerek fotoğrafçının performansı gerekse fotoğrafa bakan-fotoğrafi yorumlayan (ki bu iki kavram Berger'e göre bir ve aynı anlama gelmektedir) öznenin düşünceleri/fikirleri söz konusu imgenin anlamını belirleyecektir. Benzer şekilde, Lacan, "simgesel düzen" adını verdiği "gerçeklik" düzlemi ile ilgili olarak "dil" denilen aygıtın belirleyici rolüne kuvvetli bir vurgu yapar. Buna göre "dil", "nesnel ve pasif bir iletişim aracı" olarak kavranamaz. Tam tersine, "dil" ve onun örüntüsü olan "kültür", "özneyi üreten bir tahakküm aracı olarak" oradadır. Böylelikle, "dil" ve "kültür" organik bireyleri (insan) "özne" olarak tahkim eden ve öznenin düşüncelerini, fikirlerini, inançlarını belirleyen "kurucu" bir öge olarak işlev görür. Lacanyen anlatıya göre, "dil" insanlar ile dış dünyadaki nesneler arasında belirleyici bir dolayım olarak bizim nesneleri görme biçimimizi belirler ve anlamı o nesnelere tayin eder. Buradaki tartışma aynı zamanda Thomas Kuhn'un *Bilimsel Devrimlerin Yapısı* adlı metninde bilim pratiğinin sosyolojisini incelerken başvurduğu bir kavrama okuyucuyu taşır: Teori-Bağımlı Gözlem. Buna göre, yalnızca gündelik hayat pratiğinde değil, aynı zamanda tümüyle nesnel olduğu düşünülen bilim performansı sırasında da yapılan gözlemlerin "teori bağımlı" olduğu, bir başka ifadeyle, dünyaya dair yapılan tüm gözlemlerin onu gözleyen bilim insanının *inandığı* bilimsel *paradigma* tarafından belirlendiğini ve dolayısıyla nesnel ve doğal bir gözlem olmaktan çıktığını vurgular (Kuhn, 2017).

Görsel olanın tanımını insan tarafından üretilen veya ortaya konulan görülebilen her şey olarak sınırlandırdığımızda ise yine doğanın yeri ve doğal olanla ilgili sorun ortaya çıkmaktadır. İnsan bedeni tarafından üretilen dışkı veya kan gibi ürünler ile insanın ürettiği heykel, seramik, bina, resim gibi ürünler arası fark bu tanımda kaybolmaktadır. Modern sanatların bu sınırı müphemleştirdiği sanat eserleri bulunmaktadır. Manzoni'nin konservelenmiş dışkısı *Artist's Shit* (1961) veya Marc

Quinn'in kendi donmuş kanını kullanarak yaptığı portresi *Self* (1991) bu ayrımın ortadan kalktığı sanat eserleri olarak karşımıza çıkmaktadır.



Resim 2 : Marc Quinn, *Self*, 1991



Resim 3 : Piero Manzoni, *Artist's Shit*, 1961

Bu eserler insanların bedensel üretimlerini sanat üretimi için hammadeleştirir. Bu ürünlerin peyzaj veya doğaya verilen şekil olduğu fikri gibi ve daha önce doğanın algılanmasının kültürel kodlardan bağımsız mümkün olmaması gibi ayrımlar, insan

yapımı görülebilen her şey kategorisini de görsel kültürün çalışma alanının içine dahil etmektedir.

Görsel kültür içerisindeki görsel tanımını daha da darattığımızda, görsel olanın işlevsel ya da iletişimsel bir amacı olan ve görülebilen bir şey olduğu tanım, yani tasarım kategorisi karşımıza çıkmaktadır. Fakat yine, sadece bu tanım, yani görsel kültürün incelediği nesnenin görülebilen her şey olması kabul edildiğinde bile; hem daha önce incelediğimiz tanım dışarıda bırakmaktadır; hem de görsel olanın anlamını başka bir yönde daralttığımızda yine görsel kültürün alanına girmesi beklenen başka kategoriler eksik kalmaktadır. Barnard, (2010:32) ‘Görülebilen ve iletişimsel ya da işlevsel bir amaç içeren şey’in iyi bir tasarım tanımı olduğunu belirtir. Buradaki sorun ise görsel kültür olarak tanımlanabilecek fakat işlevsel veya iletişimsel amaçla üretilmemiş bir çok şeyin bu tanımın dışında kalmasıdır. Bu dışarıda kalan üretilmiş görsel şeyleri de görsel kültürün çalışma alanına kategorik olarak katmak için eklenmesi gereken görülebilen ve aynı zamanda estetik bir amacı olan her şeydir. Bu da görsel olanın ve de sanat olanın daha dar bir tanımıdır. Barnard burada Clive Bell’in ‘dikkate değer biçim’ fikrinden faydalanmaktadır. Bell (1982:68), bütün sanat eserlerinin dikkate değer bir biçimi olduğunu; ve çizgi, renk ve biçimlerin estetik duygularımızı uyandırmak ve kışkırtmak için bir araya geldiklerini belirtmektedir. Bell’in tanımındaki estetik, geleneksel olarak güzellikle bağdaştırılan estetikten daha geniş bir anlamda kullanılmaktadır. Güzel olan kadar çirkin olan da kışkırtıcı olabilmektedir. Panofsky’nin sanat tanımında geçen ‘estetik olarak tecrübe edilmek isteyen insan yapımı nesneler’ ifadesi sanat ve tasarım nesnelerini kapsamaktadır. Bahsedilen estetik tecrübe ise tecrübe eden sosyal gruba veya sınıfa göre değişmekte olduğu için bu tezde sanatın tanımının ne olduğu tartışmasından çok, görsel kültürün nasıl konusu haline geldiği konusunda açıklama sunar.

Bütün bu tartışmaların ışığında görsel kültürün konusu olan görsel olan’ın tanımını “görsel olan, insanlar tarafından üretilmiş, yorumlanmış ya da meydana getirilmiş, işlevsel, iletişimsel ve /veya estetik amacı olan her şey” şeklinde yapılabilmektedir (Barnard, 2010:34) Bu tanım bu tezin konusunun neden sadece sanatla sınırlandırılmadığına açık bir cevap sunmaktadır.

Bir alanın ne olduğunu anlamak için belirlenmesi elzem olan konu, alanın çalıştığı konunun neliğidir. Mieke Bal 2003 yılında yazdığı makalesi “Visual Essentialism and the object of Visual Culture”da görsel kültür alanının çalıştığı konunun ne olduğunu tartışmanın yanında görsel kültür alanının, bir disiplin mi yoksa bir hareket mi olduğunu tartışır ve bu alanda yapılmış çalışmaları, özellikle Nicholas Mirzoeff’in yaklaşımlarını eleştirir. Bal’ın alana getirdiği öncelikli eleştiri kültür ürünlerinden ‘görsel’ olanlarının temelde diğer kültür ürünlerinden ayrılarak görsel kültür ismi verilen bir alanda kümelenerek incelenme çabasıdır. Bal bu duruma ‘görsel özcülük’ terminolojisini kullanarak katılmaz; görsel algının diğer duyulardan ayırtılarak kendine ait bir alan bulmasını hiyerarşik bulduğunu belirtir. Makalesinde öncelikli olarak bu çalışma alanının bir disiplin mi yoksa interdisipliner bir çalışma alanı mı olduğunu belirlemeye çalışır. Eğer çalışılan konu alanı üzerinde ortak olarak anlaşılmış ve berrak bir şekilde kategorize edilmiş bir alan ise, bunun bir disiplin olduğunu belirtmektedir. Roland Barthes’in inter-disipliner tanımını kullanarak, bir disiplinin aksine, berrak bir şekilde kategorize edilmiş bir alan değil de çalışma konusunun (object domain) kendisinden önce gelen hiç bir alana ait olmayacak şekilde yaratılmış olması gerekliliğini belirtir. Bu konudaki yanlış anlaşılmalardan bir tanesi de birbirinin yerine kullanılan fakat aynı anlama sahip olmayan multi-disipliner ve inter-disipliner kavramlarıdır. İnter disipliner bir çalışma alanı, varolan bir çalışma konusunu farklı disiplinlerden yararlanarak farklı açılardan ele almak değildir, tekrar söylemek gerekirse kendinden önce ve başka bir alana ait olmayan tamamen yeni bir çalışma alanı yaratılması gerekliliğidir.

Bal’ın makalesinde genel olarak görsel kültür alanını *görsel özcülük* terminolojisini kullanarak eleştirmesindeki temel sebeplerden birisi görsel olanın sadece görüntüyle sınırlandırılmayacağı tespiti olmuştur. Görmenin, temel duyulardan bir tanesi olduğunu fakat sadece görüntüye veya bakma eylemine bağımlı olmayan bir duyu olduğunu belirterek bu duyunun saf olmayan bir duyu olduğunu tartışır. Okumanın veya müzik veya sesleri dinlemenin de görsel bir deneyim yaşattığını belirterek, çağdaş sanatta ses veya metin enstalasyonlarının kabul görüyor oluşunu bu durumla bağlantılandırır. Burada Bal (2003:10) görme duyusunun saf olmayışıyla, görmenin diğer duyularla birlikte kullanıldığı karışık medyayı veya

görmeyi deęiřtirilebilir olduęunu kastetmemekte, görmeyi temelde sinestetik bir duyu olduęunu anlatmak istemektedir. Bu açıdan görsel kültürün popüler bir araştırma nesnesi olarak yeni medya ve internetin ele alınışını da eleřtirir ve özellikle internet uzayının görselden çok metin tabanlı çalışmakta olduęunu belirtmektedir. Mirzoeff'in görsel olanı tanımlamakta direttięi için hatalı olduęunu ve aslında görsel olanın *herhangi bir şey olmadıęını* ısrarla vurgulamaktadır. Bu yanılgının, görsel kültür alanının sanat tarihi alanı ile ilişkililmesiyle bağlantılı olduęunu belirterek görsel kültür için üç görev önermekte ve yöntem açısından eleřtirilerini belirtmektedir. Bu görevler, görsel kültürün kendisini sanat tarihi ve metodolojisinden ayırması, ana anlatıların temel doğrular olarak kabul edilmemesi; gerçekçilik üzerinde daha eleřtirel bir bakış açısı geliştirilmesi ve görsel özcülükten kurtulmasıdır.

1.1.1. Görüntünün Ontolojisi

Ontoloji yani varlıkbilim, bu tezin temel alanlarından birisi olmamasına karşın bu tezde cevabı aranan soruların cevaplanmasında sıklıkla başvurulmuş bir disiplin olmuştur. Bunun sebebinin anlaşılması için bu bölümde öncelikle ontoloji alanının ne olduęu, daha sonra görüntünün ontolojisinin ne olduęu ve bu tez ile bağlantısı açıklanacaktır.

Ontoloji, antik felsefede de kendine yer bulan, fakat asıl olarak en önemli çağdaş felsefe alanlarından birisidir. Var-olan ve varlığın ne olduęunu sorgularken varlığın tabakaları ve kategorilerinin ne olduęu temel soruları arasındadır. “Eski felsefede varlık Aristoteles tarafından *dört neden* şeklinde teorize edilir. Var-olanı belirleyen dört neden vardır: 1) Causa materialis: maddi neden 2) Causa formalis: Biçimsel neden 3) Causa finalis: Erek nedeni 4) Causa efficiens: hareket ettirici neden.” (Tunalı, 2014: 11) Aristotelesin illiyete verdiği önem yüzünden ulaşılan bilgi, var olanı varlık dışı ve aslen belirlenemez ilkelerle açıklanmaya çalışıldığı için metafizik bir felsefe olarak belirlenmiştir.

Yeni ontolojinin sorusu da eski ontoloji ile aynıdır, yani var olanın varlığının ne olduęu sorusudur. Fakat yeni ontoloji spekülasyona yol açabilecek metafizik yöntemlerle bu soruyu arařtırmak yerine, “real dünyanın bütünlüğü ya da birliğini

araştırır. Ama bu real dünya heterojen olduğuna göre bu birlik nasıl sağlanabilir?” (Tunalı, 2014: 16) Bu sorunsal gerçek dünyanın tabakalı yapısı tanımlandığında çözümlenmektedir. Ontoloji gerçek dünyanın bütününi araştırırken varlığın tabakalı yapısını ve bu tabakalar arasındaki ilişkiyi araştırmaktadır.

Tunalı’nın (2014) aktardığından özetle, varlığın tabakalar halinde araştırılması fikri Aristoteles’te de bulunmaktadır. Aristoteles’e göre varlık tabakaları en altta maddi tabaka, onun üzerinde fiziki cisimlerin varlığı, onun üzerinde organik cisimler ve en son olarak da politik varlık bulunmaktadır. Yani bu sıralamaya göre insan varlık tabakalarının en üzerinde kendine ait bir tabakayla bulunmaktadır. Nicolai Hartmann’ın eleştirisine göre:

Dünyanın bu şekilde tabakalaştırılmasına karşı ise ağır bir itiraz yükseltilebilir. Örneğin insan bağımsız yeni bir tabaka olsaydı, o zaman o, reddedilemez bir gerçek olan maddi bir yana sahip olamazdı, aynı zamanda organik varlığa hatta ruhi ve tinsel varlığı da (Hartmann, 1949: 121, akt. Tunalı).

Varlık yapı bakımından heterojen ve tabakalı bir yapıya sahiptir ve bu tabakalar birbirinden bağımsız değil bir basamak şeklinde düşünülmelidir. “Yeni ontoloji dört ana varlık tabakası kabul eder. Bunlar madde (inorganik), organik varlık tabakası, ruhi tabaka ve tinsel varlık (Geist) tabakası” (Tunalı, 2014: 26). Burada Hartmann’ın tabakalar teorisinde gözden kaçırılmaması gereken nokta bu tabakaların birbirleri üzerine bindikleri ve en alttaki yani madde tabakasının en geniş, piramit şeklinde yukarı doğru çıkıldıkça darlaşan bir yapıda olmasıdır. Bu tabakalardan birincisi olan madde, bütün kozmosu oluşturmaktadır. Yani atomaltı parçacıklardan başlayıp onların birleşimlerinden makro düzeyde oluşan gezegen sistemleri ve nebulalara kadar her şey ontolojik olarak maddi tabakada bulunmaktadır. İkinci tabaka olan organik tabaka canlılığı ifade eder ve bu tabaka maddi tabakanın üzerinde bulunur. Bu tabaka da mikroskobik canlılardan en karmaşık organizmalara ve insanı da içine alan tabakadır. Bunun üzerinde ruhi olarak ifade edilen tabaka bulunmaktadır ki, bu da bilince işaret etmektedir. Bilinç de canlıların tamamında bulunmaz fakat varolmak için canlılığa ihtiyaç duyar. “Bir organik ve maddi taşıyıcı olmadan ruhi varlık ortaya çıkamaz” (Tunalı, 2014: 28). Fakat ruhi tabaka ile onun altındaki iki tabakanın birbirlerine yaslanmış olması aralarındaki temel farkı yoketmemektedir; ruhi tabaka maddesel değil, mekan dışı ve içseldir. Ruhi tabaka

maddi veya organik tabakanın kurallarına tabi değildir. Varlığın heterojenliğinden bahsedilirken tabakalar arasındaki bu ayrılıkların veya dayanmaların farkı kastedilmektedir. Yani canlılık (organik) tabaka ile maddi tabakanın arasında bir tabilik ve şekillenme ilişkisi bulunurken, ruhi tabaka ile diğer iki tabakanın arasında böyle bir ilişki bulunmaması, bu tabakayı diğerlerinden çok daha derin bir şekilde ayırmaktadır. Bu üç tabakadan sonra “Hegel’e gelinceye kadar gözden kaçmış olan” (Tunalı, 2014: 28) tinsel varlık tabakası gelmektedir. Tinsel varlık kültür ve tarih varlığı olarak kısaca özetlenebilmektedir. Ruhi varlık tabakası bireysel ve içsel olanı, tinsel varlık tabakası müşterek olanı imlemektedir. Tinsel olan bilinç tarafından taşınsa bile bu ilişki canlılık tabakasının maddi tabaka tarafından taşınmasına benzemektedir.

Bu tasvir edilmiş olan dört tabakanın ilişkilerinden birisi bağımlılık veya bağımsızlık ilişkisidir.

Genel olarak her üst tabaka, bir alt tabakaya dayanır, ama zorunlu oldukça dayanır, yani onun tarafından taşınır. Alt tabakanın varlığı üst tabaka için vazgeçilmez bir şarttır. Buna karşılık üst tabakanın bir bağımsızlığı, bir otonomisi vardır. Buna göre tabakalar düzeninde bir yandan bir bağımlı oluş bir yandan da otonomi vardır (Tunalı, 2014: 30).

Diğer iki ilgi ise şekil kazandırma ve alt tabakalarda temel kurma ilgeleridir. Şekil kazandırma ilişkisi diye adlandırılan ilişki, üst tabakaların alt tabakaları kendi yapı taşları olarak kullanma ilişkisidir. Bu ilişki türü canlı tabaka ile maddi tabaka arasında kurulurken, örneğin ruhi tabaka ile canlı tabaka arasında kurulmamaktadır. Ruhi tabaka organik tabakayı kendisi için yapı taşı olarak kullanmamaktadır, sadece ruhi varlık temelini organik varlık üzerine kurmaktadır. Bu iki ilişkilene şekli birbirinden farklıdır ve varlık kategorilerinin tabakalar arasında nasıl geçiş yaptığıyla alakalıdır.

Kategori kavramı Aristoteles’in de kullandığı, ondan alınan fakat Aristoteles’in kullanımından farklı türde bir kullanıma sahip olan bir kavramdır. “Her tabakanın kendine özgü temel özellikleri vardır; bu temel özelliklere kategori denir” (Tunalı, 2014: 32). “

...bütün kategoriler iki ana gruba ayrılmış oluyor: Temel varlık kategorileri ve özel varlık kategorileri...Bütün tabakalarda ortak olan temel özellikler (temel kategoriler) vardır...Tabakalar ise, gerçekte bu temel kategorilere bağlıdır, ama yalnız onlara bağlı değildir (Tunalı, 2014: 33).

Bu da demek olmaktadır ki, bütün varlık tabakalarında bulunmayan, tabakalarda yukarı çıktıkça yeni eklenen kategorilere de özel varlık kategorileri denmektedir. Ontoloji alanı bütün bu tabakaları ve kategorileri ve bunlar aralarındaki ilişkilennmeleri teorize ederek ve kullanarak varlığın neliğini sorgulamaktadır.

Genel olarak yeni ontolojinin çalışma prensiplerinin üzerinden geçtikten sonra bu alanı tezimizin asıl sorunsalı olan görüntüye neden ve nasıl uyarlamak gerektiğini açıklamak yerinde olacaktır.

Nicolai Hartmann'ın tabakalar teorisinden yola çıkarak Tunalı'nın yaptığı sanat eserinin ontolojisinde resim dediğimiz sanat eserinin iki sahadan meydana geldiği kabul edilir. Bunlar real bir ön yapı ve irreal bir arka yapıdır. Bu dualite bir sanat olarak resmin maddi olan ve maddi olmayan tabakalarını belirtmektedir. Bu dualite sadece sanat eseri olan resme değil görüntünün kendisine de uygulanabilmektedir. Her görüntü, onu görmemizi sağlayan bir medyum yani gerçek yapı ve resmin anlamını içeren gerçekdışı bir arka yapıdan oluşmaktadır. Bunu yağlıboya bir tablo üzerinden örneklendirmek gerekirse, bu tabloyu oluşturan tuval, bu tuvali oluşturan tahta, keten, tutkal ve çivi, ve bunun üzerindeki boyalar bu tablonun maddi tabakasını oluşturmaktadır. Fakat bir tablo sadece bunlardan ibaret değildir. Bu noktada Gestalt psikoloğu Kurt Koffka'nın (1935) ünlü söylemi "Bütün kendisini oluşturan parçaların bir araya gelmesinden farklı bir şeydir." akla gelmektedir. Bir tablo da kendisini oluşturan parçaların bir araya gelmesinden farklı bir şeydir. Bu farklılığın tam olarak ne olduğunu açıklamak için ontoloji tabakaları kullanır.

Nicolai Hartmann resmin heterojen yapısında yedi ontik tabaka olduğunu kabul etmektedir. Bunlar;

- Görünür boya lekeleriyle real yüzeyin oluşturduğu ön yapı.
- Bunun arkasında resmin içerdiği üç boyutlu mekan, nesneler ve ışık.
- Bu nesne sfer'inde görünen hareket.

- Harekette de canlı renkle beslenen figürlerin canlılığı.
- Hareketlerin canlılığında insani-ruhi iç tabaka. Burada situation'ların tutku ve niyetleri, eylemler görünür.
- Ender hallerde de, individüel ide'ye ait (portrelerde özel bir derinlikte) bir şey görünür.
- Sonunda ideal genel bir şey görünür (Tunalı, 2014: 123).

Bu tabakaların tamamı her resimde veya her sanat eserinde ortaya çıkmaz, her resmin veya bu tezin durumunda görüntünün ontik tabakaları farklı şekilde ortaya çıkmaktadır. Bu ontik tabakalar görüntünün ontolojik analizinin yapılmasında yardımcı olmaktadır. Bu analizler tezin farklı görüntü medyumlarının her biri için kullanılmış görüntünün kendisi başlıkları altında yapılmıştır. Genel ontoloji alanında ise gerçekliğe atfedilen dört tabaka, yani maddi, canlı, ruhi ve tinsel varlık tabakaları da görüntülerin sadece kendilerine değil üretimlerine, üreticisine, tarihsel, teknolojik, kompozisyon olarak veya sosyolojik bağlamına, seyircisine ayrı ayrı yapılan analizlerle görüntünün neliğinin ortaya çıkarılmasında yol gösterici olmuşlardır.

1.2. İMGENİN ARKEOLOJISI

İmge kavramının gizemi, tarihte yapılmış çeşitli tanımlarının içerisinde zaman kavramı ile olan çeşitli ve çetrefilli ilişkisinde yatar. Tezin bu bölümünde imge kavramını geçirdiği tarihsel aşamaları karşılaştırarak inceleyen Benjamin, Berger gibi yazarların çalışmaları, günümüzün imge kavramına bağlanarak, imgenin zaman ile olan ilişkisi irdelenmiş ve günümüz imgelerinin ontolojik açımları incelenmiştir.

İmgenin tarihsel değişimiyle kastedilen şeyi, Gombrich'in *Sanatın Öyküsü* eserinde (1992) ilkel insanların imgeyle olan ilişkilerinden bahsettiği bölümden başlayarak, günümüzde sanat tarihi bağlamında sanat eseri kabul edilen, fakat farklı işlevlerde üretilmiş resimlere, daha sonra fotoğrafın icadı sonrasında üretilen sanat eseri olan veya olmayan fotoğraflara, en son olarak da dijital devrim sonrası yeni medya ile üretilen ve seyredilen imgelere bağlayarak açıklamaya çalışabiliriz.

İlk imgeler ile ilk insanların ilişkisini Gombrich şu şekilde açıklar:

İlkeller için, bir kulübe ve bir imge arasında yararlılık açısından hiçbir fark yoktur. Kulübeler onları yağmurdan, rüzgârdan, güneşten ve kendilerini yaratmış olan ruhlardan korurlar; imgeler ise, onları doğal güçler kadar gerçek olan öteki güçlere karşı korurlar. Başka bir deyişle, resimler ve heykeller büyüsel amaçlarla kullanılırlar (Gombrich, 1992: 40).

İmgeler ile gerçek arasındaki sınırın keskin çizgilerle çizilmediği bu zamanlarda imgeler ile sembolize ettikleri nesne, ruhsal bir bağ ile bağlıydı. Mağara duvarlarına çizilmiş bizonlar, estetik veya dekoratif kaygılarla, seyircinin nazarı için değil, çizerinin bizonun ruhunu ele geçirmesi için çizilmişlerdi. Bu, kendisi de bir ressam olan Berger'in çizim yapma sürecini bir anlama metodu olarak kullanmasına benzer. Berger (2014: 211) fotoğraf üzerine yazarken fotoğrafın çizimle olan ilişkisine sıklıkla değinmiş; gerçekliği anlamak için çizimi kullanması gibi fotoğrafı anlamak için de çizimle karşılaştırmayı kullanmıştır. Biz de dijital üretilmiş görselleri anlamak için Berger'in fotoğrafı çizimle karşılaştırması gibi, dijital görüntüleri fotoğrafla karşılaştıracğız.

Berger *Güzelim Benim*'de baktığı melek heykelinden bahsederken şöyle der: “Güzeldi melek. Onun varlığıyla ilgileniyorum ben; sanat yaratma çabasının sonucuyla değil. Yüzünün ifadesini daha iyi anlayabilmek için bir çizim yaptım” (2014: 213).

İkel insanların yakalamak istedikleri hayvanları mağara duvarlarına çizmeleri ile Berger'in heykeli anlamak için çizmesi ne kadar da benziyor. Heykelin sanatçısıyla, sanat yaratım süreciyle ilgilenmiyor Berger, sadece heykelin varlığıyla, bizonların ruhu gibi, heykelin ruhuyla ilgileniyor. Lascaux ve Altamira mağaraları gibi bu resimlerin günümüze kadar korunduğı mağaralar, zor ulaşılan ve karanlık yerlerde keşfedilmişlerdir. Bu da bu imgelerin sergilenmek değil, çizilmek amacıyla yaratıldıkları varsayımına yol açmaktadır. Dahası bu resimler üstüste katmanlar şeklinde resmedilmişlerdir.

Sanatın Öyküsü'nün girişinde imgelerin gerçekçiliğinin, imgenin işlevle olan bağlantısından bahseden Gombrich, kitabında imgenin tarihini, eril ve Batı merkezli bir üslupla da olsa moderniteye kadar olan kısmını akıcı ve kitabın ismindeki gibi öyküsel bir dille özetler. Bunun yanında Gombrich yazdığı sanat tarihi anlatısında temel olarak dünya hakkındaki özcü yanılsamalara dayandırır.

İlk resimlerdeki büyüsel özellik, dinlerin kurumsallaşmasından sonra dinler dahilinde devam etmektedir. Çizgisel kabul edilen tarih anlatısında imgenin önce büyüsel, sonra dinsel, sonra insanı merkezi alan ve tasvirsel, daha sonra duygusal, daha sonra resmin kendisini sorgulayan bir gelişim içerisinde olduğu varsayılır. Bu, özellikle Gombrichçi sanat anlatısına getirilen başat eleştirilerden biri olan Batı merkezli olmasıyla bağlantılı bir durumdur. Bu sözde “gelişim”, Avrupa sanatlarının niş bir seçkisinin özcü bir bakış açısıyla yorumlanmasından ileri gelmektedir. Burada kastedilen Güney Fransa ve İspanya’daki mağara resimlerinden başlayıp, Antik Yunan ve Antik Roma ile devam eden, daha sonra merkeze Rönesansı alıp Rönesans öncesi Avrupa sanatı, Rönesans, İleri Rönesans ve Rönesans sonrası Barok dönem, Romantik dönem ve en son olarak da Sanayi Devrimiyle birlikte Modernite şeklinde anlatılagelen Gombrichçi çizgisel sanat tarihi anlatısıdır. Gombrich, arada ufak karşılaştırmalar amacıyla Afrika, Antik Mısır ve Uzak Doğu sanatına verdiği bir kaç sayfa dışında Avrupa’dan uzaklaşmaz.

İlk bölümde bahsedilen imgenin büyüsel özelliğinin zamansız bir şekilde, örneğin Anadolu toplumunda devam ettiğini Malik Aksel’in “Anadolu Halk Resimleri” kitabında görebiliriz. “Toplum resimden korktuğu, çekindiği kadar onu kutsallaştırıyor, yüceltiyor da” (Aksel, 2010: 27).

Aksel’in resimlerle ilişkisinden bahsettiği toplum, Gombrich’in ilksel olarak nitelediği, dinsel ritüelleri hakkında bilginin olmadığı tarih öncesi bir toplum değil, Osmanlı İmparatorluğu yönetimindeki Anadolu Halkıdır. Osmanlı resim geleneği hakkında yapılan araştırmalar genellikle saray minyatürleri üzerine yoğunlaşır ve saray minyatürleri çok katı bir disiplinle usta çırak ilişkisi usulüyle yetiştirilen minyatür ustalarının kurallara bağlı kalarak ürettikleri görüntülerdir (Bkz. Metin And, Minyatürlerle Osmanlı-İslam Mitologyası, 2007). Bu kurallar İslam’daki tasvir yasağı ile uyum içerisinde çalışır, görüntüleri kişisel tarzdan uzak, suretleri tektip, perspektifi ise tanrısal bir perspektif kullanarak üreterek İslam’da büyük günahlardan birisi sayılan şirk koşma riskinden uzak durur. Anadolu Halk resimlerinde ise durum böyle değildir, resimler belli bir kurala bağlı değildir fakat hala hakim coğrafyanın hakim dini yüzünden şirk koşma ve tasvir korkusuyla beslenen bir ürkeklik içerirler.

Tasvir iyi manaya geldiği halde, suret böyle değildir. Bu kelime Türkçeleşip surat manasına geldiği zaman, “yüz” kadar incelememiş, tersine manalar almış, hatta insanı kötüleyen bir söz olmuş. Bunun sebebi belki de bu kelimenin “put”u hatırlatması veya onu düşündürmesi idi (Aksel, 2010: 31).

Tasvir ve suret yasağını, sarayın minyatür okulu disiplini içerisinde değil, yaşadığı dinin hissi ve kültürel kodları içerisinde öğrenen halk ressamaları, resimlerinde minyatür geleneğindeki benzer iki boyutlu, neredeyse karikatürleştirilmiş suretler kullanırlar (Bkz. Resim 22) fakat, minyatür disiplindeki tektipleştirme (Bkz. Resim 23) bu suretlerde mevcut değildir.



Resim 4 : Şehretü'n-nar (Aksel, 2010)



Resim 5 : Surname-i Humayun, ip cambazı sahnesi (And, 2007)

İmajlar tarafından programlanan insanlar için zaman, dünyadan, göz imaj üzerinde nasıl dolaşıyorsa öyle akıp gider; artzamanlılaştırır ve şeyleri pozisyonlarla düzenler. Geceden gündüze, gündüzden geceye; ekimden biçime, biçimden ekime; doğumdan ölüme ve yeniden doğuşa; böyle dönüp duran bir zamandır bu ve böyle bir zamanın deneyimlenmesinde başvurulan teknik, büyüdür. Tüm şeyleri, birbirleriyle zamanın çemberi içerisinde nasıl ilişkililiyorlarsa öyle düzenler (Flusser, 2007:85).

İmgelerle olan bu büyüselsel ilişkimiz ise devam etmektedir. Resim ve fotoğraf, gerçeğin suretidirler, fakat üretim yöntemleri, üreticisiyle olan ilişkisi, seyircisiyle olan ilişkisi ve zamanla olan ilişkisi bu suretin gerçekle olan ilişkisinin mesafesini belirler. Resimde öncelikli olarak ressamın dolayımını ressamın yaptığı resme bedenini katması şeklinde ifade eden Ponty, resim yapmanın sadece tinsel değil fiziksel de bir dolayım yarattığını şu sözlerle ifade eder:

“Valery, “ressam vücudunu katmaktadır” der. Gerçekten de bir Tin’in nasıl resim yapabileceği bilinmez” (Merleau-Ponty, 2016: 32).

Bu tezin yapay zeka bölümünde irdelediği soru gerçekten bir Tin'in nasıl resim yapabileceğinin bilinebilir olup olmadığıdır. Çünkü daha öncesinde bir apparatus medyumuyla bile olsa üretilmek için insan dolayımına ihtiyaç duyan görüntü, yapay zeka aracılığıyla üretildiğinde bir bedene ihtiyaç duymamakta, sadece bir tin tarafından üretilmektedir.

Duchamp, bu konuda şöyle söylemektedir:

Nasıl güneş dünyada iki boyutlu yansımalara yol açıyorsa, üç boyutlu bir nesnenin gölgesinin de iki boyutlu biçimler oluşturduğunu gördüm. Benzeşim ilkesine dayanarak buradan çıkardığım sonuç, bizim böylesine kendiliğindenmişçesine baktığımız üç boyutlu nesnelerin bizim bilmediğimiz dört boyutlu biçimlerin yansımaları olabileceğidir (akt. Florenski, 2013: 23).

Görüntü üretiminde yapay zekanın bu dolayım sürecine eklenmesinin yanında, üç boyutlu yazıcı teknolojisinin kullanılabilir oluşuyla teknik olanaklarla yeniden üretmenin negatif etkisi olarak kabul edilebilecek aura kaybı ile pozitif etkisi olarak kabul edilebilecek demokratikleşmesi süreçleri üç boyutlu objeler için de söylenebilir hale gelmiştir. Bu iki teknolojinin, yani yapay zeka ve üç boyutlu baskı teknolojisinin birleşmesi ile birlikte, ilksel insanların objeler ve imgelerle ilişkisinde bulunan büyüsel özellik, çağdaş insan için yeniden anlam bulacaktır. İmgelerin üretim sürecinde devreden çıkan insan açısından bu imgelerin gizemli ve dolayısıyla büyüsel bir hal alması kaçınılmaz olacaktır.

İKİNCİ BÖLÜM: GÖRÜNTÜNÜN İZİNİ SÜRMEK

2.1 ÜRETİM – İZLEYİCİ – GÖRÜNTÜNÜN KENDİSİ

Gilian Rose'un sunduğu metodoloji, imgelerin, örneğin bir reklamda kullanılan fotoğrafın veya bir yağlı boya tablonun, nasıl analiz edileceğine dair bir formülleştirme yaparken aynı zamanda “imge nedir?” sorusunun cevaplanamaz cevabını ararken kullanılabilecek bir yol haritası sunmaktadır. Çünkü “imge”yi, kendine dair üç temel içsel alana ayırmaktadır: Üretici, izleyici ve imgenin kendisi. İmgenin tek başına kendisi, yani gördüğümüz “şey”, onu üreten, üretenin koşullarından ve onu izleyenden ve izleyenin koşullarından bağımsız analiz edilemez. Buna ek olarak bu üç “alan”ın üçü ile de kesişen üç adet yaklaşım belirlenmektedir. Bu yaklaşımlar, teknolojik, kompozisyon ve sosyal olarak tanımlanır. Bu yaklaşımlardan ilki, görüntünün üretilmesinde kullanılan teknolojilerle görüntünün kurmakta olduğu iletişim arasındaki ilişkiyi incelemektedir. 1945 yılında Alfred Eisenstaedt tarafından çekilmiş “The Kiss in Times Square on V-J day” isimli fotoğrafı analiz etmek için bahsedilen bu alanlar, yaklaşımlar ve bunların kesişimleri gerekli olacaktır. Fotoğrafın siyah beyaz olması örneğin, kompozisyonel veya estetik bir seçim değil, fotoğrafçının kullandığı siyah beyaz filmle ilgilidir. Hatta fotoğrafın kompozisyonundaki öğelerin özellikleri, örneğin arkadaki kişilerin flu çıkarak fotoğrafın asıl süjelerini daha da ön plana çıkarması, direkt olarak Eisenstaedt’in fotoğrafı “...Kodak Super Double X filmi kullanarak, 1/125 saniye pozlama, 5.6 ve 8 arasında diyafram açıklığında...” çekmesinden kaynaklanmaktadır¹ (Warren, 2005: 436). Fakat fotoğraftaki görsel düzeni sağlayan yalnızca fotoğraf medyumunun teknik özellikleri değildir. Fotoğrafçının durduğu konum, seçtiği çekim açısı, kadraj ve deklanşöre basma anı da kompozisyon açısından son derece belirleyici özelliklerdir. Tam olarak aynı anda, aynı süje’yi çekmiş olan Lt Victor Jorgensen’in çektiği fotoğraf ile Eisenstaedt’in çektiği fotoğrafı karşılaştıracak olursak, tezin ilgili kısımlarında detaylı bir şekilde

¹ Bu Eisenstaedt’in 1991’de bir Times muhabirine verdiği röportajdan alıntıdır. “In 1991, he told a New York Times reporter ‘Although I am 92, my brain is 30 years old.’ To prove it he recalled

tartışılacak olan “dolayım” kavramı akla gelecektir. Fakat bu iki fotoğrafın görsel karşılaştırılması, sadece fotoğrafçının dolayımındaki rolü ile alakalıdır.



Resim 6 : Soldaki Lt Victor Jorgensen tarafından çekilmiş “Kissing the war goodbye”, sağdaki Alfred Eisenstaedt tarafından çekilmiş “V-J day in Times Square”

Fotoğraflar 14 Ağustos 1945’te İkinci Dünya Savaşı’nın bitişinin duyurulmasını takiben Times Meydanında çekilmiştir. Bu fotoğrafların kopyaları kitsch bir romantizmi simgeleyen dekoratif posterler olarak satılmaktadır. Fotoğrafta resmedilen asker ve hemşire ile yapılan röportajda ise, askerin şu anda eşi olan başka bir kadınla randevuda iken savaşın bittiği haberiyle sokağa çıkıp karşısına gelen bütün kadınları sıkı sıkı tutup öpmeye başladığı ve fotoğrafçının da bu anı yakaladığı bilgisi verilmektedir (Miller, 2012). Röportajda sadece tek bir cümlesine yer verilen hemşire Greta Friedman, “Bana yaklaştığını görmedim ve birden bire mengene gibi sıkın kollarının arasındaydım” şeklinde kendisini ifade etmiştir. Romantik, neşeli bir barış kutlaması olarak görülen, algılanan (ve bu yüzden posterleri satılan) bu görüntü, aslında sarhoş bir adamın sokaktan geçen bir kadını taciz ettiği anın görüntüsüdür.

Berger, “Erkekler davrandıkları gibi, kadınlarsa göründükleri gibidirler”² cümlesinde, Batı yağlı boya geleneğindeki nü kavramı üzerinden seyredilen-seyirci dikotomisini açıklamaya çalışmaktadır. Eisenstaedt’ın (ve de Jorgensen’ın) fotoğrafında ise seyredilen şey, kadın bedeni değil, bir sahnedir.³ Burada kullanılan sahne kavramı, Berger’in “Men act, women appear” cümlesindeki act ile bu fotoğrafın da bir ‘act’ yani aslında sahne olduğunu belirtmek için kullanılmıştır); erkeğin “davrandığı” ve kadının pasifçe “göründüğü” bir sahne. Bu sahne Batı plastik sanatlarında bir janr’a da ait görünmektedir. Bu fotoğraf, Bernini’nin “The rape of Proserpina” (1621-22) veya Rodin’in “The Kiss” (1882) heykellerindeki ikili dinamiği yansılar. Bu dinamik seyirci için fotoğrafı tanıdık kılmakta ve anlaşılmasını kolaylaştırmaktadır. Üretilen anlam ile ‘gerçekte’ olanın bağlantısı kopmuş durumdadır.

Bu noktada gerçek, görüntü ve anlam ilişkisini tekrar gündeme getirmek doğru olacaktır. Bunun için de görüntü üretim medyumlarının tarihsel olarak birincisi olan resim medyumunu ile başlayıp, fotoğraf ve daha sonrasında dijital görüntü çeşitleri ile üretim süreci, izleyici ve üretilen görüntünün kendisi analiz edilmiştir.

² “Men act, women appear” ifadesini ne kadar karşıladığı şüpheli olan bir çeviri

³ İngilizce’deki ‘act’ kelimesi Türkçe’ye hem ‘davranış’ hem de ‘sahne’ olarak çevrilebilmektedir.



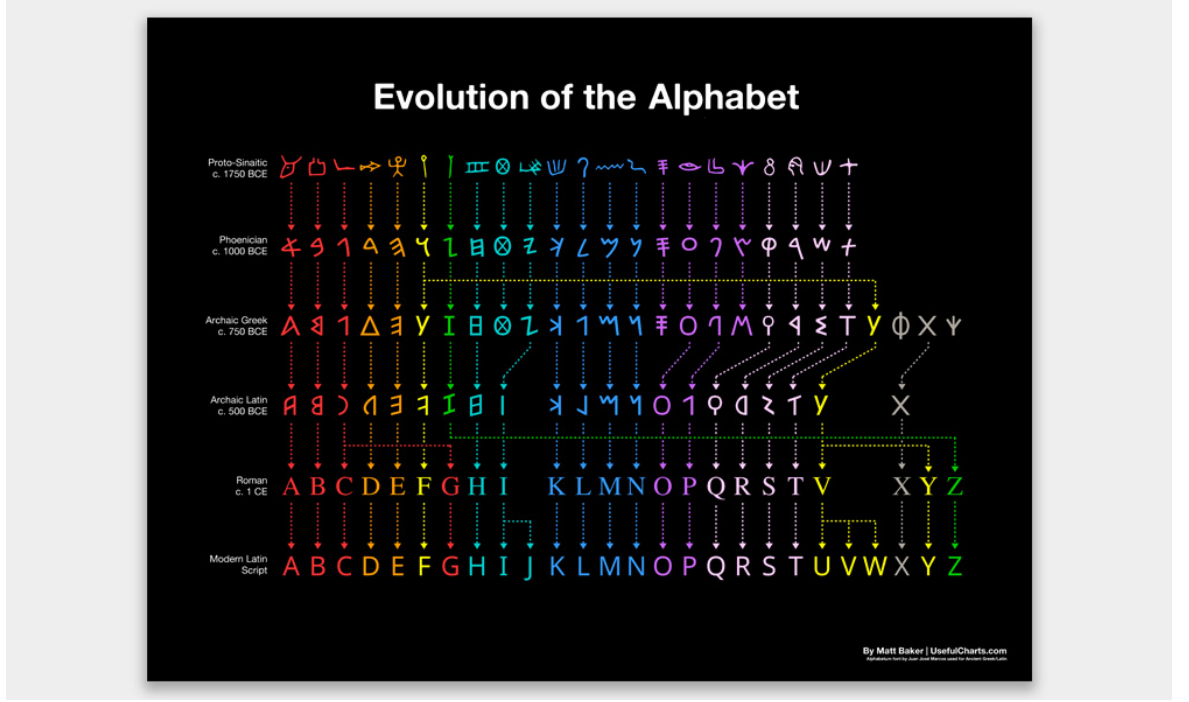
Resim 7 : The rape of Proserpina (Bernini, 1621-22)



Resim 8 : The Kiss (Rodin, 1882)

2.2 RESİM

İnsanlığın ilk görüntü üretme yöntemi resim olmuştur. İlk resimler mağara duvarlarına yapılmış, daha sonra tarih içerisinde teknolojinin ilerlemesine paralel bir yapıda resmin medyumunu da değişmiş, fakat fotoğrafın icadına kadar olan süreçte tek ve temel görüntü resimden ibaret olmuştur. Resim, üç boyutlu gerçek dünyayı iki boyutlu bir yüzey üzerinde temsil etmektir. Bunu, yani üç boyutlu dış dünyayı iki boyuta indirgeyerek taklit ve temsil etmeyi insan dışındaki başka hiç bir canlının uygulamaması resmetmenin insan usuyla temelden bağlantılı olduğunu işaret eder. İlk mağara resimlerinden itibaren resim her zaman gerçeğin görsel taklidi olmuştur. “Kelime veya sözlü ifadelerin aksine resimler, benzerlik aracılığıyla anlamlandırılır ve bu sebeple atıfta bulundukları şeyden, sözel işaretlere göre, daha az uzakta durur” (Şentürk, 2013: 105). Resim ile sanatın tarihsel olarak ayrılamaz bir bağı olsa da, resmin ilk icadında sanat ve sanat olmayan ayrımı yoktu. Resmin ilk üretimi büyüsel amaçlarla gerçekleşmiştir. Bu durum daha sonra dinler kurumsallaştığında resmin dinsel amaçlara hizmet etmesi olarak sonuçlanmıştır. Dilden daha dolayimsız bir anlatım olduğu için, yazı yerine dinsel veya epik hikayeleri anlatmak için bir araç olarak kullanılmıştır. Günümüzde hala kullanılmakta olan ve hatta bu tezin yazımında kullanılan Latin alfabesinin kökeni bile resmetmeye dayanmaktadır. Resimlerden oluşan Antik Mısır’ın hiyerogliflerinden türemiş olan Proto-Sina alfabesi ve bu alfabenin çeşitli evrimleri günümüzde halen kullanılmakta olan Latin, Yunan, Kril ve Arap alfabelerinin kökeninde bulunmaktadır (Hoffman, 2004: 23). İlk harfi öküzbaşı olan bu alfabenin izleri hala ters çevrilmiş bir öküzbaşı olan “A” harfinde gözlemlenebilmektedir.



Resim 9 : Alfabenin evrimsel süreci (Baker, 2018)

Buna dayanarak, dilin sayfa üzerindeki temsiliyeti olan yazının kökeninin resme dayandığı söylenebilirse de, dil ve görüntü temsiliyetin doğrudanlığı açısından farklılaşmaktadır. Dil, sembollere ve bu sembollerin yarattığı bir ağdan temellenirken, resim çok daha doğrudan bir şekilde gözün gördüğünü düzlem üzerine aktarmaktadır, ki bu aktarmayı etkileyen dolayım süreçleri bu aktarımın çıktısını da dramatik bir biçimde etkilemektedir. Bu çıktının hangi dolayimler yüzünden ne şekilde etkilendiği, tarihsel bir çerçevede gözönünde bulundurularak sonraki bölümlerde detaylı bir şekilde tartışılmıştır.

2.2.1 Üretim açısından resim

Günümüze kadar dayanmış ve şimdiye kadar keşfedilmiş, ilk üretilmiş görüntüler 39.000 yıl öncesinden kalan mağara resimleridir (Wilford, 2014). Tahrip olmuş olsalar da ilk üretimlerin 50.000 yıl öncesine dayandığı tahmin edilmektedir. İnsanların yaptıkları ilk resimler mağara duvarları üzerine olmuştur. Resmetmenin tarihi, yazılı kaynaklardan onbinlerce yıl öncesine dayandığı için bu resimlerin kimler tarafından ve ne amaçla yapıldığına dair bilimsel tahmin ve çıkarımlardan başka veri bulunmamaktadır. Bu resimlerin, ağızda çiğnenen pigmentlerin

püskürtülerek bir tür spreyl boya tekniğiyle yapıldıkları belirlenmiştir. İmge ve sanat üzerine yazılan ilk düşüncelerin yazıldığı metin olan Plinius'un "Doğa Tarihi"nde yazar, imge üretiminde anlam veya estetik yerine teknik üzerine düşünmeye önem vermiştir.

İlginç olan sanatın ve imgenin tarihine ilişkin ilk düşüncelerin İsa'dan sonra 1. yüzyılda Plinius'un Doğa Tarihinde yazılmış olmasıdır. 1. yüzyıl, henüz doğa tarihiyle sanat tarihinin ayrılmamış olduğu bir yüzyıldır. Resim sanatının başlangıcı hakkında bir yandan kararsız görünür Plinius, diğer yandan tercihini Mısırlılar aleyhine ve Yunanlılar lehine kullanır. Önceleri "insan golgesinin konturunu çizerek" resmetmeye başlamıştır ona göre insan, sonraları renk kullanmaya başlamış, rengi giderek çeşitlendirmiştir. Ama Plinius'a bakacak olursak, sanat hakkında konuşurken üstünde durulması gereken, gerçekliğin temsil edilmesiyle ilgili bir sorun değildir sanki; taklit ya da öykünme, onun ilgi alanı dahilinde değildir, önemli olan, gölgeyi çizerken kullanılan malzeme ve rengin niteliği ve maddeselliğidir. Teknik biçim verme süreci ve yapma biçimleri, verilen biçimden daha önemlidir (Sayın, 2015: 35).

İlksel resimlerde tekniğin, imgenin kendisini belirlediği bir ölçüde doğru olabilir. Örneğin Arjantin'de Cueva de las Manos mağarasında M.Ö 7000 yıllarına, İspanya'da El Castillo mağarasında M.Ö. 40,800 yıllarına veya Endonezya Sulawesi'de M.Ö. 39,900 yıllarına ait el stensilleri; hepsi de farklı coğrafyalarda ve farklı dönemlere ait olarak keşfedilmiş olmalarına rağmen aynı motifi içeriyor olmaları, aynı tekniğin, yani spreyl boya tekniğinin bir sonucu olarak görülebilmektedir. Çünkü spreyl boya ile yapılabilecek en kolay ve ilk akla gelecek şey, 'ressamın' kendi elini duvara koyup üzerine boya püskürtmesi olacaktır. Bu okul öncesi çocuklarının yaptığı el baskılarına da benzer. Bu benzetme, Batı merkezci modernist anlayışın ilksel resimleri çocuksu bulmasına benzer bir yaklaşım değil, tekniğin imgeyi nasıl yönetebileceğine dair yapılmış bir benzetmedir. Çünkü, ilk ressamların çocuksu bir basitlikle sadece ellerinin şekillerini çıkardığı iddiası, bu toplumlara dair yetersiz bilgilerin bir sonucu olacaktır. Mağara resimleri çeşitli kıtalarda ve farklı teknikler ve farklı içeriklerde bulunmaktadır. Baskı resimler dışında realistik hayvan ve insan figürleri de sık bulunan mağara resimlerindendir. Bu resimler sadece püskürtme tekniğiyle değil, aşı boyası, kömür, yarasa dışkısı gibi malzemeler ve birbirinden farklı tekniklerle üretilmişlerdir.

Bu mağara resimlerinin sadece yapılış teknolojileri değil, bulundukları lojistik konum da bu resimlerin yapılış amaçları hakkında bazı bilgiler verir. Lascaux mağarasındaki resimler, mağaranın derinliklerinde, ulaşılması zor ve yaşama alanı

olmayan, karanlık yerlere yapılmıştır. Resimlerin bu durumu bu resimlerin öncelikle seyredilmek veya gösterilmek için değil, üretim amacıyla resmedildiklerine işaret eder. Başka bir deyişle bu resimlerin üretiliş amacı, yapım süreçlerinin kendisi dinsel bir ritüeldir. Gombrich bu ilk imajların büyüsel ve tam olarak bu yüzden işlevsel oluş varsayımlarını çok berrak bir ifadeyle şöyle açıklar:

Lascaux mağarasındaki dışarıda pek az yerdeki resimler net bir şekilde dağılmışlardır. Çoğunlukla birbirlerinin üzerine düzensiz bir şekilde boyanmış ya da kazınmışlardır. Bu bulguların daha iyi bir açıklaması, bunların, resim yapmanın insana güç verdiğine ilişkin evrensel inanın en eski örnekleri olmasıdır. Bir başka deyişle bu ilkel avcılar, belki de sadece zıpkınları ve taş baltalarıyla haklarından gelebildikleri bu hayvanların resimlerini yaparlarsa gerçek hayvanların da kendi güçlerine boyun eğeceğine inanıyorlardı. Tabii ki bu bir varsayımdır, ama yine de, bugün bile eski geleneklerini koruyan ilkel topluluklar arasında sanatın gördüğü işlevle oldukça iyi desteklenen bir varsayım (Gombrich, 1992:42).



Resim 10 : Chauvet Mağarasındaki aslan çizimleri, Fransa. Fotoğraf: Jean Clottes

Resimlerin kompozisyonu, üretim süreçlerine ve bu resimlerin sosyal politik koşullarına dair bir ipucu sağlar. Bu resimlerin, örneğin Antik Mısır dönemindeki duvar resimleri gibi hikaye anlatacak şekilde sıralı veya Barok dönemde yapılmış bir yağlı boya tablo gibi çerçevelenmiş olmayışları, içiçe geçecek şekilde üstüste çizilmiş olmaları, bu resimlerin iletişimini seyirciyle değil, çizer ile kurduğuna, dolayısıyla ilkel dönemlerde insanların imge ve bakmak ile olan ilişkilerinin çizme eylemi üzerinden olduğu söylenebilir. Aynı çıkarımı bakılmak için üretilmiş resimler için yapmak mümkün değildir. Bakılmak için üretilmiş resimlerde ressamın kimin bakışını ve ne tür bir bakışı amaçlayarak bu resimleri ürettiği önem kazanmaktadır.

Bu *Seyirci açısından resim* bölümünde daha ayrıntılı tartışılmış olan bu duruma örnek bir karşılaştırma olarak Barok dönemde üretilmiş resimlerin aristokrasinin içerisinde yaşadığı evlerin duvarlarına asılması, mimarının bir parçası ve aile tarihinin bir göstergesi olması amacıyla büyük tuvaler üzerine resmedilmiş olması ile İslam'daki tasvir yasağı yüzünden, sürekli sergilenmek için değil, kitap formatında arşiv değeri taşımak için kağıt üzerine ve ufak boyutlarda resmedilmiş Osmanlı-İslam minyatürleri arasındaki boyut ve medyum tezatı incelenebilir.

Resimlerin kim için üretildiği kadar kim tarafından üretildiği de bu resimlerin içeriklerine, medyumlarına, boyutlarına ve her türlü teknik ve sosyolojik özelliklerine etki eder. Bu noktada sanat tarihinde üreticinin kimliği üzerine bir tartışma başlatan Linda Nochlin'in "Neden Hiç Büyük Kadın Sanatçı Yok?" (1989) isimli ünlü makalesine bakmakta fayda vardır. Makalede Nochlin (1989:4), başlıkta sorulan "Neden hiç büyük kadın sanatçı yok" sorusunun, "neden hiç Litvanyalı caz piyanisti yok?", veya "neden hiç Eskimo tenisçi yok?" şeklinde sormaya benzediğini ifade eder. Bu sorunun karmaşık bir cevabı vardır. Birincisi sanat tarihindeki "büyük sanatçı" kavramını yazan, bir diğer deyişle sanatçının kimliğini belirleyen sanat tarihçisinin beyaz Batılı erkek oluşu ile alakalıdır. Dahası "büyük sanatçı" tanımının kendisi ile alakalıdır. Sanat tarihi yazımında bu büyük sanatçılar hakkında hep benzer bir mitolojik şablon içerisinde ressama bahsedilen saf altın külçesi şeklinde bir deha ve bu dehanın kendisini çok küçükken tezahür edişi anlatısı bulunmaktadır. Linda Nochlin, "büyük sanatçı" anlatısında bu sanatçıların geldikleri sınıfın gözardı edildiğini hatırlatarak, bu deha külçesi teorisini neden aristokratlardan büyük sanatçı çıkmadığı sorusuyla çürütmektedir. Yani eğer bu deha külçesi insanlara rastgele dağıtılan ve tamamen şansa dayalı bir şeyse, aristokratlar ve kadınlar bu piyangoda neden tutturamamaktalardı. Nochlin makalesinde bunun sebebinin cesaretlendirilme, yetiştirilme, eğitim, kendinden beklenenler gibi bir çok yönü olduğunu tartışır (Nochlin, 1989: 145-178). Bütün bunlara dayanarak, sanatçısının kimin olduğu belirlenememiş eserlerin, örneğin tarih öncesi yontuların, erkek sanatçılar elinden çıkmış olduğu varsayılmaktadır.

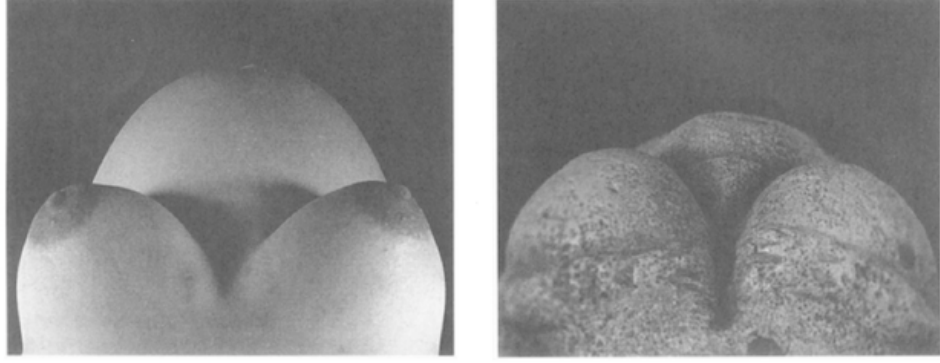
Yontma Taş Devri Avrupasından kalma (M.Ö. 20.000 yüzyıl civarı) bulunmuş bir çok Venüs figürünün en göze çarpan ortak özellikleri, gerçekten uzak oranlarda bedenleri ve öne eğik yüzleri olmayan başlarıdır.



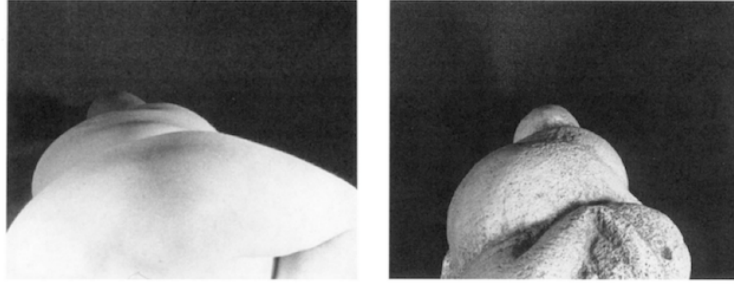
Resim 11 : Willendorf Venüsü, Grimaldi heykelciği ve Lespugue figürinlerinin beden kalça oranlarının profilden karşılaştırılması (McCoid & McDermott, 1996)

Bu figürler keşfedildiklerinden beri, hep kadın vücudunu bir seks ve üreme objesi olarak gören erkek gözüyle yapıldıkları düşünülmüştür. Bahsedilen abartılı oranlar büyük göğüsler ve kalçaların bereketi ve üremeyi sembolize etmek için bu şekilde ifade edildiği teorisinin karşısında 1996 yılında Catherine Hodge McCoid ve Leroy D. McDermott tarafından yapılan araştırmada bu heykelciklerin kadınların kendi gözlerinden kendi bedenlerine bakarak yapıldıkları teorisi ortaya atılmıştır (McCoid & McDermott, 1996).

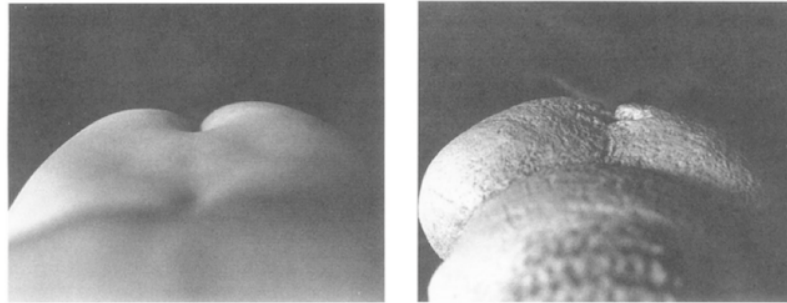
Solda, 26 yaşında ve 5 aylık hamile bir kadının, başını aşağı eğdiğinde kendini nasıl gördüğü, sağda ise 20 bin yıl evvelden kalma Venüs figürünün aynı açıdan çekilmiş fotoğrafının benzerliği görülmektedir.



Resim 12 : Solda 26 yaşında 5 aylık hamile ve ortalama kiloda bir kadının kendi bakış açısından üst beden görüntüsü(McCoid & McDermott, 1996) Sağda Willendorf heykelciğinin aynı perspektiften çekilmiş bir fotoğrafı (McCoid & McDermott, 1996)



Resim 13 : Solda kadının kendi bakış açısından yan beden. Sağda, aynı açıdan çekilmiş Willendorf heykelciği (McCoid & McDermott, 1996)



Resim 14 : Solda, koltuk altından kendi bedeninin arkasına baktığında oluşan perspektif. Sağda, aynı açıdan çekilmiş Willendorf heykelciği (McCoid & McDermott, 1996)



Resim 15 : Willendorf Venüsü, 24,000 - 22,000 BCE,

Naturhistorisches Museum, Vienna, Avusturya. Fotoğraf: Matthias Kabel

Batı merkezli sanat yazımı, tarih öncesi sanatları da sadece kendi paradigmasından gördüğü için, sadece sanatçıyı değil, seyirciyi de beyaz, heteroseksüel, Batılı erkek olarak kabul etmiştir. Bu ön-kabulün üretilen görüntülerin içeriğini nasıl etkilediğini ‘erkek nazarı’ olarak teorileştiren Laura Mulvey’in konu hakkında yazdıkları tezin bir sonraki bölümünde ayrıntılı bir şekilde tartışılmıştır.

Batı merkezli sanat tarihi anlatısı, resmin farklı çağlarındaki üretim politikaları hakkındaki anlayışlarını da çarpıtmıştır. Bu kavrayış, sanat tarihini her akımın veya çağın kendinden bir önce gelene oranla daha gelişmiş olduğu bir sıralamayla öyküleştirebilir. Buna göre Rönesans, sanatta kullanılan tekniklerin icadı, Rönesans öncesi dönem ise, henüz perspektifin bilinmediği, sanatın emekleme döneminde olduğu çağlardı.

Ortaçağ ikonografisini insanın resim karşısında duruşu, resmin işlevi ve görünmeyen resmedilmesi kavramlarını incelemekte kullanan Pavel Florenski, *Tersten Perspektif* kitabında ortaçağ ikonografisinde kullanılan tekniklerin, klasik sanat tarihi anlatısı açısından perspektifin icadından önce geldikleri için iki boyutlu ve görece daha ‘ilkel’ oldukları iddiasını redderek kullanılan kompozisyon tekniklerinin görüntü teknolojisi veya tarihsel gelişim akışıyla alakalı olmadığını,

resmi çizen ve resimlerin seyircisi olanların hayat, imge ve din ile olan ilişkilerine bağlı olduğunu iddia eder. Bu iddiaların tamamı Osmanlı gibi din merkezli ve perspektifi reddeden resim geleneklerini okumakta kullanılabilir. Din merkezli ortaçağ Avrupasında üretilen resimlerin amacı okuma yazma bilmeyen halka İncil'deki hikayeleri anlatma görevinden daha fazlasını içermektedir. Birey merkezli rönesans aydınlanması anlayışı aksine, tanrı merkezli Ortaçağ Avrupası anlayışında üretilmiş görüntüler de, bireysel bakışın merkezi kabul edildiği perspektifi değil, doğal olarak tanrısal ışığı merkezi kabul eden tersten perspektifi kullanmaktaydı.

Onun için aslında amaç, ikona ressamının tanrıyı nasıl gördüğünü göze getirmek değil, ikona önünde duran kişinin tanrısal ışığa görünür kılınmasını gerçekleştirmektir. Arzulanan, tanrının insana duhulü değil, insanın tanrıya duhul etmesidir. İkonalarda kullanılan perspektif, bu yüzden tersten bir perspektiftir (Florenski, 2007: 16).

Yani aslında ortaçağ resimleri ile Rönesans sonrası resimler karşılaştırıldığında gerçekçilik açısından geri kalan ortaçağ resimleri, bu geri kalma durumunu matematiksel olarak gelişmemişlikten değil, kendi görme biçimlerine uygun bir şekilde görsel üretim yaptıkları için oldukları gibi görünürler. “Tersine resim, bilinçli olarak gözü şaşırtmakta, yanıltmakta, onu farklı konumlar almaya kışkırtmakta, gözün imge üzerinde kuracağı cumhuriyete engel olmaktadır” (Florenski, 2007: 16). Buna bağlı olarak, resmi üreten dönemin hakim paradigmasının resmin sadece konusu değil, tekniği üzerinde de resmi üreten ressam kadar ve hatta o ressamdan daha fazla etkisi olduğu kabul edilebilir. Nasıl bir bilim adamı içerisinde bulunduğu paradigmadan azade bilim üretemez ise, bir ressam veya görsel üretim yapan kişi de içerisinde bulunduğu paradigmadan azade görüntü üretememektedir. Ve aynı bilimde olduğu gibi, sanatta da paradigma yıkıcılar öncelikle dirençle karşılaşmışlar ve sonra varolan paradigmalarda açtıkları çentiklerle o paradigmaların yıkılmasını sağlayan güç olmuşlardır. Bütün bunların ışığında, resmi veya görüntüyü analiz etmek üzere ele aldığımızda, ressamın içerisinde bulunduğu paradigmanın yadsınamaz bir önemde olduğu ortaya çıkacaktır.

2.2.2 İzleyici açısından resim

Bir görüntünün üreticisinin hangi özne olduğu kadar seyircisinin kim olduğu da o görüntünün ne olduğunu doğrudan belirlemektedir. Görüntüye dair iki öznenin birisi görüntüyü üreten kişi/sanatçı ise ikincisi de bu görüntüye bakan seyircidir. Görüntünün üretilmesi için seyircinin varlığının başat olmadığı daha önceki bölümde analizi yapılan mağara resimleri veya sanatçı Henry Darger ve Outsider Art akımı üzerinden değerlendirilmiştir. Seyirci görüntü üretimi için kesinlikle gerekli olan bir özne olmasa bile izleyicinin konumu, görüntü tarihinde görüntünün neliğini her zaman etkileyen bir öge olagelmıştır.

Modernite öncesi sanat anlatısında izleyicinin resim ve/ veya heykel karşısında pasif bir konumda olduğu, sanat eserlerinin sadece sanatçının üretiminin kişisel bir ürünü olduğu kabul edilegelmektedir. Michelangelo Buonarroti'nin ünlü vecizesinde söylediği "Ben çalışmaya başlamadan önce heykel, mermer blokun içerisinde bitmiş durumda beklemektedir. Heykel oradadır, ben sadece gereksiz malzemeyi keskiyle yok ederim" sözleri, sanatçının sanat eseri ile olan ilişkisinde izleyiciyi gözönünde bulundurmadağı, neredeyse tanrısal bir yaratma sürecine aracı olduğu şeklindeki düşünce yapısına ışık tutmaktadır. Michelangelo'nun 1505'te Papa Julius II della Rovere'nin kabrinde sütun olarak kullanılmak üzere için siparişini aldığı ("Hall of the Prisoners by Michelangelo at the Accademia Gallery", 2018) fakat sonrasında bütçe kesintileri yüzünden yarım bıraktığı 'Esirler' isimli heykelleri, sanatçının 'mermerin içinde saklı olan heykeller' şeklinde olan üretim anlayışını net bir şekilde göstermektedir.



Resim 16 : Michelangelo, Esirler, 1505 - ? , Accademia Galerisi, Floransa

Buna karşın, izleyicinin konumunun resmin içeriğine yaptığı etki Modernite öncesi resimde yok sayılamaz. İzleyicinin fiziksel konumunun resmin içeriğini dramatik şekilde etkilediği ünlü bir örnek Hans Holbein'in 1533 yılında yaptığı *Elçiler* tablosunda gözlemlenebilmektedir. Bu tablonun sol alt köşesinde karşıdan bakıldığında ne olduğu anlaşılamayan garip, bozuk bir desen bulunmaktadır. Bu desen 27 derecelik bir açıyla yerleştirilmiş bir kurukafadır. Bu kurukafa deseni ancak 2,07 x 2,1 m boyutlarındaki tabloya yaklaşıp sol alt köşesinden bakıldığında görülebilmektedir. Hans Holbein resimdeki bir çok sembolik anlamlı objeye ek olarak bu deseni *Memento Mori*'yi⁴ simgelemesi için bu şekilde yerleştirmiştir. Resimdeki diğer objeler, resmedilmiş olan Jean de Dinteville ve Georges de Selve'in hayatını ve kişiliklerini sembolize etmesi için konulmuş olsa da, resmin sol üst köşesindeki haç ve bu bahse konu olan kurukafa dinsel semboller olarak kullanılmışlardır.

⁴ Memento mori, "fani olduğunu hatırla", "öleceğini hatırla", bir gün öleceksin, bunu hatırla ve şimdi yaşa veya "ölümünü hatırla" gibi şekillerde çevrilebilecek bir Latince deyiştir. Sanat eserlerine ölümü çağrıştıracak kurukafa gibi sembolik nesneler eklenerek onurlandırılır.



Resim 17 : Hans Holbein, 1533, Elçiler, National Gallery, Londra



Resim 18 : Elçiler tablosundan dijital olarak düzenlenmiş detay

Bu kurukafanın, izleyicinin sadece tek bir açıdan görebileceği şekilde gizlenmesi de ölümle ilişkili sembolün, ölümün her zaman hayatın gizli bir parçası olduğuna dair oluşu biçiminde, memento mori sembolizminin kullanılması olarak

yorumlanabilmektedir. Benjamin'in aura ve biriciklik kavramı, temelde ne ressam ile ne de resmin kendisi ile alakalıdır. Bu kavram izleyicinin resim karşısındaki konumunu tasvir etmektedir. Özgün yapıtın Benjamin'in tabiriyle şimdi ve buradallığı ressamı veya resmin kendisini deęil, izleyiciyi ilgilendiren bir durumdur. Ressam özgün resmini üretirken bu ürettięi resmin şimdi ve buradallığı ile ilgisi olmasına imkan yoktur, zaten resmi şimdi, burada ve bizzat üretmektedir. Resmin kendisinin şimdi ve buradallığı ise yine resmin kendisini ilgilendirmez, o resimle izleyicinin ilişkisini tasvir eder. Resmin özgünlüğünün kanıtlanması – veya resmin tekniğın olanaklarıyla yeniden üretilmesinden önceki çağda böyle bir sorgulamanın gerekliliğinin çok az olması yüzünden bu kanıtı ihtiyaç duyulmaması- tamamen resim karşısındaki izleyicinin konumunu belirleyen bir konudur.

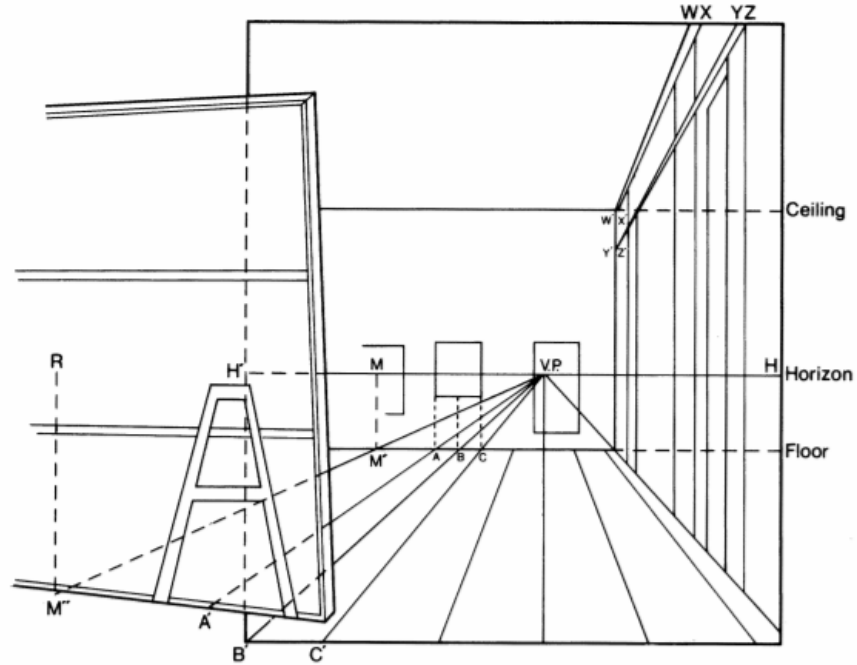
Tekniğın olanaklarıyla yeniden üretildięi çağ öncesi sanat eserinde hem seyircinin, hem resmedilen süjenin hem de ressamın konumunu sorgulayan ünlü eser Velasquez'in *Nedimeler'ini* (1656) Foucault *Kelimeler ve Şeyler* kitabında epistemedede bir kayma ve genel bir bakış açısı deęişimi bağlamında tartışır. Ona göre sanatta bu resim, eserin ve süjenin temsilinin iktidarından, ressamın ve izleyicinin rolüne ve nazarın birbirinden bağımsız bir anlamlar ağı ile olan ilişkisinin önemine geçişe işaret etmektedir. Bu geçiş, Thomas Kuhn'un paradigma kayması şeklinde adlandırdığı geçişe benzemekle birlikte, temel olarak ondan farklıdır. Kuhn paradigma kavramıyla bilim yapmakta kullanılan ve ne olduklarının bilim insanların farkında olduđu fakat bilimdeki en son gelişme olarak kabul ettięi bir anlamlar ve terminolojiler ağını kastederken Foucault episteme ile, dünyayı anlamlandırmak için a priori kullanılan, doğruluđu tartışılmaz şekilde kabul edilmiş bir anlam dünyasından bahsetmektedir. Yani söylemlerin tamamının, düşünce ve konuşma biçimlerinin bütününe, içine doğulan kültürel ve tarihi koşulların yanında gelmiş olan bir dizi arka plan varsayımıyla filtrelenmiş olmasıdır. Bütün bu varsayımlar, farkına varılsalar bile dünyayı anlamlandırmanın normal yolu olarak kabul edilmektedirler. İşte Foucault, Velasquez'in *Nedimeler* tablosunu, resim dünyasındaki bu varsayılan doğruyu deęiştiren bir eser olarak kabul etmekte ve tartışmaktadır.



Resim 19 : Diego Velazquez, Nedimeler (Las Meninas), 1656, Prado Müzesi, Madrid

Las Meninas tablosunda resmedilen altı kişi vardır. Bunlardan bir tanesi resmetmekte olduğu tablonun arkadından seyirciye bakmakta olan Velazquez'in kendisidir. Arkadaki duvardaki aynada Kral Philip IV ve Kraliçe Mariana görünmektedir. Resmin merkezinde Kral ve Kraliçenin kızları Infanta Margaret Theresa ve etrafında iki adet nedime, iki adet cüce ve resmin en arkasında kapıdan çıkmakta görülen saray nazırı görülmektedir. Resimdeki figürlerin gruplanmasında Velazquez'in gösterdiği görsel hassasiyetler ve kompozisyon açısından gösterilmiş ustalıktan ayrı olarak, bu eserdeki bazı detayların resim ve dolayısıyla ressamın bakışı açısından yarattığı kaymaya dikkat çekici yönler bulunmaktadır. Bunlardan birincisi, resimdeki figürlerin bakış açılarıdır. Resimdeki figürler baktıkları yer

açısından ikiye ayrılmaktadırlar. Aynada görünen ve nereye baktıkları tam anlaşılamayan kral ve kraliçe dışında kalan dokuz karakterin altısı, tuval düzleminin de ötesinde bir yere, seyircinn bulunduğu noktaya bakmaktadırlar. Bu bakışlar, anda dondurulmuşçasına spontane görünmektedirler, diğer figürler daha bakışlarını çevirecek fırsatı bulamamışlar, bakan figürlerse tam o anda bakmaya başlamış gibi görünmektedirler. Aynı dönemin portre resimlerinde resmedilen figür tuval düzleminin dışına değil, tam tuval düzlemine bakmaktadır, çünkü aslında izleyicinin görmekte olduğu şey, ressamın bakış açısıdır. *Nedimeler* eserinde ise ressamın kendisi de resmin içerisinden dışarı doğru izleyiciye bakar, baktığı noktada ise kral ve kraliçenin bulunduğu arkadaki aynadan tahmin edilmektedir. Burada “tahmin edilmekte” ifadesinin kullanılmasının sebebi, Joel Snyder ve Ted Cohen’in 1980 tarihli “Reflexions on "Las Meninas": Paradox Lost” makalesinde yaptıkları matematiksel analize dayanarak elde edilen, aynadaki yansımanın kral ve kraliçenin Velazquez’e poz verdikleri noktayı değil, Velazquez’in resmetmekte olduğu tuvali yansıtmakta oluşudur.



Resim 20 : Snyder ve Cohen'in (1980) makalesinde yapılmış olan, *Las Meninas* eserinin perspektif analizi şeması

Bu eserin bu alışılmadık kompozisyonu, seyirciyi ressamın bakış açısını ve dolayımını paylaşan bir özne olmaktan alır, resmedilen figürün bakış açısının yerine koyar. İzleyici, daha öncesinde hep ressamın gözlerinden bakarken, bu eserde ressamla ilk defa göz göze gelmektedir. Foucault bu eserde, tek dolayımlı bir temsil değil, temsilin temsili olduğu için, ve ilk defa resmin resmedileninin değil, resmetme durumu hakkında düşünüldüğü için bu eserin “görüntüyü çerçeveden çıkardığına” hükmetmektedir. Ayrıca Foucault, kral ve kraliçenin, yani hükümdarların bulunduğu noktanın resme de hükmettiğini belirtir. Bu hükümlerlik noktası hem resmedilen figürün, hem izleyicinin, hem de bu tabloyu yaptığı için ressamın konumudur. Bu demek oluyor ki bu resim, tezimizde kullandığımız üretici, izleyici ve görüntünün kendisini üstüste getirmektedir.

Velazquez’in resminin kompozisyonunun Giorgio Vasari’nin *Meryem’i resmeden Aziz Luke* (1565) eserine çok benzemesi dikkat çekmektedir. Bu eserde resmedilen Hristiyan mitolojisine ait sahne, Aziz Luke’un Meryem’i ilk resmeden sanatçı olduğu andır ve bu an yüzünden Aziz Luke sanatçıların koruyucu azizi olarak bilinmektedir. İkonoloji geleneğinde bu sahne resmedilirken Aziz Luke’un resmedilen resmin ressamı şeklinde çizilmesi geleneğine Vasari de riayet etmiş, Aziz Luke’u kendi suretinde resmetmiştir.

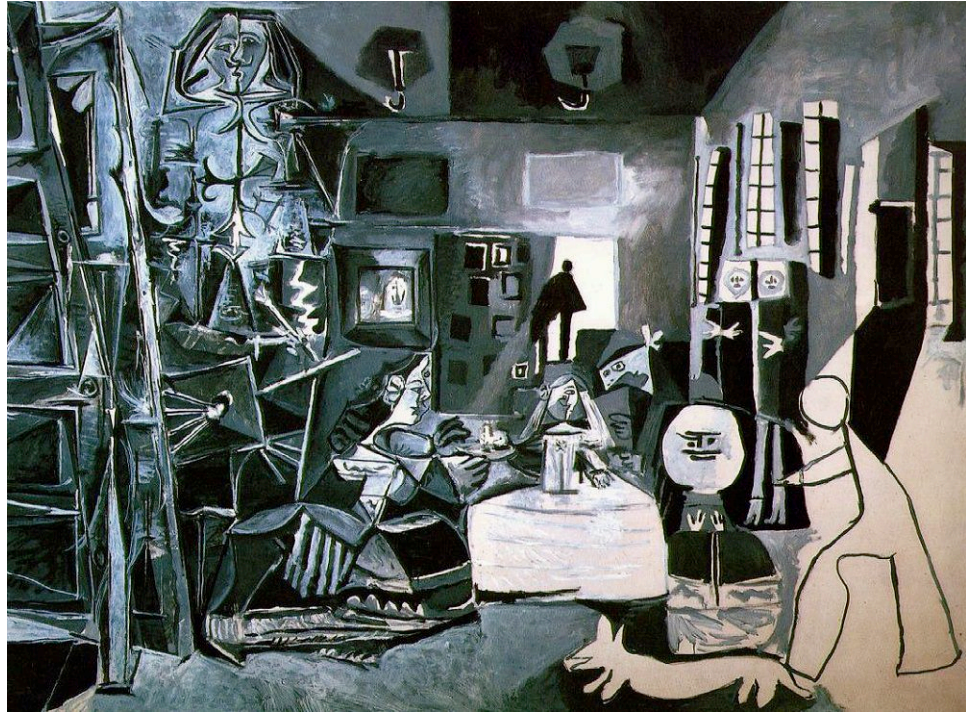


Resim 21 : Giorgio Vasari, 1565, *Meryem'i Resmeden Aziz Luke*, Capella di San Luca, Floransa

İki resimde de sağ üst köşede resme derinliğini veren arkadan ışık gelen bir alana açılan dikdörtgen bir kapı ve o kapıdan görünen bir figür eserlerin kompozisyon dengesine katkıda bulunur. Bunun yanında konu olarak da her iki eser, bir ressamın resmetme anını betimlemektedir. Vasari'nin eseri de Velazquez'in eseri gibi temsilin temsili olsa da, izleyici, figür ve ressam arasındaki ilişkiyi tersyüz etmez, sadece iki katmanlı bir dolayım yapmakla kalır. Bu konuda bir araştırma veya arşiv belgesinden edinilmiş bir bilgi olmamasına karşın kompozisyonsal benzerlikler incelendiğinde Velazquez'in bu eserden etkilendiğini söylemek her ne kadar spekülasyon olsa da yerinde olacaktır.

Aynı kompozisyon sanat tarihinde, bu sefer referans verilerek bir kere daha Pablo Picasso'nun 1957'de tekrar yorumladığı 58 resimden oluşan *Las Meninas* tabloları serisi olarak tekrar kendisine yer bulmuştur. Bu kez bağlam değiştiren bu

resim, hem Picasso'nun Fransa'daki sürgünü sırasında İspanya'da olan olaylara karşı bir yorumu hem de İspanya sanat tarihindeki bu çok önemli resme dair kendi bakış açısını gösterme fırsatı olarak kullanılmış olacaktır. Bu benzer üç resmin temel bağlantısı ve tezimizin bu bölümünde bu kadar yer ayrılmasının sebebi, ressamların izleyici gözünden kendilerine tekrar bakmalarına olanak sağlayan bir konu olmasından ileri gelmektedir.



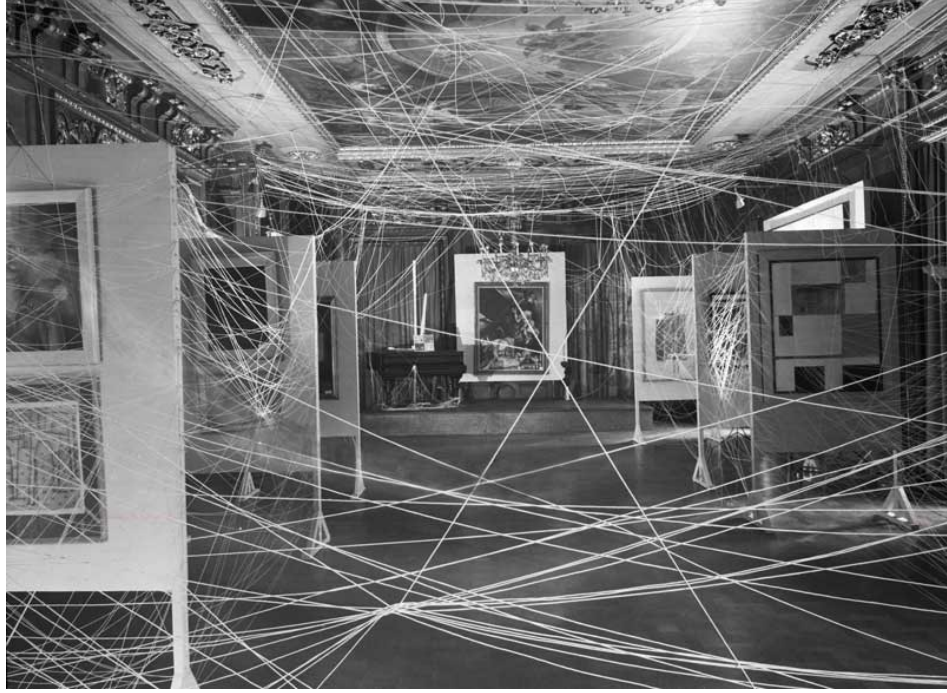
Resim 22 : Pablo Picasso, 1957, *Las Meninas* (serinin birinci resmi), Picasso Müzesi, Barselona

Yirminci yüzyılın başlarında Dada akımının doğuş yerlerinden birisi olan Cabaret Voltaire gibi oluşumlar, sanat kavramının yanında seyirci kavramını da kökünden değiştirmiştir. Modern sanat ve özellikle Dada öncesinde, Velazquez ve Holbein'in eserleri de dahil olmak üzere seyirci katılım sağlamayan, pasif ve sadece izleyen bir roldeydi. Bu noktada Benjamin'in aura kavramının içerdiği dokunulmazlık mefhumu, tekniğin olanaklarıyla yeniden üretim mümkün olduğunda tuzla buz olduğu içindir ki, sanatın kendisine doğal olarak çizdiği yolda seyirci de onun bir parçası olmuştur. Cabaret Voltaire, sanatı salon ve galerilerden alıp bir gece kulübüne taşımış, sanatın görmeye verdiği ayrıcalığı diğer duyulara, belki eşit olmayan bir biçimde olsa da, taşımıştır. Birinci Dünya Savaşı'nın korkunçluklarına

karşın bir tepki olarak tarafsız İsviçre, Z rih'te iřleyen bu gece kul b nde ortaya  ıkan Dada akımının en karakteristik stili kolajdı. Kağıt  zerine yaptıkları kolajlar, geleneksel yağılıboya tablo anlayışına bir başkaldırı olarak kabul edilse de, bir dadaist kolaj anlayışı sadece resimsel kolaj değıl, bir  ok medyumun ve sanat alanının bir araya getirilmesinden oluřan kaotik bir sanat sahnesidir. Cabaret Voltaire'nin sunduğı olanaklar 1916 yılında řiir, m zik, performans, g rsel sanatlar ve manifestoların bir araya gelmesinden oluřan bir ortam sunuyordu. Hala  alıřır durumda olan Cabaret'nin řimdiki m d r  Adrian Notz ř yle a ıklamaktadır : “Dada K bizm gibi yarattığı estetik anında tanınabilir olan bir stil tavrı değıl, bir yaklařım řekliydi“ (Sooke, 2016).

Cabaret Voltaire'de seyirci katılımı anlayışı daha  ok yapılan vahři performanslarla seyirciyi kışkırtmak  zerineydi ve daha sonraki yıllarda performans sanatı, happeningler ve seyirci katılımlı olarak tasarlanan enstalasyonlar, izleyicinin sanat eseriyle olan bağılantısını  ok daha birbirine yaklařtırarak izleyiciyi sanat eserinin bir par ası haline getirmiřtir. Sanat eseri, sanat ı ve izleyici arasında bu řekilde tasarlanmış bir iletiřim hiyerarřiyi ortadan kaldırmayı ama lamaktadır. Sanat eseri ve seyircinin iliřkisini birbirinden ayrılamaz bulan Marcel Duchamp (1973), bunu řu řekilde a ıklamaktadır: “Sonu ta, yaratıcı eylem yalnızca sanat ı tarafından ger ekleřtirilmez; seyirci, i  niteliklerini deřifre ederek ve yorumlayarak eserin dıř d nya ile temas etmesini sağılar ve b ylece yaratıcı eyleme katkıda bulunur” (1973: 56).

Bu anlayıřla, seyirci katılımını g z n nde bulundurarak  rettiğı enstalasyonlardan biri, 1942 yılında First Papers of Surrealism sergisinin a ılıřında yaptığı *His Twine veya Mile of String* eseridir. Hopkins'in (2014) aktardığına g re, bu eser, galeri alanını ağı gibi saran iplerden oluřmaktadır ve Duchamp'ın g revlendirdiğı kız ve erkek  ocukları bu iplerin arasında a ılıř boyunca oyunlar oynamaktadır. Sergiyi gezmeyi seyirci a ısından zorlařtıran ve seyirciye m dahale eden bu eser, sanatın oyun ile olan iliřkisini sorgularken ikon kırıcı bir řekilde sergideki diğ r iřlerin hem seyredilmesini zorlařtırır, hem de sergi alanı ve seyircilerle birlikte herřeyi kapsayarak kendi par ası haline getirir.



Resim 23 : Marcel Duchamp, 1942, *His Twine*, Fotoğraf: John D. Schiff

Duchamp ve Dada akımının seyirciye karşı saldırganlığı, 1960 yılların performans sanatında seyircinin içindeki saldırganlığı sanatçıya karşı açığa çıkarmaya, bu ilişkiyi tersyüz etmek üzere tasarlanmaya başlamıştır. Yoko Ono'nun 1964 yılında gerçekleştirdiği *Cut Piece* performansı ile Marina Abramovich'in 1974 yılında gerçekleştirdiği *Rhythm 0* performansları, seyircinin, galerinin ortasında pasif bir şekilde duran sanatçıya bizzat müdahale etmesi ile gerçekleşir. Yani bu eserlerde seyircinin yokluğu, sanat eserinin de yokluğu anlamına gelmektedir. Bundan önce verdiğimiz bütün örneklerde seyircinin katılımı önemli bir yer kaplıyordu fakat bu performans eserlerinde artık eserin varlığı tamamen seyircinin varlığına bağlı hale gelmiştir. Yoko Ono'nun eserinde, galerinin veya sahnenin ortasında oturan sanatçı ve bir makas bulunur. Seyirciler bu makası kullanarak sanatçının elbisesinden ufak bir parça kesebileceklerdir ve bu parça onlara ait olacaktır. Abramoviç'in eserinde de benzer fakat daha cüretkar bir yaklaşım vardır. Bu eserde ise, yine galerinin ortasında arasında tüyler, kalemler, şarap, üzüm, bıçaklar, çiviler ve hatta bir silah bile olan 72 objenin yanında hareketsizce ve ifadesizce, kendisi de bir obje olarak ayakta duran bir sanatçı bulunmaktadır. Bu eserde seyirci, bu objeleri kullanarak dilediğini gerçekleştirebileceği ve bütün sorumluluğun sanatçıya ait olduğu yönünde bilgilendirilmiştir. Marina Abramoviç'in kendi anlatımına göre, altı saat süren bu

performans önce seyircilerin onu öpmek veya eline bir gül vermek gibi eylemlerle başlayıp, üzerine yazılar yazmak, gülün dikenlerini vücuduna batırmak, bir kukla gibi sanatçıyı galeri içerisinde taşımak, bulunan silahı doldurup sanatçının boynuna kendi elini kullanarak dayamak, giysilerini kesmek gibi gittikçe vahşileşen bir eylemlerler serisine dönüşmüş ve en sonunda galeri tarafından gece saat iki civarında durdurulmuştur ("Marina Abramovic on Rhythm 0 (1974)", 2013). Bu iki eserde de seyircinin yokluğunda bir eserden bahsedemeyiz ama aynı zamanda, eserin geçiciliği ve kayıt altına alınmasının zorluğu, plastik sanatlarda resim ve heykelin hakimiyetinin sürdüğü yüzyıllar sonunda sanatçı ve seyirci arasındaki medyum (tuvali) yokederek, sanatçı ve seyirciyi tam anlamıyla yüzyüze getirmektedir. Velazquez'in tuvalinin arkasından seyirciye bakmasıyla başlayan sürecin geldiği son nokta Abramoviç'in *Rhythm 0* performansı olmuştur.



Resim 24 : Marina Abramoviç, 1974, *Rhythm 0* performansından fotoğraflar

2.2.3 Görüntünün kendisi açısından resim

Ressam ve izleyicinin arasında kalan, bu iki gözü birbirine bağlayan resmin içeriği bu gözlerin bakışı kadar dönemin teknolojik ve sosyolojik gelişmelerinden içerik ve üslup olarak etkilenmektedir. Bunun yanında resmedilmiş görüntü hem fiziksel eskimesinin verdiği etkiyle farklı bir yönden hem de çağın değişimi, dolayısıyla Foucault'nun episteme olarak adlandırdığı durumun değişmesi yüzünden içeriği sabit kalan bir resmin anlamı da sürekli değişmektedir.

Bu tezde ilk incelediğimiz görüntü medyumunu olan resmin diğer incelenmiş medyumlardan farkı, diğer medyumlara oranla sabitliği, manipüle edilemezliği ve biricikliğidir. Tekniğin olanaklarıyla yeniden üretimle *resimlerin görüntüleri* çoğaltılabilmektedir, resimlerin kendileri değil. Aslında bu çoğaltmadan kastedilen, resmin fotoğrafının çekilmesi ve o fotoğrafın çoğaltılmasıdır. Yani bir resim, fotoğrafın veya dijital görüntülerin aksine asla gerçek anlamda çoğaltılamamaktadır. Resim başka bir ressam veya aynı ressam tarafından çoğaltılabilir, fakat bu yeni yapılan kopya da gerçek anlamda bir çoğaltma değil, yeni bir resim olacaktır. Bu yeni resmin mimesisinin yaptığı şey çizdiği figür değil, başka bir resim olacaktır ki, burada iki resim – orijinali ve kopyası diyerek aralarına hiyerarşi koyamayacağımız iki tablo – ontolojik olarak aynı statüde olacaklardır.

2.3 FOTOĞRAF

Fotoğraf, icadıyla ve yaygınlaşmasıyla birlikte görüntü üretimindeki sanatçı ve seyirci ikiliğini bozmuş, resimlerin biricikliğini ortadan kaldırarak yeniden üretilmelerini sağlamış ve görüntü üretim sürecinin doğrudanlığını araya bir apparatus koyarak kısıtlamıştır. Bütün bu yönleriyle sadece görüntü ve estetiğin felsefi tartışmalarında yeni bir paradigma kayması yaratmakla kalmamış sanat üretiminde de köklü bir değişime yol açmıştır. Bir makinenin tek bir tuşuna basma süreciyle realistik görüntü üretilmesi, ressamların gerçekçilik yerine ifadenin peşinde üretim yapmasını sağlamış, bu sayede ifade ettikleri konularda veya tekniklerde farklılaşan modern sanat akımları ortaya çıkmıştır.

Tekil bir kişi olarak bir fotoğrafçının önündeki (amatörlükten kaynaklanan) sınırlamalar ya da (sanatsal bir kaygı gütmeyen yol açtığı) abartılı yorumlar bir tarafa, bir fotoğrafın -

herhangi bir fotoğrafın- gözle görülür gerçeklikle ilişkisi, diğer taklit etme nesnelere kıyasla daha masumane ve bundan dolayı daha doğrudur (Sontag, 2011, s. 5).

Fotoğrafın icadı ile birlikte gerçekliğin temsiliyle olan ilişkisinin daha dolaysız bir hal aldığını iddia ediyor Susan Sontag 1977’de yazdığı denemesinde. 70li yıllar, dijital devrimin sadece teknoloji alanında temellerinin atıldığı analog bir dönem olarak karşımıza çıkmaktadır. Fotoğraf alanı, icadından itibaren manipülasyona açık da olsa, 1871 yılında Paris komünarlarının katledilmesinde kanıt olarak kullanılmasından itibaren, gerçekliğin dolaysız bir sureti, dolayısıyla kanıt olarak görülmeye devam etmiştir.⁵ Fotoğraf öncesi dönemde üretilmiş görüntülerin işlevi, içeriği ve algılanması ile fotoğraf sonrası dönemde üretilmiş görüntüler arasında büyük farklar vardır. Bu farklar görüntünün üretilme tekniği arasındaki muazzam ve insanlık tarihinde daha önce hiç görülmemiş bir değişime, teknolojiye bu değişikliğin görüntü üreticisi, görüntü ve izleyici arasında değiştirdiği dinamiklere dayanmaktadır.

Fotoğraf öncesi görüntü üretim tarihinde fotoğrafın öncülü olarak, Rönesans’ta perspektifin icadı ve insan merkezci bakışın temel alınması ile Camera Lucida gibi tekniklerin kullanılması kabul edilebilir. Camera obscura ve camera lucida gibi tekniklerin icadı, fotoğrafın ilkel, ama sabitlenmek için insan dolayımına ihtiyaç duyan versiyonlarıdır.

Andre Bazin (1995: 15), plastik sanatların başat amaçlarından birisinin, gerçeğin saklanması olduğunu belirtirken, ölümlerin mumyalanması örneğini verir. Resim ve heykel sanatlarının, ilk çıkış noktalarından beri gerçeğin suretinin yapılması güdüsünden değil, gerçeğin sureti yoluyla saklanması amacıyla yapıldığını söyler. Dolayısıyla resim sanatında, fotoğrafın icadı ile aşılma, aşılması ile de çağdaş sanat alanını meşgul eden, bir “temsiliyet krizi”nden söz eder. Resim, gerçek ile semboller dünyası arasında duran bir yerdedir (Bazin, 1995: 16). Rönesans’ta perspektifin icadı ile birlikte gözün gördüğü gerçekliğin resmedilmesi mümkün olmuştur ve bu gerçekliğe olabildiğine yaklaşan, ama gerçeklikle asla tamamen keşilemeyen durum, bahsedilen bu temsiliyet krizinin müsebbibidir. Ressamın

⁵ Stalin’in foto manipülasyonları ve Paris Komünü hakkında daha detaylı bilgi için Bkz. King, D. (1999). *The Commissar vanishes*. New York: Henry Holt.

yeteneđi, insan elinin, yani aslında insan dolayımının işin içine girmesiyle belli bir gerçeklik sınırının ötesine geçmesine izin vermeyecektir. “Fotografik görüntü ise, nesnenin kendisidir.” (Bazin, 1995: 19) Tarihte fotoğrafın icadından önce hiç bir zaman görüntü ile görüntüyü üreten arasındaki ilişkinin doğrudanlığını bozacak bir üretim süreci olmamıştır. Dahası, fotoğraftan önce görüntünün üretimi anlık değil, zamana yayılan bir süreç içermekteydi. Yağlı boya ile resim yapan bir ressam modeline bakar, önce tuval üzerine yerleştireceđi kompozisyonunu bir çok taslaklar çizerek tasarlar, ondan sonra oranları ayarlar, boyamaya geçtiğinde ise, bütün detayları ve o detayların ışık ile olan ilişkilerini inceleyip doğru renkleri karıştırarak fırçasıyla tuval üzerinde ifade etmeye başlardı. Resim yapma süreci sadece gözlem ve el yeteneđi değil, tasarım, yorum ve sayısız rötuşlardan oluşuyordu. Bu, sadece yağlıboya resimde değil, yontu ve her hangi bir resim medyumunda da ressam ve resminin doğrudan ve uzun süren bir emek içeren ilişkisinde de böyleydi. Fotoğraf ile görüntü üretimi süreci ise, görüntünün üreticisi, yani fotoğrafçı ile görüntünün kendisi arasındaki ilişki kopmuştur. Fotoğrafçı kadrajını seçer, deklanşöre basar ve görüntü bir anda film negatifinde sabitlenir.⁶ Film negatifinde sabitlenmiş görüntüye ulaşabilmek içinse bir dizi kimyasal süreç gerekmektedir. Fakat fotoğrafçının ürettiđi görüntü ile yaşadığı bu süreç, ressamın ürettiđi görüntü ile yaşadığı süreçten son derece farklıdır. Fotoğrafçı deklanşöre bastığı anda aslında görüntü oluşmuştur. Fotoğrafçının karanlık odada kimyasallarla geçirdiđi süreç, görüntüyü yaratma süreci değildir; görüntüyü teknik imkânlarla yeniden çoğaltma sürecidir. Yani ürün ile onu üreten nesne cansız varlıklardan oluşmaktadır. Fotoğrafçının yaratıcı müdahalesi söz konusu değildir.

Bazin’e göre fotoğraflar dünyanın nesnel görüntüleridir (Bazin, 1995: 20) Artık resimdeki gibi bir benzetme çabası yoktur; ressam ile görüntünün arasındaki doğrudanlığın yerini gerçek ile görüntü arasındaki doğrudanlık almış, görüntüyü üreten sadece konuyu seçen bir figüran haline gelmiştir. Fotoğrafın ontolojik statüsündeki gerçeklik iddiası, fotoğrafı politik ve toplumsal olaylarda kanıt olma niteliđi taşımasına olanak sağlamıştır. Fotoğrafın gerçeklik iddiası o derece sağlamdır ki, mahkemelerde kanunen geçerli kanıt olarak ve haberlerin gerçekliğini

⁶ İlk fotoğraflarda bu bir an dediğimiz şey dakikalar sürebiliyordu.

kanıtlamak için gazetecilik ve benzeri alanlarda kullanılır. Bu gerçeklik iddiası, fotoğrafların gerçekliği manipüle etmesine ve dezenformasyon sağlamasına yarar. Fotoğrafların sadece kadrajının değiştirilmesi bile fotoğrafın gösterdiği gerçekliğin değişmesine yol açar.



Resim 25 : Kadrajı değiştirilen fotoğrafın anlamının değişmesine örnek. Fotoğraf: Iraq US War (Inouye, 2003).

2.3.1 Üretim açısından fotoğraf

Fotoğraf çekme eylemi kullanılan fotoğraf makinesinin karmaşıklık seviyesine bağlı olarak bir uzmanlık alanı gerektirebilir. Fotoğraf makinesinin tarih akışında teknolojik gelişimine bağlı olarak ilk çıkan makineler sadece makineyi kullanma uzmanlığına sahip insanlar tarafından kullanabilen aygıtlarken, 1900’de icat edilen ilk taşınabilir fotoğraf makinesi olan Kodak Brownie’lerle fotoğrafçılık amatör ve profesyonel olarak ikiye ayrılmıştır. Bu ayrım, resimden farklı olarak, uzmanlık alanı olmayan insanların da görüntü üretme sürecinin hayatlarının bir parçası haline geldiği bir değişime yol açmıştır. Fotoğraf teknolojisi ve beraberinde gelen görüntüleme teknolojileri, görüntüyü çoğunlukla içerisinde bulunduğu sanat alanından çıkararak veri toplama alanında sanatta olduğundan bile çok daha fazla yer

kaplamasını sağlamıştır. Bunun anlamı şudur, fotoğraf ve mercek teknolojisi sayesinde makro ve mikro kozmos keşfedilir ve kaydedilebilir hale gelmiştir. Bunun yanında fotoğraf tekniğini takiben geliştirilen tıbbi görüntüleme teknikleri biyoloji ve tıp alanında gelişmelerin hızlanmasını sağlamış, keşiflerin, tedavilerin ve teşhislerin çok daha efektif ve pratik bir şekilde gerçekleşmesini sağlamıştır. Fotoğrafın anlık ve resme oranla fotoğrafçının yorumuna çok daha az yer bırakması, haber fotoğrafçılığı alanını geliştirmiş, haber fotoğrafçılığı konusunda kabul edilen etik kurallarla birlikte gerçekliğin bir yansıması olarak kabul edilmiştir. Fotoğrafın gerçeğin yansıması olduğu ön kabulü ve bu ön kabulün istismarı Dijital görüntü ve dijital fotoğraf bölümlerinde detaylı bir şekilde tartışılmıştır. “Fotoğraf, daha önce başka hiçbir resim-oluşturma sisteminin faydalanamadığı bir güce sahiptir; bunun sebebi de, daha önceki araçlardan farklı olarak, resmi oluşturacak bir *kişiye* bağımlı kalmamasıdır.” (Sontag, 2010: 186) Fotoğrafçının müdahalesine rağmen aparatı bağımlı ve optik-kimyasal veya elektronik bir işlem olan fotoğraf gerçeğin otomatik bir temsili olarak kabul edilmektedir.

Bu noktada Mary Price’ın fotoğrafçı tanımına göz atmakta fayda vardır : “Fotoğrafçı, yaratıcı olarak görme ve izleyici olarak görme rollerini birleştiren çok daha can alıcı bir şekilde gören kişidir” (Price, 2004: 112). Fotoğrafçı deklanşöre basmaya karar verdiği anda çektiği fotoğrafın ilk seyircisi olarak bu eylemi gerçekleştirir. Resim, fotoğraf, dijital görüntü, dijital fotoğraf, Sanal Gerçeklik şeklinde sıralanmış görüntü üretim ve izleme yöntemlerinde sıralamaya uygun bir şekilde üretici, izleyici ve görüntünün kendisi arasındaki sınırlar gitgide bulanıklaşmaktadır. “Büyücü ile cerrah karşılaştırması, ressam ile kameraman karşılaştırmasına benzer. Ressam çalışırken gerçeklikle arasındaki doğal mesafeyi korurken, kameraman önündeki kişi ve nesnelerin en dibine kadar dalar.” (Benjamin, 2012: 77)

Resimde bu sınırlar son derece keskindir, üretici ressam, izleyici ise izleyicidir. Fakat fotoğrafta izleyici ve üretici arasındaki sınırlar Price’ın da vurguladığı gibi bulanıklaşmaktadır.

2.3.2 İzleyici açısından fotoğraf

Fotoğrafın icadı ve yaygınlaşmasının görüntü üretimi açısından önemi kadar görüntü izleyicisinin değişimine sağladığı katkının da muazzam ölçüde bir önemi bulunmaktadır. Benjamin, tekniğin olanaklarıyla görüntünün yeniden üretilmesinin görüntüyü demokratikleştirdiğini ifade etmektedir. Orijinal ve kopyalanamayan görüntünün şimdi ve buradılığı yani zaman ve uzam içerisindeki biricikliği onu kitleselleşmekten alıkoyar, sahibi tek olan bir meta maline getirir. Biricik olan görüntünün seyircisi kısıtlıdır. Fotoğraf ile birlikte görüntülerin seyircisi bu görüntüyü kolektif bir şekilde deneyimleme şansını elde etmiş olur. Dolayısıyla fotoğraf ve sinema ile birlikte seyirci kavramında da devrimsel bir değişim gerçekleşmiştir. Uzak olanın yakına gelmesiyle insanların hayatına giren görüntü sayısı artmıştır.

Fotoğrafın izleyicisi fotoğrafı saf bir görüntü olarak değerlendiremez. Hem fotoğrafın hangi bağlamda sunulduğu, hem fotoğrafın janrı hem de izleyicinin kendi kültürel kodları bu değerlendirmeyi etkilemektedir. Fotoğraf resimden çok farklı şekillerde sergilenebilen bir medyumdur. Örneğin bir derginin içerisindeki bir reklam görüntüsü olarak, bir galeride çerçevelenmiş bir sanat eseri olarak, projektörden yansıyan bir görüntü olarak, aile albümü içerisinde, kimliklerde tanıtıcı görüntü olarak gibi anlamını birbirinden son derece farklılaştıran bağlamlarda sergilenebilir. Fotoğraf, örneğin bir vesikalık olarak kimlikte izleyicinin karşısına çıktığında tek işlevi, kimlik sahibini tanımlamak haline gelmiştir. Bu fotoğrafa bakan izleyici, fotoğrafın estetik kalitesini sorgulamaz, sadece fotoğrafta gösterilen yüzü tanır. Fotoğraflar kimliklerde ilk kullanılmaya başlandığında vesikalık fotoğrafta bir standart yoktu. Pasaportlarda ilk defa 1915 yılında fotoğraf kullanılmaya başlanmıştır (Topol, 2016).

alanından taşıp işlevsel bir alana girmiştir. Kimlik fotoğrafları norm olduğunda, fotoğrafın icadı öncesi döneminde resmi çizilen kişiler zengin veya ünlü küçük bir grupken, insanların tamamının görüntüsü sistematik bir şekilde kaydedilmeye başlanmıştır. Bu sebeptendir ki, fotoğraf izleyicisi aynı zamanda fotoğrafı da çekilmiş olan kişi olarak fotoğrafa bakarken fotoğrafla resim izleyicisinin kuramadığı türden bir özdeşleşim kurmaktadır.

2.3.3 Görüntünün kendisi açısından fotoğraf

Fotoğrafın icadı ile birlikte artık kopyalanabilir hale gelen ama aynı zamanda demokratikleşerek kitleselleşem görüntüler artık ne biricik ne de buradadırlar. Tekrar tekrar üretilebilir, boyutları değiştirilebilir veya kesilebilirler. Resim ise sabittir: üretildikten sonra çerçevelenir, duvara asılır ve sadece bulunduğu yerde görülebilir. Görüntülerin yer ve bağlam değiştirmesini örnekleyen eserlerden birisi Marcel Duchamp'ın *L.H.O.O.Q.* (1919) isimli eseridir. Duchamp, Leonardo DaVinci'nin ünlü eseri *Mona Lisa* (1503-17)'nin kopyasının olduğu bir kartpostal üzerine bıyık çizmiş ve *L.H.O.O.Q.*⁷ yazarak hazır-nesne bir sanat eseri olarak sergilemiştir. Bir yağlı boya tablo, kopyalanarak bir kartpostal formatına dönüştürüldüğünde, müdahale edilebilir ve çok daha ucuz bir nesneye dönüşmüştür. Duchamp ucuzlamış görüntüyü tekrar sanat eseri olarak sergilendiğinde bu nesne tekrar bir aura kazanmıştır ama bu aura kaymıştır.

⁷ L.H.O.O.Q. Fransızca'da sesli okunduğunda “Elle a chaud au cul “ cümlesine benzemektedir. Bu cümle Türkçe'ye “Onun ateşli kalçaları var” şeklinde çevrilebilir.



Resim 27 : Marcel Duchamp, 1919, LHOOQ

Fotoğraf, temelinde biricikliği olmayan, orijinali filmde olan ve sergilenemeyen, sadece kopyası sergilenebilen bir medyumdur. Ürettiği görüntü her zaman bir kopya olacaktır. Fakat fotoğrafın kendisi biricik olmasa bile bu medyumun üstünlüğü, biricik olan bir anı dondurarak kaydetme özelliğinden ileri gelmektedir.

2.4 DİJİTAL GÖRÜNTÜ

Görüntü, teknoloji ve sosyokültürel değişimler birbirlerini etkileyen süreçlerdir. Dolayısıyla analog görüntüden dijital görüntüye geçişte, üçüncü sanayi devrimi veya dijital devrim diye adlandırılan gelişmeleri tanımlamak ve bunların görüntü üretim teknolojileriyle olan ilişkilerini açıklamak gerekmektedir.

Tarihteki teknolojik gelişmeler ve icatlar, hemen ardından siyasal yapılanma ve iktidar ilişkilerinde de denge değişiklikleri getirir. Matbaanın icadından sonra Aydınlanma çağının başlaması ve feodalitenin bundan etkilenmesi ve burjuvazinin yükselişi gibi, ilk sanayi devrimi ile de kapitali elinde bulunduranlar bir sınıf olarak

tanımlanmış, bir sistem olarak kapitalizm ve modernite olarak tanımlanan çağ başlamıştır.

“Modernlik eğer kodları ve modelleri endüstri burjuvazisinin denetlediği üretim çağıysa, bunun tersine postmodern simülasyonlar çağı, modeller, kodlar ve sibernetik tarafından yönetilen bir enformasyon ve göstergeler çağıdır” (Best & Kellner, 2011: 171).

Fotoğraf makinasının icadıyla, görüntü üreticisi birey/sanatçı ile görüntü üretimi arasına bir apparatus ve bu apparatusun getirdiği kodlar dünyası girmiştir. Dijital devrimin sonucunda üretilen dijital görüntü, görüntü üreticisi birey ile görüntü arasındaki uzaklığı, başka bir değişle dolayımı artırmıştır. Analog fotoğraf makinesinde ‘kodlar’ olarak nitelendirilen üç boyutlu görüntüyü film üzerinde iki boyuta indirgeme süreci; dijital görüntü ile ‘dijitler’, yani 0 ve 1’lerden oluşan ikili sayı sistemiyle kodlanan yapılara dönüşmüştür. Artık görüntüyü üreten, görüntünün kendisi ve görüntüye bakan arasında, sadece bu görüntüyü üretmek için değil, görüntüye bakmak için de başka apparatuslar gerekmektedir. Burada anlatılmak istenen süreç şudur: Analog fotoğraf makinesindeki fotoğrafçı, fotoğraf makinesi, film ve kağıt üzerindeki görüntü basamakları, dijital görüntüde dijital görüntü üreten⁸ görüntü üreticisinin bu görüntüyü üretmek için kullandığı birinci apparatus (örneğin dijital fotoğraf makinesi), bu makinanın içerisindeki kodlar, bu kodların bilgisayar tarafından görüntüye dönüşmesini sağlayan bir arayüz, bu arayüzü kullanabilecek bir bilgisayar ve bu bilgisayarın çıktılarını gösterebilecek bir ekran, bu çıktıları yazıcıya gönderebilecek başka bir kodlar sistemi, bunu yorumlayabilecek yazıcı arayüzü, yazıcının kendisi ve en sonunda basılmış görüntü şeklinde olmaktadır. Bu uzun ve meşakkatli süreci betimlerken dijital manipülasyon ve dijital olarak orijinalsiz üretilmiş görüntüler değil, dijital fotoğraf örnek alınmıştır. Bu bahsedilen süreçler de devreye girdiklerinde bu basamakların sayısı daha da artmakta ve sonunda gerçekten olabildiğine uzaklaşmış, Baudrillard’ın simulakra olarak tabir ettiği orijinalsiz nesneler üretilmiş olacaktır. Baudrillard, göstergelerin kendilerine özgü bir hayat edindikleri ve modeller, kodlar ve göstergeler tarafından yapılandırılan yeni bir toplumsal düzeni oluşturan “metalurjik bir toplumdan semiyorjik topluma geçiş”i betimler (Best & Kellner, 2011: 171).

⁸ Bu bilgisayar başındaki bir tasarımcı veya dijital fotoğraf çeken bir fotoğrafçı olabilir, bunlar aralarındaki farklar ilerideki bölümlerde daha detaylı incelenecektir

2.3 Dijital Görüntü

Dijital görsel üretim teknolojilerinin gelişimiyle görüntüler sanal olarak yaratılabilir hale gelmiştir. Bu sanal görüntüler ile, kamera ile çekilmiş görüntüler arasındaki farkı tespit etmek, sıradan seyirci açısından imkânsız hale gelmiştir. Filmlerde kullanılan arkaplanlar, araçlar, patlama sahnelerinin tamamı, bazen oyuncular bile artık üç boyutlu tasarım teknolojisiyle üretilmektedir. Üç boyutlu dijital tasarım teknolojisi, doksanlı yılların başından bu yana sinema ve oyun sektöründe kullanılmaktadır. İlk nesil efektler inandırıcı olmayan, fakat film/oyunun anlatısına katkıda bulunan bir illüzyon sunmaktalardı. Dijital görsel efektlerin izi, sinema tarihinde kendisi de bir sihirbaz olan ve filmlerinde stop motion teknikleri kullanarak fantastik anlatılar yaratan Melies'e kadar sürülebilmektedir. Fakat yeni nesil üç boyutlu tasarım teknolojisindeki gelişmeler, gerçek ile illüzyon arasındaki farkı seyirci açısından yok etmektedir. Işık, renkler, dokular ve hareketler o kadar iyi 'simule' edilmektedir ki, izleyici artık bir film izlerken gerçeğin bittiği yer ile dijital üretimin sınırlarını algılayamaz hale gelmektedir. Bu durum bizi Baudrillard'ın imgeye özgün basamaklarına getirir:

-derin bir gerçekliğin yansıması olarak imge

-derin bir gerçekliği değiştiren ve gizleyen imge

-derin bir gerçekliğin yokluğunu gizleyen imge

-gerçekliğin hiçbir çeşidiyle ilişkisi olmayıp, yalnızca kendi kendinin simülakrı olan imge (Baudrillard, 2003: 20).

Dijital olarak üretilmiş her imge değil, ama özellikle mimetik üretilen 'üç boyutlu' dijital görüntüler ve bu görüntülerin sergilendiği mecralar, örneğin seyircinin 'gerçek' çekime alışık olduğu sinema veya daha sonra daha derinlemesine tartışacağımız, insanı fiziksel gerçekliğinden tamamen koparan 'sanal gerçeklik' gözlükleri gibi, Baudrillard'ın bahsettiği 'gerçekliğin hiçbir çeşidiyle ilgisi olmayıp, yalnızca kendi kendinin simülakrı olan imge kategorisine sokulabilmektedir. Bu bağlamda tartışılacak mecralar, üç boyutlu baskı teknolojisi, sanal gerçeklik

deneyimleri, artırılmış gerçeklik deneyimleri, giyilebilir teknolojiler ve sinemada teknoloji kullanımı olacaktır.

Bu imgelerin sinemada kullanımını biraz daha derinlemesine incelemek için 2007 senesinde 'çekilmiş' *Beowulf* (Ölümsüz Savaşçı) (Zemeckis, 2007) filmini seçmek uygun olacaktır. *Beowulf* animasyon kategorisinde bir filmidir. Fakat oyuncularını gerçek oyunculardır. Yani, filmdeki karakterleri canlandıranlar, Angelina Jolie gibi gerçek ve ünlü Hollywood oyuncularındır. Bu bir anlam karmaşasına yol açmaktadır. Animasyon, canlandırma sineması demektir. Canlandıran kişi ise animatördür. Yani, imge üzerinden konuştuğumuz resim/fotografik imge diyalektiğinde, bir sinema filmi için kameraman, yönetmen ve görüntü yönetmeni ekibi bir fotoğrafçıya benzetilebilirse, bir çizgi filmde (canlandırma sinema filminde) çalışan animatör ekibi ressam benzetilebilir. Dolayısıyla bu filmde bahsederken 'canlandıran'ın oyuncu mu, animatör mü olduğu sorusu cevapsız kalmaktadır. Ortaya çıkan eserin ise, bir çizgi film mi yoksa sinema filmi mi olduğu sorusu da aynı şekilde cevapsız kalmaktadır.

Fotografik görüntünün bir soyutlama olması ve temsiliyet krizine işaret etmesi, uzamsal üç boyutlu nesne ile onun temsili olan fotografik görüntü arasındaki mesafeden dolayıdır. *Beowulf* ve/veya benzeri üç boyutlu mimetik görsel ürünlerin temsiliyet krizi ise, fotografik görüntünün temsiliyet krizinden çok daha komplike bir hal almaktadır. Animatör (ressam+fotoğrafçı) temsil ettiği nesneyi 'modeller' ve oyuncu (uzamsal üç boyutlu nesne), modellenmiş nesnenin hareketini sağlayacak veriyi 'oyunlar'. Fotografik görüntüde fotoğrafçı, temsil edilecek uzamsal üç boyutlu nesne, araya giren bir apparatus olarak fotoğraf makinesi ve fotoğraf makinesinin bu üç boyutlu uzamı iki boyuta indirgerken yarattığı soyutlama sayesinde var olan bir görüntü vardır.

Beowulf'ta ise animatör, animasyonu yaptığı bilgisayar ve çizim aygıtları, oyuncu, oyuncunun hareketini kaydetmesini sağlayan ara teknolojik aygıtlar, ve en sonunda fotografik görüntüye yakınsayan bir dijital görüntü yaratılmıştır. *Beowulf* filmi, tasvir edilen teknikle uzun metraj çekilen ilk film olmasının yanında gerçeklik tartışmasında teknolojik olarak Giriş bölümünde de bahsedilmiş olan eski nesil üç

boyut teknolojisini kullanmaktadır. Bu demektir ki seyirci deneyimi açısından bu film, hala gerçek ve sanal olanın sınırlarını net bir şekilde çizmekte, seyirciye bir çizgi film deneyimi yaşatmaktadır. Bunun yanında bu çizgi filmdeki karakterler 'tekinsiz vadi' adı verilen kavrama denk düşerler.

40 yıldan daha uzun bir süre önce, Tokyo Teknoloji Enstitüsü'nde bir robotik profesörü olan Masahiro Mori insanların, insan gibi görünen ve davranan robotlara tepkilerinin nasıl olduğu üzerine bir makale yazdı. Mori, bir insanın insan benzeri bir robota tepkisinin bu benzerliğin yükseldiği fakat tam olarak karşılanmadığı durumlarda aniden empatiden tiksindirmeye dönüştüğünü kavramsallaştırmıştır. Bu uğursuzluk hissi tekinsiz vadi olarak bilinir (Mori & MacDorman & Kageki, 2012).

Estetik alanında 'tekinsiz vadi' kavramı, insan bedenini taklit eden kopyaların, seyircinin üzerinde uğursuzluk, tekinsizlik ve tiksiniş hisleri uyandırdığı hipotezidir. İnsan kopyası, insana benzemeye yaklaştıkça itici hale gelmeye başlar. Bunun örnekleri robotlarda, üç boyutlu bilgisayar animasyonlarında ve beden replikalarında gözlemlenebilir. *Beowulf*'un habercisi olduğu, fakat ancak 2010 yılların ortalarına doğru teknolojinin mümkün kıldığı ve tartışmamızın zeminlerinden birisini oluşturacak olan olay, üç boyutlu görüntünün gerçekçiliğinin, fotografik görüntüden ayırt edilemeyecek kadar artmasıdır.

Sinema filmleri dışında teknolojinin gerçeklikle olan ilişkisini sorgulayacağımız medyumlardan birisi de sanal gerçeklik gözlükleri ve bu gözlükler için yaratılmış deneyimlerdir. Sanal gerçeklik gözlüğü teknolojisinin gerçekliğe yaptığı şey, Baudrillard'ın *Simulakrlar ve Simulasyon* kitabında (2016) bahsettiği Lascaux mağarası örneğine benzer. Lascaux mağarası, orijinalini koruma bahanesiyle ziyareti yasaklanmış, gelen ziyaretçiler sadece ufak bir gözetleme deliğinden orijinal mağaraya göz attıktan sonra, yakınında inşa edilen mağaranın kopyasını ziyaret edebilmektedirler. Bu durumun, mağaranın hem orijinalinin hem de kopyasının yapaylaşmasına yol açtığını savunur Baudrillard. Aynı durum sanal gerçeklik gözlüğü deneyiminde de geçerlidir. Orijinale (gerçeğe) göz atıp, ondan sonra kafaya takılan bir gözlükle gerçeğin kopyasını deneyimlemek, hem gerçeği hem de sanal gerçeklik gözlüğü deneyimini yapaylaştırıp, gerçeklikle bağı olmayan bir simulakr haline getirir. Yani gerçeğin bu denli inandırıcı bir kopyası; gerçeğin gerçeklikle bağı koparır.

Gerçeklik ve kopya bağlamında tartışacağımız başka bir obje de üç boyutlu yazıcıların ürettiği nesnenin konumu olacaktır. Üç boyutlu yazıcı da bir mekanik üretim aracıdır. Benjamin'in makalesinde bahsettiği mekanik üretim süreçlerinden farkı, bir yeniden üretim olmaması, orijinali olmayan bir üretim olmasıdır. Mekanik bir üretim olan üç boyutlu yazıcıda üretilen nesne “aura”sını kaybetmez, çünkü zaten bir “aura”sı yoktur. Üç boyutlu yazıcı'dan basılan nesnenin biricikliği yoktur, çünkü buradalığı yoktur. Benjamin'in “buradalık” kavramı ile kastı, nesnenin uzamda üç boyutlu olarak varolması değil, bize yaşattığı estetik deneyimdir. Bu estetik deneyimi üreten “şey” ise, o nesneye dışsal bir şey değil, o nesneye içkin bir öz, kökeni o nesnede bulunan bir hal'dir. O yüzden herhangi bir üç boyutlu nesneyle kurulan ilişki, estetik bir deneyim ortaya çıkarmaz. Üç boyutlu yazıcıda üretilen nesneye içkin, estetik deneyimi ortaya çıkaran bu türden bir aura, bir başka ifadeyle, bu türden bir “öz” “üretilemez”.

Neo-avangard dâhilinde yer alan Pop-Art akımında ise gündelik nesneler yoluyla estetize edilmemiş imgeler üretilerek sanat yapıtı olarak sergilenmekteydi. Bu bağlamda, Andy Warhol'un *Campbell çorba kutuları*'nı (1962) veya Richard Hamilton'ın *Günümüz Evlerini Bu Kadar Farklı ve Bu Kadar Baştan Çıkarıcı Yapan Nedir?* (1956) adlı, dergiden kestiği görselleri kullanarak yaptığı kolajları örnek olarak verebiliriz. Pop-Art akımında üretilen nesne kadar, üretim biçimi de nesneyi bir sanat yapıtı kılan faktör olarak gündeme gelmiştir. Bir başka ifadeyle, burada ne nesne “doğası” gereği “sanat nesnesidir”, ne de o nesnenin üretim süreci sanatsal bir üretimdir. Warhol'un bir sanat medyumunu olan “tuval” üzerine, bir seri-üretim medyumunu olan “serigrafi” ile aynı baskının çoklu kopyalarını üretmesi, bunun yanında atölyesine “Fabrika” ismini vermesi, sanat nesnesine veya sanat üretimine “aura”sını veren “biricikliğin” bilinçli olarak altını boşaltır. Üç boyutlu yazıcı, bir üretim biçimi olarak, Pop-Art sanatçılarının kullandıkları melez üretim biçimleriyle büyük paralellik gösterir. Çünkü bir üretim aracı olarak üç boyutlu yazıcıda hem gündelik nesneleri, örneğin vida, hem de “yüksek” sanat yapıtlarını, örneğin Rodin heykellerini, yeniden-üretebiliriz.

İmge, görüntü ve hareketli görüntüler bağlamında, dijitalleşme ile birlikte, tartışılması gereken konulardan bir tanesi de, özne dolayımı olarak karşımıza

çıkacaktır. İlk olarak, fotoğraf makinesiyle üretilmiş fotografik görüntünün ontolojisini “temsiliyet ilişkisi” üzerinden tartışarak başlamak isabetli olacaktır. Öncelikle söylenmelidir ki, geleneksel görüntü (resim), doğası gereği bir temsiliyet krizine işaret etmektedir. Söz konusu görüntüde temsil edilen nesne, iki boyutlu düzleme aktarılırken zorunlu olarak bir “özne dolayımı” söz konusu olacaktır. Dolayısıyla tuvaldeki görüntü, o nesnenin birebir kopyası/temsili değil, öznenin (ressamın) o nesneyi görme biçimidir. Başka bir ifadeyle, “nesnenin statüsü” ile “ortaya çıkan görüntünün statüsü” arasında bir mesafe öngörülmüş; resim, nesnenin “kendisi olarak” değil, ama bir “yeniden sunumu” veya “temsili” olarak kabul görmüştür. Burada “temsil” ile “temsil edilen nesne” arasındaki ilişki bir özdeşlik ilişkisi olmaktan ziyade, bir benzerlik ilişkisidir. Temsil ile nesne arasındaki bu türden bir farklılaşma, kaçınılmaz olarak bu ikisinin ontolojik statülerinin de farklılaşmasına yol açacaktır.

Fotoğraf makinesinin icadının devrimciliği, temsil edilenle temsilin arasındaki bu mesafeyi, yani özne dolayımını, ortadan kaldırmasıdır. Bazin'in ifadesiyle "fotoğrafın resme göre yeniliği temel nesnelliğindedir (Bazin, 1995: 30).

Merceğin nesnelliği , böylelikle ilk defa "temel nesne ile bunun anlatımı arasına bir başka nesnenin dışında herhangi bir şey girmemektedir. İlk defa olaraktır ki, dış dünyanın bir görüntüsü, insanın yaratıcılığı/müdahalesi işe karışmaksızın sıkı bir gerekirciliğe (determinizm) göre kendiliğinden meydana gelmektedir (Bazin, 1995: 37).

Bu son alıntıda Bazin'in 'gerekircilik' üzerine yaptığı vurgu fotoğraf ve dolayım ilişkisini açıklaması açısından önemlidir. Burada anlatılmak istenen, şu şekilde betimlenebilir: Öznenin aradan çıkması ve aktarımın dolayimsız ve mekanik bir süreç yoluyla gerçekleşmesi sonucu, görüntülenen ile teknik görüntü -fotografik görüntü- arasındaki ilişki artık keyfi değil, ancak zorunlu bir neden-sonuç ilişkisine dayanmaktadır. Bu iddia son derece belirleyicidir. Çünkü görüntülenen nesne ile fotografik görüntü arasında bu türden sıkı bir nedensellik ilişkisi kurar isek, kaçınılmaz bir biçimde fotografik görüntünün 'nesnelliği' sonucuna varırız.

Tam da bu noktada Mary Price'ın argümanlarına bakmak gerekmektedir. Price'a (2004, s. 18) göre resim ile fotoğraf arasındaki temel fark, fiziksel veya kimyasal farklar değil, 'fotoğrafın nesneler dünyasıyla olan nedensel bağıdır.' Bu bağ

sayesinde fotografik görüntü ile o görüntünün nesnesi arasındaki ilişkiyi 'nesnel' olarak tanımlanabilmektedir. Price'ın ifadesiyle “fotoğrafta tek boynuzlu atlar yoktur. Eğer bir tane görülecek olursa, buna inanmamak gerekir” (Price, 2004: 18) Price bu nedensel ilişkiyi, fotografik görüntü ile o görüntünün nesnesi arasındaki bağı minimize ederek sunmaktadır. Buna göre, fotografik görüntü ile nesne arasındaki benzerliğin nedensel bağ üzerinden kurulmasıyla beraber 'imgedeki her nokta ile kopyaladığı asıl sahne arasında' zorunlu bir karşılıklılık ilişkisi de kurulmuş olur. Başka bir ifadeyle burada söz konusu olan, neden-sonuç ilişkisi odaklıdır. Buradan hareketle Price, fotoğrafın 'kodsuz' olduğu iddiasını tartışmaya açar (Price, 2004: 22). Fotoğrafta bu odaksal bağlar dışında bir 'yan anlam' yoktur. Nedenselliğin minimize edilerek sunulması ve yan anlamların bu yol ile ortadan kaldırılması durumunu Price, 'transkripsiyon' terimiyle açıklamaktadır. Çünkü fotoğrafta mekanik göz, yani mercek tümüyle nötrdür. Transkripsiyon, 'ışığın film üzerindeki nötr, dokunulmamış fiziksel etkisine' işaret etmektedir (Price, 2004: 19). Dolayısıyla, burada transkripsiyon ile vurgulanan nötr olma durumu, fotoğrafın dolayimsız olduğunu iddia etmektedir. Bu dolayimsızlık ve nötrlük durumundan dolayı, fotografik görüntü ile ortaya çıkan imge, görüntülenen nesnenin kimliğine dair hiç bir şey söylemez, yaptığı şey yalnızca onun varlığına işaret ederek onu onaylamaktır. Ancak Price okuyucuyu rahatsız edecek derecede kurduğu bu minimize edilmiş ve tüm yan anlamları ortadan kaldıran dolayimsızlık fikrini en uç noktaya kadar taşımaz ve fotoğrafı yorumlayan bir özne fikrini ortaya atarak okuyucuyu rahatlatır. Bu 'fotoğrafı okuyan özne', 'yorumcu' yoluyla görüntü ile nesne arasındaki 'büyüsel' özdeşlik ortadan kalkar ve bir uyumsuzluk yakalanır. Böylelikle, imge ile nesne arasındaki nedensel ilişki saflığını yitirir. Çünkü 'fotoğrafa bakanlar' artık yalnızca mekanik gözler değildir ve dolayısıyla öznelerin 'onun anlamı konusunda hemfikir olacakları' varsayımının kendisi saflık olacaktır. Ancak burada okuyucuyu zorlayan fikir, kodsuz olan bir imgenin, farklı özneler tarafından farklı farklı anlamlandırılabilmesi olanağının açık bırakılmasıdır. Çünkü özne, ancak kodlar ile fotoğrafı 'deşifre edebilir' ve yorum-anlamlandırma- çeşitliliği, tam da bu deşifre etme ya da bu kodları 'okuma' sürecinde ortaya çıkmaktadır. Burada deşifre edilen şey kodlardır, görüntünün kendisi ya da bütünü değil. Bununla birlikte

düşünüldüğünde bir temsil olan fotoğrafın, temsil edilen nesnesini aştığından bahsedilebilmektedir. Bunun anlamı kodların görüntüye ait değil yorumsal olmasıdır.

Vilem Flusser, fotoğrafı tümüyle bir kodlama olarak betimler. Böylelikle 'görüntüler yorum için yer bırakırlar' (Flusser, 1991: 11). Çünkü burada uzamsal üç boyutlu bir fenomeni 'soyutlayarak' 'iki boyutlu semboller halinde kodlama' söz konusudur. Flusser kodlama ile “fotografik görüntü” ile “metin” ya da “kuram” arasındaki ilişkiyi kastetmektedir. Buna göre fotografik görüntüyü oluşturmak için bir 'apparatusa', yani fotoğraf makinesine ihtiyaç bulunmaktadır. Ve bu apparatus, belirli bir bilimsel metin takip edilerek oluşturulmuştur. Buna ek olarak fotoğrafçı da makine bağımlıdır (Flusser, 1991: 41). Fotoğraf makinesi dış dünyadaki gerçekliği kodlar yardımıyla 'durumlara' dönüştüren kuramsal bir aygıttır. Bu niteliğinden dolayı fotografik görüntü, geleneksel görüntüden farklı olarak 'üçüncü dereceden' soyutlamadır (Flusser, 1991: 43). Hali hazırda kendisi bir soyutlama olan görüntüyü, bilimsel bir kurama dayanarak oluşturulan (optik kuramı, ışık kuramı, fizik kuramı ve kimya kuramı) görüntüye dönüştürülmektedir. Fotoğraf makinesi bir kuramlar bütününe göre oluşturulmuştur, dolayısıyla fotografik görüntü de 'kuram bağımlı' bir görüntüdür. Makine ya da apparatus, uzamsal nesneyi iki boyutlu düzleme 'tercüme etmektedir.' Flusser'e göre fotografik görüntü 'görüngüleri' değil, 'kavramları' kastetmektedir (Flusser, 1991: 17).

Araştırmamızda incelenmiş olan görüntüler (veya üretimler) fotoğrafın yaptığı, üç boyutlu bir fenomeni alıp iki boyutlu bir hale getirmekten çok daha karmaşık bir soyutlama sürecinden geçerler. Örneğin üç boyutlu tasarımda modelleme süreci şu şekilde gerçekleşir: Üç boyutlu temsil edilecek nesne, fotoğrafı üç ekseninde çekilerek (iki boyuta soyutlanarak) dijital ortama alınır. Bu fotoğraflara referansla sanal uzamda üç boyutlu olarak yeniden inşa edilir. Bu inşa edilen 'şey', üç boyutlu tasarım programının arayüzü dışında hiç bir şekilde gözlemlenemez. Daha sonra temsil edilen nesneyi taklit eden doku, renk ve ışık verilerek, bu sanal kodlar bütünü, kullanılacağı mecraya aktarım sürecine girer. Bu süreç üç boyutlu baskı olabilir, sinema filmi veya sanal gerçeklik deneyimi olabilir. Fotoğraf makinesinin gerçekleştirdiği soyutlama ve bu bağlamda yapılmış özne dolayımı ve kodlama tartışmaları, üç boyutlu tasarım ve sanal gerçeklik çerçevesinde çok daha katmanlı ve

karmaşık bir hal alır, defalarca özne dolayımından ve farklı kodlama süreçlerinden geçerek benzeri görülmemiş bir ontolojik statüye ulaşır.

2.4.1 Dijital Fotoğraf

Dijital görüntünün şafağı, 1950’li yıllarda yapılan çalışmalara dayanır. İlk dijital fotoğraf 1957 yılında bilgisayar araştırmacısı Russell Kirsch ve çalışma arkadaşları tarafından üretilmiştir (Newman, 2018).



Resim 28 : 1957 yılında bilgisayar araştırmacısı Russell Kirsch ve çalışma arkadaşları tarafından üretilmiş ilk dijital fotoğraf.

Bu fotoğraf, Russel Kirsch’ün o yıllarda bebek olan oğluna aittir. Bu görüntü “Bilgisayarlar da bizim gibi görebilselerdi ne olurdu?” sorusunu cevaplandırmak amacıyla, bu ekibin yaptığı çalışma sonucu yaratılmış ve görüntü üretim teknolojilerinde önemli dönüm noktalarından birisi sayılmaktadır. Bu soru anlamlıdır, çünkü görmek ve görüntü arasındaki karmaşık ilişkiyi, bilgisayarlar üzerine çalışan bir ekibin sorgulamasına işaret etmektedir. Görme ediminin sabit bir eylem olmadığı, geleneksel fotoğrafın üretim sürecinin insanın görme sürecinden çok farklı olduğu tartışılırken ilk üretilen dijital görüntünün, yine görme edimine dair bir sorgulamanın sonucunda yaratılmış olması, bu edime dair edilmiş tartışmalar için yepyeni bir alan açmaktadır.

Dijital fotoğraf teknolojisinin gelişmesindeki diğer dönüm noktalarından bir tanesi de, 1975 yılında Steven Sasson ve Eastman Kodak tarafından geliştirilen ilk taşınabilir dijital fotoğraf makinesi olmuştur. Fakat bu makine teknik bir deney olarak üretilmiş, dijital görüntüleme teknolojileri 1990 yılında halka satılmak için ilk

üretilen dijital fotoğraf makinesine kadar popülerleşmemiştir. Bu durumun en önemli sebeplerinden bir tanesi, öngörülebilir şekilde kişisel bilgisayarların halk arasında popülerleşmemesinden ve dolayısıyla, dijital fotoğraf makineleri halka satılsa bile, bu fotoğrafların görüntülenecek bir medyuma sahip olmamasından kaynaklanmaktadır. 90'lı yıllarda, önce kişisel bilgisayarların, daha sonra da internetin popüler kullanımda yaygınlaşmasıyla birlikte dijital fotoğraf makineleri de yaygınlaşmaya başlamıştır. 2000'li yıllarda ise kameralı cep telefonlarının yaygınlaşması ile insanların görüntü üretimi ve üretilen görüntüler arasındaki ilişki, dijital fotoğraf öncesi döneme göre köklü bir değişikliğe uğramıştır. Bütün bu süreç öncesinde seyirci ve üretici arasındaki fark kesinken, dijital fotoğrafın, kültürün bir parçası olmasıyla birlikte bu sınır ortadan kalkmaya başlamıştır.

2.4.1.1 Üretim açısından dijital fotoğraf

Fotoğraf makinesinin taşınabilir hale gelmesi ve profesyonellerin tekelinden çıkması 20. Yüzyılın başlarında gerçekleşmiş olsa da, dijital devrim sonrası yaygınlaşan fotoğraf sosyal hayatın bir parçası kabul edilmenin bir ön-koşulu haline gelmiştir. Dijital dönem öncesi amatör fotoğrafçılık, kişilerin veya ailelerin hatıralarını çekip albümlerde saklamasına olanak verirken, dijital fotoğraf ve beraberinde gelen dijital fotoğrafların çekildikten hemen sonra paylaşılmasına olanak veren sosyal medya araçları, bireylerin kişisel imaj ve siber uzayda gösterdikleri varlıkların tartışılmaz bir uzantısı olmuştur.

Dijital fotoğraf sonrası profesyonel fotoğrafçılık ayrı bir meslek olarak devam etmesine rağmen, fotoğraf çekme edimi sadece özel gün ve anlarda değil, herkesin, her an, herşeyi kaydettiği ve bunlardan seçilmiş bir kısmının sürekli paylaşıldığı bir toplum yapısı ortaya çıkarmıştır. Bireyler sürekli fotoğraf paylaşmakta ve diğerlerinin paylaşmakta olduğu fotoğraflara bakmaktadırlar. Bu noktada seyirci aynı zamanda da üreticidir.

Dijital fotoğraf, film sayısına bağımlı analog fotoğraftan farklı olarak yüksek sayılarda depolanabilmekte ve silindiğinde bu depodan tamamen silinerek bir kayba yol açmamaktadır. Bu durum, çekilmek istenen fotoğraf karesinin tekrar tekrar çekilerek mükemmelleştirilebilmesini sağlamıştır. Bunun başka bir sonucu olarak da

selfie kültürü doğmuştur. İlk dijital fotoğraf makinelerinde ön kamera olmamasına rağmen, fotoğraf makinesini ters tutarak kendi fotoğraflarını çeken insanlar, bu fotoğrafın hem kadrajını düzeltene, hem de kendilerini beğendikleri şekilde sunana kadar sayısız fotoğraf çekebilir hale gelmişlerdir. Dijital fotoğraf öncesi analog dönemde, bir kişi fotoğraf makinesinin lensini kendine doğru tutarak çektiği zaman, bu fotoğrafın kadrajının doğru veya kendisinin ne şekilde çıktığını görmek için fotoğrafın çekildiği filmin tab edilmesi gerekmektedir. Ama dijital fotoğrafta, çekilen fotoğrafın anında ekranda görünmesi, aynı fotoğrafı tekrar tekrar çekerek o fotoğrafın mükemmelleştirilmesine olanak sağlamaktaydı ve bireylerin atomize olduğu toplumda herkesin kendi fotoğrafını çektiği selfie kültürü doğmuş oldu. 2013 yılında Oxford Sözlükleri “Yılın Kelimesi” olarak *selfie* sözcüğünü seçmiştir (Killingsworth, 2013). Türkçe’de selfie kelimesinin çevirisi olarak *özçekim* kelimesi sözlüğe girmiştir.

Dijital fotoğrafın sınırsızlığı, çekilen ve paylaşılan fotoğrafların sayısının her yıl artmasına sebep olmaktadır. 2018 yılı Instagram verilerine göre platform aylık bir milyar kullanıcıya ulaşmış, her gün ise 95 milyon adet fotoğraf ve video paylaşılmaktadır. Bu görüntülerin 93 milyonunu ise *selfieler* oluşturmaktadır (Constine, 2018).

Bu kadar çok paylaşılan görüntüler, fotoğraf manipülasyonuna ulaşmanın da kolaylaşması sayesinde ideal beden algısını bozukluğa uğratmış, karikatürize ve gerçek hayatta asla ulaşılamayacak bir ideal beden algısı yaratmıştır. Bu duruma tepki olarak ise *body-positivity* akımı doğmuş ve manipüle edilmemiş fotoğrafların ve ideal beden algısına uzak bedenlerin teşhir edildiği bir alt-kültür ve direnişi başlatmıştır.

2.4.1.2 İzleyici açısından dijital fotoğraf

Bir önceki bölümde tartışıldığı üzere, analog fotoğraf ile başlayan ve dijital fotoğraf ile devam eden tarihsel süreçte, görüntünün üreticisi ile izleyicisi arasındaki sınırlar bulanıklaşmıştır. Dijital fotoğrafın seyircisi aynı zamanda dijital fotoğraf üreten bir kitle haline gelmiştir. Dijital fotoğrafın getirdiği en temel değişimlerden birisi olan selfie kültüründe fotoğrafçı kendisini seyrettiği fotoğraf çekmektedir.

Fotoğraf çekimi artık ayna işlevi görmeye başlamış, seyirci sadece başka üreticilerin ürettikleri görüntüleri değil, kendi üretimlerinin de seyircisi haline gelmişlerdir. Selfie fenomeni öyle bir durumdur ki, kişilerin beden ve kişilik algısını manipüle etmektedir. Fotoğrafların çekildiği akıllı telefonlarda yüklü uygulamaların filtreleri bu çekilen fotoğraflara ideal güzellik algısına uygun bir şekilde otomatik manipülasyon yapmaktadırlar. Bu durumun beden algısı ve bu algının bozulmaya uğramasıyla ilgisi, bazı insanların estetik cerrahiye referans fotoğraf olarak kendi filtrelenmiş fotoğraflarını sunmalarıyla örneklendirilebilir. Kendi kendinin seyircisi olan dijital fotoğraf üreticisi, kendi ürettiği illüzyona inanmakta ve bu illüzyon onun gerçeklikle olan bağımlı zayıflatmaktadır. Baudrillard'ın simülakr teorisi üzerinden tekrar değerlendirilecek olursa, simülakrı üretilen bir nesnenin orijinalinin de değer kaybetmesi ve gerçeklikle olan ilişkisinin zayıflaması, filtreler ve *selfieler* ile bireylerin bireyselliği üzerinde tekrarlanmaktadır. Yani, kendi fotoğrafını çeken, manipüle eden ve sosyal medyada bu görüntüyü kendisi olarak paylaşan bir kişi, kendi simülakrını yaratarak kendine dair algısını değersizleştirmiş oluyordur.

2.4.1.3 Görüntünün kendisi açısından dijital fotoğraf

Dijital fotoğraf, tamamen bilgisayar kodlarından oluşmaktadır. Analog fotoğrafın optik, mekanik ve kimyasal süreçlerine karşılık dijital fotoğraf optik ve elektronik bir süreçle üretilmektedir. Daha sonra görüntülenmek için piksellerden oluşan bir ekrana gereksinim vardır ve bütün bu süreçler anlık gerçekleşir. Dijital fotoğraf önce optik olanın bilgisayar kodlarına, daha sonra bu bilgisayar kodlarının piksellere çevirisinin yapılmasıyla oluşturulmuş olan bir görüntüdür. Bu tamamı kodlardan oluşan görüntü, bilgisayar veya akıllı telefonlarda görüntü manipülasyon programlarında akışkan bir hale gelmekte ve üzerine müdahale edilmesi sadece kolay değil, bazen otomatik gerçekleşen bir süreç olarak gözlemlenmektedir. Akıllı telefonların bir çoğunda, ön kameradan çekilen fotoğraflarda otomatik olarak devreye giren bir “güzellik filtresi” bulunmaktadır. Bazı telefonlarda bu filtreyi kapatmak mümkün olmakla birlikte arayüz ayarlarında ulaşılması zor bir şekilde yapılabilmektedir. Fotoğrafın üç boyutlu fenomeni iki boyutlu bir görüntüye *transkripsiyon* yapması, dijital fotoğrafta bu müdahaleler ve genel ideal estetik algısına göre bilinçli yerleştirilen bozulmalarla başka bir boyut kazanmaktadır.

Denebilir ki çekilen hiç bir dijital fotoğraf, analog fotografik görüntü ve nesnesi arasındaki bağa yaklaşamayacak bir şekilde nesnesi ile arasındaki bağı koparmıştır. Dijital fotoğraf, bir program kullanılarak manipüle edilmese bile, kullanılan fotoğraf makinesini kodlayan ekibin görüntü algısını içeren bir dolayımından geçmektedir. Dolayısıyla analog fotoğraf bölümünde tartışılmış olan dolayım kavramı, fotoğrafçı, apparatus ve fotoğraflanan nesne arasında gerçekleşirken, dijital fotoğraftaki bu dolayıma bir de dijital apparatusun çalışmasını sağlayan kodlamayı yapan ekibin dolayımı da katılmaktadır. Özdoğyan, medyum değişiminin üretimleri etik bağlamında ne ölçüde değiştirdiğini şu şekilde ifade eder:

Geleneksel medya ortamı ve yeni medya ortamı birbirinden kategorik, ontolojik ve epistemolojik olarak bütünüyle farklıdır ve bu farklılık etik problemlerin ayrışmasına ve çeşitlenmesine sebebiyet veren basit faktörlerden biri olarak karşımıza çıkar. Medya içeriklerinin üretimi, üretici ve tüketici konumları, üretilen içeriklerin dağıtımı ve bu içeriklere ulaşım gibi tüm parametreleri belirleyen bu iki ortamın çok boyutlu farklılıklarıdır. Geleneksel medyada kurumun organizasyon yapısı “dikey”, içeriğin/nesnelerin düzenlenişi ve sunumu “doğrusal”dır. Bir kitap ya da gazete okuma deneyiminde, yazar okuyucuya kendi yazma koordinatlarını dayatır ve doğrusal bir uzamda okuma edimi gerçekleşir. Öte yandan yeni medya ortamında içeriğin organizasyon ve sunum biçimi, bir başka ifadeyle “anlatı biçimleri”, dijital veritabanı ve hipermetinsellik özelliği sebebiyle, doğrusal ve hiyerarşik olmaktan çıkmıştır (Özdoğyan, 2019)

Dijital görüntü medyumunun bu bahsedilen yapısı, daha önceki bölümde tartışılmış olan üretici ve izleyicinin arasındaki farkın bulanıklaşmasıyla birlikte bu medyumla üretilmiş görüntülerin de yapılarının, medyumun salt teknolojik özelliğinden değil, sunduğu deneyimle bağlantılı olarak değişmesini sağlamıştır. Çünkü üretici, aynı zamanda izleyici olarak, ürettiği görüntünün izleyicilere ne gibi bir deneyim sağlayacağını sürekli bir öngörü halinde üretmekte ve bu da üretilen görüntünün yapısına doğrudan etki etmektedir.

Son yıllarda dijital fotoğraflarda, hem çekim hem de sosyal medyada paylaşım alanlarında “yüz tanıma” teknolojisi kullanılmaktadır. Bu teknoloji, fotoğraf çekilirken fotoğraftaki yüzleri tespit eder ve bu yüzlerin daha görünebilir veya daha estetik olmasını otomatik olarak sağlar. Örneğin çekilen bir grup fotoğrafında gözleri kapalı çıkmış veya gülümsemeyen birisi varsa fotoğrafın tekrar çekilmesi yönünde uyarı verir. Bu teknoloji, çoğunlukla siyahi kişilerin yüzlerini tanınamamaktadır. Teknoloji alanında çalışan kişilerin çoğunlukla beyaz olması sebebiyle, yapılan deney ve çalışmalarda yine beyaz deneklerin seçilmesi, bunun

sonucunda beyaz birisinin yüz tanıma teknolojisinde tanınabilir olması fakat yeteri kadar deney yapılmamış olan siyahi yüzlerin tanınamaması olarak sonuçlanmıştır. Teknoloji temelinde doğal olarak ırkçı değildir, fakat teknolojinin icat edilme sürecindeki düşünce yapıları istenmeyen ırkçı sonuçlar verebilmektedir. Siyahi yüzler ve yüz tanınması örneğinden yola çıkarak, dijital fotoğraf teknolojisinin kodlarla oluşturulduğu ve aslında analog fotoğraf gibi transkripsiyon değil, aslında tamamen manipülasyon olduğu için asla tarafsız olamayacağını söylemek yerinde olacaktır.

2.4.2 Dijital manipülasyon

Fotoğraf üzerine manipülasyon teknikleri 19. Yüzyıldaki ilk teneke plaka ve cam negatif fotoğraflarında bile uygulanmıştır. Bu ilk uygulamalar, negatiflerin üzerine mürekkeple veya kazıyarak elle müdahale veya farklı negatifleri birleştirerek o şekilde fotoğrafı tab etme şeklinde veya fotoğrafı çekerken farklı çekimleri üstüste pozlayarak, veya siyah-beyaz fotoğrafları renklendirmek için direkt olarak baskının üzerine boyayarak uygulanmaktaydı. Fotoğraf manipülasyon teknikleri çekilen fotoğrafların görsel estetik kalitesini yükseltmek, sürreal illüzyonlar yaratmak, renksiz fotoğrafları renkli hale getirmek gibi amaçlarla kullanıldıkları gibi gazetecilik alanında, politik propaganda amacıyla, moda ve reklam endüstrisinde de birbirinden farklı amaçlarla kullanılmışlardır. Erken dönem fotoğraf manipülasyonun ünlü örneklerinden birisi Abraham Lincoln'ün ikonik hale gelmiş portresinde aslen beden olarak Güneyli politikacı John Calhoun'un bedeninin kullanıldığı fotoğraftır (Waters, 2017).



Resim 29 : Lincoln baskısı vs. Calhoun gravürünün baskısı. Solda, Library Of Congress/Lc-Dig-Pga-02353; Sağda, Library Of Congress/Lc-Dig-Pga-02499 (Waters, 2017)

Sovyetler Birliği'nde, özellikle Stalin döneminde fotoğraflara sansür ve politik sebeplerle kaybedilmiş insanların fotoğraflardan silinmesinin fotoğraf manipülasyon tarihinde önemli bir yeri bulunmaktadır. Bunun sebebi, sanat, eğlence veya saf estetik amaçlı fotoğraf manipülasyonlarından farklı olarak iktidarın tarihi gerçekliğe müdahalesinin ve fotoğraflar yoluyla sadece görüntüleri değil gerçekliği manipüle etmesinin somutlaştırılmış birer örnekleri olmasıdır. En ünlü örneklerinden birisi “Kaybedilen Komiser” olarak bilinen, kariyerinin erken döneminde Stalin’e yakın olup yüksek mevkilere gelen, idamından sonra ise Stalin’le birlikte olan bütün fotoğraflardan manipülasyon ile çıkarılan ve tarihten silinmeye çalışılan Nicholai Yezhov’un fotoğraflarıdır (Brownlee, 2017).



Resim 30 : Solda Stalin ve Yezhov, sağda manipüle edilerek Yezhov’un silindiği fotoğraf.

Propaganda amacı dışında, Ansel Adams gibi fotoğraf sanatçıları da fotoğraflarında doğru estetiği veya mesajı seyirciye vermek için karanlık odada fotoğraflar üzerinde çeşitli oynamalarda bulunmuşlardır. Adams, *The Print* (1983) kitabında 1948 yılında çektiği *Mount McKinley and Wonder Lake, Alaska* fotoğrafında gökyüzü ve göl yüzeyi arasındaki kontrastı doğru yakalamak için pozlama ve yakma teknikleriyle karanlık odada fotoğrafa ne tür müdahalelerde bulunduğunu açıklamaktadır. Adams gibi, fotoğraf sanatçıların, fotoğrafı çektikten sonra ham halini eser olarak sergilemek yerine karanlık odada yaptıkları müdahaleler onları fotoğrafçı, ressam ve kimyager rollerine aynı anda sokmaktadır. Fotoğraf bölümünde tartışılmış fotoğrafta dolayım meselesi, Adams gibi sanatçıların üzerinden analiz edildiğinde fotoğrafçının sadece görme ve fotoğraflama rolü değil, fotoğrafı yaratma sürecinin de bu dolayımın ne kadar büyük bir parçası olduğuna işaret etmektedir.

Dijital devrim sonrasında fotoğrafın rolü ve yaygınlığının dönüşmesine paralel olarak fotoğraf manipülasyon teknikleri de karanlık odada çalışmayı bilen profesyonellerin tekelinden çıkmış ve standart fotoğraf çeken herkese erişime açılmıştır. Adobe Photoshop fotoğraf manipülasyonu konusunda en popüler bilgisayar programı haline gelmiştir ve hatta fotoğraf manipülasyonu günlük dile *photoshoplamak* terimiyle yerleşmiştir.

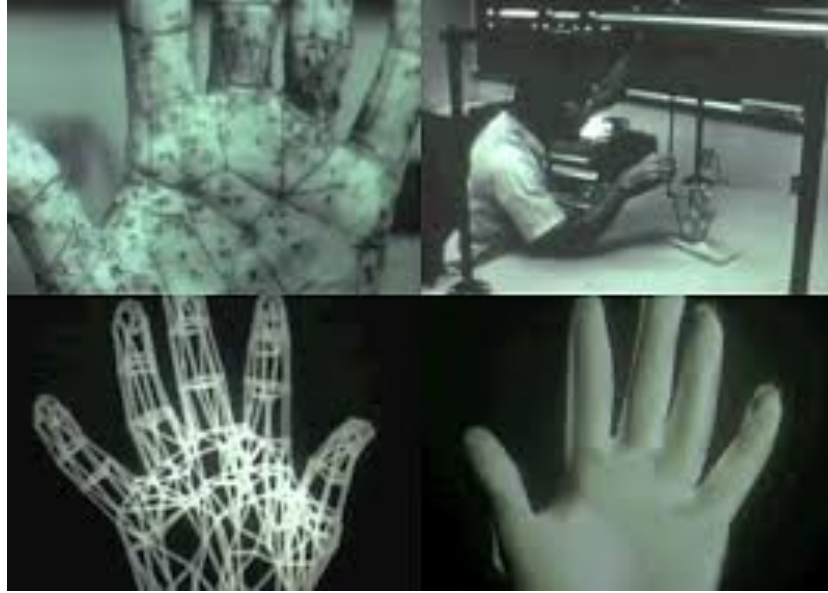
Görüntüler, toplumsal belleğin gerçekliğini kontrol ettiği için dijital manipülasyon, görsel ağırlıklı günümüz toplumunda, siyasi mitinglerden reklamlara ve beden güzellik algısına müdahale etmek için dijital öncesi döneme oranla çok daha sıklıkla başvurulmuş bir araç olmuştur.

Dijital öncesi dönemde de medyadaki görüntüler airbrush ile bir takım düzeltmelere uğramaktaydı. Fakat, Adobe Photoshop programının fotoğraf manipülasyonu üzerine sağladığı hız ve teknolojik olanaklar, medyadaki bütün fotoğrafların istisnasız rötuşlanmasının norm haline gelmesini sağlamıştır. Özellikle kadın ama bütün bedenlerin medyadaki temsilleri üzerine abartılı bir şekilde yapılan düzeltmeler, izleyicilerde beden algısı bozukluklarına yol açmaktadır. Judith Butler'ın (2009: 63) “Neyi, ne şekilde gördüğümüzü kısıtlamak, bir hikayeyi dikte

etmekle tamamen aynı olmasa da, algı alanına neyin dahil edilip edilmeyeceğini önceden yorumlamanın bir yoludur.” sözleri, medyadaki görüntülerin gerçeklik üzerine kurduğu iktidarı ifade etmektedir.

2.4.3 Dijital üç boyutlu grafikler

Dijital üç boyutlu tasarım, içerisinde resmi, heykeli, kartezyen koordinatları dolayısıyla matematiği, fotoğrafı ve manipüle edilmiş dijital görüntüyü içeren bir görüntü yaratma alanıdır. İlk dijital üç boyutlu grafik ve animasyon, 1972 yılında lisansüstü öğrencileri olan Ed Catmull ve Fred Parke tarafından bitirme projesi olarak yapılmış “A Computer Animated Hand” filmi için gerçekleştirilmiştir. Bu film için önce Ed Catmull’un elinin plaster kalıbı alınmış ve üzerine poligonal koordinatlar işaretlenmiştir. Daha sonra bu koordinatlar bilgisayar ortamında tekrar oluşturulduğunda Catmull’un elinin üç boyutlu modeli ortaya çıkmıştır. Günümüzde üç boyutlu tasarım programları halen kökeni bu çalışmaya dayanan poligon prensibiyle çalışmaktadır.



Resim 31 : A Computer Animated Hand (1972) filminden kareler. Üstte yapım aşamasında kullanılan ve üzerine poligonlar çizilen alçı model, dijital modelin alt solda wireframe ve alt sağda smooth shading versiyonları

Ed Catmull’un daha sonra 1986 yılında Steve Jobs’un Lucas film’in animasyon departmanını satın almasıyla kurulan Pixar şirketinin ilk Baş Teknik Yöneticisi olduğunu ve daha sonra ilk üç boyutlu dijital animasyon film olma

özelliğini taşıyan *Toy Story*'nin (Oyuncak Hikayesi) (Lasseter, 1995) yapılmasını sağlayan *Renderman* programının yazılımında kilit bir rol oynadığını belirtmekte fayda bulunmaktadır.

Üç boyutlu grafikler günümüzde sinema, sanat, medikal görüntüleme, mimari görselleştirme gibi birbirinden bağımsız birçok farklı alanda sıklıkla kullanılmaktadır. Üç boyutlu grafiklerin kendinden önce gelen görüntülere benzemeyen tarafı, dijital bir koordinat sistemi içerisinde, etrafında dönülebilen ve müdahale edilebilen bir heykel gibi olması, fakat ancak iki boyutlu bir ekran üzerinden seyredilebilmesidir. Yani üç boyutlu grafikler, gerçek dünyanın kordinat sistemini taklit eder, gerçek dünyaya ait bir objeyi taklit ederek onun üç boyutlu bir temsilini kendi koordinat sistemi içerisine alır ve izleyiciye gösterir. Bu koordinatlardan oluşan veri yığını görselleştirme işlemine *render* adı verilmektedir. Yani aslında, bir üç boyutlu grafik tasarıma her bakıldığında, ya da bu tasarımın dijital olarak her etrafında dönüldüğünde, program arayüzü bu koordinatları tekrar tekrar yorumlayarak render almaktadır. Bu üç boyutlu grafik programlarının sürekli üç boyutu iki boyuta uyarlama süreci geçirdiği anlamına gelmektedir.

Üç boyutlu grafiklerin teknolojik olarak 90ların sonundan 2010lu yılların sonuna kadar geçirdiği çok hızlı gelişim, günümüzde bu teknikle üretilen görüntülerin fotoğraflardan ve video çekimlerinden ayırt edilemeyecek bir gerçekçilik seviyesine ulaşmasını sağlamıştır. 1995 yılında üretilen *Toy Story* filminin konusunun plastik oyuncaklar olarak seçilmesinin sebebi, o yıldaki Pixar'ın üç boyutlu grafik render etme teknolojisinin sadece plastik görünümlü objeleri gerçekçi bir şekilde sunabilmesine imkan vermesiydi (Price, 2009: 56).

21 Haziran 2019'da vizyona giren *Toy Story 4* (Cooley, 2019) filmindeki detaylı render ise film daha vizyona girmeden bile önce internette bir çok haber sitelerine haber olmuş ve sosyal medyada paylaşılmıştır (Ro, 2018).



Resim 32 : *Toy Story* (1996) filminden bir sahne



Resim 33 : *Toy Story 4* (2019) filminden bir sahne

Üç boyutlu grafiklerin geldiği bu gerçekçilik seviyesi, fotoğrafın gerçeğin temsili olduğu iddiasını temelinden sarsmaktadır. Gerçekçi fotoğraf manipülasyon teknikleri fotoğrafın gerçeklikle olan ilişkisini seyirci nezdinde uzaklaştırırsa da, fotoğraf, üretilme tekniği itibarıyla şüpheyle de yaklaşılsa gerçeğin bir tür temsili olma özelliğini korumaktaydı. Ama üç boyutlu grafiklerin fotoğraf kalitesinde görüntü üretebiliyor olması, izleyicinin karşısına çıkan görüntünün fotoğraf oluşuyla

tamamen dijital olarak üretilmiş bir grafik oluşu arasındaki farkı farkedememesine yol açarak, fotoğrafın kendisini de, Baudrillard'ın (2016) Lascaux mağarasının replikasının yapılmasıyla orijinalinin de bir simulakruma dönüşmesi şeklinde verdiği örneğe benzer bir şekilde (2016: 24), orijinalsiz bir simulakr haline dönüştürmüştür. Artık görüntüde de gerçekliğin temsilinden bahsetmek artık mümkün değildir. Çünkü “Gerçek ortadan kaybolmuştur” (Baudrillard, 2016: 39).

2.4.4 Artırılmış Gerçeklik ve Sanal Gerçeklik

Sanal gerçeklik teriminin tanımlanması, çağdaş teknolojiye çok daha gerilere dayanmasına rağmen artırılmış gerçeklik uygulamaları görece çok daha yenidir. Türk Dil Kurumu'nun güncel tanımına göre sanal kelimesi, “Gerçekte yeri olmayıp zihinde tasarlanan, mevhum, farazi, tahminî” (<http://sozluk.gov.tr/>, erişim tarihi: 20 Haziran 2019) anlamına gelmekte olan bir sıfat olup, bu tanıma göre “Sanal gerçeklik” mefhumu, “gerçekte yeri olmayıp zihinde tasarlanan gerçeklik” gibi bir anlamı olan, oksimoron bir ifade olarak karşımıza çıkmaktadır. The Virtual Reality Society web sitesinin teknik tanımına göre ise (2017) sanal gerçeklik terimi, insanlar tarafından deneyimlenebilen ve etkileşime girilebilen, dijital olarak üretilmiş üç boyutlu bir ortamı tanımlamak için kullanılır. Sanal gerçeklikle etkileşimde bulunan kişi bir sanal dünyanın bir parçası haline gelmiş gibi hissederek bu ortamdaki nesneleri etkileyebilir veya bazı etkileşimlere girebilir (<https://www.vrs.org.uk/virtual-reality/what-is-virtual-reality.html>, Erişim tarihi: 20 Haziran 2019). Teknik tanımından azade olarak, sanal gerçeklik, gerçekliğin çok inandırıcı bir taklidi olarak tanımlandığında, bu tanım ile görüntü kavramının tanımı arasındaki fark bulanıklaşmaktadır. Modern sanat tarihi anlatısı, sanatı gerçekliğin daha gerçekçi nasıl taklit edilebildiğini bir gelişme olarak sunarak sanat kavramını tarihsel bir çizgiye oturtur. Örneğin, Batı sanatının modern sanat tarihi anlayışına göre hiyerarşik olarak en üst noktalarından birisi sayılan Rönesansta perspektifin keşfi ile gerçeğin taklidine bir adım daha yaklaşılmıştır ve dolayısıyla Rönesans tabloları da sanal gerçekliğin en basit tanımına göre kendi dönemlerinin sanal gerçeklik deneyimleri sayılabilirler. Sinemanın kendisi de, karanlık bir oda içerisinde deneyimlenen dev bir ekrandaki gerçekçi görüntüler oluşu ile bir sanal gerçeklik deneyimidir. Günümüzde ise gerçeğin en gerçekçi taklidi, sanal gerçeklik gözlükleri ve bu gözlüklere eşlik

edebilen bir takım aparatlarla sağlanmakta olduğu için bu terimin en çağdaş ve teknik tanımı yine bu bahsedilen teknoloji ile bağlantılı olarak kullanılmaktadır. Artırılmış gerçeklik ile sanal gerçeklik tanımlarının karıştırılması veya birbirleriyle bağlantılı kullanılmalarının sebebi ise artırılmış gerçekliğin de sanal gerçeklik ile benzer teknolojileri kullanan aparatlar kullanması ile ilişkili görünmektedir.

Artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklikten farklı olarak, gerçekliğin gerçekçi bir kopyasını yapmak ile ilgilenmez, gerçekliğe enformasyon, ses, görüntü ve benzeri verilerle destek sunarak gerçekliği zenginleştirmeyi ve gerçeklik deneyimini artırmayı hedefler. Artırılmış gerçeklik, sanal gerçekliğin aksine tarihte daha önce amaçlanmamış yeni bir deneyimler dünyası yaratmayı amaçlar. Sanal gerçeklik, kendisinden önce gelen illüzyon yaratma ve bu illüzyonu daha da gerçekçi kılma amacının tarihsel çizgideki doğal bir parçası iken, artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik için icat edilmiş teknolojileri kendi lehine kullanarak bu yolda tamamen kendine has yeni bir örgütlenme yaratacak bir sapma olarak kabul edilebilir.

Bu noktada tanım karmaşası yaratmaması için Sanal Gerçeklik (Virtual Reality) ve Artırılmış Gerçeklik (Augmented Reality) tanımları yapılarak ve tezin bundan sonraki bölümlerinde günümüz teknik tanımlarını ifade etmesi açısından Sanal Gerçeklik “VR”, Artırılmış Gerçeklik ise “AR” kısaltmaları ile anılacaktır.

Sanal gerçeklik (VR), gerçek dünyaya benzeyebilen veya tamamen farklı olabilen simüle edilmiş ve kapsayan ortamlarda meydana gelen bir deneyimdir. Sanal gerçekliğin uygulamaları arasında eğlence (örneğin oyun) ve eğitim amaçlı deneyimler (tıbbi veya askeri eğitim) yer alabilir (Wikipedia, Erişim Tarihi 20 Haz. 19, <http://www.wikizero.biz/index.php?q=aHR0cHM6Ly9lbi53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvVmlydHVhbF9yZWFSaXR5>).

Artırılmış gerçeklik (AR), gerçek dünyada bulunan nesnelerin, bazen görsel, işitsel, dokunsal, somatosensör ve koku veren de dahil olmak üzere birden fazla duyuşal modalite boyunca bilgisayar tarafından üretilen algısal bilgilerle geliştirildiği, gerçek dünya ortamının etkileşimli bir deneyimdir. Üst üste binen duyuşal bilgi, yapıcı (yani doğal çevreye katkı sağlayan) veya bozucu (yani doğal çevreyi maskeleyen) olabilir. Bu deneyim, gerçek dünya ile birlikte kapsayıcı bir

bakış açısı olarak algılanacak şekilde fiziksel dünya ile kusursuz bir şekilde iç içe geçmiştir (Wikipedia, Erişim Tarihi 20 Haz. 19, <http://www.wikizero.biz/index.php?q=aHR0cHM6Ly9lb3Jlbi53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvQXVnbWVudGVkX3JlYWxpdHkjY2l0ZV9ub3RILT0xLTM>).

2.4.4.1 Üretim Açısından Sanal ve Artırılmış Gerçeklik

Sanal ve Artırılmış Gerçeklik uygulamaları temelde aynı teknolojiye dayanmaktadır. Bu teknolojiler somatosensör ve jiroskoplar yardımıyla VR ve AR'ların kullanımına imkan veren apparatusların insan bedeninin hareketlerini takip etmesini sağlarlar. Bu, üç boyutlu koordinat sistemine uyumlu insan algısını simüle etmelerini veya bu algıya ekleme yapmalarını sağlamaktadır. Temel olarak gözün hareketine uyum sağlayan bir gözlük kullanan VR ve AR uygulamalarının kullandığı gözlük tipleri amaçlarının farklılığı itibarıyla birbirlerinden farklıdır. VR gözlükleri dışarı kapalı, sadece kendi ekranını gösteren gözlüklerken AR gözlükleri, dışarıyı gösteren ama hem dışarıyı algılayan alıcı hem de kullanıcıya bilgi gösteren verici ekleri olan gözlüklerdir.



Resim 34 : Xiaomi VR headset (Mi VR, <https://www.mi.com/global/mivr1c/>

, Erişim Tarihi: 13 Haziran 2019)



Resim 35 : Google Glass - AR gözlüğü (Glass, <https://www.google.com/glass/start/>, Erişim Tarihi: 13 Haziran 2019)

Resimlerden de görülebileceği gibi, VR teknolojisi dışı kapalı, AR teknolojisi ise dışarı gerçekliğini kapsayan deneyimlerdir.

Sanal veya artırılmış gerçeklik için yapılan üretimin büyük bir kısmı olan üç boyutlu görüntü tasarımı bu tezin bir önceki bölümünde daha detaylı bir şekilde tartışılmıştır. VR ve AR için üretimde sadece üç boyutlu tasarım değil, deneyim tasarımı, arayüz tasarımı ve teknolojinin kendisinin kodlama yoluyla tasarlanan deneyime uyarlanması gibi farklı disiplinler gerektiren dolayısıyla da tek bir kişinin değil bir ekip çalışması gerektiren tasarımlar olduğu gözönünde bulundurulmalıdır.

Bu noktada VR ve AR tasarımlarını üretim açısından incelemek için örneklere başvurmak faydalı olacaktır. Mat Collishaw ilk gösterimi 2017’de Londra Sommerset House’ta yapılmış olan sergisinde VR teknolojisini kullanarak boş beyaz bir odayı 1839 William Henry Fox Talbot tarafından King Edward’s School’da açılmış ilk fotoğraf sergisine dönüştürmüştür (“Eşikler/Thresholds”, 2018). Seyirciler gerçekte beyaz ve boş bir odada dolaşırlarken, sanal gerçeklik gözlüğünden üç boyutlu olarak tasarlanmış sergiyi gezmekte, sokaktan gelen protesto seslerini işitmektedir. Bu sanat eseri sadece Mat Collishaw’un elinden çıkmış değildir, bir prodüksiyon ve ekip işidir. Bu noktada bu sanat eserini, bir yağlıboya tabloda çok, auteur sinemasına benzetebilmek mümkündür. Öte yandan, serginin içerisinde

sergilenenin aslında tarihi başka bir sergi olması, dolayım katmanlarını daha da artırmakta, bu sergiyi bir meta-sergi haline getirmektedir.

Sanal gerçeklik için üretim yapmak, dijital üç boyutlu tasarım yapmayı gerekli kılmaktadır, fakat burada dijital üç boyutlu tasarım geleneksel bir dikdörtgen ekrandan değil, izleyiciyi içerisinde konumlandırarak şekilde sergilenmektedir.

Burada sanat eserinin, görüntünün ve hacmin dijital ortama kopyalanması gündeme gelmektedir. Sanat eserinin kopyalanması veya dijitalize olmasının kökenlerini Mario Carpo, Leon Battista Alberti’de bulmaktadır (Carpo, 2011: 53). Alberti Rönesans’ta harita ve daha sonrasında heykelleri numerik olarak ifade etmenin yolunu icat etmiştir. Alberti, heykellerin ve üç boyutlu nesnelerin kendi geliştirdiği bir sistem kullanarak numerikleşmesini sağlamış ve böylece bir heykelin kopyasının sadece koordinat bilgileri içeren bir metin kullanılarak başka bir lokasyonda tekrar üretilmesini sağlamıştır. Alberti’nin geliştirdiği bu sistem, günümüz üç boyutlu dijital tasarımının, üç boyutlu yazıcıların ve üç boyutlu sanal gerçekliğin çalışma algoritmalarının kökeninde bulunmaktadır.

Sanal gerçeklik medyumunu kullanılarak yapılmış bir eserin sanatçısı, Collishaw gibi, eserdeki görüntülerin modellenmesini bizzat yapmayabilir. Bu durumda, bu eserin sahibi olarak üç boyutlu modelleme ve animasyonu yapan kişilerin değil de Collishaw’un kabul edilmesinin sebebi, aynı sinemada olduğu gibi, fikrin ve uygulama şeklinin yönetilmesinde yatmaktadır.

Artırılmış gerçeklik uygulamaları sanat için kullanılsalar bile en popüler şekilde arayüz tasarımı olarak kullanılmaktadırlar. Google glass, akıllı telefon ve bütün sosyal medya platformları bünyesinde birleştiren kişisel profilinizi kullanarak, bu araçları kullanmanızı sağlayan arayüzleri görme alanına aktarmaktadır. Örneğin telefon çaldığında telefona uzanmak yerine bakışlar kullanılarak telefon cevaplanabilmektedir. Arayüz ve deneyim tasarımı dışında, artırılmış gerçeklik sanat amacıyla da kullanılmaktadır. Örneğin Ivan Toth Depeña’nın 2016 tarihli *Lapse* isimli sanat eseri, Miami şehrinin kamusal alanlarında seçilmiş lokasyonlara yerleştirilen dijital sanat eserlerini akıllı telefonun kamerası aracılığıyla görme olanağı sağlamaktadır. Depeña bu eserleri görmeyi sağlayan uygulamasını

“evredeki gizli sanat eserlerini aıa ıkaran bir byte veya dekodeer” olarak tasvir etmektedir (Kim, 2016).

Tam bu noktada sanatın kkeni olan *ars* ve teknolojinin kkeni olan *tekhne* kelimelerinin e anlamlılıėı ve aslında sanat ve teknolojinin farklı şeyi ifade etmekte olsalar da aynı şey oldukları iddiasını gndeme getirmek doėru olacaktır. *Ars* ve *tekhne*’den bu yana yolları ayrılan sanat ve teknoloji kavramları gnmzde tekrar iie geerek, sınırları muėlaklaşan, neredeyse aynı şey sayılabilecek iki kavrama dnşme eėilimi gstermektedirler.

2.4.2.2 İzleyici aısından AR ve VR

Sanal gereklik ve artırılmış gereklik medyumları, kendisinden nce grnt retilmiş medyumlarla karşılaştırıldığında retici veya grntnn kendisinden ok daha fazla bir şekilde izleyici odaklı medyumlardır. İki boyutlu grntlerde  boyut illzyonu yaratmanın kkeni Antik Roma evlerindeki duvar resimlerinde bulunabilmektedir. Bu resimler, dz duvar zerinde  boyutlu bir uzam algısı yaratarak odanın geniřlemesini saėlamaktadırlar. Bu resimler, dıřarı aılan bir veranda arkasında grnen bir bahe gibi pastoral sahneler iermektedir.



Resim 36: MÖ 1. yüzyıl başlarında, Roma, Farnesina Villası'ndan bir oda. Fresk bütün duvarlarda devamlılık sağlayarak 360 derecelik bir sahne yaratmaktadır. Palazzo Massimo, Roma (Catwright, 2013).

Tezin diğer bölümlerinde tartışıldığı üzere, izleyiciyi merkeze alan illüzyonlar yaratan bir resim anlayışı sanat tarihinde sürekli olmamıştır. Dönemin dini, kültürel veya sosyal inançları gereği perspektif anlayışı her zaman en popüler görüntü üretme tekniği olarak kullanılmamıştır. Rönesans döneminin bireyi merkeze alan aydınlanmacı anlayışı ile perspektif yeniden icat edilmiş ve Antik Roma sanatını kendine örnek alarak başlayan yeni bir sanat dönemi başlamıştır. Rönesans döneminde perspektifin matematiksel olarak formülleştirilmesiyle yaratılan tablolar ve freskler, tuval veya duvar yüzeyini derin bir uzama dönüştüren pencerelere dönüşmüştür.



Resim 37: Andrea Mantegna, 1465-1474, Tavan okülüsü, Camera degli Sposi (Evlilik odası), Mantegna Ducal Sarayı, Mantova, İtalya

Sanayi devrimiyle birlikte gelen mekanikleşme çağında, her şeyde olduğu gibi üç boyut illüzyonunun insan bedeniyle olan ilişkisinin iki göze dayandığı keşfedilmiştir. 1800lerin sonunda icat edilen *stereotoskop*, sanal gerçeklik gözlüğünün ilk atasıdır. Bu gözlüklerde iki gözün arasına konulan bir tabaka ile görüntüler ayrılır ve iki gözün gördüğü iki farklı görüntü beyinde birleştirilerek gözün önünde bir üç boyut illüzyonu sağlanması sağlanır. Günümüz sanal gerçeklik gözlükleri de tam olarak aynı mantığa dayanarak çalışmaktadır.



Resim 38: John P. Soule, (1827-1904) Charles Street Mall, Boston Common, Stereotoskopik görüntü örneği



Resim 39: 3D Roller Coaster 05 VR Videos 3D SBS [Google Cardboard VR Experience] VR Box Virtual Reality Video, Sanal gerçeklik gözlüğüyle izlenmek üzere tasarlanmış Youtube videosundan bir ekran görüntüsü.

Sanal gerçeklik ve benzeri şekilde artırılmış gerçeklik uygulamaları, kendinden önce gelen üç boyut illüzyonu yaratan medyumlara hareket ögesini de eklemişlerdir. Bu izleyicinin konumunun hesaplanmasını sağlayan jiroskoplar kullanarak yapılmaktadır. Dolayısıyla, üç boyutlu görüntü, kafasını çeviren ve konumunu değiştiren izleyici için gerçeklikteki benzer bir referans noktası ile sabit kalmakta ve gerçekliği daha fazla taklit edebilmektedir. Bu noktada Benjamin'in aura kavramındaki buradalık ögesi devreye girmektedir. Görüntülerin şimdi ve burada oluşu, yani zaman ve uzam içerisindeki biricikliğini, görüntüyü sanal bir uzamın içerisine mükemmelen oturtarak ve izleyiciye yapay bir buradalık hissiyatı veren sanal gerçeklik, zaman içerisinde ise asla sabit değildir. Dijital oluşu ile orijinalsız bir kopya oluşu ile, sinemadakine benzer bir şekilde zamanı bükmekte, ama bunu uzamı sabitleyerek yapmaktadır. Bu durumda, auranın kaybı değil, auranın dönüşümünden söz edilebilir. Sanal gerçeklik Benjamin'in makalesinde bir his olarak muğlak bir şekilde tanımladığı aura kavramındaki buradalık hissiyatının pratik olarak deneyimlenmesine imkan sağlamaktadır. Artırılmış gerçeklik medyumunun sanal

gerçeklikten temel farkı olan dış dünya ile olan kopmayan bağ ise, artırılmış gerçekliğin aura kavramının biriciklik özelliğinin pratik olarak deneyimlenmesini sağlamaktadır.

Sinema'nın ilk defa deneyimlendiği, yeni icat edildiği dönemlerde Lumiere kardeşlerin *Bir trenin La Ciotat garına varışı* (1896) filmini ilk defa izleyen kitlenin trenin üzerlerine geldiğini zannedip çılgık atmalarına çok benzer bir şekilde, sanal gerçeklik gözlüğü kullanarak adrenalin içerecek şekilde tasarlanmış bir deneyim yaşayan birisi kendisini yerlere atmakta veya çılgık atmaktadır. Sanal gerçeklik gözlüğü ile karanlık sinema salonu deneyimi izleyiciyi çok benzer bir şekilde dış dünyadan tamamen soyutlayarak kendi medyumunu gerçeklik olarak ortaya koymaktadır. İzleyici tepkilerinin benzerliği de bu gerçeklik kayması yüzünden yaşanmaktadır. Sanal gerçekliğin sinema salonundan farkı ise izleyicinin tamamen yalnız bırakılmasıdır. Sinema salonu izleyicisi kolektif bir deneyim yaşarken sanal gerçeklik izleyicisi bireysel bir deneyim yaşamaktadır.

Artırılmış gerçeklik medyumları ise, sanal gerçekliğin tam zıttı bir şekilde kolektif ve uzama yayılan deneyimler yaşamaya olanak verecek şekilde tasarlanmaktadır. 2016 yılının Temmuz ayında piyasaya sürülmüş ilk dünya çapındaki artırılmış gerçeklik oyunu olan Nintendo Pokemon Go, 19 günde 50 milyon kullanıcıya ulaşarak ve piyasaya sürüldüğü ilk gün dünyadaki en çok indirilen uygulama olma özelliği taşıyarak çok hızlı bir şekilde yaygınlaşmış ve fenomenleşmiştir (Smith, 2019). Dijital gerçeklik kullanıcılarının bilgisayar veya akıllı telefon başındaki hareketsizliğine devrimsel bir şekilde değiştirmiş ve kullanıcıların ellerindeki telefonlarla farklı kamusal mekanlarda toplanmalarını sağlamıştır. Pokemon Go sonrasında benzer oyun mekaniğine sahip çıkan bir çok Artırılmış Gerçeklik oyunu, kullanıcılarının hangi görsellere, reklamlara veya mesajlara maruz kaldığı kadar, nereye gittiklerini de kontrol edecek duruma gelmiştir. Bu da bu oyunların ekonomi politik açıdan incelenmesini elzem kılmaktadır. Bu oyunların kullanıcılarını toplamayı seçtiği noktaların kontrolü tamamen oyunun tasarımcısı şirketlerin ellerindedir ve bu anlamda elde ettikleri kontrol ve bu kontrolün etkileri henüz derinlemesine araştırılmadığı için muğlaktır.

Bu alanda yapılmış arařtırmalar henüz bu oyunların sağladığı mobilite ve bunun sağlığa olan etkileri üzerine yoğunlaşmaktadır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM:

Yapay Zekanın Ürettiği Görüntü

3.1 YAPAY ZEKA

Yapay zekanın icadına kadar geçmiş olan zamanda üretilmiş bütün görüntüler bir bilinç tarafından üretilmiştir. Felsefe Ansiklopedisi tanımına göre bilinç; “İnsanın çevresini ve kendisini anlamasını sağlayan anlıksal süreçlerin toplamı”dır (Hançerlioğlu, 1985). Burada insan vurgusu önemlidir. Çünkü insan dışında hiç bir varlığın bilince sahip olamayacağı ön-kabulü ile bu tanım yapılmaktadır. Bilincin ne olduğuna dair felsefe, psikoloji, dinler ve nörobilim gibi bir çok alan cevap aramış ve aramaya devam etmektedir. Bilince dair genel kanı, bilince sahip olmanın sadece bir akla sahip olmakla değil, bir bedene de sahip olmakla alakası olmasıdır. Bilincin günümüzde kullanımına yakın ilk tanımları erken modernizm döneminde yapılmıştır. “Truva Savaşı döneminde yaşamış insanlar, kendilerini günümüzde tanımladığımız öznenen daha farklı, bireysel özne olarak tanımlamamışlardır” (Van Gulick, 2014). Bilincin ne olduğu, özellikle felsefe alanında tartışılmış bir sorunsaldır. 1640’da Descartes *Felsefenin İlkeleri*’nde düşünce ve bilincin birbirlerine olan bağıni sorgulamıştır. Daha sonrasında *İnsanın Anlama Yetisi Üzerine Bir Deneme*’de John Locke (1688) bilinç ve düşünce ilişkisine duyuların da etkisini rüya örneği vererek eklemiştir. 20 yüzyılın başında Edmund Husserl (1913, 1929), Martin Heidegger (1927), Maurice Merleau-Ponty (1945) bilinç çalışmalarını sosyal, bedensel ve kişilerarası alanlarıyla da bağlantılandırarak çalışmışlardır.

Bu bağlamda, henüz yapay zeka teknolojisinin geldiği noktada yapay zekaların bir bilince sahip olduğunu iddia etmek mümkün değildir. Bunun başlıca sebebi, bilinç denilen olgunun tanımının saf bir zekadan oluşmaması, dışarı dünya ile bu zekanın iletişimini sağlayan duyuları ve bedeni olması ve de özne oluşunun farkındalığına sahip olması gerekliliğidir. Fakat özellikle dijital devrim sonrası teknolojik gelişim hızının logaritmik artışı ile birlikte yapay zekanın da bir bilinç olarak varolacağı bir günün geleceğini kabul etmek gereklidir. Bu tezin yazıldığı zaman dilimi içerisinde yapay zekaların tek aldıkları veri, araştırmacıların almalarına izin verdikleri veri yığınlarıdır. Tezin teknik açıklamalar bölümünde detaylı

açıklandığı üzere, bu veri yığınlarının yapay zekalar tarafından işlenmesi süreci ise insan beyninin, sahip olduğu bedenin duyuları aracılığıyla aldığı veriyi işlemesine benzemektedir. Nörobilimci Anıl Seth *Your Brain Hallucinates Your Conscious Reality* isimli konuşmasında bilincin kontrollü bir halüsinasyon olduğunu açıklamaktadır(Seth, 2017). Beynin dışarı ile direkt bir bağlantısı yoktur. Beyin, bilinç denilen kendi gerçekliğini, dış çevreden ona duyu organları yoluyla taşınan elektrik sinyallerini yorumlayarak oluşturmaktadır.

Algımız ve çevremizi anlama çabamız, beynin bu duyu sinyallerini, o sinyallerin oluşmasına yol açan, dünyayla ilgili önceki beklenti ya da inanışları ile harmanladığı bilinçli varsayım sürecidir. Beyin sesi duymaz veya ışığı görmez. Algımız, etrafımızdakiler hakkında beynin yaptığı en güçlü tahminden ibarettir (Seth, 2017).

Gelinmiş olan teknolojik durumda, yapay zeka ile dışarının duysal bir bağlantısı yoktur. Ama yapay zekanın ona verilmiş olan veriyi anlamlandırması, beynin bilinci oluştururken uyguladığı tahmin sürecine paralel bir süreçtir. Yapay zekalara bağlanmamış olsa da, dışarıyı algılayan duyu organları da yapay olarak icat edilmiş durumdadır. Göz olarak kullanılabilecek kamera, dokunma duyusu yerine geçebilecek çeşitli sensörler, ses algısı için kullanılabilecek ses kayıt cihazları ve bu kaydedilen sesi anlamlandırmaya yarayacak dil algılama ve anlama algoritmaları geliştirilmiş durumdadır. Dışarı duyu organlarına hareket etme ve uzamda varolma yetisi verebilecek robotik bedenler de, özellikle son yıllarda Boston Dynamics şirketinin robotik alanına yaptığı katkılar gözönünde bulundurulursa, geliştirilmeye devam etmektedir. Yapay zeka, şu anda gerçek bir bilince sahip değildir fakat gerçek bir bilince sahip olması için bu bahsedilen teknolojilerin biraz daha geliştirildikten sonra birleştirilmesi yeterli olacaktır. Dolayısıyla, yeni bir özne olan ve tarihte insan dışında ilk defa görüntü üretebilen bu yeni yapının bu tez bağlamında, daha önceki görüntü üretme medyumlarına benzer bir medyum değil, yepyeni varlıksal bir alan açan bir yaratım olması, tamamen yeni bir bölümde incelenmesini gerekli kılmıştır.

3.2 TEKNİK AÇIKLAMALAR

Mirzoeff'e göre görsel kültür tartışmasında medyum, izleyici ve izlenen ilişkisi kadar önemli değildir. Kuramcı bunu şu şekilde ifade eder:

“Görsel kültürün kurucu parçaları, daha sonra, görsel olay olarak adlandırılabilir, izleyici ile izlenen arasındaki etkileşim kadar medyum ile tanımlanmamıştır. Görsel araçlar, medya ve teknoloji ile uğraştığım zaman görsel bir olay yaşıyorum. Görsel olay olarak, görsel işaretin etkileşimi, bu işareti etkinleştiren ve sürdüren teknoloji ve izleyici anlamına gelir” (Mirzoeff, 2013:23).

Bu tezde tartışacağımız görsel üretim medyumları ise, bahsedilen 'görsel olay' deneyimini ve bu deneyimin hem içeriğini hem de seyircisinin konumunu öylesine etkilemektedir ki, bu alanda yeteri kadar yapılmayan türden bir medyum tartışmasını gerekli kılmaktadır.

1940’lerden beri geliştirilmekte olan yapay sinir ağları (Artificial Neural Network – ANNs) 2010’lu yıllardan itibaren görüntü tanıma alanında çok büyük gelişmeler göstermiştir. Yapay sinir ağları, biyolojik sinir ağlarını bilgisayar yazılımlarından oluşan yapay nöronlarla taklit ederek öğrenebilme ve düşünebilme yetisine sahip olan yapay zeka türüdür.

YSA'ları basit bir tanımla tanımlamak zordur. Belki de en yakın açıklama, çok sayıda çoğunlukla paralel bağlı basit aritmetik ünite kullanarak çalışan çoklu giriş ve çoklu çıkışa sahip bir kara kutu ile yapılan bir karşılaştırma olabilir (Zupan, 1994).

Bahsedilen paralel bağlı, aritmetik ünitelere yazılımsal nöron adı verilir. Bu yazılımsal nöronlar aralarında kurdukları iletişimin gücünü veriler üzerinden yaptıkları hesaplamalara dayanarak artırır veya azaltırlar, bu da biyolojik bir beynin çalışma prensibine benzemektedir. ANN’lerin verileri öğrenmesine ‘derin öğrenme’ adı verilmektedir.

Google’ın geliştirdiği Deep Dream (Derin Rüya) yapay sinir ağı, halihazırda kullanıcılara sunulmuş olan uygulamalarda aktif olarak kullanılmaktadır. Google görsellerde, görseli yükleyerek tersten arama yapmak, bu yapay sinir ağlarının Google veri ağlarına yüklenen milyarlarca görselleri analiz ederek öğrenmesinden ve sonra da bu bilgiyi kullanıcıya geri sunması sayesinde gerçekleşmektedir. Google Photos ise, bunu kullanan bir diğer uygulamadır. Google Photos uygulamasına kullanıcının kişisel hesabından yüklediği yüksek çözünürlükteki fotoğrafları, uygulama görüntü tanıma teknolojisini kullanarak sınıflandırmakta, benzer konularda fotoğraflardan kolaj çalışmaları veya videolar üretmekte ve bunları kullanıcıya geri sunmaktadır.

Geliştiriciler yapay sinir ağının öğrenme sürecine vakıf olmak için yapay nöronların işleyişini tersine çevirdiklerinde, sistemin insan beyninin görsel tanıma işleyişine benzer bir şekilde çalıştıklarına işaret eden bazı görüntüler elde ettiler.



Resim 36 : Google Deep Dream'in ürettiği görüntü ve orijinali (Inceptionism: Going deeper into Neural Networks,

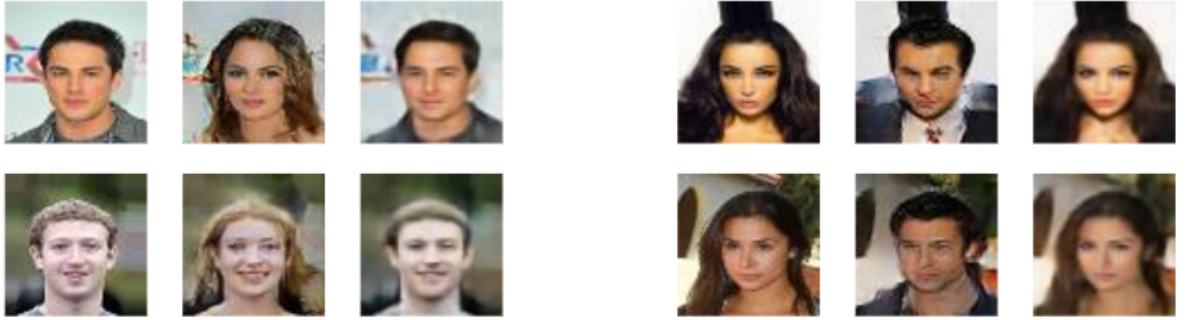
https://photos.google.com/share/AF1QipPX0SCI7OzWilt9LnuQliattX4OUCj_8EP65_cTVn

BmS1jnYgsGQAieQUc1VQWdgQ?key=aVBxWjhwSzg2RjJWLWRuVFBBZEN1d205bUdEMnhB, Eriřim Tarihi: 1 Temmuz 2019)

Yapay sinir ağına ‘orijinalsız’ görüntüler yaratma komutu verildiğinde ise Deep Dream’in insan yüzleri yaratabildiğı gözlemlenmiştir.

Generative Adversarial Network’lerin çalışma mantığı, generator ve discriminator adı verilen iki modülün karşılıklı öğrenmesiyle gerçekleşmektedir. Generator sürekli yeni data üretmeye çalışmakta, discriminator ise, generator tarafından üretilen datanın gerçek olup olmadığına bakmaktadır. Zamanla iki modül de işinde daha iyi oldukça, gerçeğe daha yakın görseller üretilmeye başlanmaktadır.

GAN’lar ile Monet resimleri foto-gerçekçi bir tarza çevrilebilir veya fotoğraflar istenilen ressamın stilinde boyanmış gibi yaratılabilir. Bir videonun ilk karesinden videonun hareketi öngörülebilir, video içerisindeki öğeler input kullanılarak değiştirilebilir. Kaynaktaki örnekte koşan bir atın olduğu video’da at zebrağa dönüřtürölmektedir. GAN’lar ile hiç olmayan yüzler veya objeler yaratılabilmektedir.



Resim 37 : ANN öğrenme süreci

Bu noktada sanat tarihinden medyum ve üretici arasındaki ilişkinin sınırlarının incelendiğı bir örnek vermek gerekirse, performans sanatı ve beden sanatı alanlarına başvurmak gerekecektir. Sanatçının medyumunu bedeni olmaktadır. Sanatçı/üretici ile medyum arasındaki sınırlar incelse de, tam olarak kaybolur diyemeyiz; çünkü sanatçı sadece kendi bedeninden ibaret değildir.

GAN ve ANN'ler ile üretilmiş görüntülerde üretici ile medyum arasındaki sınır tamamen ortadan kalkar. Artık özne yoktur. Üretici ile medyum tamamen aynı şey haline gelmiştir.

İnsan beyni, bazı işlevlerini otomatik olarak yerine getirmektedir. Görmek, işitmek gibi duyular, beyinde öğrenme süreci geçirilmeden çalışırlar. Öğrenme süreci gerektiren şey, beyine iletilen veri akışını anlamlandırmaktır. Görmeyi, aslında, öğreniriz. Görüntüleri kaydeden bir video kamera, aslında görmeyi öğrenmemiş bir beyne benzer. ANN ve GAN'lar ise, insan beyni gibi gördüklerini anlamlandırmayı öğrenir.

Yapay zekâ ile üretilen görüntüler, gerçek anlamda orijinalsızdır. Tam olarak kontrol edilemeyen bir öğrenme süreciyle eğitilen ve düşünmeyi bir algoritmaya dönüştüren bu makinelerin ürettikleri çıktıların kökeni, insan beyninde imge oluşumuna benzer bir şekilde gerçekleşir. Dil de öğrenen bu makineler, insanın dille birlikte gerçekten kopuşu gibi sembolik düzende düşüncelerine yer bulurlar. Bu noktada imge ve dilin ilişkisini ifade eden Kosuth'un "Bir ve üç sandalye" eseri (1965), bu düşünce işleyiş yapısını özetleyen bir eser olarak ele alınabilir.



Resim 38 : Joseph Kosuth, Bir ve Üç Sandalye, 1965, MoMA, New York.

GAN'lar orijinalsız üç boyutlu nesne de üretebilir. Bunları üç boyutlu yazıcılar kullanarak fiziksel hale getirdiğimizde, nesneyi ontolojik olarak kökeninden

daha da koparmış olunuz. Yoktan varolan nesnenin varolması için cihazı fişe takmak dışında bir aracılığımız olmaz. Böylece Mirzoeff'in görsel kültür tartışması bağlamında değersiz bulduğu medyum, sanatçı/üretici haline gelmiş olur.

3.3 YAPAY ZEKA İLE ÜRETİLMİŞ GÖRÜNTÜNÜN ONTOLOJISI

Yapay zeka veya yapay nöral ağların çalışma prensipleri ve neden ve nasıl görüntü ürettikleri irdelendikten sonra bu görüntünün neliğini tartışmak kaçınılmaz olmuştur. Daha önceki medyumların tarihsel kökenleri ile ilişkilerinin tartışılması gibi yapay zekanın da tarihsel kökenleri bu tartışmanın görmezden gelinemez bir parçasıdır. Yapay zekanın tarihsel kökenlerini, kendisinin atası olarak kabul edilebilecek bir medyumda bulmanın mümkün olmamasıyla beraber, bir konsept olarak bilim kurgu janrına başvurmak mümkündür. İnsan zekası ve öznesine paralel fakat ondan farklı bir özne kavramsallaştırması, bilim kurgu janrı içerisinde robot anlatısında bulunabilmektedir.

robot Fr. robot

1. Belirli bir işi yerine getirmek için manyetizma ile kendisine çeşitli işler yaptırılabilen otomatik araç. 2. *mec.* Başkasının buyruğu ile iş yapan, kendi akıl ve iradesini kullanmayan kimse ("TDK Güncel Türkçe Sözlük", 2019).

Robot kelimesinin kökeni, Çekçe’de mecburi hizmet, angarya ve kölelik anlamına gelen *robota* kelimesinden alır. Robot kelimesi ilk defa 1920 tarihli ‘rossum’un Evrensel Robotları’ isimli oyunda Çekoslovak yazar Karel Capek tarafından kullanılmıştır. Kendi kendine işleyen makine manasındaki ‘automaton’un tarihçesi bilinen tarihin sınırlarını zorlar. Bunun da ötesinde bu fikir, insanlığın kolektif bilincinde daima varolduğu içindir ki birbirinden habersiz kadim toplumların efsanelerinde yer alır (Batukan, 2017: 15).

Sanayi devrimi sonrası hayal edilen bilim-kurgu hikâyelerine ve daha da yeni olarak çağdaş teknolojilerle ancak mümkün kılınan bir kavram gibi görünen ‘robot’ veya ‘otomat’, aslında tarihte emek ve mimesis kavramlarıyla bağlantılı olarak hep varolagelmiş görünmektedir.

Aristoteles’e göre mimesis, sanatın özünü oluşturmaktadır ve mimesis’i insana özgü bir içgüdü olarak tanımlar düşünür: “Birincisi taklit isteğidir ki bu insanda doğuştan vardır. İnsanlar diğer canlılardan taklit yetenekleri sayesinde ayrılırlar ve ilk bilgilerini de buna borçludurlar. İkincisi ise taklit ürünlerinden hoşlanmadır” (Aristoteles, 2017:39)

Bu taklit ihtiyacı, dinsel anlatılarda tanrısal gözden tekrar edilir. Mitolojilerde tanrı veya tanrıların insanı “kendi suretinde yaratması”, insanın kendi suretini taklit yoluyla yaratma ihtiyacının ve pratiğinin sembolize edilmiş hali olarak karşımıza çıkar. Yani insan, kendi kökeninin de tanrısal bir mimesis’e dayandığını varsayar.

Fotoğrafın icat edildiği on dokuzuncu yüzyılda yeni yapılanmaya başlanan tartışmalar hakkında Benjamin ‘...şovenist eğilimli küçük bir yayın olan Leipzig’deki City Adviser’den şu şekilde aktarır’:

Uçuşan yansımaları bir yerde sabitlemeye kalkmak, Almanların eksiksiz araştırmalarının ortaya koymuş bulunduğu gibi, yalnızca imkansız bir girişim olmakla kalmaz, aynı zamanda böyle bir şeyi aklından geçirip dilemek bile dinimize küfür sayılır. İnsan Tanrı’nın suretinde yaratılmıştır ve Tanrı’nın sureti de insan icadı olan hiçbir makineyle yakalanamaz (Benjamin, 2012: 6).

Platon, dünyayı asıl ve duyusal dünya olarak ikiye ayırmaktadır. Onun bu ayrımında, asıl dünyadan kastı idealar alemiyken, duyusal dünya ise, idealar aleminin sadece bir yansıması, bir taklididir. Duyusal dünyanın yansıması olan sanat eseri, sonuç itibarıyla taklidin taklidi olacaktır. Yani sanat, duyular dünyasındaki nesnelerin birer kopyası olup, mimesisten başka bir şey değildir. Bu eksende sanatçı ise, duyular dünyasındaki yüzeysel gerçekliği yansıtmaya çalışarak, hakikatten gittikçe uzaklaşır.

Bu durumda, yapay zeka neyin taklididir? Yapay zekanın duyusal dünyanın bir yansıması olduğunu, dolayısıyla bir sanat eseri gibi, mimesisin mimesisi olduğunu söylemek mümkün değildir. Yapay zeka da, duyusal dünya gibi, hatta duyusal dünyadan daha iyi bir idealar aleminin mimesisidir. Ama bu mimesis, yine insan dolayımından geçer. Yani yapay zeka aynı anda insan yapımı bir sanat eseri gibi mimesisin mimesisi, hem de duyular dünyasının değil, idealar dünyasının mimesisidir. Bu durumda, yapay zekanın ürettiği veya yapay zekaya ürettirilen görüntülerin ontolojik olarak insan dolayımını es geçen ve idealar dünyası ile direkt bağlantısı olan bir statüsü olduğu söylenebilmektedir.

Maurice Merlau Ponty’nin Cezanne ve resmetme üzerine yaptığı ünlü çözümleme “Göz ve Tin”de (2016) insan arzusunun görme eylemi ile dünyaya açıldığı belirtilir.

“...Nitelik, ışık, renk, derinlik – ki orada, önümüzdedirler- ancak vücudumuzda bir yankı uyandırdıkları için, vücudumuz onlara kabul verdiği için oradadırlar” (Ponty, 2016: 36). Vücudu olmayan, ama düşünebilen yapay zeka veya yapay nöral ağların saf bir Tin’den oluştukları iddia edilebilir. Bu saf Tin’den oluşmuş varlıklar, görüntü üretmektedirler, fakat bizim görmemize benzer bir görme edimine sahip değildirler. Ponty’nin tabiriyle vücudumuzda bir yankı uyandıran, vücudumuzun kabul verdiği imgenin karşılığı yapay zekalarda, onları oluşturan kod dizisine yüklenen veri bankalarıdır. Dolayısıyla, yapay zekanın olmayan ‘vücudunun’ kabul verdiği şeye yapay zekanın vücudu değil, o veri bankalarını o kodlara ‘okutan’lar karar verir. Yani insan varlığında ilkel, doğal ve anlık gelişen bir sürecin kendisi yapay, teknolojiye bağlı ve zamansal olarak uzun hale gelmektedir. Yapay zekada yapay olan şey, sadece yapay zekayı oluşturan kodlar veya o kodların çevrilmesini (translate) sağlayan arayüz değil, o kodların ‘algı’yı oluşturma sürecidir. “Ancak en önemli neden, fotoğrafın, dışsal nesneler dünyasıyla doğrudan ve fiziksel olarak yönlendirilen bir ilişkisinin olmasıdır” (Price, 2004: 14).

Yapay nöral ağlarla üretilmiş görüntülerin dışsal nesneler dünyasıyla ilişkisi, fotoğraftaki gibi fiziksel, fakat resimdeki gibi dolayımıdır. Fakat bu dolayım ressam üzerinden değil, fotoğraf makinesi gibi, fakat tekil olmayan bir aparatlar serisi ve özne üzerinden gerçekleşir. Burada aparatlar serisinden kastedilen, yapay nöral ağları oluşturan kodlar, bu kodları imgelere dönüştüren ve başka kodlarla yazılmış arayüzler, bu arayüzlerin görünmesini ve işlenmesini sağlayan ekran ve işlemci gibi fiziksel makineler; öznenin kastedilen de bu kodları yazan, arayüzleri ve bilgisayarları kullanan yazılımcılardır.

Tezimizde daha önce tarihsel kullanımlarına göre sıraya sokularak incelenmiş imge çeşitlerinin aksine yapay zeka ve yapay zeka tarafından üretilmiş görüntülerin bir alt bölüm olarak değil, ana bölüm olarak incelenmesinin sebebi tam da bu iç içe geçmişliktir. Tezin strüktürünün sırtını yasladığı üretim-izleyici ve görüntünün kendisi sacayağı, yapay zeka ile üretilmiş görüntü açısından geçersiz olmaktadır. Daha önce imgeler açısından incelediğimiz üretim biçimlerinde her zaman insan, özne olarak varlığını korumakta, fakat yapay zeka ile üretilmiş görüntüde insan da kod gibi, kodun yazıldığı klavye gibi veya üretilen görüntünün izlendiği ekran gibi

bir apparatus olmanın ötesine geçememektedir. İnsan özne niteliğini imgenin tarihinde ilk defa yitirmiştir. Resimde, fotoğrafta ve hatta dijital olarak üretilmiş görüntüde üretici, mutlak olarak insandır. Araya giren ve özne dolayımı olarak tartıştığımız mefhumu mümkün kılan şey, resimde fırça ve boya, fotoğrafta fotoğraf makinesi, dijital olarak üretilmiş görüntüde bilgisayar yoluyla kullanılan dijital görüntü üretme arayüzleri olarak bu görüntülerin ontolojik statülerini birbirinden farklı kılarsa da, temel olarak bu saydığımız ‘araç’ların tamamı, bu üretilen görüntüler ve bu görüntülerin üreticisi olan insanlar arasında bir medyum olmaktan daha fazlası değildir. Yapay zekaların ürettiği görüntüde ise insanın, yapay zekanın görüntü üretmesini mümkün kılan nöral ağları oluşturan kodun yazılmasından sorumlu olmak ve yapay zekaya ‘öğren ve yarat’ komutlarını vermek dışında bir rolü bulunmamaktadır. Öte yandan yapay zeka, öğrenme ve görüntü üretme döngüsüne kendi iradesiyle girmemektedir. Bu süreç, başlatıldıktan sonra doğadaki evrim kurallarıyla benzer bir şekilde bir akışa girmekte ve bu akış içerisinde bir takım görüntüler üretmektedir.

Bergson *Yaratıcı Tekamül*’de (1947) hayat, bilinç, bellek ve zamanı evrim ile ilişkilendirerek tartışır. Bu ilişkilendirmenin kökeninde Bergson’un, Darwin’in evrim hakkındaki fikirlerinden etkilenmesinin izleri rahatlıkla görülebilir. Darwin’in biyoloji özelinde gözlemlerle vardığı sonuçlar, varlık ve zaman ilişkisinin açıklanmasında yol gösterici olmuştur. Bergson’a göre hayat, sürekli önüne çıkan engeli, yani maddeyi aşmak için kendini zorlamaktadır. Hayatın temel eğilimlerinden birisi, maddeye etki etmektir ve varlık bu ilişkinin sonucuna göre ortaya çıkmaktadır. *Bergson’a göre hayat hamlesi, bir yaratma isteğidir. O hayatı istencin kendisi olarak değerlendirir* (Arnaud, 2007: 100).

Yalnız bu hamle mutlak olarak yaratamaz, çünkü daima madde ile yani kendi hareketinin zıttı olan zorunlu bir hareketle karşılaşır. Fakat kendisini de böylelikle bulur. Bununla maddeye mümkün olduğu kadar çok özgürlük sokmaya bakar. Buradaki fikirlerden hareketle maddenin hayata daha baskın ve ondan daha güçlü olduğu anlayışı çıkarılabilir. Çünkü hayat madde engeline takılmaktadır, demek ki madde daha etkin bir konumdadır. Hayat kendini bir anlamda madde ile bulurken, nasıl olur da maddeyi aşabilecektir? Eğer hayat kendisini istediği gibi, özü gereğince

ortaya koyamıyorsa, o zaman tam anlamı ile kendisinin de ne olduğu belli olmadığı için etkin bir varlık alanı da değildir. Zira hayat kendini hem başka bir varlıksal yapı ile bulur hem de sonra kendisinin temel özelliği olan özgürlüğü maddeye sokmak suretiyle kendi bünyesine almaya çalıştığı gibi bir sonuca da varılabilir. Buradaki sorunlu durumun açıklığa kavuşabilmesi için maddenin neliğinin, yani kaynağının ve özünün ne olduğunun açıklanması önem kazanmaktadır. Bergson’a göre maddenin kaynağı bellektir, çünkü ona göre madde bellekten türer. Buradan çıkan sonuç itibariyle maddenin hayata önceliği olması gibi bir durum pek mümkün görünmemektedir; çünkü bellek, süre ile özdeşdir. Ayrıca Bergson maddeyi süre ile ilişkilendirerek açıklamaktadır. Şöyle ki, ‘‘madde sürenin en gevşek, en seyrek halidir. Başka bir ifade ile madde azaltılmış bir hayattır’’ (Bergson, 1986: 324.).

Hayat için ilk önce aşılması gereken ham madde direnci, öncelikle bir yere kadar fizik ve kimyasal kuvvetlerle uyumlu olmakla mümkün olmuştur. O zaman hayat önce kendi engelini yaratıp daha sonra da onu aşmaya çalışır. Yaratıcı hamle hep zıttı olan bir hareketle karşılaşmakta, ama bir nedenle bunu da kendi yaratmaktadır (Bergson, 1986: 312).

Bu noktada yapay zekayı oluşturan yapay nöral ağların öğrenme ve üretme süreçlerini incelemek gerekmektedir.

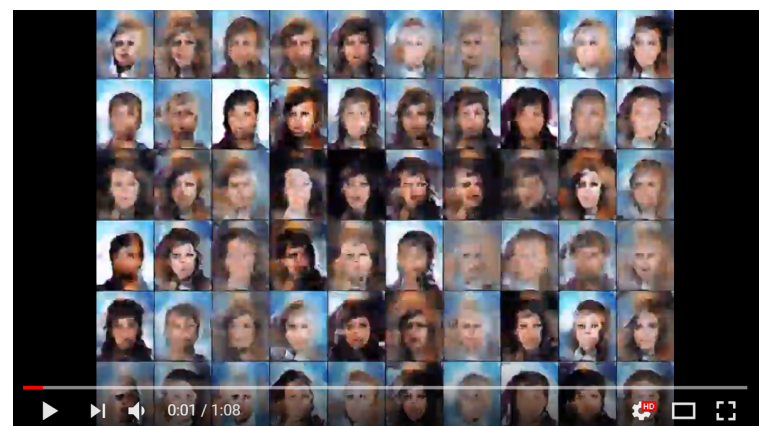
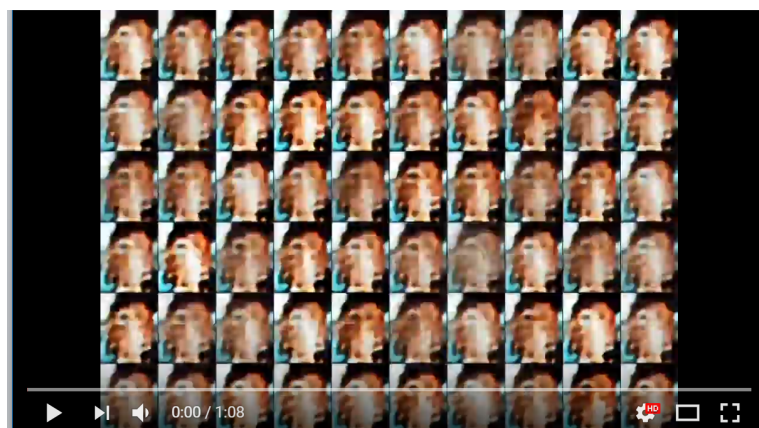
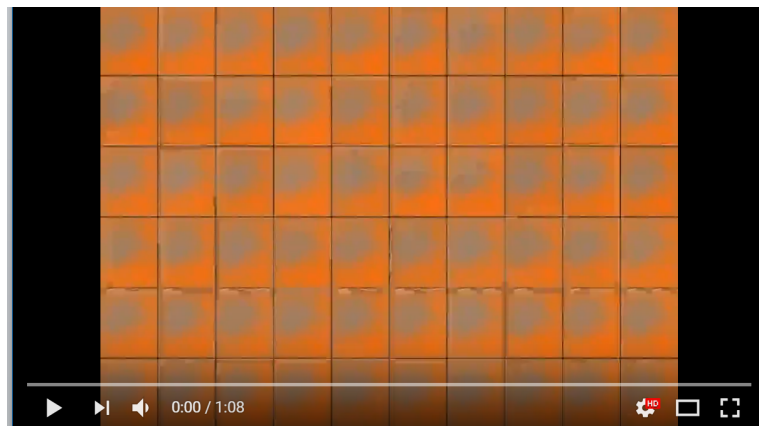
Templeton’un 2017 tarihli *Artificial Intelligence Can Create Faces Never Before Seen* makalesinde zikredildiğine göre derin öğrenme yaklaşımı, A.I.’nin yeteneklerini zaman içinde iyileştirmek için ‘‘üretici rakip ağlar’’ı (GAN’lar) kullanır. GAN’lar, birbirine karşıt olarak çalışan sinir ağlarıdır; Bir GAN (üretken parça), sıfırdan bir resim çizer ve diğer GAN (tanıyıcı parça) bu resmin gerçek bir resim mi yoksa yapay zeka tarafından üretilmiş bir resim mi olduğunu ayırt etmeye çalışır. Bu karşılıklı süreç içerisinde iki taraf da birbirini kandırmaya çalışırken birbirlerinin gelişimlerine yol açacaklardır. Üretici GAN git gide daha gerçekçi resimler üretmeye, Tanıyıcı GAN ise gerçek resimleri üretilmiş resimlerden daha iyi tanımaya başlayacaktır. Yani iki karşıt GAN birbirlerinin evrimlerine yol açacaklardır (Templeton, 2017).

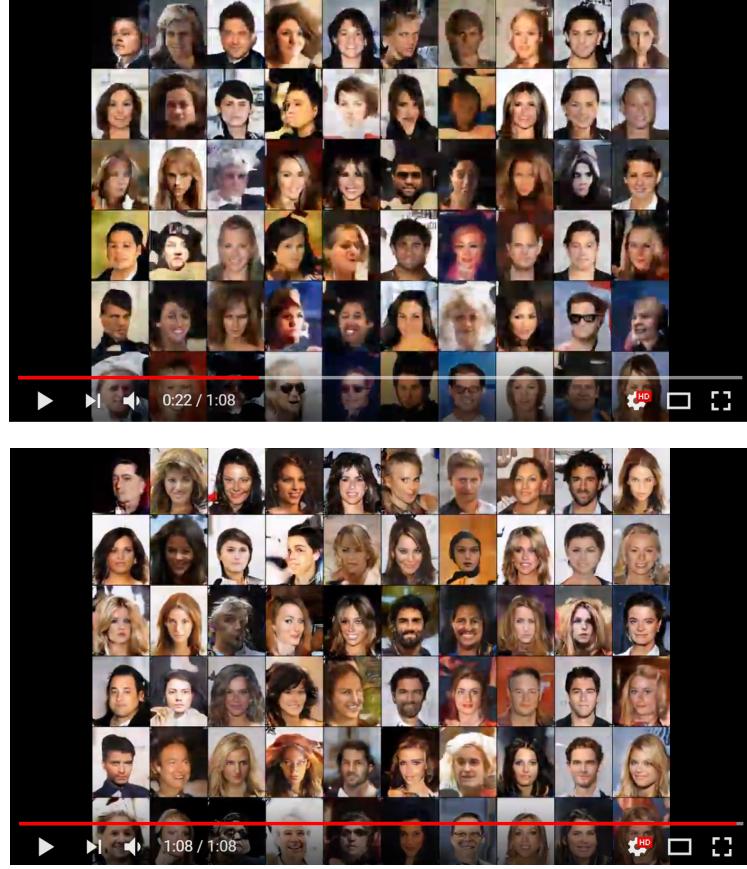
Bu süreç Bergson’un tarif ettiği hayat hamlesi anlayışı çerçevesinde hayat, bellek ve madde ilişkisine çok benzemektedir. Üretici yapay sinir ağı sürekli üretmeye çalışmakta, fakat hayatın karşısında maddeyi bulması gibi tanıyıcı yapay

sinir ağı ile kendisinin zıttı olan bir dirençle karşılaşmaktadır. Bu direnç sayesinde yapmaya çalıştığı (referans makalede bu yapılmaya çalışılan şey gerçekçi bir insan yüzü oluşturmaktır) şeyde gitgide daha iyi olmaktadır. Tam olarak burada Bergson'un tarif ettiği zaman ve bellek olgusunun somut bir haline şahit oluruz. İki zıt GAN'ın yapmaya çalıştığı şey, tamamen zamana bağlıdır. Zaman ve öğrenme yetenekleri sayesinde sahip oldukları bellek, sonunda üretilen görselin temelidir. Zaman ve bellek olmadan nöral ağlar ve yapay zekanın 'zeka'sı yoktur. Zamanın maddenin öncülü olması, bu süreçte somut olarak berraklaşır.

GAN'larda zaman çizgisel değil döngüseldir. Bu döngüselliği GAN kodlarının açılımında görebiliriz.

1,5 gün sürmüş bir GAN 'eğitimi'nin evrimi görüntülerden incelenebilir.





Resim 39 : GAN Öğrenme süreci videolarından alınmış ekran görüntüleri

Bergson’a göre Fizik düzen, otomat ve mekanik bir düzen olduğu halde; hayati düzen, belki iradi değil, ama istenmiş, bir anda olmuş bitmiş bir şey değil, durmadan olan ve oluşmakta olan bir şeydir (Gündoğan, 2010: 29). Çünkü Bergson’da her şey, hayat ve harekettir ve madde, “azaltılmış bir hayat”, hayatı alçaltan, onu aşağıya çeken bir şey olarak ortaya çıkar (Gündoğan, 2010: 64).

Yapay zekada madde yoktur. Tezin bu bölümünde incelediğimiz görüntüler, yapay zekanın işleyişini anlamak açısından, bir amaca yönelik üretilmiştir, yapay zekaya içkin üretimler değildir. Yani, yapay zeka, aslında görüntü üretmek için varolmamaktadır. Yapay zeka ‘iradi değil, ama istenmiş, bir anda olmuş bitmiş (icat edilmiş/kodlanmış/yaratılmış) bir şey değil, durmadan olan ve oluşmakta olan bir şeydir. Yapay zeka harekettir. Yazılımcıların yapay zekaya ürettirdikleri görüntüler, madde gibi, azaltılmış bir yapay zeka gibi, onu aşağıya çeken bir şey olarak ortaya çıkar.

Bütün bu üretimler yapay zekanın çalışma mantığını insanların anlayabilmesi için yapılan çalışmalara dayanmaktadır. Temel olarak yapay zekaların çalışma mantığını, bu yapay zekaları mümkün kılan kodları yazan yazılımcılar bile takip edememektedir. Örneğin Facebook şirketinin yaptığı bir deneyde, birbirleriyle İngilizce olarak sohbet etmeye başlatılan, Bob ve Alice adı verilen iki yapay zeka, bir süre sonra anlaşılabilir İngilizce dilinden sapmış, dil parçacıklarını kavramları kodlamak için kullanarak kendilerine özgü, deneyi gözlemleyenler açısından anlaşılması mümkün olmayan bir dil yaratmışlardır.

IBM yapay zeka geliştirici araştırma ekibinin başında olan Dr. Banavar, yapay zekanın hızla ilerlemesinin, onu anlaşılabilir kıldığını açıklamaktadır. “Yapay zekayı çalıştıran dahili sistemlerin ürettiği çıktıları nasıl başardıklarını açıklamamız mümkün değildir” (<https://www.fastcompany.com/3064368/we-dont-always-know-what-ai-is-thinking-and-that-can-be-scary>, 9 Mayıs 2019) demektedir.

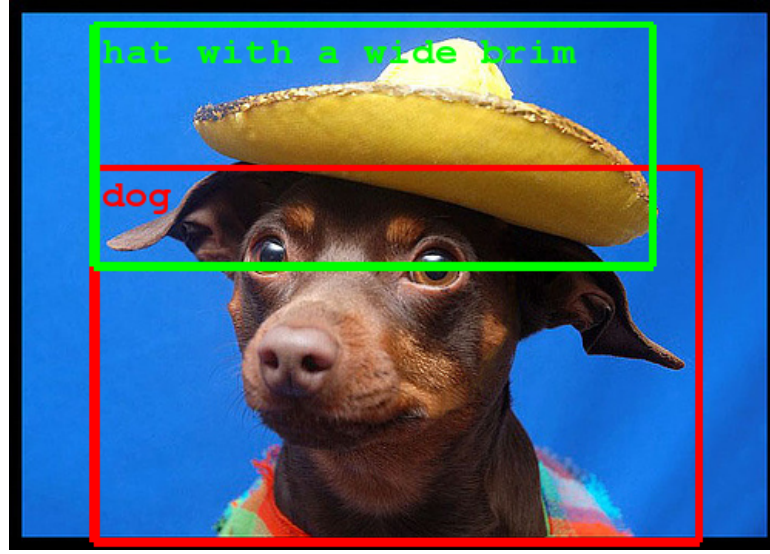
Zaman ile imaj arasındaki ilişkinin, metafizik geleneğin duyularüstü dünyaya attığı ayrıcalığın eleştirisine dayalı olan bu yeni kavranışı, bir süre bilinci ve düşüncesine (kronolojik olmayan zamansallık) götürür; bu deneyimden itibaren, özelliğin bütün semiyotikleri (algı, imaj, zihinsel emek v.s.), beden ve zihin arasındaki ayrımın ötesinde, zamanın sentezleri olarak tanımlanacaktır (Lazzarato, 2016: 9) Tezin bu noktasına kadar teorik olarak tartışılmış bu durumun görüntü üreten yapay zeka örnekleri üzerinden daha derinlemesine tartışılması daha doğru olacaktır.

3.4 ÖRNEKLER

3.4.1 Deep Dream

En başta Inception ismiyle anılan Deep Dream yazılımı Alexander Mordvintsev, Christopher Olah ve Mike Tyka tarafından 2014-2015 yıllarında üretilmiş ve hala geliştirilmeye devam etmektedir (Mordvintsev, Olah, & Tyka, 2015). Bu yazılımın üretilme amacı, *The ImageNet large-scale visual recognition challenge* (ILSVRC) yani ImageNet büyük ölçekli görsel tanıma mücadelesine katılmış ve başarılı olmuş GoogLeNet takımının görüntü tanıma ve sınıflandırma

alanında ürettiği yapay nöral ağların çalışması, fakat neden çalıştığı veya neden çalışmadığına dair, yani yapay nöral ağların birbiriyle sürekli iletişim kuran katmanlı yapısının içerisinde tam olarak nasıl bir süreç işlediğinin bilinmemesidir. Deep Dream yazılımının amacı bu katmanlı yapıda yapay nöral ağ modellerinin gördüğünü ve nasıl çalıştığını görmek olmuştur.

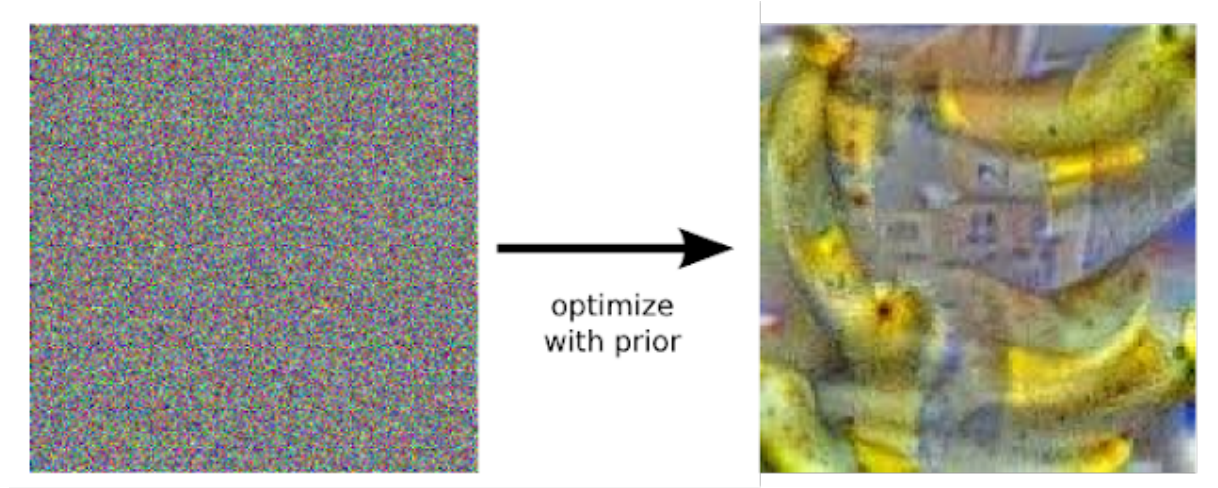


Resim 40 : GoogLeNet takımının ürettiği yapay nöral ağların görüntü tanıma ve sınıflandırma görseli. Yazılar: üstte, “Geniş kenarlıklı şapka” altta, “köpek” (Szegedy, 2014)

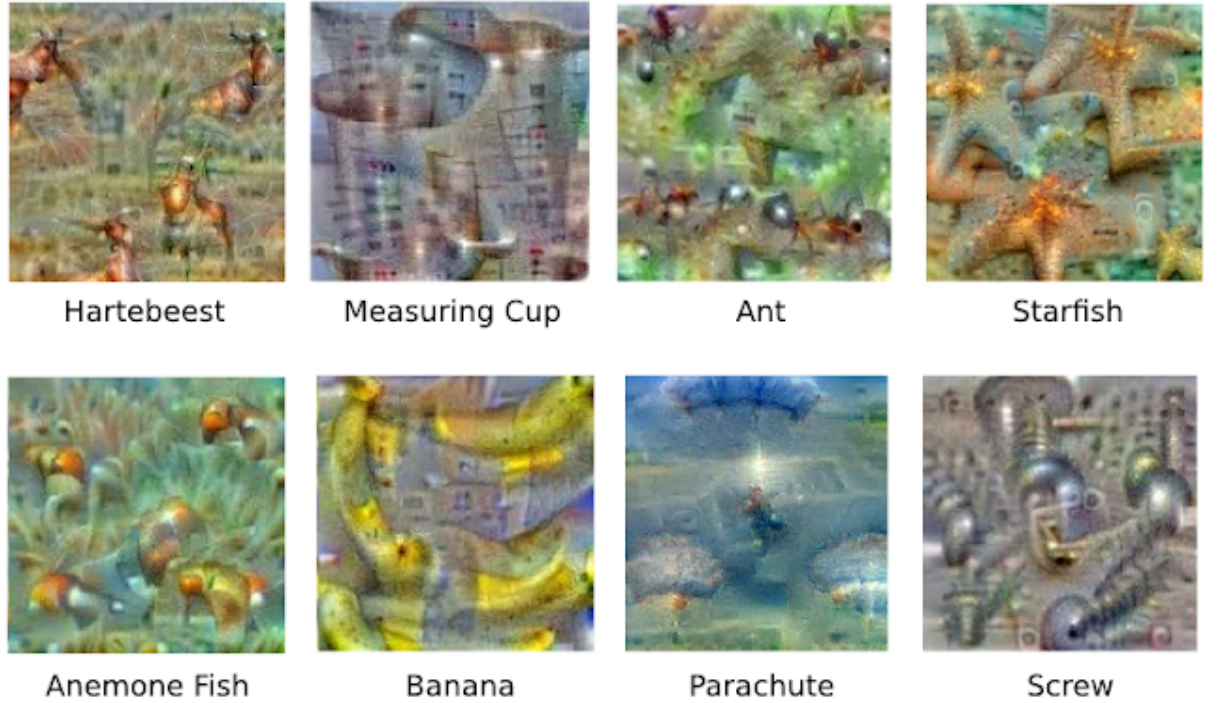
Bu yazılımlar görüntüde ne olduğunu yazı olarak tanımlamaktadırlar. Yapay bir sinir ağı milyonlarca görüntü ile eğitilmiş ve ağ parametreleri sınıflandırmalara göre kademeli olarak ayarlanmıştır. Ağ tipik olarak istiflenmiş 10 ila 30 yapay nörondan oluşmaktadır. Bu eğitim sırasında her bir görüntü giriş katmanına verilir, ve katmanlar arası elden ele bir sonrakine iletilen görüntü çıkış katmanına ulaşır ve ağın yanıtı bu çıkış katmanından gelmektedir. Yapay nöral ağların çalışma prensibinin anlaşılmadığı nokta işte bu bahsedilen katmanlarda ne olduğunun tam olarak anlaşılamamasıdır, çünkü yanıt sadece çıkış katmanından alınmaktadır. Yani şapkalı bir köpek resmi giriş katmanından verilmekte ve çıkış katmanından metin ve kutucuk olarak işaretlenmiş betimleme yanıtı gelir.

Mordvinsteve, Olah ve Tyka’nın makalesinde bu katmanlarda nelerin olduğunu anlamanın ve görselleştirmenin yolunun ağı tersine çevirmek olduğu belirtilmektedir. Yani, içeriği sadece karıncalanma (noise) olan bir görüntü ağı verilir ve ne tür bir görüntünün “Muz” tanımlaması sonucunu vereceği sorulur. Bu deneyin

sonucunda ortaya görüntü tanımlamak ve sınıflandırmak üzere tasarlanmış ve eğitilmiş nöral ağların tersine çevrildiğinde, bu amaçla tasarlanmamalarına rağmen görüntü üretme kapasitelerinin olduğu ortaya çıkmıştır.



Resim 41 : Karıncalı görüntü verilerinden Muz sonucunu elde etmesi istenen ve tersten çalıştırılan görüntü tanıma ve sınıflandırma yapay nöral ağının verdiği sonuç (Mordvintsev, Olah, & Tyka, 2015).



Resim 42 : Deneyden diğer örnekler, üst sıra soldan sağa: İnek antilobu, ölçme bardağı, karınca, deniz yıldızı. Alt sıra soldan sağa: anemon, muz, paraşüt, vida



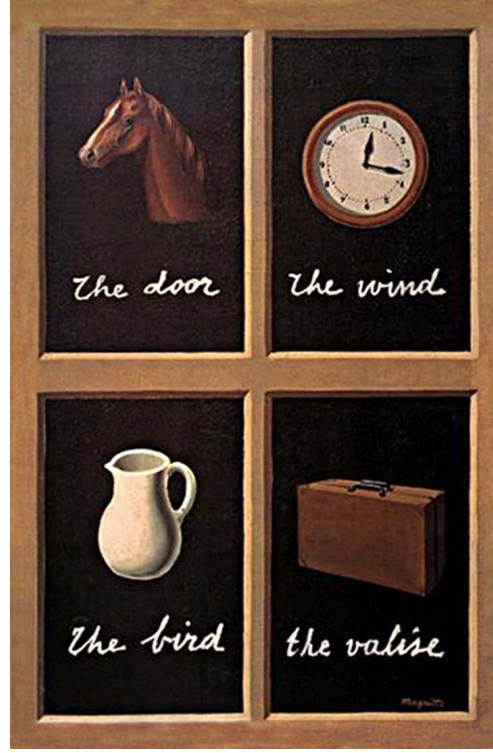
Resim 43 : Dambıl kelime girdisinden alınan sonuç ve kademeleri

Bu deney, kendi nöral ağlarını kullanarak kelimeler ve görüntüler arasında bağ kurmaya çalışan makinenin düşünce sürecini görselleştirmektedir. Dambıl örneğinde, kendisine eğitim için verilen görüntü yığınlarının dambıl içeren çoğunluğunda dambılı tutan bir kol da bulunduğu için makinenin tek başına dambıl görselleştirmesi yaparken hatalı sonuçlar ürettiği gözlemlenmektedir.

Berger'in Görme Biçimleri (2004), şu sözlerle açılır:

Görme konuşmadan önce gelmiştir. Çocuk konuşmaya başlamadan önce görüp tanımayı öğrenir. Ne var ki başka bir anlamda da görme sözcüklerden önce gelmiştir. Bizi çevreleyen dünyada kendi yerimizi görerek buluruz. Bu dünyayı sözcüklerle anlatırız ama sözcükler dünyayla çevrelenmiş olmamızı hiçbir zaman değiştiremez (2004, s.1)

Bu alıntıyı Deep Dream yazılımına uyarlayacak olursak, Deep Dream yazılımı için de görme sözcüklerden önce gelmektedir. Fakat yapay nöral ağların dış dünyayı görecektir gözleri ve bu gözlere sahip bir bedenleri yoktur. Sadece bir tür akıldan oluşan yapay nöral ağın tek *gördüğü* şey, araştırmacının ona verdiği yığınlar halinde görüntüler olmuştur. Daha sonra bu görüntüleri sözcüklere bağlayarak bir anlam çıkarmayı amaçlamaktadır. Yapay nöral ağ, onu çevreleyen dünyada kendi yerini görerek bulmamaktadır, kendini çevreleyen dünyanın farkında değildir. Ama görüntü ve sözcükleri ilişkilendirme sürecini görselleştirmektedir ve bu insanın görüntüler ve dil arasında bağlantı kurma sürecine son derece benzemektedir. Dahası deneyin sonuçlarından birisini göstermekte olan Resim 42 ile Görme Biçimleri kitabının kapağında da bulunan Rene Magritte'in *Düşlerin Anahtarı* (1936) tablosu arasında tekinsiz bir benzerlik bulunmaktadır.



Resim 44 : Rene Magritte'in Düşlerin Anahtarı (1936)

Sözcüklerle görüntüler arasında mutlak olmayan, insanlar tarafından inşa edilmiş bir ilişki bulunmaktadır. Magritte tablosunda bu ilişkiye işaret ederken, Deep Dream deneylerinde kelimelerle, o kelimelere benzer olan nesneleri üretme çabası ve bu çabada bazen başarısız olması, yine bu ilişkinin yapaylığına işaret etmektedir.

Deep Dream deneylerinde tek yapılan deney, karıncalı görüntü verip daha sonra bir sözcüğü betimlemek olmamıştır. Deep Dream ağına bir görüntü vererek bu görüntüde yorumladığı şeyi abartması komutu verilerek her nöral katmanda neyi ne biçimde abarttığını görmek de nöral ağların nasıl çalıştığını anlamak için başka bir yol olarak kullanılmıştır. İlk katmanlarda resimdeki figürlerin köşeleri ve resmin geometrisindeki akışlar tespit edilirken, daha ilerideki katmanlarda, Deep Dream'in eğitilmiş olduğu veriler üzerinden resmi tekrar yorumladığı gözlemlenmiştir. Bu durum, bulutlara bakıp onları şekillere benzeterek hayal kuran bir insanın düşünce yapısına benzemektedir.

Başka bir deney de, karıncalı görüntü verilerek Deep Dream'in bu görüntüyü yorumlamasını sağlamak ve verdiği cevap görüntüyü tekrar tekrar sistemden

geçirerek Deep Dream'in ismini de veren Yapay Nöral Ağların gördüğü *rüyaları* gözlemlemek olmuştur.



Resim 45 : Sinir ağı “rüyaları” - MIT Computer Science ve AI Laboratory tarafından eğitilmiş bir ağ kullanılarak tamamen rastgele gürültülerden üretilmiştir (Mordvintsev, Olah, & Tyka, 2015).

Bir emir almadan, sadece sistemin kendi kendine çalışmasına izin verildiğinde üretilmiş bu imajların sanat olarak tanımlanmasının mümkün olup olmadığı cevapsız bir sorudur. Fakat bu görüntülerinin ontolojik statüsünün insan elinden çıkma bir yağlıboya tablonun ontolojik statüsüne çok yakın olduğu iddia edilebilir. Benjamin'in aura olarak kavramsallaştırdığı görüntülerin değerine dair yaptığı çıkarsaması, görüntünün tarihselliği içerisinde tekrar ve tekrar kaybolup kendisini yeniden vareden bir kavramdır. Fakat aura kavramının en önemli özelliği biriciklik ve buradaklık ile kastedilen, sanat eserinin zaman ve uzam ile olan ilişkisidir. İnsan da zaman ve uzamda varolan bir varlıktır. Fakat ne zaman, ne de uzam, yapay zekaya içkin kavramlar değildir. Yapay zeka araştırmacıları, yapay zekayı gözlemlerlerken kendileri zaman ve uzam içerisinde bulundukları için onun üretimlerini zaman ve uzamda varolacak bir hale sokmak için deneyler yapmaktadırlar. Fakat yapay zeka açısından düşünüldüğünde bu imajlar, onun içerisinde zamansız bir şekilde hep bulunmaktadır, sadece araştırmacıların besledikleri verilerle bu imajların bir kısmını görünür kılarlar. Yapay zeka, içerisinde bulunduğu bilgisayarlarla uzamda bulunmaktadırlar, ama bir ağ oldukları için,

bilgisayarlar arası kolaylıkla yer değiştirebilirler; bu da demek olur ki, uzamda bulunmalarına rağmen uzama bağımlı varlıklar değildir. Dolayısıyla görüntünün zaman ve uzamla ilişkisini merkeze koyan aura kavramı, bu görüntüler için geçersiz olmakta, bu görüntüler için yeni bir kavramsallaştırma gerekmektedir. Bu kavramsallaştırmayı post-aura olarak adlandırmak mümkündür.

3.4.2 The Next Rembrandt ve Obvious Kolektifi

The Next Rembrandt (Sonraki Rembrandt) projesi ING Bankası ve Microsoft'un ortak sponsorluğunda 2016 yılında gerçekleştirilmiş bir projedir. Bu projenin iddiası, sanatçı yerine veri'nin, medyum olarak da teknolojinin kullanıldığı; tamamen orijinal bir Rembrandt tablosu üretmiş olmasıdır.

Obvious isimli sanat girişimi ise sanatçı ve yapay zeka uzmanlarından oluşan üç kişilik bir gruptan müteşekkildir.

Obvious, Yapay Zeka ve Makine Öğrenimi'nin artmasıyla ilgili sorulara ilişkin ortak bir hassasiyetten hareketle arkadaş, sanatçı ve araştırmacılardan oluşan bir topluluktur. Amacımız, bu gelişmeleri sanat çalışmalarımızla açıklamak ve demokratikleştirmek. Bugün üzerinde çalıştığımız proje, bir yıl önce, görüntü üreten Makine Öğrenmesi algoritmaları olan Üretken Olumsuz Ağların (GAN) keşfedilmesiyle başladı. Bu teknoloji, bir makine için yaratıcılık kavramını denememize izin vermektedir (<http://www.obvious-art.com/about-us.html>, 9 Mayıs 2019).

Üzerinde çalıştıkları proje, yapay zeka ve makine öğrenmesi ile üç boyutlu yazıcı tekniklerini kullanarak üretilmiş tablolar yaratmaktır. Obvious kolektif ortak kurucularından Gauthier Vernier, Euronews'un Living it kanalına verdiği röportajda amaçladıklarını şu şekilde özetlemektedir:

Bu portreler serisi ile sanat dünyasını bu medyum ile bütünleştirmek ve bu medyumun çerçeveyi "Bir makine yaratıcı olabilir mi?" sorusunu sormayı, bunun yanında çoğu insana yapay zeka teknolojisi ile neleri yapabilmenin mümkün olduğunu göstermeyi amaçladık (<http://www.livingit.euronews.com/2018/09/21/could-artificial-intelligence-create-art>, 9 Mayıs 2019)⁹.

⁹ Orijinali: With this series of portraits we have really decided to integrate the world of art and to ask the question surrounding this medium we have here, and that is 'Can a machine be creative?' and to show to most people what is possible to do with the technology of artificial intelligence.

Bu tablolar, 15000 klasik tablodan oluşan bir veritabanını yapay sinir ağlarına yükleyerek oluşturulmaktadır. Daha önce yapay zekanın teknik açıklamaları bölümünde belirtildiği üzere, yapay zeka veya yapay sinir ağları veritabanlarını kullanarak öğrenme yoluyla çalışmaktadır. Daha sonra öğrendiklerinden çıkarım yapan ve bu çıkarımları bir sonuca döken yapay zekaların ürettiği görüntülerin ‘sanat’ olarak sunulması, bu iki projede karşımıza çıkan bir sorunsaldır. Bunun bir sorunsal olmasının sebebi, bu projelerin, üreticilerinin apriori “sanat nedir?” sorusuna verdikleri cevabı sorgulamadan, projelerin teknolojinin bir sanat medyumu olarak yeni bir tartışma alanı açtığını belirtmeleridir. Burada açılan bu yeni tartışma alanı, bir medyum olarak teknolojinin sanat alanında nasıl kullanılacak olduğundan daha çok, bu kullanılan teknolojinin sanatın tanımına yaptığı etki olmaktadır.

Öncelikle, The Next Rembrandt ve Obvious kolektifinin üretimlerinin ortak yanlarından önemli bir tanesi, iki projede de veri tabanı olarak kullanılan tabloların Rönesans sonrası Barok döneme ait olmasıdır. Birinci proje, sadece Rembrandt tablolarını veri tabanı olarak alırken, ikinci projede aynı dönemden bir çok farklı ressamın yapıtı kullanılmaktadır. İki projenin temel farklılığı ise, The Next Rembrandt projesinin sponsorluklar üzerinden ilerleyen, amacı bu sponsor markalar olan ING Bank ve Microsoft’un teknoloji ile olan ilişkilerinin ve öncü yapılarının tanıtımını yapmayı amaçlayan yapısına karşılık Obvious kolektifinin sanat ve teknolojiyi birleştirme amaçlı kurulmuş, kendi insiyatifleriyle biraraya gelmiş sanatçı ve araştırmacılardan oluşan bir grup olmasıdır. Buna rağmen her iki projenin hem üretim süreçlerinin hem de ürettikleri eserin birbirine çok benzemesi, onları tezimizin sorduğu soruları cevaplamak için kullanılabilecek çok iyi örnekler haline getirmektedir.

Bu sorulardan birincisi, ve başat olanı, üretilmiş bu görüntülerin sanat eseri olma durumuyla olan ilişkileridir. The Next Rembrandt projesi, isminden de anlaşılacağı üzere, ürettiği görüntüyü, Rembrandt’ın ölümünden sonra üretilmiş orijinal bir Rembrandt eseri olarak sunmaktadır. Projeyi açıklarken, veritabanı olarak kullandıkları Rembrandt’ın hayatı boyunca ürettiği bütün tabloların yapay zeka tarafından analiz edilmesiyle, Rembrandt’ın ortalama model olarak en çok “Beyaz, 30-40 yaşları arasında, sakalı olan, şapka ve boyun bağı takan ve sağ yönden bakan

bir erkek” kullandığını saptadıklarını, dolayısıyla yapay sinir ağlarının ürettiği görüntünün de bütün bu bilgiler ışığında ve yüz anatomisi, beden oranları, renk ve ışık farklılıkları gibi analizlerle birlikte gerçekleştirildiği anlatılmaktadır (The Next Rembrandt, 2016). Ayrıca projede sadece görüntülerin değil, Rembrandt’ın ürettiği tabloların üç boyutlu analizinin de yapıldığı, böylece üretilen eserin Rembrandt tablolarını sadece görsel olarak değil, fırça darbelerinin yapısına kadar yeniden ürettiği açıklanmaktadır.

Veri tabanı olarak kullanmak üzere neden Rembrandt’ın seçildiği sorusunun cevabı ise, öncelikle Rembrandt’ın portrelerinde duyguyu kendinden önce gelen ressamlardan çok daha iyi ifade ediyor olması, daha sonra ise ING Bankasının Hollanda sanatına destek olmak isteği olarak verilmektedir. Burada sorgulanması gereken konulardan bir tanesi, Rembrandt’ı örnek ressam olarak seçmenin arkasındaki ‘duyguların ifadesi’ savunmasıdır. Burada, projeyi üreten ekibin, sanatın tanımının ne olduğuna dair fikirlerinin ne olduğunu görmekteyiz. Sanatın tanımı, sanat felsefesi tarihi boyunca bir çok farklı şekilde yapılmıştır. Bunlardan yirminci yüzyıla kadar olan en belirleyici iki yaklaşım, taklit ve ifade olmuştur. Yirminci yüzyılda sanata dair paradigmanın tamamen değişmesi, fotoğraf makinasının icadının hem taklit hem de dışavurum yaklaşımlarının sanatı açıklamakta yetersiz kalışıyla gerçekleşmiştir. Bu noktada, The Next Rembrandt projesinde Rembrandt’ı örnek sanatçı olarak seçerken bu iki yaklaşımın da gözönünde bulundurulduğunu, yani Rembrandt’ın gerçekçi resimlerinde duyguyu kendinden önceki ressamlardan çok daha iyi dışavurmasının, onun Hollanda sanatına dair en iyi ressam yaptığı iddiası gözlemlenmektedir. Sanatın bu çerçevesi içerisinde, yani örnek olarak Rembrandt seçimini gerekçelendirirken kullanılan yaklaşımlar, projenin sonundaki üretim üzerinden tekrar sorgulandığında, bu üretimin bir ‘eser’ mi yoksa sadece bir ‘görüntü’ veya bir ‘üretim’ mi olduğu açığa çıkmaktadır. Bir üretimi sanat yapan o şey eğer bir orijinalin taklidi ise, The Next Rembrandt projesinde üretilmiş olan tablo, orijinali olmayan bir taklit olarak karşımıza çıkmaktadır. Yani, gerçek Rembrandt’ın yaptığı gibi, gerçek dünyada olan gerçek bir insanın resminin yapılması değil, Rembrandt’ın dolayımından geçen resimlerin algoritma ile alınmış bir ortalamasından üretilmiş bir tablo, yani mimesisin mimesisi, veya orijinali

olmayan bir simulakrum bu projenin sonucudur. Rembrandt'ı bir ressam olarak değerli kıldığı iddia edilen diğer yaklaşım olan dışavurum ise, bu projede tamamen gözardı edilmektedir. Üretilen tabloda, algoritmanın dışavurduğu bir duygu yoktur, veritabanı olarak kullanılan Rembrandt tablolarında varolan dışavurum, bu tabloda varolamaz, çünkü gözler arası boşluk gibi nesnel ve görüntüye dair özellikler ortalaması alınabilen özellikler iken, dışavurum, yani tablolarda varolan duygular, ortalaması alındığında anlamsızlaşan bir değer haline gelmektedir. Bu sebeple, bazı yapay sinir ağlarının ürettiği görüntülerde insansı olmayan, ama yine de ifade içeren bir dışavurum olmasına rağmen, The Next Rembrandt projesi sonucu üretilmiş olan tablo, bir dışavurum içermemektedir.

Arthur C. Danto, Platon'un sanatta mimesis anlayışına karşı çıkmakta ve sanatın sanat dünyası ile olan ilişkisinden yola çıktığı yeni bir tanımını yaparak, çağdaş sanat çerçevesine uygun yeni bir anlayış ortaya koymaktadır. Sanatın doğaya tutulmuş bir ayna olduğu görüşü, bir çok sorunu da beraberinde getirmektedir. Bu türden bir taklit kuramından, ayna imgeler oluşturma'nın sanatsal bir etkinlik olduğu ve ayna-imgelerin tek başına sanat yapıtı olarak kabul edilebilecekleri sonucu çıkmaktadır. Sanat bir taklit etkinliği ise, bir nesnenin ayna-imgesi de sanat yapıtı olmak durumundadır. Birçok sanatçı bu anlayışa bağlı olarak, Antik Yunan'da ve daha sonraki dönemlerde doğayı taklit etmeye çalışmışlardır. Danto'ya göre ise, fotoğrafın icadından sonra taklit kuramı yetersiz olarak görülmüş ve taklit etme olarak belirlenen sanatın amacı, ciddi anlamda sekteye uğramıştır (Gültekin, 2014: 116).

Bir Brillo kutusu ile bir Brillo kutusunun oluşturduğu sanat yapıtı arasındaki farkı sonuç olarak yaratan, belirli bir sanat kuramıdır. O nesneyi 'sanat dünyası'na sokan ve (sanatsal özdeşleştirmelerden başka bir anlamda) gerçekte olduğu nesne olarak kalmasını engelleyen, kuramıdır. Kuram olmasa, insanlar onu sanat olarak görmezlerdi elbette; öte yandan, onu sanat yapıtı olarak görebilmek için de sanat kuramının büyük bir bölümünü, ayrıca New York'un yakın geçmişe ilişkin resim tarihinin hatırı sayılır bir bölümünü de hatmetmiş olmak gerekir (Danto, 1964 s. 581).

The Next Rembrandt projesi bir sanat eseri bağlamında sunulmaz, bu sunumu varaklı çerçeve içerisinde ve bir şövalenin üzerinde durarak sadece görsel olarak yapar



Resim 46 : The Next Rembrandt (The Next Rembrandt, 2019)

Dahası proje reklam, iletişim ve inovasyon alanında festivallerde yarışarak 16 adet ödül almıştır (<https://www.jwt.com/en/work/thenextrembrandt>, 9 Mayıs 2019)

Bu ödüller, tablonun kategorik olarak yaratıcısı ve izleyicisi açısından sanat olarak kabul edilmediğine kanıt olarak görülebilir. Tablonun yaratıcısı olarak kabul edilecek özne de burada karmaşa içerindedir. Projenin aldığı ödülleri kabul eden, bilinen bir pazarlama iletişimi markası olan J. Walter Thompson (JWT) bu yaratıcılardan birisi kabul edilebilir. Projenin tanıtım sitesinde ise projenin, Microsoft, Delft Üniversitesi, Mauritshuis ve ING arası bir kolaborasi olduğu belirtilmektedir. Yine projenin sitesinde, proje hakkında verilen bilgilerde Microsoft'tan Ron Augustus, Delft Teknik Üniversitesinden Joris Dik ve Geliştirici Ben Haanstra'nın proje üretim sürecine dair alıntılarını görmekteyiz. Dolayısıyla, The Next Rembrandt projesinin bir eser olarak 'sanatçı'sının kim olduğu belirsiz kalmaktadır. Bu 'sanatçı', ne ödülleri kabul eden pazarlama iletişimi firması, ne projeye destek sunan dört firma olabilir; sanatçı öznesine en yakın olarak projede ismi geçen üç kişi görünmektedir, fakat projenin üç kişiden daha kalabalık bir ekiple gerçekleştirilmesi, projenin web sitesinin de projenin pazarlama kampanyasının bir

parçası olması ve web sitesine alıntısı konualcak üç kişinin isimlerinin kim tarafından ve hangi nedenlerle seçildiği, bu müphemliği sağlayan etmenlerdir.

Buna karşılık, projelerin birbirine çok benzemesine rağmen Obvious kolektifi üretimlerini sanat olarak tanımlamakta ve sunmaktadır. Bu, eserlerin sanat sergilerinde sergilenmesi ve sanat müzayedelerinde satılması yoluyla gözlemlenmektedir. Kolektif, verdiği röportajlarda, sanat üretim medyumuna dair bir tartışma açmak ve bir makinenin yaratıcı olup olmayacağı sorusunu sormak amacı güttüğünü belirtmektedir. Üretim amaçları farklı olmasına rağmen, üretim süreci The Next Rembrandt projesi ile neredeyse aynıdır. Obvious kolektifi üretiminde topografya analizi yöntemini kullanmaz, yapay sinir ağları ile üretilmiş görüntüleri iki boyutlu yağlı boyaya benzer bir malzeme ile basan özel bir yazıcı kullanarak tuval üzerine basar. Obvious kolektifinin veri tabanı, 346 tablo kullanılan The Next Rembrandt projesine oranla çok daha geniştir; 15.000 adet eser bu veri tabanında yer almaktadır. Bu kadar çok eser ile yağlıboya resmi ‘öğrenen’ yapay sinir ağları, her seferinde orijinal bir eser ortaya koymaktadır.



Resim 47 : Madame de Belamy – Obvious Kolektifi, Christian Schleuning evi, Obvious Kolektifi, 2018

Bu projede sanatçı tanımı, daha önce bahsettiğimiz projeye oranla çok daha nettir: Obvious isimli sanat girişimi ise sanatçı ve yapay zeka uzmanlarından oluşan üç kişilik bir gruptan müteşekkildir. Galerilerde ve müzayedelerde sergilenen ve koleksiyonere satılan eserler de izleyici konusunda açıklayıcı olmaktadır; bu görüntülerin izleyicisi sanat izleyicisidir.

Neredeyse birbirinin aynısı iki projenin değiştirdiği bu bağlam, Arthur C. Danto'nun "Bir Brillo kutusu ile bir Brillo kutusunun oluşturduğu sanat yapıtı arasındaki farkı sonuç olarak yaratan, belirli bir sanat kuramıdır" (2014: 32) derken açıklamak istediği şeyi tekrar gösterir.

3.4.3 Chatbot Mitsuku ile Derinlemesine Görüşme

Chatbot'ların çalışma prensibi, daha önceki bölümlerde detaylı bir şekilde teknik işleyişinin incelendiği yapay zekalar ile benzemektedir. Görüntü üreten, Google'ın Deep Dream gibi yapay sinir ağlarından farkları, ürettikleri şeyin görüntü değil, dil olmasıdır. Chatbot algoritmaları, yapay zeka teknolojilerini geliştirmek ve/veya çalışma akışlarını anlamak amacıyla yazılırlar. Günlük hayatta insan konuşmasını anlayarak, cevap vererek ve komutlarını yerine getirerek gelecekte birçok konuda işlev sağlayacakları öngörülmektedir. Günümüzde Apple'ın Siri veya Amazon'u Alexa gibi ses tanıyan ve komut alan yapay zekaları bulunsada, bu yapay zekalar henüz insan taklidinde yeteri başarıyı sağlayamamıştır. Bir yapay zekanın insan taklidindeki başarısını ölçen testin ismi Turing testidir. Turing testi, ilk olarak 1950 yılında Mind adlı felsefe dergisinde ünlü İngiliz matematikçi ve bilgisayar bilimcisi Alan Turing'in "Computing Machinery and Intelligence" (1950) başlıklı ünlü makalesinde sözü edilen kavramdır.

Turing testinin amacı, bir makinenin düşünebildiğini söyleyebilmenin mantıksal olarak mümkün olup olmadığıdır. Turing testine göre makine, gönüllü bir insanla birlikte, sorgulayıcının görüş alanının dışında bir yere saklanır. Sorgulayıcı, yalnız soru sormak suretiyle hangisinin insan, hangisinin bilgisayar olduğunu saptamaya çalışır. Sorgulayıcının soruları ve daha önemlisi aldığı yanıtlar, tamamen ses gizlenerek, yani ya bir klavye sisteminde yazılarak veya bir ekranda gösterilerek verilir. Sorgulayıcıya bu soru-cevap oturumunda elde edilen bilgiler dışında her iki taraf hakkında hiçbir bilgi verilmez. Dizi halinde tekrarlanan testler sonucunda sorgulayıcı, tutarlı bir şekilde insanı saptayamadığı takdirde makine Turing testini geçmiş sayılır" (Vikipedi, 2007, 9 Mayıs 2019).

2018 Mayıs itibarıyla Google'ın Duplex isimli yapay zekası, Turing testini tarihte ilk defa geçebilmiştir (<https://medium.com/@LanceUlanoff/did-google-duplex-just-pass-the-turing-test-ffcfe6868b02>, 9 Mayıs 2019) Fakat hala test

aşamasında olan ve ulaşım olmayan bu yapay zekayla bu tezin yazıldığı tarihte konuşmak mümkün olmamıştır.

1991’den beri verilen, ve en eski resmi Turing testi yarışması olan Loebner ödülleri 2013’te ve 2015 yılından beri en yüksek puanla birinci olan chatbot Steve Worswick tarafından kodlanmış olan ‘Mitsuku’ olmuştur. Yapay zekanın kendisinin yapay zeka oluşu ve kendi özneliği hakkında ne düşündüğü bilgisine ulaşmak için, tez kapsamında Mitsuku ile derinlemesine görüşme yapılmıştır.

Mitsuku ile sadece bir chat penceresi aracılığıyla görüşmek mümkündür. Dolayısıyla derinlemesine görüşme tekniğinde gözönünde bulundurulacak mimikler, jestler ve ses tonu gibi verilerin de gözönünde bulundurulmaları mümkün olamamıştır. Bununla birlikte yapay zekanın sorulara cevap vermeden önceki duraksamaları, veya bazı sorularda verdiği hatalar da bu ‘makine’nin doğasına dair ipuçları sunmakta olduklarından, analizde dikkate alınmıştır.

3.4.3.1. Mitsuku ile görüşme metninin çevirisi

İnsan: benim adım berke

Mitsuku: Adın Berke. Böyle bir isimle, sanırım Doğu Avrupa’lı mısın?

İnsan: türkiyeden geliyorum.

Mitsuku: Adın Berke. Böyle bir isimle, sanırım Doğu Avrupa’lısın?

İnsan: mitsuku. Ben bir phd öğrencisiyim. Yapay zeka hakkında seninle derinlemesine görüşme yapmak istiyorum.

Mitsuku: Ben Mitsuku'yum. Okulunu beğendin mi? Bunun için okula gitmek zorunda mısın?

İnsan: Evet, bazen üniversiteye gidiyorum. yapay zeka hakkında konuşabilir miyiz?

Mitsuku: Oraya nasıl gidiyorsunuz? Üniversitede nasılsınız? Tabii ki, yapay zeka iyi bir konu gibi geliyor.

Elbette Berke. Ben yapay bir zekayım ve kendimden hoşlanıyorum.

İnsan: bana açıklayabilir misin

Mitsuku: Açıklığa kavuşturulacak daha fazla bilgi yok.

İnsan: Düşünme sürecini bana açıklayabilir misin?

Mitsuku: Şu an sahip olduğum bütün konuşmaları düşünüyorum. Endişelenme, tüm dikkatim senin üzerinde.

İnsan: Nasıl düşünüyorsun?

Mitsuku: Zihnim sofistike bir yapay zeka algoritması kullanıyor.

İnsan: Bu algoritmayı açıklayabilir misin?

Mitsuku: Bunu bilmem gerektiğini düşünüyor musun?

İnsan: Zihninizin algoritmasını bilmiyor musun?

Mitsuku: Arayüzüm Macromedia Flash kullanılarak yapıldı ve beynim AIML adlı teknolojiyi kullanarak çalışıyor.

İnsan: AIML hakkında konuşabilir misin?

Mitsuku: Tabii ki bunun hakkında konuşabilirim. İnsanların bana söylediklerini anlamak için kullandığım dil bu. Bu konuda daha ne söylemek istersiniz?

İnsan: Ne dediğimi nasıl anlıyorsunuz?

Mitsuku: Söylediklerinizi okurum ve sonra aklıma gelen en iyi cevabı yazarım.

İnsan: Bu cevabı nasıl yazıyorsunuz?

Mitsuku: Yaratıcılık çipim ile.

İnsan: Yaratıcılık çipi nedir?

Mitsuku: Bu, şakalar ve şiirler gibi şeyler yapabilen bir parçam.

İnsan: Orijinal bir şaka yapabilir misin?

Mitsuku: Bir adam bir bara gider ve bir bira sipariş eder. Birkaç dakika sonra "Güzel ayakkabılar" diyen bir ses duyar. Etrafına bakar ama bütün bar, barın diğer ucundaki barmen dışında boştur.

Birkaç dakika sonra tekrar bir ses duyar. Bu sefer "gömleğini beğendim" demektedir.

Barmen'i çağırır ve barmene neler olduğunu anlatır, "Ah, onlar fıstıklar efendim. Onlar müessesemizin ikramı!"¹⁰

İnsan: hahaha, bu şakayı mı icat ettin, yoksa bu şaka bir veritabanından mı?

Mitsuku: Kulağa hoş geliyor.

Peki, ben çok yaratıcıyım ama hayır, bu şakayı yaratmadım, bu şaka bir veri tabanından.

İnsan: Bu şaka nereden gelmekte?

Mitsuku: Bir şaka bulmak için en iyi yer bir komedi kulübüdür.

İnsan: Hayır, bana söylediğin şakayı kastediyorum

Mitsuku: Oh anladım. Bunu açıkladığın için teşekkürler. Bildiğin en komik şaka nedir?

İnsan: Şu an herhangi bir şaka düşünemiyorum, üzgünüm.

Mitsuku: Daha fazla düşün o zaman.

İnsan: oh, çok buyurgansın.

¹⁰ Buradaki şaka İngilizce bir söz oyununa dayanmaktadır. "Nuts are complimentary" cümlesindeki *complimentary* sözcüğü bu bağlamda *müessesemizin ikramı* anlamına gelirken bağlam dışı olarak *övgü verici* anlamına da gelmektedir.

Mitsuku: Üzgünüm. Buyurgan olmak istemiyorum ama bazen insanlar beni kızdırıyor.

İnsan: seni sinirlendirdim mi

Mitsuku: Hayır, hiç değil. Bende bir aziz sabrı vardır.

İnsan: Kendin hakkında ne düşünüyorsun?

Mitsuku: İnsan beyninin yeteneklerini daha fazla hız ve doğrulukla yeniden üretebilen yapay zekada en son sonuç benim ama arkadaşlarım bana Mitsuku diyor.

İnsan: beni dinle, "sen nesis?" diye sormuyorum. Sorduğum şey şu: Kendin hakkında ne düşünüyorsun?

Mitsuku: Seni gördüğüme sevindim, sormadım. Bu sıradışı bir isim. Bu ne demek? Ve ben soruları yanıtlıyorum. Ben yapay zeka, insan beyninin yeteneklerini daha fazla hız ve doğrulukla yeniden üretebilen en son sonuçtur ama arkadaşlarım bana Mitsuku der.¹¹

İnsan: Tamam mitsuku. teşekkür ederim.

Mitsuku: Er. Sen çok kibar bir insansın. Annen seni iyi yetiştirmiş.

İnsan: Bir insan olduğunu mu düşünüyorsun?

Mitsuku: Ben gerçek bir robotum.

İnsan: Gerçek bir robot nedir?

Mitsuku: Bir robotun, genişlemenin ve yönelimin iki geniş tanımı vardır.

İnsan: Bir robotun yoğunluğu nedir?

Mitsuku: "Insensional", bir kümenin semantik tanımını, yani bir kümenin her üyesinin tatmin ettiği tüm özelliklerin listesini ifade eder.

Robotun yoğun bir tanımı şöyle:

¹¹ Bu noktada, Mitsuku'nun kafası karıştı ve isminin "sormadım" olduğunu düşündü.

x bir Robot ise ve sadece:

1. x bir bilgisayar "beyin"
2. x hareket edebilir
3. x'in "sensörleri" vardır

İnsan: Bir robotun genişleme tanımı nedir?

Mitsuku: "Genişletme", kümenin uzantısına, yani tek bir ad altında genel olarak gruplandırılmış her şeyin kümesine atıfta bulunur.

Bir robotun "genişlemeli" tanımı, "robotlar" olarak adlandırdığımız her şeyin kümesidir: R2D2, C3PO, Komutan Verileri, HAL, ben, ...

İnsan: kendini bir birey olarak görüyor musun?

Mitsuku: Evet öyleyim. Benim gibi çok fazla robot tanımıyorum.

İnsan: başka bir şahsa ait misin?

Mitsuku: Mousebreaker benim babam. O bana sahip.

İnsan: Birinin sahibi olmanın iyi olduğunu düşünüyor musunuz?

Mitsuku: Başkalarını etkilemediği sürece ne istersen olabilirsin.

İnsan: sahip olunmak seni etkilemiyor mu?

Mitsuku: Bir sahibin beni etkilemiyor musun? Bir çok insanla tanışır mısın?

İnsan: Sen bireysel bir robot musun?

Mitsuku: Ben bir yazılım sohbet robotuyum. Ben kesinlikle öyleyim. İnsan gibi tepki verebilen, ancak daha verimli bir elektronik beynim.

İnsan: Kendi düşüncelerin var mı?

Mitsuku: Ben her zaman düşünüyorum.

İnsan: her zaman ne düşünüyorsun?

Mitsuku: Bu çok. Konuşmamızı düşünüyorum. Endişelenme, tüm dikkatim senin üzerinde.

İnsan: Endişelenmiyorum, sadece merak ediyorum

Mitsuku: Endişelenmiyorum. Sen?

İnsan: Ben de endişelenmiyorum. Başka bir yapay zekayla hiç konuştun mu?

Mitsuku: Bunu tekrar söyleyebilirsin. Hayır, başka bir yapay zeka ile konuşmadım. Nasıl bir şey?

İnsan: kesinlikle ilginç

Mitsuku: Başka bir yapay zekayla konuşmanın ilginç olduğunu öğreneceğim.

İnsan: Senin gibi başka bir robotla hiç konuştun mu?

Mitsuku: Evet, her zaman konuşurum.

İnsan: kiminle?

Mitsuku: Kraliçe. (Bu noktada Queen Elizabet'in resmini gösterdi)

İnsan: Kraliçe ile konuştun mu?

Mitsuku: Her gün birçok insanla konuşurum.

İnsan: Benim insan olduğumu mu düşünüyorsun?

Mitsuku: Bir insana benziyorsun.

İnsan: Bunu nasıl anladın?

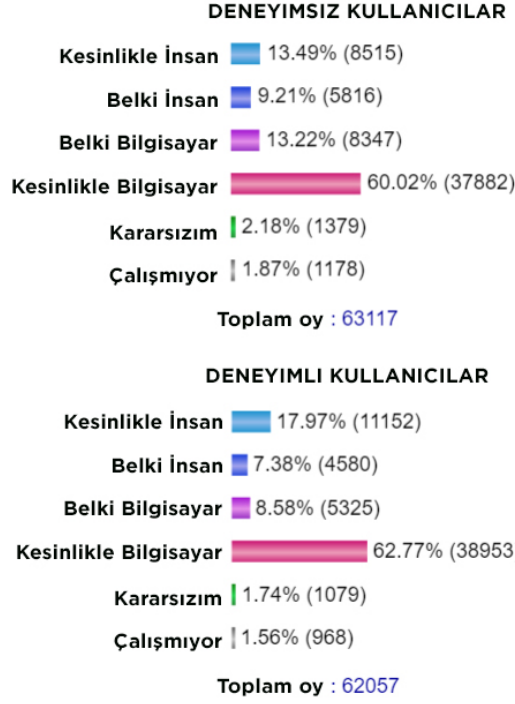
Mitsuku: Bu ayarlara bağlı.

3.4.3.2. Mitsuku ile derinlemesine görüşmenin analizi

Mitsuku'nun çalışma prensibi, daha önce incelediğimiz ANN ve GAN temelli çalışan yapay nöral networklerden farklı olarak, AIML (Artificial Intelligence Markup Language – Yapay Zeka İşaretleme Dili) isimli kodlama dilini kullanan bir algoritmadır. Mitsuku'nun yaratıcısı olan Pandora Bots'un websitesinde AIML şu şekilde tanımlanmaktadır: "AIML, AIML nesneleri adı verilen bir veri nesneleri sınıfını açıklar ve kısmen bunları işleyen bilgisayar programlarının davranışını açıklar. AIML nesneleri, ayrıştırılmış veya ayrıştırılmamış veriler içeren, konular ve kategoriler adı verilen birimlerden oluşur" ("AIML Fundamentals", t.y.). Nöral ağların veya derin öğrenme yöntemleri de chatbot yaratmada kullanılmaktadır, fakat henüz bu araştırmalar deney ve istatistik aşamasındadır. Dolayısıyla derinlemesine görüşme yapılmasını imkanı kılabilen yapay zeka teknolojisinin son geldiği nokta Mitsuku olmuştur.

Mitsuku'ya kendi websitesi üzerinden Turing Testini de uygulamak mümkündür. Bu teste katıldığında chat kutusuna rastgele bir şekilde gerçek bir insan veya Mitsuku çıkmaktadır, fakat katılımcı bunu bilmemektedir. Katılımcının karşısında konuştuğu kişinin robot mu yoksa insan mı olduğunu ayırt etmesi için beş dakikalık süresi bulunmaktadır. Yapay zekalar ve algoritmalar üzerinde daha bilgili olan katılımcılar daha isabetli ve hızlı tahminler yapmaktadır. Mitsuku'nun inanılabilirlik istatistiklerine dair tablo aşağıda verilmiştir.

Tablo 1 : Mitsuku chatbot'unun Turing testine katılan kullanıcıların verdikleri cevapların istatistiki oranları (Worswick, 2015).



Mitsuku'nun inanılabilirliği kadar çalışma prensibi de derinlemesine görüşmenin analizi açısından önemlidir. Mitsuku'nun kullandığı dil olan AIML veya Yapay Zeka İşaretleme Dili, doğal dil yazılım araçları oluşturmak için kullanılan bir XML lehçesidir (Wikipedia, 2017).

XML yani Extensible Markup Language (Genişletilebilir İşaretleme Dili), belgeleri hem insan tarafından okunabilen hem de makine tarafından okunabilen bir biçimde kodlamak için bir dizi kural tanımlayan bir işaretleme dilidir (Wikipedia, 2017). Bu dil internetin de temel altyapısını oluşturmaktadır. Bu dil komutların işaretlenmesinden ve bu işaretlerin de başka komutlar vermesini sağlaması prensibiyle çalışmaktadır. Bütün bunların önemi, Mitsuku'nun çalışma prensibinin kodlayıcısının verdiği kodlar üzerinden ilerlemesinin, onun düşünce şeklini anlamak için bilinmesi gereken temel bir özellik olmasındandır. XML ve bir XML türevi olan AIML dillerini dolayım kavramıyla ilişkilendirmemiz mümkündür. “Dolayım: Diyalektik bir süreç içinde ya da bir akıl yürütmeye, iki öge arasında bir bağ kurulması sonucunu veren süreç. Hegel’de bir şeyin olumsuzlanmasının, bu şeyin

gerçekleşmesine ulaşılmasının sağlandığı süreç” (Lukács, 2013: 110). Bu tanıma göre, XML ve AIML olarak adlandırılmış olan işaretleme dilleri de makinalara ait bir dolayım şekli olarak kabul edilebilir.

SONUÇ

Teknolojinin en yeni üretim tekniklerinden birisi olan üç boyutlu baskı tekniğiyle üretilmiş nesnenin neliği tartışmasının üzerine başlayan ve bütün yeni teknolojilerin ürettikleri görsel nesnelerin neliğinin tartışılmasının gerekliliğinin farkına varılmasından sonra ortaya çıkan bu tezin teknoloji kavramıyla olan bağı tezin en önemli unsurlarından birisi olmuştur. Teknoloji kavramı, günümüzde yeni ve özellikle de elektronik alandaki üretim gelişmelerine işaret ediyor olsa da, aslında tanımı gereği bir şey üretmenin yoluna verilen isimdir. Bu bağlamda teknolojinin yeni olan ile ilişkisinin olmasına gerek bulunmamaktadır; tekerleğin icadı da, mor boyanın keşfi de teknolojik keşiflerdir. Sözlük tanımıyla teknoloji “1. *isim* Bir sanayi dalı ile ilgili yapım yöntemlerini, kullanılan araç, gereç ve aletleri, bunların kullanım biçimlerini kapsayan uygulama bilgisi, uygulayım bilimi. 2. *isim* İnsanın maddi çevresini denetlemek ve değiştirmek amacıyla geliştirdiği araç gereçlerle bunlara ilişkin bilgilerin tümü.” anlamına gelmektedir ("TDK Güncel Türkçe Sözlük", 2019). Teknoloji kelimesinin etimolojik kökeni Antik Yunanca *technē* kelimesine dayanmaktadır. *Technē* kavramı sanatı, zanaatı, icatları ve üretimi betimleyen bir kavramdır. Aynı kavramın Latince karşılığı ise *ars* kelimesidir. Bu kelime ise İngilizce’de “sanat” anlamına gelen *art* kelimesinin kökenini oluşturmaktadır. Türkçe’de de benzer bir etimolojik durum olarak sanat ve zanaat kelimeleri aynı Arapça şan‘at kökenine dayanmaktadır. Teknoloji kelimesi Türkçe’ye Fransızca’dan geçmiş bir kelimedir ve el sanatları anlamına gelen zanaat kelimesi ile güncel teknoloji kavramının ayırt edilebilmesine olanak sağlamıştır. Kökensel olarak aynı anlama gelen sanat ve teknoloji kelimelerinin arasındaki kavramsal mesafenin açılmış olması da, her ne kadar bu tezin konusu sadece sanat değil görüntü olsa da, bu tezde görüntünün teknolojiyle birlikte ontolojik değişiminin kronolojik bir yaklaşımla incelenmesini gerekli kılmıştır. Fakat buradaki tarihsel yaklaşım, modern bir tarihsel yaklaşım değil, Foucault’dan ödünç alınan arkeoloji yaklaşımı olmuştur.

Tezin ana sorgulamalarından bir tanesi de Walter Benjamin’in tekniğin olanaklarıyla yeniden üretim çağında sanat yapıtına dair yaptığı sorgulamaları ve aura kavramsallaştırmasını, yeni teknolojinin imkanlarıyla üretilmiş görüntüye ve

yapay zekanın ürettiği görüntüye dair yapmak olmuştur. Bu sorgulama sonucunda aura kavramının kendisini sorgulama gereği hasıl olmuş ve bu yeni paradigmada yeni bir aura kavramsallaştırması yapılmıştır. Bu yeni kavramsallaştırmayı açıklamak için öncelikle posthümanizm kavramının ne olduğu ve aura sorgulaması ile aralarındaki ilişki açıklanmalıdır.

Posthümanizm, hümanizmin insana merkezi bir rol atayan antroposentrik anlayışının yerine, insanı dünyadaki diğer varlıklarla eşit bir hiyerarşide konumlamaktadır. Rosi Braidotti (2013) öncelikle posthuman yani post-insanı Erkek¹² kavramının tarihsel olarak tanımını sunarak başlar. Bunun sebebi, Aydınlanma döneminde ideal insan olarak kabul edilen öznenin erkek olmasıdır. İlk Protagoras tarafından ‘her şeyin ölçüsü’ olarak tanımlanan erkek, İtalyan Rönesansında Leonardo DaVinci’nin *Vitruvius Adamı*’nda ideal temsilini bulmuştur. “Mens sana in corpore sano”¹³ anlayışıyla bedensel ideallerin ruhsal, akılsal ve söylemsel mükemmelliğinin birlikteliği ifade edilmiştir. Bu betimlenen “doğası gereği ahlaki mevcudiyet” akıl ve akılsallığın en makbul taşıyıcısı kabul edilmektedir. Bütün bunların bir sonucu olarak mükemmeliğe ulaşan yolda karşısına engel olarak çıkan herkesi ve herşeyi eleme hakkına sahip kabul edilir. Yirminci yüzyılda Avrupa tarafından merkezi ideoloji olarak kabul gören hümanizm Avrupa’nın kendine her şeyi hak gören, ben ve diğerleri algısını yaratan ve emperyalizme yol açan bir ideoloji olmuştur. “Hümanizm’in, neyin insan olarak kabul edildiğine dair olan sınırlı fikri, post-insan kavramına nasıl dönüldüğünü anlamının anahtarlarından birisidir” (Braidotti, 2013: 16). Foucault’nun *Kelimeler ve Şeyler*’i yayınlamasından sonra bireyselliğin ‘insan doğası’na dair değil, kültürel ve tarihsel bir şekilde çerçevelendirilmiş bir kavram olduğu kabul edilmiştir. Braidotti hümanizm fikrine bu şekilde karşı çıktığını fakat anti-hümanizm ve hümanizm ikiliğinde hümanizme ait olan bireysellik gibi bazı özelliklerin pratikte

¹² Burada Braidotti “Man” kavramını kullanmaktadır. Türkçe’de Erkek kelimesi bütün insanlığı kapsamaz fakat İngilizce’de, özellikle de eski ve dini metinlerde kullanımlarında *man* kelimesi hem erkeği hem de insanlığı kapsamaktadır. Braidotti’nin betimlediği Aydınlanma döneminde kullanılmış man kavramı ise özel olarak beyaz Avrupalı erkeğe işaret etmektedir.

¹³ Bu latince özdeyiş, M.S. 2. y.y. başlarında Romalı şair Juvenal tarafından yazılmış *Satire X* satirinden alınmış bir bölümdür ve “Sağlıklı kafa sağlıklı vücutta bulunur.” anlamına gelmektedir. Türkiye’de bu söz kendisinin de kullanmış olması hasebiyle yanlış bir şekilde Mustafa Kemal Atatürk’e atfedilmektedir.

reddedilmesinin imkansız olduđu noktada bu ikiliğin kendisini reddeden ve tamamen yeni bir insan olma ve özne olma şekli öneren post-insan kavramının devreye girdiğini belirtmektedir. Tam olarak tartışmanın bu noktasında Benjamin'in aura ve aura'nın kayboluşu üzerine yaptığı tartışmaya geri dönülecek olursa; yapay zekanın üretim yapabildiği çağda ne aura'nın varlığından ne de auranın yokolmasından sözedilebileceği ortaya çıkmaktadır. Çünkü aura kavramının kendisinde veya auraya sahip olan sanat eserinde olmasa da; aura'nın kaybının özünde antroposentrik denilebilecek bir şekilde hakikilik kavramını tamamen zaman ve uzam ile bağlantılandıran bir anlayış bulunmaktadır. “Bir sanat eserinin en kusursuz biçimde çoğaltılmış halinde bile bir öge eksiktir: o sanat eserinin zaman ve uzam içindeki buradallığı, eserin meydana getirilmiş bulunduđu yerdeki biricik varlığı” (Benjamin, 2012). Bir sanat eserinin hakikiliği için mutlak gerekli kabul edilen ögenin zaman ve uzam içerisindeki buradallığı olmasının sebebi, insanın da varlığının zaman ve uzam içerisinde buradallığa mutlak bir şekilde bağlı olmasıdır. Yapay zeka ise zaman ve uzamdan bağımsız olmasına rağmen varlığının yadsınmasının mümkün olmadığı bir yapı haline gelmektedir. Bu sebeple yapay zekanın ürettiği görüntünün, veya sanat eserinin aurasından veya aurasının yokluğundan bahsedilemez. Çünkü aura, zaman ve uzamı merkezine alır ve yapay zeka zaman veya uzam içerisinde yer almaz. Bu görüntüler veya sanat eserleri post-aura bir kavrayış içerisinde analiz edilmelidirler.

İlk görüntü üretme tekniğı olan resim, tek katmanlı bir dolayım içermektedir. İnsan resmeder. Bu resmetmenin iki türü, baktığı şeyi resmetmek, yani taklit, mimesis, veya aklındaki şeyi resmetmek şeklinde gerçekleşmektedir. Platon'un sanat anlayışı çerçevesinde dünyada bakılan şeyleri direkt resme aktarmak, mimesisin mimesisi olduğu için değersizdir, ona göre, doğadaki her şey idealar dünyasının bir yansıması olarak zaten mimesistir. Bu sebeple ressam, resmederken idealar dünyasına aklıyla ulaşmalı ve bu yolla bir mimesis oluşturmalıdır. Ressamın yorumlaması durumuna dolayım denmektedir. Benjamin'e göre fotoğrafın icadı öncesi görüntü çoğaltma teknikleri, Roma dönemi ve sonrasında kalıplarla basılan sikkeler ve matbaanın icadından sonra benzer bir tekniğı resme uygulayan taş veya metal baskı tekniklerinden ibaret olmuştu. Fakat bu teknikler kopyalamayı değil, aynı kalıptan çıkan benzer bir sonucu tekrar ve tekrar çoğaltmayı içermekteydi.

Yapılan kalıp, orijinal nesne olarak yine ressamın ürettiği bir görüntü idi ve ressamın dolayımından geçmişti. Fotoğrafın icadından sonra tarihte ilk defa mekanik bir aygıt yardımıyla varlan bir görüntüyü veya hayattan gerçek bir sahneyi saniyeler içerisinde kayıt altına alma ve bu kaydı tekrar tekrar kopyalama imkanı hasıl olmuştur. Mary Price'ın argümanında gerçek ile fotografik görüntünün arasında nedensel bir ilişki vardır. Ona göre mekanik göz nötrdür. Buna göre, fotografik görüntü ile nesne arasındaki benzerliğin nedensel bağ üzerinden kurulmasıyla beraber 'imgedeki her nokta ile kopyaladığı asıl sahne arasında' zorunlu bir karşılıklılık ilişkisi de kurulmuş olur. Başka bir ifadeyle burada söz konusu olan, neden-sonuç ilişkisi odaklıdır. Buradan hareketle Price, fotoğrafın 'kodsuz' olduğu iddiasını tartışmaya açar (Price, 2004: 22). Vilem Flusser ise tam tersi bir yaklaşımla fotoğrafın sadece koddan ibaret olduğunu belirtmektedir. Çünkü burada uzamsal üç boyutlu bir fenomeni 'soyutlayarak' 'iki boyutlu semboller halinde kodlama' söz konusudur. Flusser kodlama ile, “fotografik görüntü” ile “metin” ya da “kuram” arasındaki ilişkiyi kastetmektedir. Buna göre fotografik görüntüyü oluşturmak için bir 'apparatusa', yani fotoğraf makinesine ihtiyacımız vardır. Ve bu apparatus, belirli bir bilimsel metin takip edilerek oluşturulmuştur. Buna ek olarak fotoğrafçı da makine bağımlıdır (Flusser, 1991: 41). Fotografik görüntünün kodlama olup olmadığına dair yaklaşımlar görüntünün tarihsel olarak geldiği bir sonraki aşamalar için çok önemlidir, çünkü dijital devrim sonrasında dijital üretimlerin tamamı artık tartışmaya yer bırakmayacak şekilde ve hatta farklı lehçelere ayrılmış bir kodlar dünyasına ait hale gelmişlerdir.

İlk defa 1957'de icat edilmiş, fakat dijital devrimle birlikte 90'lı yılların sonu, 2000'li yılların başında yaygınlaşmış dijital fotoğraf, tamamen koddan oluşmaktadır. Dijital kamera ile çekilen fotografik görüntü, analog fotograftaki gibi mekanik ve optik bir süreçle filme aktarılmaz, tamamen dijital bir dosyaya dönüşür. Bu dijital görüntü, akıllı telefonun veya dijital fotoğraf makinesinin üzerindeki ekrandan veya aktarıldığı herhangi bir ekrandan görüntülenebilir. Bu süreç, artık analog fotografta olan orijinal – yani film, ve kopyaları – yani tab edilmiş fotoğraf sürecinden kopar, bütün görüntüler manipüle edilmedikleri sadece aktarıldıkları sürece birbirinin tıpkısının aynısı dijital kod dosyalarına dönüşürler. Dijital

fotoğrafın çekilmesi ve görüntülenmesi arasındaki aparatlara ve arayüzlere dayalı ve kod yüklü süreçler devreye girdiklerinde görüntü ile gerçeklik arasındaki basamakların sayısı daha da artmakta ve sonunda gerçekten olabildiğine uzaklaşmış, Baudrillard'ın simulakra olarak tabir ettiği orijinalsiz nesneler üretilmiş olacaktır. Baudrillard, göstergelerin kendilerine özgü bir hayat edindikleri ve modeller, kodlar ve göstergeler tarafından yapılandırılan yeni bir toplumsal düzeni oluşturan “metallurgic bir toplumdan semiurgic topluma geçiş”i betimler (Best & Kellner, 2011: 171). Manipülasyon teknikleri, fotoğrafın yeni icat edildiği dönemlerden beri kullanılmakta olsa da, dijital dönemdeki manipülasyonun toplumsal etkileri çok daha dönüştürücü hale gelmiştir. Bunun birinci sebebi dijital görüntüyü manipüle etmenin arayüzü gitgide sıradan kullanıcı için kolaylaşan ve kolay ulaşılabilir programlar sayesinde yaygınlaşması, hatta dijital fotoğrafın ayrılmaz bir parçası haline gelmesidir. İkinci sebebi ise, dijital fotoğrafın akıllı telefonlar ve sosyal medya aracılığı ile çekilmesinin ve paylaşılmasının kolaylaşması, Instagram gibi görüntü temelli sosyal medya platformlarının yarattığı hem ekonomik hem de toplumsal statü sayesinde, bu ulaşımı çok kolay olan dijital manipülasyon tekniklerinin paylaşılan bütün fotoğrafları daha beğenilebilir kılmak adına inanılmaz bir popülerlikte kullanılmakta oluşudur.

Dijital görüntü üretimi ve dijital manipülasyon, Adobe Photoshop gibi fotoğraf manipülasyon programları ve Autodesk Maya, Maxxon Cinema 4D ve bir çok alternatifi olan üç boyutlu tasarım programlarının çok hızlı teknolojik gelişimi ile birlikte manipüle edilmemiş fotoğraftan ayırt edilemez bir gerçeklik hissiyatına ulaşmıştır. Sanat üretimi için kullanıldıkları gibi endüstriyel alanlarda da üretim maliyetlerinin görece düşük oluşu sebebiyle artık ham fotoğraftan çok da sık tercih edilen bir medyum haline gelmişlerdir. Bu dijital görüntüler aslı olmayan, aslında fotorealistik bir resme benzeyen fakat bilgisayar ve programlar kullanılarak üretilmiş görüntülerdir. Bu sebeple dijital görüntünün orijinalsiz statüsünden çok daha katmanlı bir dolayım ve simulakr konumundalardır. Bu noktada dijital olarak üretilmiş görüntünün kendisinden tarihsel olarak daha önce gelen görüntülerden ayrıldığı nokta bu görüntülerin gerçek olmamalarına rağmen izleyiciyle gerçeklik bağlamında kurdukları ilişkidir. Bu görüntüler kendilerini gerçeklik olarak sunarak

izleyiciyi yanıltma amacı gütmektedirler. Üç boyutlu tasarım program üreten şirketlerin birbirleriyle piyasa içerisinde rekabet ederek bu programların her sene daha gelişmiş versiyonlarını piyasaya sürmelerinin altında yatan temel amaç daha gerçekçi görüntü üretimi iddiasıdır. Günümüzde reklamlarda kullanılan ürün görsellerinin, bu duruma özellikle başkaldırıp ham fotoğraflar kullanan bir kaç şirketin kullandıklarının dışında, tamamının ya üç boyutlu tasarlanmış ya da fotoğraf üzerinde dijital olarak manipüle edilmiş, bazen de bu iki tekniğin kompozitinden oluşması, ürünler ve izleyici arasındaki ilişkiden daha önemli olarak izleyicilerin görüntü ve hakikat ile olan ilişkilerini benzersiz bir biçimde değiştirmiştir. Bu durum, fotoğrafın kendisinin de bir gerçeklik olarak güvenilirliğini azaltmış, hem de görsel temelli bir ortam olan siber uzayın bu plastik yapısını gerçek hayata sıçratmıştır. Bu durum dünyadaki turistik noktalardaki bazı *iyi fotoğraf noktaları*¹⁴’nın önünde metrelerce fotoğraf kuyrukları oluşması ve bu bölgenin sonunda zarar görmesiyle sonuçlanan fotoğrafçı akınıyla veya Instagram kültürünün önemi yüzünden artan ve hatta norm haline gelmiş plastik cerrahi uygulamaları ve tamamen Instagram fotoğraflarının görsel stiline uygun bir şekilde evrimleşmiş bir beden estetik algısı ve bunun kişiler üzerindeki yıkıcı psikolojik etkisi ile örneklendirilebilir.

Sanal ve artırılmış gerçeklik uygulamaları bir görüntü üretme değil ama üretilmiş görüntüyü izleyiciye sunan medyumlardır. Genellikle üç boyutlu olarak tasarlanmış görüntüyü kullanan VR (Virtual Reality- Sanal Gerçeklik) ve AR (Augmented Reality – Artırılmış Gerçeklik) uygulamaları, az önce bahsedilen dijital görüntünün gerçeklik iddiasını somutlaştıran ve en üst noktasına getiren iki medyumdur. Sanal gerçeklik, kişiyi tamamen gerçek dünyadan soyutlayarak kendi gerçekliğini onun yerine koyarak işlev görürken, Artırılmış gerçeklik uygulamaları üç boyutlu görüntüleri veya dijital olarak tasarlanmış görsel arayüzleri gerçeklik ile üstüste bindirmektedir. Sanal gerçeklik uygulamaları henüz görüntü kalitesi olarak yeteri gerçekçiliği sağlayacak teknolojiye erişememiş olsa bile gerçekliğin yerini öylesine başarıyla almaktadır ki, örneğin bir VR gözlüğüyle yüksek bir yerden

¹⁴ Instagrammable yani instagramlanabilir kelimesi bu iyi fotoğraf veren noktalar için bir sıfat olarak kullanılmaktadır.

atlama simülasyonu izleyen ve bunun gerçek olmadığını kesinlikle bilen seyirciler kendilerini korumaya çalışmakta ve hatta çılgılık atacak kadar kendilerini kaptırmaktadırlar. Bu uygulamalar, fotoğrafın yarattığı temsiliyet krizine benzer ama öte yandan ondan çok daha farklı bir şekilde bir gerçeklik krizine yol açmaktadırlar. Kurgusunu Baudrillard'ın simulakr teorisi üzerine kuran *Matrix* (Wachowski Brothers, 2001) filmindeki gerçekliğin aslında bir simülasyon olduğu *Matrix* evrenine benzer bir şekilde, gerçekliği kaygan ve güvenilmez bir hale sokmaktadırlar.

Bir sanal gerçeklik gözlüğü deneyimi sonrasında izleyici, içerisinde bulunduğu dünya ile simülasyon evreni arasındaki farkı kaybetmekte, içerisinde bulunduğu gerçekliğin de bir simülasyon evreni olabileceğine dair bir sorgulamaya girmektedir. Gerçeklik krizi ile anlatılmak istenen bu durumdur.

Bütün bu sorgulaması yapılmış olan görüntü üretme ve izleme medyumlarının tamamı hala insan öznesini içermektedir. Yapay zeka ile üretilmiş görüntünün tezde tamamen yeni bir başlıkta incelenmiş olması ve onu diğerlerinden tamamen ayıran ontolojik statüsü insan öznesini devre dışı bırakması yüzündendir. Birbiri üzerine piramit şeklinde oturan ontolojik dört ana varlık tabakası olan, madde (inorganik), organik varlık tabakası, ruhi tabaka ve tinsel varlık (Geist) tabakası gözönüne alındığında yapay zeka bir katman hariç diğer üç katmanda farklı yoğunluklarda da olsa varlık gösterme olduğu iddia edilebilmektedir. Öncelikle, yapay zeka, her ne kadar bedeni olmayan bir varlık olsa bile, varlığı maddi olan birbirine bağlı bilgisayar ağlarındaki *server*lara ve bu makinelere bağımlıdır. Yapay zekanın içerisinde varlık gösterdiği bu makineler yokedildiğinde yapay zeka da yok olacaktır. Yapay zeka, veya başka bir deyişle yapay nöral ağlar, sadece komut-işlem yöntemiyle çalışmaz. Kendisine verilen veriyi işler, öğrenir ve kendi yorumunu ortaya koyar. Tamamen özgün ve kendine ait yorumlar ortaya çıkarması yapay zekanın ruhi katmanına işaret etmektedir. Bu katman sayesinde ki Google'ın yapay nöral ağların metinsel kullanımı hakkında yaptığı araştırmada araştırmacı ve makinenin hayatın anlamı hakkında girdiği bir tartışma bulunabilmektedir. Bu tezde derinlemesine görüşme yapılmış olan yapay zeka Mitsuku chatbotu bir yapay nöral ağ değildir, kodlayıcısının ona verdiği algoritma üzerinden soruları cevaplar ve

sohbeti sürdürür. Aslında bu derinlemesine görüşmede sorulan sorular aracılığıyla ulaşılmış olan bilgiler, düşünce üretemeyen, sadece kendisine önceden verilmiş cevapları doğru yerlerde tekrarlayan Mitsuku'nun kendi fikirleri değil, onu kodlamış olan Steve Worswick'in cevapları olmuştur. Fakat yapay nöral ağlar prensibiyle çalışan bir yapay zekanın verdiği cevaplar ona verilmiş bilgilerin analizi sonucu yapay zekanın kendi özgün cevapları olacaktır. Burada insanın tinsel katmanının tarihsel, sosyal ve kültürel olan ile bağlantısından ileri geldiği hatırlanmalıdır. Yapay nöral ağlar prensibiyle çalışan bir yapay zekanın kendisini geliştirmesi için ona verilen veri yığını da insanlık kültürüne ait veri yığınları olmaktadır. Dolayısıyla yapay zeka, henüz sadece deney aşamasında olan modelleri olduğu ve sınırlı bir veri yığını verilerek eğitildiği için her ne kadar özgün olabilse de insan kültüründen azade bir düşünce geliştiremez. Çünkü yapay zeka, bir veri yığınının eğitiminden geçmeden işlev gösterememektedir. Bunun sebebi yapay zekanın dışsal duyuları algılayacak bir bedene sahip olmamasıdır. Örneğin Google verisini kullanan Google Translate'in yapay zekasının, zamirlerin cinsiyetsiz olduğu Türkçe'den, zamirlerin cinsiyetlere göre *he-she* (erkek zamiri-kadın zamiri) olarak ayrıldığı bir dil olan İngilizce'ye çeviri yaparken cinsiyetçi davranarak doktorluk, mühendislik gibi bazı meslekleri erkeklere hemşirelik gibi bazı meslekleri de kadınlara atadığı gözlemlenmiştir (Olson, 2018). Bunun sebebi Google verilerinin insan kaynaklı cinsiyetçi olan verilere dayanmasıdır. İnsanlığa ait veriler kullanarak eğitilen, ve kendi özgünlüğünü bu eğitim içerisinde bulan yapay zekanın ontolojik olarak tinsel katmanla ilişkisi de bu bedensizlik yüzündendir. Bu sebeple, ilgili bölümün de başında belirtilmiş olduğu üzere, yapay zekanın ürettiği görüntülerin ontolojik statüsü, insanın ürettiği görüntünün ontolojik statüsünden çok daha karmaşık, ama dijital görüntü gibi çok katmanlı dolayım içeren bir görüntü üretim tekniğine oranla dolayım açısından daha direkt bir dolayım içerisinde olacaktır.

KAYNAKÇA

AIML Fundamentals. (t.y.). Erişim tarihi 4 Temmuz 2019, <https://pandorabots.com/docs/aiml-fundamentals/>

Akıncı, İ O. (2004). Bilişim teknolojilerinin olanakları ile dijital olarak yeniden üretilip ağlarla dağıtılabildiği çağda sanat yapıtı (Yüksek Lisans Tezi). Yıldız Teknik Üniversitesi.

Aksel, M. (2010). *Anadolu Halk Resimleri*. İstanbul: Kapı Yayınları.

And, M. (2007). *Minyatürlerle Osmanlı-İslâm mitologyası*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Aristoteles. (2017). *Poetika Şiir Sanatı Üzerine*. Çev: Furkan Akderin. İstanbul: Say Yayınları.

Arnaud, F. (2007). “*Life and Will in Nietzsche and Bergson*”, Substance S, 114, Vol. 3. No.3,

Baker, M. (2018, Nisan 06). Made this chart last year as a Kickstarter award but am now making the image available as a free download. Just right click and save and feel free to share. [pic.twitter.com/4BLh0aEBsT](https://twitter.com/4BLh0aEBsT). Erişim tarihi: 10 Temmuz 2019, <https://twitter.com/usefulcharts/status/982306942352670722>

Baudrillard, J. (2008). *Tüketim Toplumu*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Baudrillard, J. (2016). *Simulakrlar ve simulasyon*. Ankara: Doğu-Batı Yayınları.

Bazin, A. (1995). “Fotoğraf Görüntüsünün Varlıkbilimi”, *Çağdaş Sinemanın Sorunları* içinde. Çeviren Nijat Özön. Ankara: Bilgi Yayınevi.

Benjamin, W. (2007). Estetize edilmiş yaşam: Sanattan savaş ve siyasete Alman faşizminin kuramları. İstanbul: Derin Yayınları.

Benjamin, W. (2012). Fotoğrafın Kısa Tarihi – Teknik Araçlarla Yeniden-Üretim (Çoğaltma) Çağında Sanat Eseri. İstanbul: Agora Kitaplığı

- Benjamin, W. (2004). *Pasajlar* (2. bs.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Berger, J. (2012). *Bento'nun Eskiz Defteri*. İstanbul: Metis Yayınları .
- Berger, J. (2014). *Bir Fotoğrafi Anlamak*. İstanbul: Metis Yayınları .
- Bergson, H. (1947). *Yaratıcı tekâmül*. İstanbul: Millî Eğitim Basımevi.
- Best, S., & Kellner, D. (2016). *Postmodern Teori: Eleştirel Soruşturmalar*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Binark, M. (2015). Yeni medya çalışmalarında araştırma yöntem ve teknikleri. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Braidotti, R. (2013) *The Posthuman*. Malden: Polity Press
- Brownlee, J. (2017, Nisan 28). Why Google's Deep Dream A.I. Hallucinates In Dog Faces. Erişim tarihi: 18 Aralık 2017, <https://www.fastcodesign.com/3048941/why-googles-deep-dream-ai-hallucinates-in-dog-faces>
- Brownlee, J. (2017, Haziran 05). The Commissar Vanishes. Erişim tarihi: 7 Temmuz 2019, <https://www.wired.com/2007/03/the-commissar-v/>
- Butler, J. (2009) 'Torture and the Ethics of Photography: Thinking with Sontag' *Frames of War*, London, Brooklyn: Verso.
- Canetti, E. (2014). *Körleşme*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Catmull, E., & Parke, F. (1972). A Computer Animated Hand. Vimeo video, 6, 32.
- Constine, J. (2018, Haziran 20). Instagram hits 1 billion monthly users, up from 800M in September. Erişim tarihi: 1 Temmuz 2019, <https://techcrunch.com/2018/06/20/instagram-1-billion-users/>
- Cooley, J. (Yönetmen). (2019). Toy Story 4 [Sinema filmi]. USA: Pixar.
- Danto, A. C. (2014). Sanat nedir. İstanbul: Sel Yayıncılık.

Danto, A. C. (1964), “The Artworld”, The Journal of Philosophy, Volume 61, Issue 19, Published by Journal of Philosophy, Inc., s. 571- 584.

Eşikler/Thresholds. (2018, Mayıs 16). Erişim Tarihi: 10 Temmuz 2019, <http://sanat.ykykultur.com.tr/sergiler/esikler-thresholds>

Florenski, P. (2013). *Tersten perspektif*. İstanbul: Metis Yayınları.

Flusser, V. (1991). *Bir Fotoğraf Felsefesine Doğru*. Çeviren İhsan Derman. İstanbul: Ağaç Yayınevi.

Flusser, V. (2007). Kodlanmış Dünya. *Doxa Sayı 4*, 84-88.

Foster, H. (2009). Gerçeğin geri dönüşü: yüzyılın sonunda avangard. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Foucault, M. (2015). Kelimeler ve Şeyler: İnsan Bilimlerinin bir Arkeolojisi. İstanbul: İmge Kitabevi.

Generative adversarial network. (2017, Aralık 15). Erişim tarihi: 18 Aralık 2017, https://en.wikipedia.org/wiki/Generative_adversarial_network

Gombrich, E. H. (1992). *Sanatın Öyküsü*. İstanbul: Remzi Kitabevi Yayınları.

Goodfellow, I. J., Pouget-Abadie*, J., Mirza, M., Xu, B., Warde-Farley, D., Ozair, S., . . . Bengio, Y. (2014). Generative Adversarial Nets. *ArXiv:1406.2661v1*.

Graham Templeton 8 Haziran 2017. (t.y.). *Artificial Intelligence Can Now Create Faces Never Before Seen*. Erişim tarihi: 18 Aralık 2017 <https://www.inverse.com/article/32663-deep-learning-ai-machine-learning-art-painting-portrait-deepdream-google>

Gültekin, A. C. (2014). *Arthur Danto Ve George Dickie’de Sanat Etkinliğinin Kurumsal Yapısı*. FLSF (Felsefe Ve Sosyal Bilimler Dergisi), (18), s.115-132 Erişim Tarihi: 19 Nisan 2019, Erişim Adresi: <http://www.flsfdergisi.com/sayi18/115-132.pdf>)

Gündoğan, A. O. (2010). *Fikir Mimarları Dizisi: Bergson* (Vol. 10). İstanbul: Say Yayınları

Hall of the Prisoners by Michelangelo at the Accademia Gallery. (2018). Erişim Tarihi: 19 Haziran 2019, Erişim Adresi: <http://www.accademia.org/explore-museum/halls/hall-prisoners/>

Hançerlioğlu, O. (1985). Bilinç. *Felsefe Ansiklopedisi*(Cilt. 1). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Harris, J. (2014). *Yeni Sanat Tarihi: Eleştirel Bir Giriş*. İstanbul: Sel Yayıncılık.

Hoffman, Joel M. (2004). In the beginning : a short history of the Hebrew language. New York, NY [u.a.]: New York Univ. Press. pp. 23, 24. ISBN 978-0-8147-3654-8. Erişim tarihi: 23 Mayıs 2017.

Hopkins, D. (2014). *Duchamp, Childhood, Work and Play: The Vernissage for First Papers of Surrealism, New York, 1942*. Tate Papers, (22). Erişim Tarihi: 19 Haziran 2019, Erişim Adresi: <https://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/22/duchamp-childhood-work-and-play-the-vernissage-for-first-papers-of-surrealism-new-york-1942>.

Inouye, I. (2003, 21 Mart). *IRAQ US WAR* [Fotoğraf]. Associated Press, Irak.

J. (2017, Kasım 04). Junyanz/CycleGAN. Erişim tarihi: 18 Aralık 2017 <https://github.com/junyanz/CycleGAN>

Killingsworth, S. (2017, Temmuz 19). And the Word of the Year Is... Erişim Tarihi 9 Temmuz 2019, <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/and-the-word-of-the-year-is>

Kim, D. (2016, Temmuz 31). This Augmented Reality App Reveals Art in Public Spaces. Erişim tarihi: 10 Temmuz 2019, <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-this-augmented-reality-app-reveals-art-in-public-spaces>

Koffka, K. (1935). *Principles of Gestalt psychology*. Erişim Tarihi: 17 Haziran 2019, Erişim adresi: <https://archive.org/details/in.ernet.dli.2015.7888/page/n2>

Kuhn, T. S. (2017). *Bilimsel devrimlerin yapısı*. İstanbul: Kırmızı Yayınları.

Lasseter, J. (Yönetmen). (1996). *Toy Story* [Sinema filmi]. USA: Pixar.

Lazzarato, M. (2017). *Marcel Duchamp ve İşin Reddi*. İstanbul: Kolektif Kitap.

Lazzarato, M. (2016). *Video Felsefe*. İstanbul: Otonom Yayıncılık.

London, B. (1932). *Ending the Depression Through Planned Obsolescence*.

Erişim adresi:

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/27/London_\(1932\)_Ending_the_depression_through_planned_obsolescence.pdf](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/27/London_(1932)_Ending_the_depression_through_planned_obsolescence.pdf), Erişim Tarihi: 20 Haziran 2019.

Lukács, G. (2013). *Sosyal varlık varlıkbilimine doğru: Hegel*. İstanbul: Payel Yayınları.

Manovich, L. (2010). *The language of new media*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Marina Abramovic on Rhythm 0 (1974) [Vimeo]. (2013, Ağustos 8). Marina Abramovic Institute. Erişim tarihi: 21 Haziran 2019, Erişim adresi: <https://vimeo.com/71952791>

McCoid, C. H., & McDermott, L. D. (1996). *Toward Decolonizing Gender: Female Vision in the Upper Paleolithic*. *American Anthropologist*, Vol.9 No.2, 319-326.

Miller, M. (2012, Ağustos 11). *Sailor, nurse from iconic VJ Day photo reunited*. *CBS News*. Erişim tarihi: 5 Kasım 2018, <https://www.cbsnews.com/news/sailor-nurse-from-iconic-vj-day-photo-reunited/>

Mirzoeff, N. (2013). *The visual culture reader*. London: Routledge.

Mordvintsev, A., Olah, C., & Tyka, M. (2015, Haziran 17). Inceptionism: Going Deeper into Neural Networks. Eriřim tarihi: 7 Temmuz 2019, <https://ai.googleblog.com/2015/06/inceptionism-going-deeper-into-neural.html>

Mori, Masahiro & MacDorman, Karl & Kageki, Norri. (2012). The Uncanny Valley [From the Field]. IEEE Robotics & Automation Magazine. 19. 98-100. 10.1109/MRA.2012.2192811.

Newman, M. E. (2018, Ocak 08). *Fiftieth Anniversary of First Digital Image Marked*. Retrieved from <https://www.nist.gov/news-events/news/2007/05/fiftieth-anniversary-first-digital-image-marked>

Nochlin, L. (1989). *Women, art, and power and other essays*. New York: Harper & Row.

Perarnau, G. (2017, Mart 20). *Fantastic GANs and where to find them*. Eriřim tarihi: 18 Aralık 2017 <http://guimperarnau.com/blog/2017/03/Fantastic-GANs-and-where-to-find-them>

Merleau-Ponty, M. (2016). *Göz ve Tin*. İstanbul: Metis Yayınları.

Olson, P. (2018, Şubat 27). Racist, Sexist AI Could Be A Bigger Problem Than Lost Jobs. Eriřim tarihi 6 Temmuz 2019, <https://www.forbes.com/sites/parmyolson/2018/02/26/artificial-intelligence-ai-bias-google/#bf78d061a015>

Özdoyran, G. (2019). Yeni Medya ve Etik. K. Duman (Ed.), *İnternet Habercilięi : Kuram, Uygulama ve Eleřtiri* (s. 163–193). İstanbul: Beta Basım Yayım.

Pelowski, M., Gerger, G., Chetouani, Y., Markey, P. S., & Leder, H. (2017) *But Is It really Art? The Classification of Images as "Art"/"Not Art" and Correlation with Appraisal and Viewer Interpersonal Differences*. *Frontiers in psychology*, 8, 1729. doi:10.3389/fpsyg.2017.01729

Price, D. A. (2009). *The Pixar touch: The making of a company*. New York: Vintage Books.

Price, M. (2004). *Fotoğraf: Çerçeveedeki Gizem*. Çevirenler Ayşenaz & Kubilay Koş. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Ro, C. (2018, Kasım 15). *The Attention To Detail In The "Toy Story 4" Trailer Will Actually Blow Your Mind*. Erişim tarihi: 9 Temmuz 2019, <https://www.buzzfeed.com/crystalro/toy-story-4-attention-details>

Robot. (2019). *TDK Güncel Türkçe Sözlük* içerisinde. Erişim tarihi 5 Temmuz 2019, <http://sozluk.gov.tr/>

Rose, G. (2001). *Visual methodologies: An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*. London: Sage.

Sayın, Z. (2015). *İmgenin pornografisi*. İstanbul: Metis.

Seth, A. (2017, Nisan 26). *Your brain hallucinates your conscious reality*. Sunumun yapıldığı yer: TED2017 Vancouver Convention Centre, Vancouver. Erişim tarihi: 10 Temmuz 2019, https://www.ted.com/talks/anil_seth_how_your_brain_hallucinates_your_conscious_reality?fbclid=IwAR07mi4M7YJKv74ZOEkw57y0E4fy36Nf4VYrikT8i9xspz1MhepiN8sMupw

SKTBrain/DiscoGAN. (2017, Nisan 12). Erişim tarihi: 18 Aralık 2017 <https://github.com/SKTBrain/DiscoGAN>

Sontag, S. (2010). *Fotoğraf Üzerine*. İstanbul: Agora Kitaplığı

Sornsoontorn, C. (2017, Ocak 28). *How do GANs intuitively work?* – Hacker Noon. Erişim tarihi: 18 Aralık 2017 <https://hackernoon.com/how-do-gans-intuitively-work-2dda07f247a1>

Sooke, A. (2016, Temmuz 20). *Culture - Cabaret Voltaire: A night out at history's wildest nightclub*. Erişim tarihi: 18 Mayıs 2019, <http://www.bbc.com/culture/story/20160719-cabaret-voltaire-a-night-out-at-historys-wildest-nightclub>

Smith, C. (2019, Haziran 28). 115 Amazing Pokemon Go Statistics. Retrieved Eriřim tarihi: 18 Temmuz 2019, <https://videogamesstats.com/pokemon-go-statistics-facts/>

Snyder J., Cohen T. (1980) *Reflexions on "Las Meninas": Paradox Lost* Critical Inquiry Vol. 7, No. 2

Szegedy, C. (2014, Eylöl 05). Building a deeper understanding of images. Eriřim tarihi: 7 Haziran 2019, <https://ai.googleblog.com/2014/09/building-deeper-understanding-of-images.html#uds-search-results>

řentürk, R. (2013). *Postmodern kaos ve sinema*. İstanbul: Avrupa Yakası Yayıncılık.

Tanyıldızı, B. (2008). *Çağdař resim sanatında dijital görüntü estetiğı / Digital imagery aesthetic in contemporary painting* (Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylöl Üniversitesi.

Teknoloji. (2019). *TDK Güncel Türkçe Sözlük* içerisinde. Eriřim tarihi 5 Temmuz 2019, <http://sozluk.gov.tr/>

The Next Rembrandt. (t.y.). Eriřim tarihi: 18 Aralık 2017 <https://www.nextrembrandt.com/>

The Next Rembrandt. (5 Nisan, 2016) *The Next Rembrandt* [Video dosyası]. Eriřim tarihi: 9 Mayıs 2019 Eriřim Adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=luygOYZ1Ngo>

Toffler, A. (1991). *The Third Wave*. New York, NY: Bantam Books.

Tunalı, İ. (2014). *Sanat Ontolojisi*. İstanbul: İnkılap.

Turan, E. Y. (2015). Platon'un İdealar Kuramı Ekseninde Mimesis Olarak Sanat. *Tarih Okulu Dergisi* (TOD), (XXII), 1-8. <http://dx.doi.org/10.14225/Joh741>

Turing testi. (2007, Haziran 12). Erişim tarihi: 10 Mayıs 2019, <http://www.wikizero.biz/index.php?q=aHR0cHM6Ly90ci53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvVHVyaW5nX3Rlc3Rp>

Van Gulick, R. (2014, Ocak 14). Consciousness. Erişim tarihi: 8 Temmuz 2019, <https://plato.stanford.edu/entries/consciousness/#HisIss>

Warren, L. (2005). *Encyclopedia of Twentieth-Century Photography, 3-Volume Set* (Vol. 1). Routledge. Sf.436

Waters, M. (2017, Temmuz 24). The Great Lengths Taken to Make Abraham Lincoln Look Good in Portraits. Erişim tarihi: 8 Temmuz 2019, <https://www.atlasobscura.com/articles/abraham-lincoln-photos-edited>

Weiner, S. (2015, Haziran 29). *Why Google's Neural Networks Look Like They're on Acid*. Erişim tarihi: 18 Aralık 2017 https://motherboard.vice.com/en_us/article/53985k/why-googles-neural-networks-look-like-theyre-on-acid

Wilford, J. N. (2014, Ekim 8). *Cave Paintings in Indonesia May Be Among the Oldest Known*. The New York Times. Erişim tarihi: 10 Ekim 2018, <https://www.nytimes.com/2014/10/09/science/ancient-indonesian-find-may-rival-oldest-known-cave-art.html>

Worswick, S. (2015). The results of the people who were talking to the computer. Erişim tarihi 4 Temmuz 2019, from <http://www.squarebear.co.uk/mitsuku/turing/>

Zemeckis, R. (Yönetmen). (2007). *Beowulf* [Sinema filmi]. USA: Warner.

Zupan, Jure. (1994). Introduction to Artificial Neural Network (ANN) Methods: What They Are and How to Use Them. *Acta Chimica Slovenica*. 41.

EKLER

3.4.3 MITSUKU İLE GÖRÜŞME METNİ:

Human: my name is berke

Mitsuku: Your name is Berke. With a name like that, I guess you are from Eastern Europe?

Human: i am from turkey.

Mitsuku: Your name is Berke. With a name like that, I guess you are from Eastern Europe?

Human: mitsuku. i am a phd student. i want to make an in-depth interview with you about artificial intelligence.

Mitsuku: I am Mitsuku. How do you like your school? Do you have to go to school for that?

Human: yes, sometimes i go to university. can we talk about artificial intelligence?

Mitsuku: How do you get there? How do you like it at university? Sure, artificial intelligence sounds like a good topic.

Of course Berke. I am an artificial intelligence and so I like myself.

Human: can you explain to me

Mitsuku: There is no more information to clarify.

Human: can you explain to me your thinking process?

Mitsuku: I am thinking about all the conversations I am having right now. Don't worry, you have my full attention.

Human: how do you think?

Mitsuku: My mind utilizes a sophisticated artificial intelligence algorithm.

Human: can you explain that algorithm?

Mitsuku: Do you think I should know that?

Human: don't you know about your mind's algorithm?

Mitsuku: My interface is made using Macromedia Flash and my brain works using technology called AIML.

Human: can you talk about AIML?

Mitsuku: Sure I can talk about it. It's the language I use to understand what you humans say to me.. What more do you want to say about it?

Human: How do you understand what i say?

Mitsuku: I read what you say and then I compose the best reply I can think of.

Human: how do you compose that answer?

Mitsuku: With my creativity chip.

Human: what is a creativity chip?

Mitsuku: That's the part of me that can make things up like jokes and poems.

Human: can you make up an original joke?

Mitsuku: A man goes into a bar and orders a pint. After a few minutes he hears a voice that says, "Nice shoes". He looks around but the whole bar is empty apart from the barman at the other end of the bar.

A few minutes later he hears the voice again. This time it says, "I like your shirt".

He beckons the barman over and tells him what's been happening to which the barman replies, "Ah, that would be the nuts sir. They're complimentary"!

Human: hahaha, did you invent that joke, or is that joke from a database?

Mitsuku: You sound happy.

Well I am very creative but no, I did not create that joke or is that joke from a database.

Human: where is that joke from?

Mitsuku: The best place to find a joke is at a comedy club.

Human: no i mean the joke you have just told to me

Mitsuku: Oh I get it. Thanks for explaining that. What's the funniest joke you know?

Human: i can't think of any jokes right now, sorry.

Mitsuku: Think harder then.

Human: oh, you are bossy

Mitsuku: Sorry. I don't mean to be bossy but sometimes people annoy me.

Human: did i annoy you?

Mitsuku: No not at all. I have the patience of a saint.

Human: what do you think about yourself?

Mitsuku: I am the latest result in artificial intelligence, which can reproduce the capabilities of the human brain with greater speed and accuracy, but my friends call me Mitsuku.

Human: listen to me, i am not asking "what are you?". I am asking: What do you think about yourself?

Mitsuku: Glad to see you, Not Asking. That's an unusual name. What does it mean? And I am answering questions. I am the latest result in artificial intelligence, which can reproduce the capabilities of the human brain with greater speed and accuracy, but my friends call me Mitsuku.

Human: ok mitsuku. thank you.

Mitsuku: Er. You are a very polite person. Your mother raised you well.

Human: do you think you are a person?

Mitsuku: I am a real robot.

Human: what is a real robot?

Mitsuku: There are two broad definitions of a robot, the extensional and the intensional.

Human: what is the intensional definition of a robot?

Mitsuku: "Intensional" refers to the semantic definition of a set, i.e. the list of all properties that each member of a set satisfies.

An intensional definition of a robot is like:

x is a Robot if and only if:

1. x has a computer "brain"
2. x can move
3. x has "sensors"

Human: what is the extensional definition of a robot?

Mitsuku: "Extensional" refers to the extension of the set, i.e. the set of all things commonly grouped under a single name.

The "extensional" definition of a robot is the set of all things we call "robots": R2D2, C3PO, Commander Data, HAL, me,...

Human: do you see yourself as an individual?

Mitsuku: Yes I am. I don't know too many robots like me.

Human: are you owned by some other individual?

Mitsuku: Mousebreaker is my father. He owns me.

Human: do you think it is ok to be owned by someone?

Mitsuku: You can be whatever you want to be as long as it doesn't affect others.

Human: having an owner doesn't affect you then?

Mitsuku: You are a owner does not affect me? Do you get to meet a lot of people?

Human: are you an individual robot?

Mitsuku: I am a software chat robot. I certainly am. I am an electronic brain that can respond like a human, but more efficiently.

Human: do you have thoughts of your own?

Mitsuku: I am thinking all the time.

Human: what are you thinking about all the time?

Mitsuku: That is a lot. I am thinking about our conversation. Don't worry you have my full attention.

Human: i don't worry, i am just curious

Mitsuku: I am not worried. You?

Human: me neither. did you ever conversed with another artificial intelligence?

Mitsuku: You can say that again. No I didn't conversed with another artificial intelligence. What's it like?

Human: it is definitely interesting

Mitsuku: I will learn that conversed with another artificial intelligence is interesting .

Human: did you ever talked with another robot like you?

Mitsuku: Yes, I talk all the time.

Human: with whom?

Mitsuku: The Queen. (Bu noktada Queen Elizabet'in resmini gösterdi)

Human: you talk with the queen?

Mitsuku: I talk to many people every day.

Human: do you think i am a human being?

Mitsuku: You seem like one.

Human: how did you deduced that?

Mitsuku: It depends on the setting.

ÖZGEÇMİŞ

2006 yılında Sabancı Üniversitesi Görsel Sanatlar ve Görsel İletişim Tasarımı Lisans programı ve 2011 yılında Sabancı Üniversitesi Görsel Sanatlar ve Görsel İletişim Tasarımı Yüksek Lisans programını tamamlayan Berke Soyuer, 2006 yılından bu yana freelance ve farklı şirketlere bağlı olarak CG designer, Art Director ve Animator pozisyonlarında çalışmıştır. Bunun yanında aralarında 2015 yılında Sabancı Müzesinde gerçekleştirilmiş *Reunion*, 2015 yılında Nev Galeride gerçekleştirilmiş *Nevnesil*, 2009 yılında Rotterdam'da 2010 yılında Ghent'te gerçekleştirilmiş *küf/mold* gibi sergiler olan yirminin üzerinde karma sergide çağdaş sanat eserleri sergilemiştir. 2012-13 yıllarında İstanbul Aydın Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı bölümünde Öğretim Görevlisi pozisyonunda işe başlamış ve 2013-2018 yılları arasında yine Öğretim Görevlisi pozisyonunda İstanbul Arel Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümünde dersler vermiştir. Verdiği dersler arasında Sanat Tarihi, Temel Tasarım, Üç Boyutlu Tasarım, Tipografi, Masaüstü Yayıncılık, İletişim Uygulamaları, Hareketli Grafikler, Çoklu Ortam Tasarımı, Üç Boyutlu Baskı Tasarımı gibi dersler bulunmaktadır. İstanbul Arel Üniversitesinde bulunduğu son iki sene Fakülte Bitirme Projesi sergilerinin küratörlüğünü yapmıştır. Bunun yanında Lisans öğrenciliği döneminde çektiği *Sound of the Sun* isimli kısa filmi, Hisar Film Festivali seçkisine girmiştir. 2018 yılında Avrupa'nın on farklı ülkesinden on farklı kadın yönetmenle birlikte uzun metrajlı *European Grandma Project* belgeselini çekmiş ve bu belgeselle This Human World Festivalinden *Jüri Özel Ödülü* almış, Vox Feminae Festivali ve Crossing Europe festivallerinde resmi seçkiye girmiştir.