



T.C.

**AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI

**DİJİMODERNİZM KAPSAMINDA FOTOĞRAF VE
DEĞİŞEN YÜZEY-METİN**

Mehmet Uluç CEYLANI

SANATTA YETERLİK TEZİ

Danışman

Doç. Uğur GÜNEY YAVUZ

ANTALYA – 2022



T.C.

**AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI

**DİJİMODERNİZM KAPSAMINDA FOTOĞRAF VE
DEĞİŞEN YÜZEY-METİN**

Mehmet Uluç CEYLANI

SANATTA YETERLİK TEZİ

Danışman

Doç. Uğur GÜNAY YAVUZ

ANTALYA – 2022



T. C.
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürlüğü



BİLİMSEL ETİK SAYFASI

Bu tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle riayet edildiğini, tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel kurallara uygun olarak atıf yapıldığını bildiririm.

24/05/2022

Mehmet Uluç CEYLANI

İmzası



T. C.
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürlüğü



SANATTA YETERLİK TEZ KABUL FORMU

.....tarafından

hazırlanan.....başlıklı bu çalışma .../.../..... tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda oybirliği/oyçokluğu ile başarılı bulunarak, jürimiz tarafından sanatta yeterlik tezi/eser raporu olarak kabul edilmiştir.

Unvanı, Adı Soyadı

Danışman

İmza

Unvanı, Adı Soyadı

Üye

İmza

Unvanı, Adı Soyadı

Üye

İmza

Unvanı, Adı Soyadı

Üye

İmza

Unvanı, Adı Soyadı

Üye

İmza

Tez Konusu:

Onay: Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

Tez Savunma Tarihi:

Mezuniyet Tarihi:/..../.....

Enstitü Müdürü

ÖNSÖZ

Yaşamın her anında insanlığın yanında olan fotoğrafın estetik, kültürel ve devingen değişkenliği üzerine yapılan bu çalışmada, beni destekleriyle bulunduğum noktaya getiren:

Danışmanım Doç. **Uğur GÜNAY YAVUZ**'a

Çalışma için verdiği fikir ve desteklerinden dolayı

Arkadaşım Öğr. Gör. **Ahmet Sait YILDIZ**'a

Tüm özveri ve desteği ile yanımda olan, hayatımı değiştiren

Eşim **Eda CEYLANI**'ye

Teşekkür ederim.

Mehmet Uluç CEYLANI

Antalya-2022



T.C.
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürlüğü



Öğrencinin	Adı Soyadı	Mehmet Uluç CEYLANI
	Numarası	201853060001
	Anasanat Dalı	Sanat ve Tasarım
	Danışmanı	Doç. Uğur GÜNAY YAVUZ
Tezin Adı		DİJİMODERNİZM KAPSAMINDA FOTOĞRAF VE DEĞİŞEN YÜZEY-METİN

ÖZ

Modernite ve ardından modernizmle başlayan fotoğrafın gelişimi, değişimi yapısı gereği yüksek bir ivmede seyretmiştir. Ortaya çıkışı için belirtilen belgeleme misyonunun yanı sıra yeni misyonlar edinen fotoğraf kendi dilini modernizm yapısı altında geliştirmiştir. Adı sanat dalları arasında anılmaya başlayan fotoğraf bu dönemde modern akımlarla harmanlanarak sağlam temeller üzerine dilini, konumunu oturtmuştur. Ardından postmodern süreçte daha fazla ifade biçimleriyle harmanlanmış ve metinsel bir anlatımla ilerlemiştir. Tarihsel süreç içerisinde kaydedildiği yüzeyin değişime uğramasıyla birlikte sahip olduğu her yüzey, fotoğrafa yeni anlamlar da kazandırmıştır. Günümüzde fotoğrafın sahip olduğu dijital yüzey, onu farklı bir metinsellik içerisinde ifade etmektedir. İçinde bulunduğumuz 21. yüzyılın son çeyreğine yaklaşırken Dijimodernizm olarak adlandırılan yeni bir kültürel ve sanatsal yapı kendini göstermeye başlamıştır. İnternetin ve tüm bilgisayar teknolojilerinin sanata adapte edilmesiyle ortaya çıkan bu yapıdan, fotoğraf da nasibini almıştır. Aynı zamanda Dijimodernizm yeni bir metin şekli olan dijimodern metni beraberinde getirmiştir. Dijimodern metin: en başta doğrusal ve mekanik olarak bilinen araçlar aracılığıyla yazınsal ağırlıklı geleneksel metin biçimini dijitalize ederek, bilgisayar müdahaleleriyle farklılaştırarak; ses, video, fotoğraf gibi ortamları çoklu bir yapıya ulaştırmıştır. Metnin evriminde sanat ürünlerinin estetik anlayışı da değişmiştir. Bu değişime ve estetik anlayışa adaptasyon sağlayanların başında kuşkusuz fotoğraf gelmektedir. Yapılan çalışma, dijimodernizmin estetik kodlarını ifade eden dijimodern metnin, çağdaş fotoğraf sanatına etkilerini ve değişimini açıklamaya odaklanmaktadır.

Anahtar kelimeler: Dijimodernizm, Fotoğraf, Yüzey, Hipermetin, Dijimodern metin



T.R.
AKDENİZ UNIVERSITY
 Institute of Fine Arts



Student' s	Name Surname	Mehmet Uluç CEYLANİ
	Number	201853060001
	Department	Sanat ve Tasarım
	Supervisor	Doç. Uğur GÜNEY YAVUZ
Thesis Title		CHANGING SURFACE-TEXT WITHIN THE SCOPE OF PHOTOGRAPHY AND DIGIMODERNISM

ABSTRACT

The development and change of photography, which started with modernity and then with modernism, followed a high acceleration due to its nature. Photography, which has acquired new missions in addition to the documentation mission specified for its emergence, has developed its own language under the structure of modernism. Photography, whose name began to be mentioned among the branches of art, was blended with modern trends in this period and established its name, language and position on solid foundations. Then, in the postmodern process, it was blended with more forms of expression and progressed with a textual expression. With the change of the surface on which it was recorded in the historical process, every face it has has given new meanings to the photograph. The digital surface it has today has expressed it with a different textuality. As we approach the last quarter of the 21st century, a new cultural and artistic structure called Digimodernism has started to show itself. Photography has also had its share from this structure, which emerged with the adaptation of the Internet and all computer technologies to art. At the same time, Digimodernism has brought with it a new form of text, the digimodern text. Digimodern text: primarily by digitizing the traditional text form with a literary emphasis, by means of tools known as linear and mechanical, and differentiating it with computer interventions; It has brought media such as audio, video and photography into a multiple structure. In the evolution of the text, the aesthetic understanding of art products has also changed. Undoubtedly, photography comes first among those who adapt to this change and aesthetic understanding. The study tries to explain the effects and change of the digimodern text, which expresses the aesthetic codes of digimodernism, on contemporary photography art.

Keywords: Digimodernism, Photography, Surface, Hypertext, Digimodern text

İÇİNDEKİLER

BİLİMSEL ETİK SAYFASI.....	i
TEZ KABUL FORMU.....	ii
ÖNSÖZ.....	iii
ÖZ.....	iv
ABSTRACT.....	v
İÇİNDEKİLER.....	vi
GÖRSEL LİSTESİ.....	viii
ÇALIŞMANIN AMACI.....	xi
ÇALIŞMANIN YÖNTEMİ.....	xi
ÇALIŞMANIN ÖNEMİ.....	xii
GİRİŞ.....	1
1. BÖLÜM	
1.1. MODERN-MODERNİZM.....	3
1.2. MODERNİZMİN “POST” GÜNCELLEMESİ.....	6
1.2.1. Postmodernizm.....	7
1.3. POSTMODERNİZM SONRASI.....	9
1.3.1. Dijimodernizm.....	10
2. BÖLÜM	
2.1. YÜZEY.....	21
2.2. İMGELERİN VE NESNELERİN YÜZEY ÜZERİNE AKTARILMASI.....	28
2.3. SANAT VE YÜZEY İLİŞKİSİ.....	32
2.3.1. Yüzeyde Boyut ve Temsili.....	35

2.3.2. Yüzeyin Belirlenen Sınırı ve Ötesi.....	38
3. BÖLÜM	
3.1. METİN.....	43
3.2. HİPER/DİJİMODERN METİN.....	47
4. BÖLÜM	
4.1. FOTOĞRAFİK YÜZEY VE DİJİMODERN DEĞİŞİM.....	52
4.2. DEĞİŞEN YÜZEY VE DÖNÜŞEN METİN.....	65
5. BÖLÜM	
5.1. ÖRNEKLEM VE UYGULAMA ÇALIŞMASI.....	82
SONUÇ.....	99
KAYNAKÇA.....	102
GÖRSEL KAYNAKÇA.....	110
EK-1 FOTOĞRAFİK YÜZEY ZAMAN ÇİZELGESİ.....	116
EK-2 PROGRAMLAMA DİLİ ÖRNEĞİ.....	120
ÖZGEÇMİŞ.....	123

GÖRSEL DİZİNİ

Görsel 1: Elizabeth “Lee” Miller. 1907-1977.....	5
Görsel 2: Paul Strand. Pear and bowls. 1916.....	6
Görsel 3: David Hockney, Photographic Collages, 1982.....	8
Görsel 4: Leon Harmon, Ken Knowlton. Computer Nude, 1965.....	13
Görsel 5: Vuk Cosic, Pieta.....	14
Görsel 6: Dirk Paesmans ve Joan Heemskerk, 2001-2016.....	15
Görsel 7: Lucas Levitan, 2020.....	17
Görsel 8: Doug Rickard/Courtesy Yossi Milo Gallery, New York. 2008.....	18
Görsel 9: Rosa Menkman, A Vernacular of File Formats, 2010.....	19
Görsel 10: Alban Guerry-Suire, Pixel Sorting Experiment 0028, 2020.....	20
Görsel 11: Chauvet Mağarası, UNESCO World Heritage Site.....	29
Görsel 12: Joachim von Sandrart, Dibutade, 1675.....	33
Görsel 13: Nicolas Poussin. Aziz Yuhanna ile Patmos'dan Bir Manzara, 1640.....	37
Görsel 14: Derinlik olarak inceleme. Nicolas Poussin. Aziz Yuhanna ile Patmos'dan Bir Manzara, 1640.....	37
Görsel 15: Picasso, Girl with a Mandolin, 1910.....	40
Görsel 16: Kurt Schwitters, Relief in Relief, 1942-5.....	41

Görsel 17: Uğur Günay Yavuz, Dalaman-Göcek Orman Yangını, Fotoğrafik Kolaj, 2019.....	41
Görsel 18: instagram.com/generatedpoetry, watter-bucket, 2022.....	46
Görsel 19: Joseph Nicéphore Niépce, Helyograf, Un Clair de Lune, 1827. Ulusal Medya Müzesi'ndeki Kraliyet Fotoğraf Topluluğu Koleksiyonu/SSPL.....	55
Görsel 20: Dagerotip bakır ve gümüş kaplı yüzeyi.....	56
Görsel 21: Dr John Adamson, St Andrews Kalesi, 1843. Kağıt yüzey negatif solda, kağıt yüzey baskı sağda, St Andrews Fotoğraf Koleksiyonu.....	57
Görsel 22: Kolodyon: solda negatif cam yüzey, sağda pozitif baskı. William Bambridge, Snowdrop, (Prens Leopold'un kedisi). 1856. Royal Collection Trust...58	
Görsel 23: Eddie Adams, Nguyen Ngoc Loan tarafından Nguyen Van Lem'in öldürülme süreci, 1968.....	70
Görsel 24: Viktoria Binschtok, Globes, Museum Folkwang Essen, 2014.....	71
Görsel 25: Wolfgang Staehle, Real time captured, Postmasters Gallery NYC, 2021	
Görsel 26: Alexey Kondakov, Klasik sanatın tüketim sahneleriyle birleşimi, 2017.75	
Görsel 27: Jens Sundheim, The Traveller, 2000-2020.....	76
Görsel 28: T. Karras, T. Aila, S. Laine, J. Lehtinen (nvidia.com), Gan öğrenme gelişimi, 2018.....	78
Görsel 29: GANPaint STUDIO, MIT Lab. 2020.....	79
Görsel 30: Dorothea Lange, Göçmen Anne Serisi, 1936.....	80
Görsel 31: M. Uluç CEYLANI, Pyhton, GAN (Çekişmeli üretici ağ) 2022.....	81
Görsel 32: M. Uluç CEYLANI, Karışık Fotoğraf Arşivi.....	83

Görsel 33: M. Uluç CEYLANI, 2022.....	84
Görsel 34: M. Uluç CEYLANI, Yapay Zeka Çalışması. 2022.....	86
Görsel 35: M. Uluç CEYLANI, Yapay Zeka Çalışması. 2022.....	87
Görsel 36: M. Uluç CEYLANI, Yapay Zeka Çalışması.....	88
Görsel 37: M. Uluç CEYLANI, arşiv.....	89
Görsel 38: M. Uluç CEYLANI, Marina ilk görsel.....	89
Görsel 39: M. Uluç CEYLANI, Belirtilen parametrelerle son olarak geliştirilen görsel.....	90
Görsel 40: M. Uluç CEYLANI, arşiv.....	91
Görsel 41: M. Uluç CEYLANI, Yapay Zeka Çalışması.....	92
Görsel 42: M. Uluç CEYLANI arşivi ve GAN seçimi olan fotoğraf.....	93
Görsel 43: M. Uluç CEYLANI, Video Görsel, GAN, 2022.....	94
Görsel 44: Flickr kütüphanesine ait portre fotoğrafı ve Lee Jeffries'e ait portre fotoğrafı.....	95
Görsel 45: Uluç CEYLANI, Video Görsel, GAN 2022.....	95
Görsel 46: StyleGAN-Human veri kümesine ait görseller.....	96
Görsel 47: M. Uluç CEYLANI, Video Görsel, 2022.....	97

ÇALIŞMANIN AMACI

Dijitalleşmenin ardından yaşamın birçok alanı büyük ölçüde değişmiştir. Bilgisayarın yaygınlaşması internetle beraber zamanın ve hızın değişimi sonucu; konuşulan dil, yazınsal metin, görsel metin ve diğer insanlarla iletişimimize kadar her şey dijital olarak güncellenmiştir. Bu güncellenme süreci önceki yapılanmayı yenisiyle değiştirirken, çoğu zaman da tamamen yeni yapılar ortaya çıkarmıştır. Fotoğraftaki yüzey dönüşümü de bu süreçte etkilenecek hem biçimsel hem de görsel olarak yeni bir anlam kazanmıştır. Kazanılan bu yeni yüzeyle birlikte görsel sayısındaki artış ve beraberinde insanların günlük yaşamında meydana gelen değişim, fotoğrafı merkezi bir konuma getirmiştir. Fotoğrafın dijitalleşmeyle kazandığı bu merkezi konum, onun ve metnin yeni ifadelerle üretilmesine neden olmuştur. Gerek metin gerekse görsel olarak süreç içerisinde fotoğraf dijimodern bağlamda ortaya konduğunda, en dinamik disiplinlerden biri olarak dikkat çekmiştir. Bu çalışma, dijital görüntüleme devrimi fikrini tamamen kabul etme veya tamamen reddetme gibi bir pozisyon almaktan kaçınarak, dijimodernizm olarak nitelendirilen dijital çağın fotoğraf ve sanat ile olan birlikteliğine odaklanmıştır. Yine bu noktalardan hareketle, fotoğrafik üretimin; algılama, sunum, yeni modlar ve yeni metnini ifade etmeye çalışarak fotoğraf ortamının geleceği hakkında kapsamlı düşünmeye teşvik etmesi planlanmıştır. Aynı zamanda yazılı metnin desteklenmesi açısından uygulama çalışması yapılarak konunun fotoğrafik görsellerle daha geniş kapsamda değerlendirilmesi de sağlanmıştır. Özetle fotoğrafın postmodernizmin ardıllarından biri olan dijimodernizm bağlamında çözümlenmesini ve incelenmesini amaçlamıştır.

ÇALIŞMANIN YÖNTEMİ

Çalışmanın temelini oluşturan Alan Kirby'nin dijimodernizm kavramı ve ifade biçimi olan dijimodern metni üzerinden alan yazınları taranarak çalışmanın iskeleti

oluşturulmuştur. Devamında konuyu destekleyen; kavram ve teknik hakkında bilgi içeren yazılı materyallerin analizi kapsamında arşiv ve kaynaklardan faydalanılmıştır. Konuya dahil olan metin içi görseller eklenerek yazılı metin desteklenmiştir.

Nitel araştırma yöntemine dayalı çalışmaya ilave yöntem olarak uygulama çalışması dahil edilmiştir. Araştırmaya konu olan dijimodern metin bağlamında yapılan bu uygulama çalışması, fotoğraf temelli görseller ile oluşturularak bilgisayar yazılımları ve yapay zeka ile desteklenmiştir.

ÇALIŞMANIN ÖNEMİ

1990’lardan itibaren dijitalleşmenin başladığı varsayıldığında, günümüze kadar olan sürecin şu an için geldiği noktaya bu çalışma referans olmaktadır. Çalışmanın sonunda fotoğraf yüzeyi ve makine gelişimi ile birlikte dönemlere ait belli başlı fotoğraf çalışmaları Ek-1 de sıralanmıştır. Bu bağlamda çalışmanın özünü, fotoğrafik yüzey ve buna bağlı değişimlerin neticesinde geline dijitalleşme ve bu dijitalleşmenin günümüz kavramı dijimodernizm ve yeni metin anlayışı oluşturmaktadır. Söz konusu bu yeni metin anlayışı da dijimodern metin olarak adlandırılmaktadır. Literatürde dijimodern metnin; iletişim, edebiyat, sinema ve müzik gibi alanlarda çalışmaları gözlenmiştir. Fakat fotoğraf alanında sınırlı sayıda kaynağa rastlanmıştır. Bu sebeple dijimodern metnin fotoğraf sanatıyla olan estetik ilişkisini ve bu ilişkinin kodlarla açılımını konu olarak ortaya koyması bakımından önem arz etmektedir.

GİRİŞ

Süreç içerisinde bir tür değişim gerçekleşiyorsa ve bu değişim beraberinde yeni bir durum meydana getirmişse var olan bu yeni süreç; yeni bir temsil ya da yeni bir dönem olarak adlandırılır. En basit olarak kronolojiden yola çıkılırsa Tarih ve diğer bilimler için ya da sanatsal olarak edebi eserler için bu dönemsel ayrımlar daha belirgin olabilmektedir. Fakat sanatın birçok alanı için bu ayrım genellikle belirgin bir şekilde gerçekleşmemektedir. Genel olarak sanatta dönem ya da temsil süreci, bir öncekinin karşısında durarak ya da onun evrim geçirip yenilenmiş ifade biçimi olarak süreç içerisinde var olabilmektedir.

Söz konusu durum sanat süreç içerisinde, sanatçıların benlikleri, özgür düşünce yapıları, tutumları, yaratma süreçleri vb. neredeyse sınırsıza yakın kaynakları sonucu çok çeşitlilik gösteren temsil şekilleri ortaya çıkmıştır. İnsanlık var olduğu sürece de önlenemez bir şekilde ortaya çıkmaya devam edecektir.

Modern sanat yapılanması içinde sanatçılar yeni arayışlara yönelmişlerdir. Var olan, her türlü bilimsel çalışma, bilgi, farklı teknikler ve yenilenen teknolojiyle beraber günlük yaşamın içinden her türlü nesne hatta düşünce sanat eseri içerisinde konumlanmıştır. Sanatçılar sanat eserlerini doğanın kendisiyle direkt olarak ilişkilendirmek yerine bilimin tüm dallarından faydalanarak endüstriyle iç içe ilişkilendirip farklı ve yeni sanat akımları ortaya çıkarmışlardır (Uz, 2012, s. 1048). Sanat adına öne sürülen ve uygulanan tüm bu gelişmelerin temelinde, görüntünün kayıt edildiği yüzeyin değişimi ve dönüşümü yatmaktadır. Her dönemin sanat eserlerinin üretimi açısından çeşitli nesneleri belirli düzenlemeler ve ilkeler doğrultusunda bir araya getirip toplamak olarak düşünürsek; yüzeyin, dolayısı ile yüzeye ait biçimin-formun ve boyutun, sanatçının birleştireceği diğer malzemeler açısından temel oluşturabileceği söylenebilir (Türkmenoğlu, 2008, s. 29).

İçinde bulunduğumuz durum da bu devamlılığın bir göstergesidir. Var olan son temsil için yapılan adlandırma “Postmodernizm” olarak karşımıza çıkarken, bundan sonra gelen temsili adlandırmak için birçok öneri ortaya atılmaktadır. Bu söylemlerden bazıları: Post-postmodernizm, otomoderнизм, altermodernizm, kozmodernizm,

metamodernizm ve dijimodernizm'dir. Her bir söylem postmodernizm'in sonlandığından, sürecini tamamladığından hatta ölümünden bahsederek üretimin yeni biçimlerini ortaya koymaktadır.

21. yüzyılda büyük bir ivmeyle şekillenen ve yayılan temsil dönemlerinden sıkça bahsedilenlerin başında da dijimodernizm gelmektedir. Artan hız, gelişen teknoloji, döneme ayak uyduran estetik anlayışı ve günlük yaşamın her anının sayısallaşması dijimodernizmin ortaya çıkmasındaki etmenlerdir.

Yaklaşık olarak 190 yıllık tarihi boyunca fotoğraf, bilim ve sanat alanlarının neredeyse merkezinde kendine yer edinmiştir. Her dönemin hızına, teknolojisine ve estetik anlayışına kolayca adapte olan fotoğraf, dijimodernizm ve beraberinde getirdiği çağdaş yapılanma şekline de uyum sağlamıştır. Fotoğrafik görselin kazandığı yeni ifade şekli özellikle dijimodernizmin bağlamlarından biri olan "dijimodern metin" üzerinden değerlendirilebilir.

1. BÖLÜM

*Fotoğrafın düşmanı gelenektir,
nasıl çekileceğine dair sabit kurallarıdır.*

Fotoğrafın kurtuluşu deneyden gelir.

Laszlo Moholy-Nagy

1.1 MODERN-MODERNİZM

Modern kavramının kelime kökeni Latince'dir. Kavramın kökü; şimdi, hemen, şu anda anlamlarında kullanılan yakın zamanı bildiren “modo” kelimesidir (Nair, 2008, s. 96). Kelime, MÖ V. yüzyılda “Modernus” olarak türetilmiş ve kullanılmaya başlanmıştır. Hristiyan olmanın modern kabul edildiği bu dönemde Hristiyanlık öncesi ve sonrası dönemi ayırmak amacıyla dile getirilmiştir. Devamında modern kelimesi “eskiye göre yeni olmak” (Erinç, 1994, s. 32) kavramını günümüze kadar korumuştur. Yine özünde yatan modo kökenini de koruyarak zamansal olarak yakın zamanı temsil ettiği görülmektedir (Çetişli, 2017, s. 163). Düne ait olamamak ve farklı yöntemlerle gündelik hayata devam etmek; tam anlamıyla bilimsel, kültürel, sosyal, teknik ve endüstriyel devrimlerle kendini gerçekleştirmiştir. Bu gerçekleşme sonucunda ortaya çıkan gündelik yaşama ve kültüre uygun olan tutumlar, modern olarak kabul edilmektedir (Jeaniere, 1993, s. 15).

Modernizm, modern kelimesi ile pek çok yerde aynı anlamda kullanılsa da ifade şekillerinde farklılıklar bulunmaktadır. İlk kez 1890'ların başında Şair Ruben Dario tarafından kullanılmıştır (Calinescu, 2017, s. 76). Modernizm, modern kelimesi ve ona bağlı olan modernlik kavramı ile ilişkilidir. Sonuna aldığı “-izm” ekiyle modernliğin benimsendiğini ve temsil edildiğini ifade eder. 19. yüzyıl sonu ve 20. yüzyıl başlarında çağdaş toplum, kültür, düşünce ve sanat anlayışını temsil eder.

Modernizm, modern çağa ait bir kavram niteliği taşır. Bu kavramı benimseyip ifade biçimi olarak kullanan edebiyat, sosyoloji, felsefe, dil bilim, mimarlık, müzik, görsel sanatlar gibi farklı alanların var olması, beraberinde farklı tanımları da ortaya

çıkarmıştır (Phillips, 2016, s. 28). Modernizmin her ne kadar tanımları farklılık gösterse de, genel olarak anlatı içerisinde yeni ve ortak olan dil kavramını merkeze almak ve onun üzerine yoğunlaşmak fikri hakimdir. Aynı zamanda tüm modern dönem için geçerli olmayıp yakın zamanı temsil eden bir kavram olarak gösterilebilir (Aktaran: Kacıroğlu, 2018, s. 2).

Modernizm kendi dönemi içerisinde; özel olanı genelden, özneyi nesneden, bireyi toplumdan, sanatsal içeriği sanatsal olmayan içerikten ayıran bir anlayış sergilemektedir. Bu ayrımı evrensel düşünce ve bilimsel açıklamalarla gerçekleştirmektedir (Özel, 2006, s. 159). “Evrensel” yapının ve “bilimci” bir görünümün ön plana çıktığı bir ortam, beraberinde kuralları da getirmektedir. Modernizm için de böyle bir durum söz konusudur ve doğal olarak bünyesinde sanatsal içerik, dil ve estetik kuralları barındırır. Bu dönemde sanatçılar modernizmin öncülleri dahilinde doğal olandan ve gerçeklikten mümkün olduğunca uzaklaşmadan sanatlarını icra etmişlerdir. Tam bu noktada sanayi devrimi, modern dönem, modernizm gibi kavramlardan söz ederken, teknolojik gelişmeler, mekanik, fizik ve kimya bilimleri dahilinde görüntünün yüzey üzerine kaydedilmesi devrim niteliğinde bir gelişme olarak lanse edilmiştir. Doğanın bilimsel olarak elde edilen yollarla kaydedilmesi, fotoğrafı modern dönemin önemli bir temsili haline getirmiştir.

Başlangıcında, gerçeğin ve belgenin temsili olarak tanıtılan ve kullanılan fotoğraf, kısa süre içerisinde gerçeklikle temsil edilmenin yanı sıra özgürleşmiş ve kendi sanatsal ifade biçimini oluşturmaya başlamıştır. Modernizm ile birlikte ifade şekli olarak kullanılan “dil”, süreç içerisinde fotoğraflık olarak da kullanılmıştır.

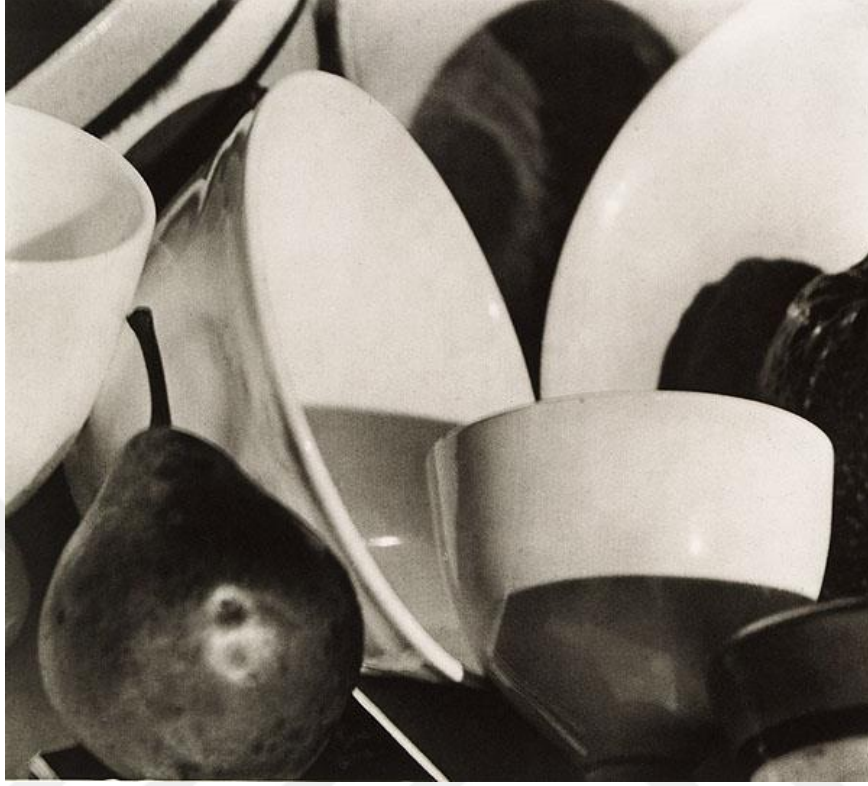
Modernizm sürecinde fotoğraf kendi dilini yarattığında kendisi gibi olma özelliğine kavuştuğu genel bir görüştür. “Fotoğrafçılık, kendi yetenek ve geleneklerine gönderme yaptığında sanat konumuna yükselir” (Grundberg, 2002, s. 115), “...Modernizm sürecini harekete geçiren olgunun, Sanayi Devrimi'nin görüntü alanındaki temsilcisi sıfatıyla fotoğrafın ortaya çıkışı olduğunu söylemek artık adet haline gelmiştir. Ama fotoğrafın sonuçta modernist bir söyleme dönüşmesini sağlayan kendi tarihsel evrimi, daha eski sanatların tersine, tasvirden vazgeçmemesi, dolayısıyla kendisinin tetiklediği serüvene katılmamasıyla belirlenir” (Wall, 2002, s. 170). Andy Grundberg’in, Jeff

Wall'un ve daha birçok kişinin belirttiği üzere fotoğrafın: resim sanatı taklidinden ve öykünmesinden kurtulup kendi ifade şekliyle üretime geçtiği anda, kendi modernizmini başlatmış olduğudur. Bu durum görünen çevreyi değişikliğe uğratmadan direkt olarak fotoğraflamak yani “Doğrudan Fotoğraf” (Straight Photography) olgusunu ortaya çıkarmıştır. Bir nevi doğrudan fotoğraf, herhangi bir disipline öykünmeden, kendi ayakları üzerinde durması ve sanatsal ilerleyişi bakımından modern fotoğrafın başlangıcı olarak düşünülmektedir. Bu süreçle beraber fotoğraf, oluşturduğu görsel içerik ve dilinin kavramsallaşmasının ardından, ifade biçimini geliştirmiş ve sanatsal üretimin içinde kendine önemli bir yer edinmiştir. Artık fotoğraf, biçiminin ve görüntüsünün dışında fotoğrafçının düşüncelerini de direkt olarak sanatın içine dahil etmeye başlamıştır. (Görsel: 1)



Görsel 1: Elizabeth “Lee” Miller. 1907-1977

Genel olarak doğrudan fotoğraf modern yapının temeli olarak görülse de, modernizm dönemini şekillendiren kübizm, konstrüktivizm, ekspresyonizm, fütürizm, sembolizm, sürrealizm gibi sanat akımları gelecekte farklı şekillenerek yeni düşüncelerin ve akımların ayrı ayrı temellerini oluşturacaklardır. Örnek olarak ele alabileceğimiz kübizm, kendisinden önce gelen yapıların aksine doğayı olduğu gibi göstermenin ötesinde hareket etmeye başlamıştır. (Görsel 2)



Görsel 2: Paul Strand. Pear and Bowls. 1916

Kübizmin yapısı gereği çok boyutlu görme biçimiyle sunulması, aynı zamanda fotoğrafta yüzey algısının değişimini de beraberinde getirmiştir. Bu durum biçimden forma doğru boyutsal değişimin temeli olarak gösterilebilir. İlerleyen zamanlarda sürrealizmin etkisi ve farklı disiplinler ile postmodernist bir yapıya bürünmüş ardından teknolojik alt yapıyı da dahil ederek günümüzde dijimodernizme kadar evrilmiştir. Bu evrimleşme sürecinin başlangıcı olarak: modernizmin öncüsü olan aydınlanma hareketinin getirdiği birtakım kuralların (bilimcilik ve evrensellik temelinde) sanatçılar açısından dikte şeklinde yorumlanması gösterilebilir. Özellikle öznel, özgür ve serbest düşünce sisteminin olması gerektiğini savunanlar tarafından modernizmin karşısında yeni bir düşünce sistemi ve ifade şekli yapılandırılmaya başlanmıştır. Bu yapılanma modernizm bağlamında “post” olarak kendini ifade etme sürecine girmiştir.

1.2. MODERNİZMİN “POST” GÜNCELLEMESİ

Sokrates, Platon ve Aristoteles'in ortaya koyduğu ve yakın geçmişe kadar tüm düşünsel geleneği tanımlamak için kullanılan bir terim (Legutko, 1997, s. 1) olan modernizmin "post" olarak güncellenmesi sonucu yeni bir yaklaşım ortaya konmuştur.

Tarihçi Arnold Tonybee "Bir Tarih İncelemesi" adlı kitabında, modern olarak adlandırılan dönemin Birinci Dünya Savaşı ile sona erdiğini ve ardından gelen dönemin postmodern dönem olarak adlandırılması gerektiğini yazmıştır. Böylelikle postmodern terimiyle birlikte kavram literatüre dahil olmuştur (Erinç, 1994, s. 31). Kesin olarak bir tanımla yapılamasa da sanatta, felsefede, ekonomide, hatta politikaya kadar hayatın tüm alanında yeni bir tarz, akım, dünyaya bakış şeklinde günlük yaşamın içine kadar işlemiştir.

1.2.1. Postmodernizm

Postmodernizm anlatısının yayılmasına öncülük eden "Postmodern Durum" (1979) adlı kitabında Jean François Lyotard: evrensel bir anlatı yerine, daha yerel ve kişisel anlatının postmodern yapıyı oluşturduğundan bahseder. Aynı zamanda modern durumu bir bilgi biçimi olarak belirtirken postmodernizmde bilgiyi enformasyon, bilgisayar, teknoloji gibi kavramlarla hızlı bütünleşip geliştiren bir yapı olarak görmektedir (Lyotard, 1990). Genel olarak postmodernizme atfedilen bu düşüncüyü sanat üzerinden değerlendirmek istersek: Evrensel olarak nitelendirilen ve sanatın merkezine yerleştirilen "Batı Sanatı" hegemonyasından, yaptırımından sıyrılmak ve özgür olmak düşüncesi modernizmi "post" seviyeye güncellemiştir. Bu güncelleme kendini önce mimaride ardından edebiyat, müzik, resim, tiyatro, sinema ve fotoğraf gibi sanatın tüm alanlarında göstermiştir.

Modernizm süreci içerisinde fotoğrafın oluşturduğu ve toplumsal destekli olan dil, görsel ifadenin anlatımı olarak değerlendirilmiştir. Çünkü dil modernizmin genel bir ifade şeklidir. Postmodern yapı için dil daha çok metin olarak değerlendirilir (Harvey, 2014, s. 64-66). Belirli bir kalıp içinde ve kurallı olarak kullanılan dil, postmodernist yapıya ters düşmesi bakımından; daha kuralsız, sınırsız ve isteğe bağlı değişen metin özelliği göstermeye başlamıştır. Bu durum modernizm dönemi ve doğrudan fotoğrafın

dilini deęiřtirerek, metnin herkes iin deęiřebilir hale getirilen kullanımını ne ıkar mıřtır.

Modernizmin fotoğraf anlatısında fotoğrafı; konusunu kendisi belirlemez, gereklięin iinden hibir řeye mdahale etmeden, ynlendirmeden, nesnel bir yaklařımla grnty oluřturur (Aktaran: Uysal, 2013). Bu aynı zamanda fotoğrafın geliřtirdięi dildir. Postmodernizm srecindeki fotoğraf iin fotoğrafı konuyu her trl yntemle retebilir. Fotoğrafı: bařka bir eser zerinden, kendi rettięi ve istedięi deęiřiklikleri yaparak, istedięi teknikle, farklı disiplinlerle harmanlayarak fotoęrafik metnini oluřturabilir. Nitekim Tuna Uysal'ın Khler'den aktardıęı gibi; "Postmodern fotoğraf sanatısının yaratıcılıęı, eserini oluřtururken, geleneksel fotoğraf anlayıřının "gereklik", "nesnellik" ve "doęruluk" ilkelerine ne kadar karřı durduęuyla llr" (Aktaran: Uysal, 2013). Postmodernizm sreci ierisinde fotoęrafik metinde; neyin anlatıldıęından ziyade nasıl kurgulandıęı nem kazanmıřtır. (Grsel 3)



Görsel 3: David Hockney, Photographic Collages, 1982

Postmodern dönemin diğer bir etkisi de izleyici üzerinde kurulmuştur. Bu dönemde fotoğrafçının anlatmak istediğinin yanında izleyicinin de fotoğrafik görselden ne anladığı önem kazanmıştır. İzleyiciyle beraber görsel metinden yeni anlamlar çıkarılabilmektedir. Yani izleyici yavaş yavaş yapının bir köşesini oluşturmaya başlamıştır. İzleyici, fotoğrafın yoğun kullanımıyla birlikte yüksek kültür zihniyetinden kurtularak yeni sanat ortamlarının oluşmasında belirleyici rol üstlenmiştir.

Fotoğraf, postmodern sanattan etkilendiği gibi sanatın üretimini de tetiklemiştir. Kavramsal sanatın misyonunun değişmesi, gerçekliğin yeniden ele alınması, popüler kültür nesnelerinin sanatın içinde yer alması fotoğraf sanatının üretimiyle ve hızlı paylaşımıyla ivme kazanmıştır.

1.3. POSTMODERNİZM SONRASI

Sanayi devrimi: fiziki üretimin serileşmesi, tabana yayılması bakımından erişimi hızlandırmıştır. Fiziki üretimler yani atom gücüyle oluşturulan üretimler her türlü hizmeti yerine getirmiş hatta bu ilerlemeler ikinci sanayi devrimi olarak nitelendirilen atom çağını gündeme getirmiştir. Yine bu dönem için atom gücü ilerlemenin ve modernitenin temeli olarak görülmüştür. 20. yy sonlarına gelindiğinde geleneksel sanayi üretimi değişmiş ve “verilerin” egemen olduğu dijital bir devrim gerçekleşmiştir. Geleneksel yapıda atomlarla yapılan fiziki üretim topluma yayılırken, dijitalleşmeyle birlikte büyük bir hızda ve neredeyse sınırsız bir şekilde “veriler” üretime katılmıştır (Negroponte, 1996). Negroponte; dijital dünyaya dahil olunduktan sonra atomların artık yerlerini “bit”ler aracılığıyla verilere bıraktığını belirtir. Bu verilere dönüşen bitlerin istenildiği şekilde manipüle edilebileceğini, özgürlükten yana olduğunu, erişim hızı ve kolaylığını, öne çıkararak her alanda dünyanın işleyişinin temelini oluşturduğunu ifade eder. Dünyanın bu denli dijitalleşmesi doğal olarak beraberinde yeni düşüncelerin yapılanmasına sebebiyet vermektedir. Bu sebeptendir ki Alan Kirby postmodernizm sonrasını pseudo-modernizm (sözde modernizm) şeklinde adlandırmışken onu değiştirerek dijimodernizm olarak güncellemiş ve kuramını ortaya

koymuştur. Postmodern sonrası, tıpkı Robert Samuels'ın "Aouto-Modernity"¹ ya da Gilles Lipovetski'nin "Hypermodern"² gibi dijitalleşme ve teknolojiye ilhamla ortaya çıkan bir harekettir. Dijimodernizm de bu süreç içerisinde en son yapılanma, akım, düşünce olarak günümüzde kendini göstermeye başlamıştır.

1.3.1. Dijimodernizm

Postmodernizm sonrası için farklı olarak birçok düşünce ve kuramlar ortaya atılmıştır. Post-postmodernizm, Otomodernizm, Altermodernizm, Kozmodernizm, Metamodernizm gibi farklı düşünceler örneklendirilebilir. Bu düşüncelerin önemli ortak yapıları dijitalleşmeyle birlikte gelişmiş olmalarıdır. Bu düşünceler içerisinde, direkt olarak ve en belirgin şekilde dijitalleşme temelleriyle oluşturulan kuram dijimodernizmdir. Dijimodernizm; çok kısa bir geçmişi olan, günümüz dönemi içinde yeni ortaya çıkmış bir kuramdır.

Alan Kirby, dijimodernizmi ilk kez 2006 da yayınladığı bir makalede (Philosophy Now Dergisi), postmodernizm sonrası olarak bahsetmiş ve ardından 2009 yılında yayınladığı kitabı "Digimodernism; How New Technologies Dismantle the Post Modern and Reconfigure Our Culture"da dijimodernizm kuramını geniş bir şekilde açıklamıştır. Kirby'e göre dijimodernizm; Bilgisayar teknolojileriyle birlikte, sosyal, kültürel, yaşamın içinden her türlü olgunun ifade şekline karşılık gelebilmektedir (Alan Kirby, 2009, s. 1).

Alan Kirby, Gilbert Adair'in "The Postmodernist Always Rings Twice: Reflections on Culture in the 90s." (Postmodernci Kapıyı İki Kere Çalar) adlı eserinden atıfla, dijimodernizmin başlangıcını hazırladığını aktarmaktadır. Adair: Postmodernizmin ardından hiç kimsenin yeni kral ve düşünce kraliçesi olarak tahtta hak iddia etmemesi postmodernizmin savunulduğu anlamına gelmediğini belirterek uyarıda bulunur.

¹ Samuels, R. (2008). Auto-modernity after postmodernism: Autonomy and automation in culture, technology, and education. *Supplanting the Postmodern*, 175-206.

² Lipovetski, G. (2005). *Hypermodern Times*, Cambridge: Polity Press

“Postmodernizm, neredeyse tanım gereği, modernizmin ciddiyetini ortaya koyduğunda, sosyal, kültürel, ekonomik ve ideolojik tarihin geçiş zirvesidir. İlkeler ve meşguliyetler işlevini yitirdi, ancak henüz tamamen yeni bir değerler sistemi ile değiştirilmedi. Pillerin yeni bin yıl için yeniden şarj edilmesinden önceki bir duraklama anını temsil eder, geleceğin önceki son nefesi olarak adlandırılacak tuhaf ve melez bir fetret dönemi olduğunun kabul edilmesidir” (Alan Kirby, 2009, s. 36).

Alan Kirby ortaya koyduğu dijimodernizmi en başta postmodernizmin halefi olarak değerlendirir. Dijimodernizm, 90ların sonlarına doğru ortaya çıkan ve zamanın oldukça baskın sosyal, kültürel, teknolojik ve politik bir ifadesi olan postmodernizmi yavaş yavaş gölgede bırakmıştır. Ortaya çıkışında postmodernizmle var olmuş onunla birlikte belirli dönem melez bir yapılanma içerisine girmiştir.

“Tarihsel olarak bitişik ve kısmen aynı kültürel biçimlerle ifade edilen digimodernizm, sosyal ve politik olarak postmodernizmin mantıksal etkisi olarak ortaya çıkar ve bir kopuştan çok modüle edilmiş bir sürekliliği önerir.” (Alan Kirby, 2009, s. 2-3).

“Modüle edilmesi” postmodernizmin benzer düşünce yapısının bir kısmının dijimodernizmde de kullanılmış olması açısından, aynı dönemde melez yapısıyla ilişkilendirilmiştir. Fakat bunların dışında önemli bir değişim postmodernizmle ortaya çıkan bireyselleşmenin dijimodernizmle küçük gruplara evrilmesidir. Postmodernizmde kişi kendi seçimleri ile kendisini ifade eder, dijimodernizmde bireyler sosyal ağların içerisinde küçük gruplar halinde etkileşim sağlarlar hatta bu gruplar etkileşim ile kısa sürede oldukça büyük kitlelere ulaşabilirler. Belkıs Saraç Ulusoy, Dijimodern Medya Reklam Tüketimi adlı kitabında bu durumu “Kabileler” olarak şu şekilde aktarır:

“Postmodern dönemde birey altın çağını yaşarken, henüz adı konulmayan dijimodernizmin ortaya çıkmasıyla birlikte bu durum değişmiş olarak görünür. İnternetin toplumsal yaşamda yaygınlaşmasıyla birlikte bireycilik anlayışı egemenliğini yitirirken, toplumda kabilecilik duygusu gelişmeye başlamıştır.

Böylelikle bireyselci postmodern çağın sonunun başlangıcını kabileci dijitalleşme getirmiştir” (Ulusoy, 2016, s. 146).

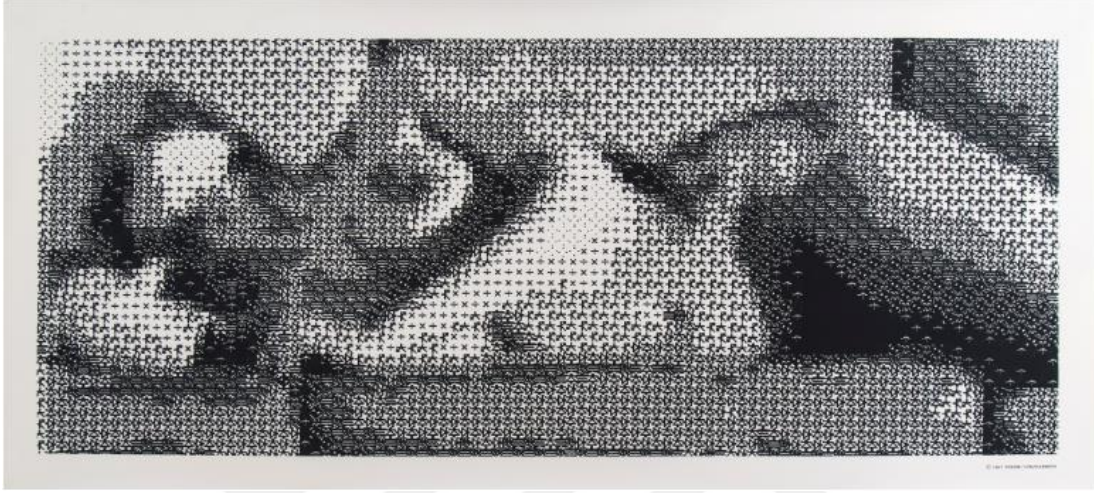
Yani Instagram, Twitter, Facebook gibi ortamlarda oluşturulan “profiller” kişisel olarak yaratılsa da aslında bunlar bir ağ sistemi içerisine kurulmuşlardır.

Dijimodernizm: 1990’ların sonuna doğru yeni teknolojilerin mutlak gücü içerisinde yavaş yavaş ortaya çıkmasıyla birlikte, yeni kültürel bir paradigma olarak postmodernizmin önüne geçti. Ortaya çıkışı, ilericilik, gelişigüzellik, yok olma ve anonim, sosyal ve çoklu üreticilik ile harmanlanan yani bir metinsellik anlayışı olan metnin bilgisayarlaşması olarak gösterilir. Bu metinleri diğerlerinden ayıran özellik, televizyonlarda realite şovlardan Hollywood’un fantastik filmlerine, video oyunlarından web 2.0 platformlarına ve bunların yanında tüm görsel materyallere kadar değişen çağdaş kültürlerle özetlenir. Dijimodernist metin olarak adlandırılan bu metinler; en basit hali ile izleyicinin/okuyucunun fiziksel olarak metin üretmek, görünür içerik eklemek, anlatılana somut bir şekilde yeni ifadeler için müdahale etmek şeklinde yorumlanmaktadır. Bu özelliklerinden dolayı da kavram “dijital modernizm” kısaltması olarak “dijimodernizm” şeklinde ortaya atılmıştır. Sonuçta bu yeni metin her ne şekilde var edilirse edilsin bir nevi tuşlar ve parmaklar aracılığı ile formülize edilmektedir (Alan Kirby, 2009: s. 1).

Modernizmin ifade şekli olan dil genişleyerek postmodernizmde metinsel olarak ifade edilmiş ardından postmodernizm yapısı zayıflamaya başladığında, metinler hibrit (melez) bir yapıyla harmanlanarak değişime uğramıştır. Bu hibrit metinler dijimodernizm tabanında “Dijimodern metin” ya da “Hipermetin” olarak ifade edilir.

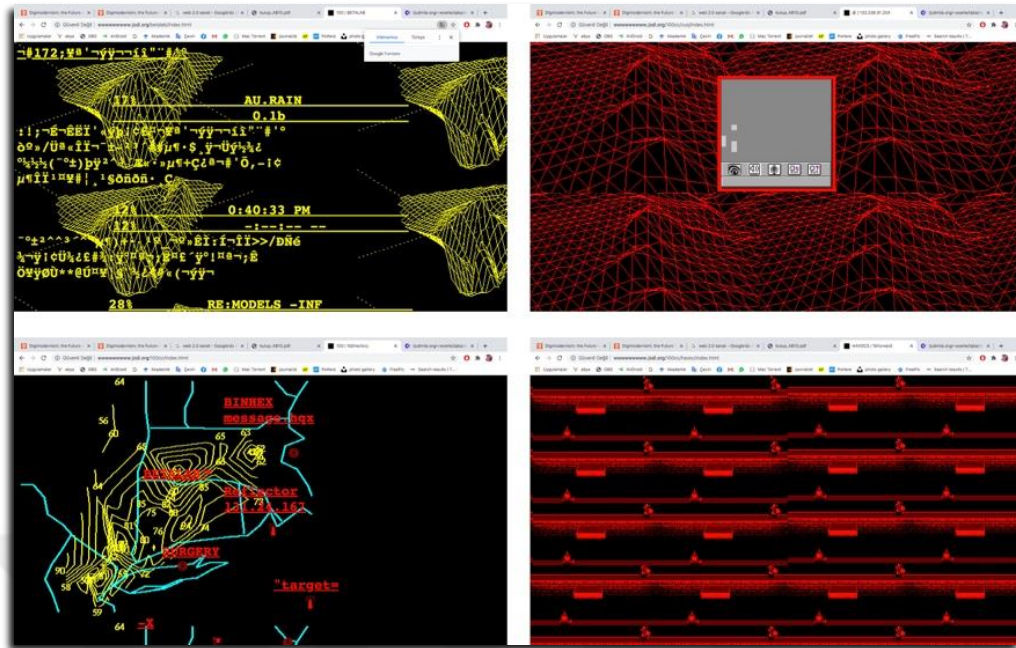
Dijimodern metin ya da hipermetin olarak, bilgisayar aracılığıyla yapılan kolaj, montaj ya da farklı her türlü tekniğin sağladığı kolaylığın yanında sadece bilgisayarla üretilen görsellerin, seslerin, hareketli görüntülerin de sanatsal amaçlı yaratılabileceğini bize gösterir. Bilişsel sinirbilim araştırmacısı Leon Harmon ve AT&T’nin Bell Laboratuvarlarında bilgisayar mühendisi olan Ken Knowlton, geliştirdikleri bir programı kullanarak dansçı Deborah Hay’ın bir fotoğrafını bitmap mozaik olarak yeniden canlandırdılar. “Nude Computer” (Studies in Perception I), bilgisayar

kullanılarak yapılmış en yaygın olarak dağıtılan ilk sanat eserlerinin başında gelir (Görsel 4). İzleyicinin beyninin tonal değere sahip alanları, bir insan figürü olarak taklit etmek için gruplandırılmış soyut sembollerin bir bileşimini yorumlama konusundaki benzersiz kapasitesini gösterir. (Dietrich, 1986 s. 160-161)



Görsel 4: Leon Harmon, Ken Knowlton. Computer Nude, 1965

1960’lardan günümüze gelindiğinde, dijital sanatın çağdaş örneklerinden Vuk Cosic, Ijudmila adlı internet sayfasında belli başlı ikon ve sanat eserlerinin dijital versiyonlarını tekrar bilgisayar dilinde kendi yorumuyla sergilemektedir. Bu çalışmalar estetik değişimin ve melez olarak ifade edilen geçiş döneminin dijital örnekleri olarak nitelendirilebilir (Görsel 5).



Görsel 6: Dirk Paesmans ve Joan Heemskerk, 2001-2016

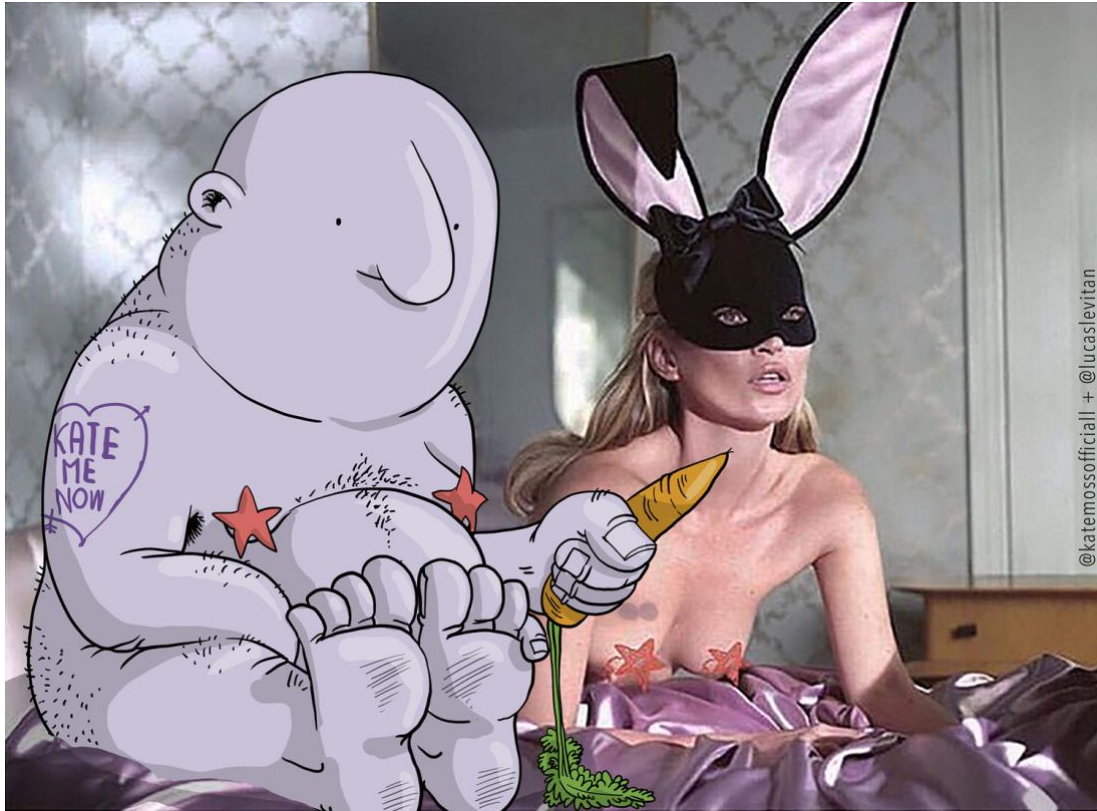
Bu ve bunlar gibi sayısız örnekle, hipermetinsel etki ve ilerleyen dijital teknolojiyle sanat, farklı medyalarla yeni formatların sunulduğu ifade biçimlerine dönüşmektedir. Aynı şekilde sanat için olan söylemlerde; yeni medya, dijital, görsel, bilgisayar, efekt, kolaj, montaj gibi medyalar yer alıyorsa bu çalışmaların içinde fotoğrafın olmaması mümkün görünmemektedir. Görüntünün yüzey üzerine kaydedildiği ilk günden günümüze fotoğraf, her alanda sağladığı adaptasyonla hem kendi gelişimine hem de diğer medyaların gelişimine olanak sağlamaktadır. Bu yapısı gereği dijimodernizmin içeriğinde de kendine uygun yeri yaratabilmektedir.

Dijitalleşen bu yapıyla fotoğrafın içerik, biçim ve tekniği yaygınlaşmıştır. Postmodernizmin kavramsal anlatısı, daha sıradan günlük yaşamın konularına evrilmiş, modernizm dönemine ait teknik ve biçime dayalı yapılar tekrar kullanılmaya başlanmıştır (Sağlamtimur, 2016. s. 161). Yani dijimodernist fotoğraf, modernitenin önceki yapılarından beslenerek onları bilgisayar yazılım ve donanımlarıyla harmanlayarak üretimlerini gerçekleştirme eğilimindedir. Ayrıca daha öncesinde Ritchin, bu tip gelişmelerin interaktif ve ağ tabanlı etkileşimin büyük ölçüde belirginleşeceğine dair öngöründe bulunmuş ve hatta bunu “Hiperfotoğraf” olarak betimlemiştir (Ritchin, 2012, s. 139).

İnternetin temel yapısı olan sayfalar arası dolaşımın getirdiği görsellere ulaşım ve onları indirme özelliği sayesinde postmodernizmin kendine mal etme kavramının versiyonlarını dijimodernizmde görmek mümkündür (Sağlamtimur, 2016, s. 161). İnternetin bilgiyi kullanma şekli ve bilgiye aracılık etme biçimi yeni bir fotoğrafik algı ve bunun sonucunda yeni bir görüntü üretim şeklini, biçimini ve formunu ortaya çıkarmıştır.

Postmodernist yapıdan dijimodernist yapıya iyi bir geçişe örnek olarak Brezilyalı sanatçı, illüstratör, fotoğrafçı ve film yapımcısı Lucas Levitan gösterilebilir. Levitan'ın kendine mal etme üzerinden dijimodernist ve aktivist çalışması incelendiğinde, takip ettiği ilginç insanların fotoğraflarını çektiğini ve onları kendi yapıtlarıyla istila ettiğini görebiliriz (Görsel 7). Aynı zamanda bunu devam eden bir proje olan “Photo Invasion” (Fotoğrafik İşgal) olarak tanımlamaktadır. Çizdiği karikatürler, fotoğrafların bakış açısını tamamen değiştirmektedir. Bununla birlikte, izleyiciyi her zaman şaşırtmaktadır. Sanatçı projesi için "Instagram'daki insanlardan resim çaldığını" itiraf etse de, kendi ifadesi ile -kurbanları- ile bağlantı kurarak ve Instagram hesaplarını tanıtarak “karmasını” temizlemektedir. Kısacası kendisine ait olmayan bir fotoğrafı³, üzerinde düzenlediği illüstrasyonla kendi internet sayfasında ve diğer sosyal medya hesaplarında paylaşıp yayma eylemi olarak nitelendirilebilir (Levitan, 2015). Bu bağlamda çalışmaları postmodern bir anlayışla fakat dijimodernist bir eylem ve yapılanmayla harmanlaması aslında tam bir geçiş aşamasına karşılık gelmektedir.

³ İşgal edilen fotoğrafın orijinali için: <https://www.instagram.com/katemossofficial/> erişim tarihi 15.03.2020
Kendi internet sitesi için: <https://www.lucaslevitan.com/> erişim tarihi 15.03.2020



Görsel 7: Lucas Levitan, 2020

Bilgisayar aracılığı ile internet üzerinden yapılan sanatsal çalışmalara bir diğer örnek ise: Fotoğraf üretiminde bir aygıt olarak kullanılan fotoğraf makinasının konumunu değiştirilerek fotoğraf üretiminin gerçekleştirilmesi gösterilebilir. Yeni dönem sanatçıları içinde anılan Doug Rickard'ın sokak kameraları ve Google Street View kameraları kullanarak çektiği fotoğraflar dijimodernizmin etkilerini taşımaktadır. Amerikalı belgeselciler Robert Frank ve Walker Evans geleneğini sürdürmeye çalışan Doug Rickard, kentsel Amerika'nın unutulmuş iç bölgelerini fotoğraflayarak yeniden keşfetmektedir. The Guardian'ın "Google Street View ile dünyadaki her caddede bir yürüyüş yapabilirsiniz ve bu büyüleyici durum bazı sanatlara da ilham veriyor" içerikli haber yazısı için verdiği demeçte: "Sokakta yürürken hissettiğim özgürlüğü hissettim." şeklinde açıkladığı Google Street View için, "onunla fotoğraf çekmenin bir tür aydınlanma" olduğunu söylemektedir (The Guardian, 15.07.2012) (Görsel 8).



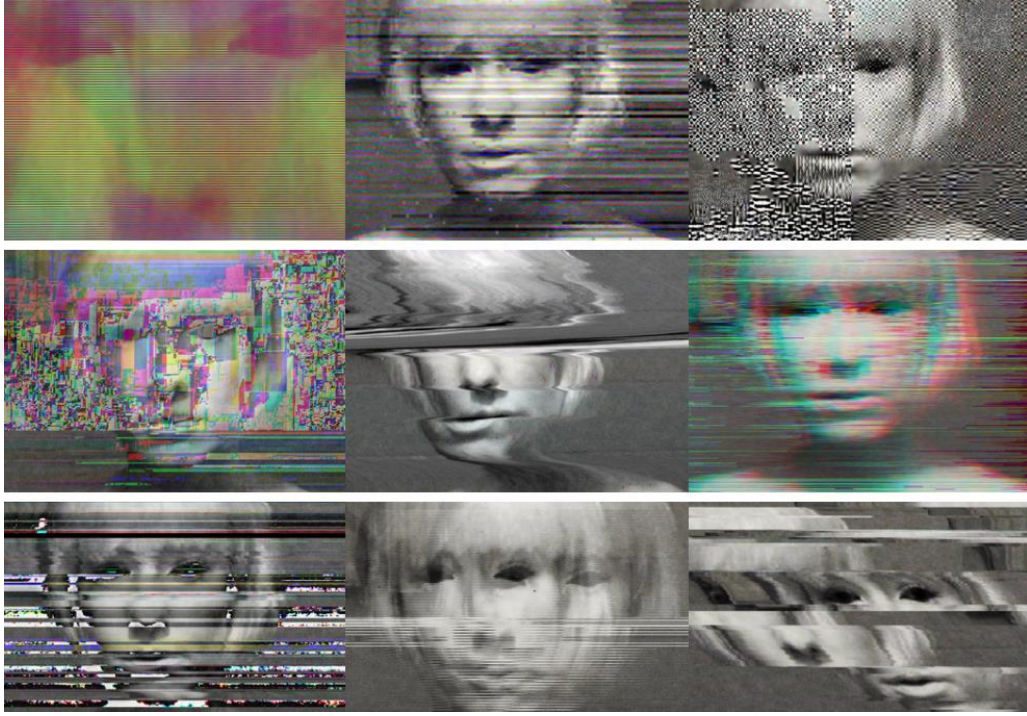
Görsel 8: Doug Rickard, Baltimore and Chicago. Courtesy Yossi Milo Gallery, New York.

2008

Dijimodernizm ile yükselen kavramlardan bir diğeri “aksaklık” ya da genel ifadeyle “glitch” olgusudur. Kelimenin kökeninin Almanca “Kayma” anlamına gelen “Glitschen” kelimesi olduğu belirtilmektedir, aynı zamanda 1960’larda NASA mühendisleri ve astronotları tarafından uzay yolculukları sırasında ön görülme-yen teknik hatalar için kullanılmıştır (Aktaran: Burke, 2019). Aslında ilk dönem mekanik ve analog sistemlerde de aksaklık-glitch kavramı görülmektedir. Dijimodernizmde ön plana çıkma sebebi, dijital devrimin gerçekleşmesiyle görselliğin hızlı, sürekli ve sınırsız yayılımıyla her an maruz kalınma durumundan kaynaklanmıştır. Doğada kendiliğinden var olan bozulmalar ve aksaklıklar, dijitize edilerek sanat alanında yeni ifade biçimlerine dönüşmüşlerdir.

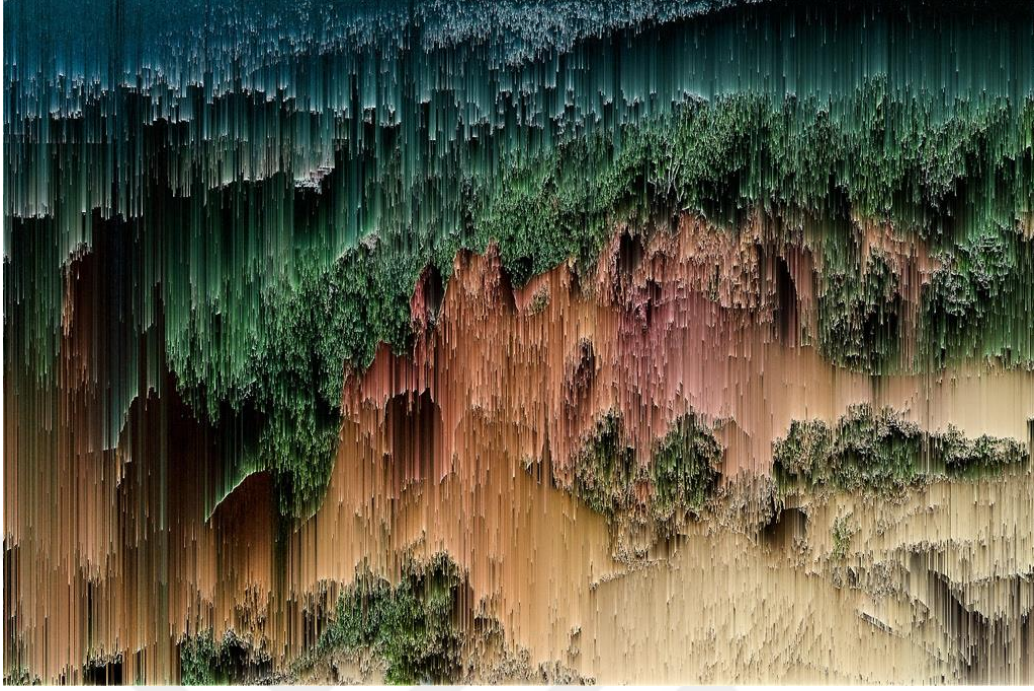
Bozulma ya da aksama şeklinde nitelendirilen glitch ya da pixel sorting: bilgisayarlarda kodlar ve veriler aracılığıyla piksellerin ışık veya renk tonlarına göre tekrar düzenli ya da rastgele sıralanması işlemidir (Pena ve diğerleri, 2017, s. 89). Aksaklık sanatının öncülerinden Rosa Menkman, “Glitch Studies Manifesto” adlı Aksaklık Sanatı Manifestosunda: eleştirel, bozucu bir söylem olarak bağımsız bir şekilde ilerleyen, sıradan söylemlerin bozulmasına dayanan bir sanat biçimi olarak tanımlamaktadır (Menkman, 2011). Her iki tanım da, dijital fotoğraf yani yüzey üzerine kayıt edilen görüntü için de geçerlidir.

Menkman, glitch çalışmasında kendi ifadesiyle; güzel ve doğru olarak görünen bir görüntüyü bozarak ona yeni bir ifade ve estetik kazandırıyor, anlamını yeniden sorgulamaktadır (Görsel 9).



Görsel 8: Rosa Menkman, A Vernacular of File Formats, 2010

Bir başka bozulma ya da aksaklık olarak nitelendirilen fotoğrafta pixel sorting; görüntüyü gerçekliğin durağan bir temsili olarak anlamının ötesinde, fotoğrafı hipermetinin göstergeleri olan; artırılmış zeka, nöroestetik, sibernetik, eleştirel teori kültürlerdeki dinamik gelişmelerin bir parçası olarak gösterir (Görsel 10).



Görsel 10: Alban Guerry-Suire, Pixel Sorting Experiment 0028, 2020

Temelde doğada da var olan kusurlu görüntüler, dijimodernizmin temelinde algıda ve anlamda yeni ifade biçimleriyle en üst kullanım seviyelerine ulaşmıştır. Fotoğrafın sık kullanılan estetik kurallarının dışına çıkarak, bilinçli olarak dijital sistemlerle yaratılan aksaklık-kusur-bozulma ile birlikte hipermetin bağlamında yeni estetik değerler ortaya çıkmıştır.

2. BÖLÜM

Önceleri fotoğrafın bir sanat olup olmadığına gereksizce kafa yoruldu.

Asıl soru – fotoğrafın keşfinin sanatın tüm doğasını değiştirip değiştirmediği –

sorulmadı...

Walter Benjamin

2.1. YÜZEY

Antik çağdan, günümüze bilinen en eski ve en basit anlatımıyla noktalar yan yana gelerek çizgileri, çizgiler de devamlılık içerisinde art arda gelerek yüzeyleri oluştururlar. Temel mantıkta da tekten tüme varımı temsil eder.

Geometrik olarak nokta, hiçbir boyutu olmayan işaret anlamındadır (TDK). Felsefi anlamı itibari ile nokta, uzayın en küçük bölümüdür. Bunların dışında da; yazı ögesi, iki doğrunun kesiştiği yerde bulunan uzay ögesi, belirli yer, bir özellikle belirlenmiş soyut an, vb. şeklinde çeşitli tanımları mevcuttur. Sanatın içerisinde yer alan nokta kavramı ise: merkezi bir dengeye sahip bir yüzeysel etki ögesi ve özellikle sanattaki geometrinin de en minimal temsilcisidir (Eroğlu ve Yurdun, 2017, s. 9).

Hem felsefi hem de geometrik olarak anlamının çok değişmediği çizgi ise noktaların yan yana gelmesiyle oluşan uzunluk olarak bir boya sahip olan biçimlerdir. Sanatsal olarak çizgiyi Özkan Eroğlu "...resim ve resimselliğin olduğu her alanda iki nokta arasında çeşitli kalınlık ve salınımda oluşturulan iz" olarak belirtir (Eroğlu, 2013, s. 98). Bu belirtilenlerin yanı sıra çizgi; hat, bitişik iki ögeyi ayıran gerçek ya da düşsel iz, yüzeyin ara kesiti... gibi farklı tanımlarla karşımıza çıkabilir.

Tüm bu kavramların ve tanımların temellerinin dayandığı Antik Çağın Yunan filozofu Pitagoras'a göre noktalar hareket ederek çizgileri oluşturur, çizgiler de hareket ederek yüzeyleri oluşturur (Eroğlu ve Yurdun, 2017, s. 11).

Yüzey kelimesine Etimolojik olarak bakıldığında adından da anlaşılacağı gibi, yüzey bir çeşit “yüz” dür. Bu durumu Avrum Stroll şu şekilde açıklar:

“İlk bakışta, bu ilişkiyi cinsten türe, başka bir deyişle, yüzlerin alt durumları olarak yüzeyler olarak düşünmek cazip gelir. Her şeyden önce, belli belirgin etimolojik bağlantılar vardır. Latince’de yüzey kelimesi “yüzeyler (superfices)” dir. İtalyanca "superficie" de Latince terimin sanal bir akrabası vardır ve hem Fransızca hem de İngilizce’de sözcük aynı şekilde yazılır. Bunların hepsi, "üst" anlamına gelen bir ön ek ile "yüz" anlamına gelen kelimenin bileşikleridir ve bu nedenle, yüzeylerin özel bir tür yüz olduğuna dair güçlü bir öneri vardır” (Stroll, 1988, s. 184).

Kelimenin etimolojik kökeni incelendiğinde “yüzey” aslında çoğul olarak ortaya çıkmış bir kavram olarak nitelendirilmektedir. Boyutları olan bir şeyin sınırlarını temsil eder. Devamı olan süreçte tekil olarak anlamlar yüklenmeye başlanmıştır. Bunun sonucunda da geleceğe yönelik yüzey algısı farklı farklı anlamlarla şekillenecektir.

Geçmişten günümüze yaklaşık olarak bu şekilde açıklanmaya çalışılan yüzey, artık günümüzde farklı farklı tartışmalara, tanımlara evrilmiştir. Fakat tüm bunların temelinde hem bir isim (şey) hem de fiil (eylem) olarak literatürde yerini almaktadır. İsim ya da şey olarak belirtilen yüzey hem maddi (fiziki nesne) hem de tamamen soyut olarak karşımıza çıkmaktadır. Ama her ne şekilde belirtilirse belirtilsin birçok alanda tartışılan, kullanılan yüzey tamamen kendi alanı üzerinden referans alınarak tanımlanmaktadır. Bu farklı alanların farklı tanımlarına göz atmak gerekirse: Herhangi bir maddi nesnenin en dış sınırı (veya sınırlarından biri), ya da katı, sıvı gaz dan yola çıkılarak bu maddelere veya başka bir nesneye bitişik, herhangi bir şeyin yüzeysel katmanı-ögesi; tesadüfen göz önüne alındığında apaçık ortada olan kısım veya yön (Bennet, 2016, s. 95-96). Nesnelerin onları sonsuzluktan ayıran bir dış yüzeyleri vardır. Örneğin gezegenlerin uzay boşluğundan, dünyadaki bir nesnenin atmosfer boşluğundan, mimari alanda bir binanın iç ya da dış herhangi bir cephesinin boşluktan ayıran yüzeyleri ve bu yüzeylerin kendine has özellikleri vardır (Özdemir ve Başkaya, 2005, s. 157).

Geometri, fizik, matematik gibi alanlarda belirtilen anlamıyla yüzey boyut olarak da ele alınır. Buna göre yüzey: “herhangi bir nesnenin, belirli yöndeki düzlemsel ve iki boyutlu uzantısı” olarak tanımlanmaktadır. Bu tanım kökenini “yüz” kavramından geliştirmiştir. Nesnelere ait iç, dış, alt, üst, yan gibi terimler üzerinden yön belirtir (Erzen, 1997, s. 1958). Benzer şekilde iki boyutlu olgu ya da iki boyutlu biçim, iki boyutlu çalışmaya olanak her türlü alan olarak da tanımlanabilir (Aktaran: Cançat, 2016, s. 22). Neticede matematiksel olarak yüzey; sonlu ya da sonsuz olsun, düz ya da eğri olsun yalnızca iki boyutta yani uzunluk ve genişlik bağlamında (x ve y ekseninde), yüksekliği/kalınlığı olmayan sürekli bir uzantı olarak nitelendirilir. Matematiksel varlık olarak yüzey somutlaştırılmış bir deneyimdir, maddi/fiziki bir yaklaşımdır ve bunun yanında derinliği olmayan kavramsal bir sınır olarak ele alınmaktadır.

Birbirinden farklı ya da benzer şekilde şu ana kadar olan tanımlar irdelendiğinde, yüzeye ait iki boyutlu düzlem özelliği ve sınırlara sahip olan yapısı ön plana çıkmaktadır. Yüzeyin sahip olduğu bu fiziki nesnel yapısı 20. yüzyıla kadar sabite yakın algı ve anlamlarla kabul görmüş, sadece belirli kesimlerce farklı olarak yansıtılmaya çalışılmıştır. Gerek bilimsel çalışmalarda gerekse sanat alanında farklı kavramlar olarak anlatılmıştır.

Yüzeylerin var olan niteliksel özelliklerine de kısaca değinmek gerekirse, yüzeylere ait nesnel yapı özellikleri yansıtma şeklinde ya da bu özelliklere sonradan ilave edilerek ortaya çıkarılan niteliklerden bahsedilebilir. Genel olarak yüzeylerin katılığı, yumuşaklığı, dokusu (düz/pürüzlü, metal, ahşap, cam, kayaç,...), rengi (açık/koyu, renkli/monokrom, renksiz), biçim/formu, malzemenin ışık geçirgenliği (parlak, saydam, opak) vb. şekillerde nitelendirilebilirler. Yüzeylere ait olan bu nesnel özellikler doğallığının yanı sıra çeşitli nedenlerle yüzeylere ilave edilerek kavramın ya da nesnenin algılanmasında etkili olabilirler.

Yine nesneler ve algılanması üzerine çalışmalar yapan Otto G. Ocvirk ve arkadaşlarına göre: Forma biçimlerini yüzeyleri kazandırır. Formun biçimlerine göre yüzeyleri düz olabilir, eğri olabilir ya da amorf (biçimsiz) olabilir. Yüzey ve formu birlikteliklerinden dolayı farklı farklı düşünmek oldukça zordur, buna karşılık yüzeyin ortaya koyduğu veriler algıyı şekillendirir. Ayrıca bu şekillenmeye ek olarak yüzey

üzerinde ışık, renk, doku gibi nitelikler yüzeyi farklılaştırabilir (Ocvirk vd., 2015, s. 147).

Yüzeylerin fiziki ve nesnel gerçekliklere ait alanlara sahip olduğu kavramına dair karşıt düşünceler her zaman mevcuttur. Örneğin Rönesans'ın ünlü bilim insanı ve sanatçısı olan Leonardo da Vinci yüzey ile ilgili olarak, somutluğunun yanında soyut bir kavram olduğunu da açıklamaya çalışmıştır. Stroll çalışmasında, Leonardo'nun yüzeyleri “Bir tür soyutlama olarak düşünülen yüzeyler ile fiziksel bir varlık veya en azından fiziksel bir varlığın bir parçası olarak tasarlanan bir yüzey arasındaki karşıtlık” (Stroll, 1988, s. 40) olarak belirttiğini ve Leonardo'nun bahsettiği soyut yüzeyler ile ilgili kavramdan yola çıkarak “Leonardo Kavramı” adını verdiği yüzey kavramını ve ilave olarak sınırlılıklarını açıklamaya çalışmıştır. Birçok tanımda da yer alan yüzey ve sınır kavramından yola çıkacak olursak, soyut olma durumu ile karşılaşırız.

“.... gölün suyun bittiği ve havanın başlamasından hemen önceki kısmı olan bir göle benzer. Ancak yüzeylerin sınırlar olduğu fikrini takip edersek, sorumuz aniden tekrar genişler. Şimdi olduğu gibi, konuyu farklı perspektiften takip edebiliriz. Sorunun sınır ucundan başlayabiliriz, çeşitli sınır türleri arasında ayırım yapma (kenarlar, uçlar, sınırlar, vb.); ya da yüzeylerin sınır işlevi gördüğü çeşitli yolları ayırt ederek yüzey ucundan başlayabiliriz. Sonunda karışım daha zengin olacak ve bizi bazı ilginç felsefi konulara daha hızlı götürecektir. Ancak bu yollardan hangisini takip edersek edelim, tartışmamızı en çok karmaşıklştıracak faktör, yüzeylerin tipik olarak ya bir tür soyutlama ya da bir tür fiziksel varlık olarak algılanmasıdır.” (Stroll, 1988, s. 40)

Tam bu noktada yüzeylere ait doğal, nesnel gerçekten -bir başka ifade ile dünyada var olan atomlardan oluşan maddesel yüzeylerin- aslında doğada da soyut olarak hatta sanal olarak düşünebileceğimiz bir farklı algıya işaret edilmektedir. Örnekte belirtildiği gibi, gölün yüzeyi ile onu çevreleyen atmosferin yüzeyinin sınırlarının çakışması ve gerçekte bunu algılayamıyor olmamız ve bunun sonucunun da bir soyutlama olabileceğinin düşünülmesidir. Benzer şekilde basketbol sahasına ait yüzey ve sınırları fakat bu sınırların sahaya dahil olmayışı ele alındığında “tanımlarda belirtildiği gibi” sınırın yüzey olarak algılanamayacağını söylemek de yerinde olacaktır. Basketbol sahasındaki sınırlar gözle görülebilir ama işlevsel olarak sahanın

yüzeyine dahil değildir, fakat bu örnek daha da soyutlaştırılabilir. Dünyayı iki yarım küreye böldüğü bilinen Ekvator: Kuzey ve güney yarı kürenin sınırı sanal olarak yerinde durmaktadır. Sınır olarak bir soyutlamadır ve ayrıca yüzeysel sınır olarak nesnelleştirilemez somutlaştırılmaz yani ekvatorun hiçbir fiziksel özelliği yoktur. Işığı yansıtmaz, emmez dolayısı ile görünmezdir ve sanal olarak vardır.

Yüzeylerin fiziksel olarak algılanabilecek nesnel gerçeklikler düşüncesinin yanı sıra, soyutlamalar da olabileceğine dair tartışmalara farklı örneklerle benzer görüşler mevcuttur. Stoll yaptığı çalışmanın devamında, yüzeyin kendisine ait (sınır olarak algılanan yüzeylerin dışında kalan) kavramların da soyutlanabileceğinden bahseder.

“Yüzeyler nelerdir? Göreceğimiz gibi, soruyu yanıtlamak şaşırtıcı derecede zor. Bir sözlük elbette yararlıdır, ancak pek de belirleyici değildir, çünkü bize birbirinden yalnızca farklı olmakla kalmayıp, bazı durumlarda görünüşte birbiriyle tutarsız olan bir dizi tanım ve niteleme verir ve bazı önemli özellikleri dışarıda bırakır. Bu tür karmaşıklıklara rağmen yüzeylerin doğası hakkında bazı ön sonuçlar çıkarmamızı sağlayacak bir model yavaş yavaş ortaya çıkacaktır. Mermerler hakkında konuşun. Mermerlerle başlıyoruz: Öncelikle, mermerin: bizim gökyüzünde şimşek çakması ve pus gibi doğal olarak tanımladığımız şeylerin aksine, nesne olarak adlandırılabilir türden bir şey olduğuna dikkat edilmelidir. Yani belirli bir şekli olan, yapısı katı olan "maddelerden" oluşan, uzay ve zamanda belirli bir yer işgal eden, görülebilen ve ele alınabilen bir şeydir. Yüzeyler hakkındaki konuşmamızın, farklı türdeki nesnelere, olgulara (şimşek, pus vb.) veya konuştuğumuz şeylere bağlı olarak nasıl değişeceğini aynı türden belirli nesnelerle ilgili olarak bile ne kadar karmaşık olabileceği gösterilebilir” (Stoll, 1988, s. 14).

Benzer şekilde Platon'da Timaios'da ateşi ve havayı diğer cisimlerden farklı aktarmış ve yüzeyleri için her ikisinin de tek bir kavramla birbirlerine derinliksiz olarak birleşmesi şeklinde betimlemiştir (Platon, 2015, s. 66-67). Stoll'un verdiği örneği irdelenmek gerekirse: Doğal olarak adlandırdığımız doğada var olan ve en çok algılanan mermer, kaya, ahşap, cam, metal vb. katı yüzeyler tıpkı; film şeridi, tuval, sinema perdesi, plastik maddeler gibi maddesel kavramlardır. Sonsuz boşlukta var olan her şey gibi yüzeylere sahiptirler. Sahip oldukları yüzeyler için de en az kendileri kadar

nesnel gerçeklikler söz konusudur. Duyularla algıladığımız, üzerinde işlem yapabildiğimiz alanların yüzeyler olduğunu açıklayan tanımlar burada belirtilen katı varlıklar için yeterince iyi algılanabilmektedir. Bunu yanında sınırları kesinleştirilemeyen, yüzeyleri tam olarak algılanamayan şimşek, pus, ateş, bulut ve benzeri kavramlar için aynı durum söz konusu değildir. Fizik, kimya gibi bilimsel çalışmalarda elbette ki madde özelliği gösterebilirler fakat mantık ve algı çerçevesi içinde yüzeylerine dair bir kavram zihinlerde oluşturulamamaktadır. İlgili bir diğer konu olarak da malzemesiz yüzey tanımı altında incelenmiştir.

“Sert, sağlam, ve gözle görülebilir ”temel yüzey” üzerinde maddesel olarak sağlam duran elemanlar ve bunun tersine maddesiz, yani tanımsız bir alan içinde maddesel bir ağırlığı olmadan “yüzey” elemanlar, temelde görünüş açısından farklı olup birbirlerine zıttırlar” (Eroğlu ve Yurdun, 2017, s. 125).

Ayrıca fiziksel bir yüzeyden bahsetmenin zor olduğu (en azından algıda) fakat yine de var olan “ses” olgusu gibi karmaşık yapılar da karşımıza çıkmaktadır. Tüm bu belirtilenlere ilaveten, daha yüzeysel olarak nitelendirilebilen fakat tartışmaları devam eden “gölge” kavramı da örneklendirilebilir. “Saydam olmayan bir cisim tarafından ışığın engellenmesiyle ışıklı yerde oluşan karanlık” (TDK) ya da “ne olduğu anlaşılamayan karaltı, silüet” (TDK) şeklinde aynı kaynaktan farklı yorumlanabilecek tanımlara sahiptir. Sınırları belirlenebilen bu alan, zemin üzerinde var olan görüntüden yola çıkanlar için yüzey olarak da nitelendirilmemektedir. Fakat bir diğer görüşe göre de zeminde değil ışıklı olan bir boşlukta var olduğu iddiası üzerinden kendisinin yüzey olduğudur.

Yüzeyler ile ilgili karışıklıkların bir başka durumu da boyut kavramıyla ilgilidir. Süreç içerisinde birbirinden farklı şekillerde ortaya çıkan yüzey tanımı, iki boyutlu olarak ele alınmıştır. Bu iki boyutlu yüzeyler sınırlarında birleşerek, fiziksel üç boyutu oluştururlar. Bu şekilde nesneler üç boyutlu olarak algılanırlar. Bu algılama duyusal algılama olarak nitelendirilir ve zihnimizde tüm bu tanımlar ve anlatımlar doğrultusunda kodlanır. Bu bağlamda da tüm terminolojilerde yüzey bilişsel olarak bu mantıkta algılanmaktadır.

Genel olarak anlaşıldığı üzere çevremizde görebildiğimiz, dokunabildiğimiz tüm nesne ya da fiziki varlıklar bir yüzeye sahiptir ve biz bunlarla ilgili tüm bilgiye yüzeylerine dokunarak, bakarak, görerek, erişiriz. Çevremizle ve dış dünya ile ilgili görsel bilgilerimizin temelini de bu nesnelerin yüzeyleri ile olan iletişimimiz şekillendirir.

Sanatın nesnesi olan sanat eseri için de yüzey, terminolojiden hareketle benzer tanımlarla ifadelendirilir. Geçmişten günümüze en bilinen tanımı “üzerinde iki boyutlu çalışmaya olanak verilen alan” yani kağıt, ahşap, metal, duvar, tuval vb. yüzeyler şeklinde anlaşılabılır (Sözen ve Tanyeli, 2011, s. 328). Yine yüzey için yukarıda belirtilen maddesel, somut, soyut, sanal olma gibi kavramlar doğrultusunda tüm alanlarda olduğu gibi sanat alanında da tanımı “üzerinde genellikle iki, fakat yanılsamalarla daha da fazla boyuta izin verilen alan” (Eroğlu ve Yurdun, 2017, s. 10) şeklinde değişiklik göstermektedir. Her alanda olduğu gibi sanat için de yüzeyin sınırlılıkları ya da sınırsızlıklarına (sonsuzluğuna) dair görüşlerle günümüzde sıklıkla karşılaşmaktadır.

Sanatçı açısından bakıldığında yüzey iki farklı şekilde karşımıza çıkar. Birincisi sanatını icra edeceği ortam olarak belirleyeceği yüzeydir. Bir diğeri ise, belirlediği sanat ortamında ortaya çıkaracağı görselin kompozisyonunda bulunacak olan nesnelerin yüzeyleri. Bu iki yüzey arasında daha fazla önem arz eden ilkidir, yani imgelerini oluşturacağı yüzeydir.

“Bu seçim sıradan bir seçim olmadığı gibi, hem sanatsal edimleri hem de zanaatsal becerileri bir arada gerektiren özgün bir seçimdir. Görsel bir eserin ortaya çıkabilmesi için öncelikle görüntünün oluşturulacağı yüzeye ihtiyaç vardır. Bu sadece sanatçılar için değil herhangi bir görüntünün oluşturulmak istendiği durumlar için de geçerlidir. Bu yüzden görüntünün oluşturulacağı yüzeyin seçimi görsel estetik öğelerin oluşturulmasında öncelik taşır (Anadolu Üniversitesi, 2012b, s. 120).

Buradan yola çıkarak herhangi bir sanatçı için yüzey seçimi aslında kullanacağı aracın, sanatın, zanaatın, ortamın kendisini ifade etmektedir. Tabi ki bunun ardından seçilen

imgelerin, nesnelerin hatta canlıların yüzey üzerine aktarılması da bir diğer önem arz eden husustur.

2.2. İMGELERİN VE NESNELERİN YÜZEY ÜZERİNE AKTARILMASI

Dünyadaki tüm canlılar nesnelerle ve diğer canlılarla çevrili doğada yaşamlarını sürdürürler. Doğa aynı zamanda çevreye dahil olarak bilinir ve canlılar da bu çevreyle ilişki içindedir. Çevreleriyle ilgili olarak iletişime geçme şekilleri açısından insanlar diğer canlılara oranla farklı özelliklere sahiptirler. Bunu en farklı kılan, dürtülerin yanı sıra bilişsel zekaya sahip olmaları, daha üst seviye düşünebilmeleri ve bunu çok farklı şekillerle kullanabilmeleridir. Aquino’lu Thomas (1225-1274) bu özelliklerle beraber el becerisini ve elin önemini “Habet homo rationemet manum!” (İnsanın aklı ve eli vardır) (Fischer, 2016, s. 31-32) sözleri ile ön plana çıkarmıştır. Bu yetenekleri diğer canlılarla olan yolunu günümüze kadar çok farklı şekilde ayırmıştır. Gözlem yeteneği de bu gelişimin temelidir. İnsan sadece iyi bir gözlemci olarak kalmayıp, bu yeteneğini diğer insanlara çeşitli amaçlar altında aktarma yolunu da seçmiştir. Bu aktarma yolunun en temel aracı da etraflarını saran fiziki nesnelere ait yüzeyler olmuştur. Bu yaklaşımın bilinen en eski uygulamaları: yaklaşık 30.0000 – 40.000 yıl öncesine tarihlendirilen, İspanya’daki Altamira Mağarası, El Castillo Mağarası ve Fransa’daki Lascaux Mağarasıyla beraber şu ana kadar bulunanların en eskisi olduğu iddia edilen Chauvet Mağarasında (Görsel 11) görülmektedir.



Görsel 11: Chauvet Mağarası, UNESCO World Heritage Site

Belirtilen bu mağaraların en karanlık bölgelerinde oluşturulan bu görüntüler insanlığa ait ilk belgeler olarak görülmektedir. Alternatif bir görüş olarak Levend Kılıç bu insanları sanatçı olarak nitelendirir.

“Sanatçının yüzeyle olan ilişkisi insanlık tarihi kadar eskidir. İspanya’daki Altamira Mağarası duvarındaki Bizon resmini çizen ilk sanatçının kullandığı yüzey, mağaranın duvarıydı. Kim olduğunu bilmediğimiz bu sanatçı, herhalde önüne ilk gelen yere Bizon resmetmemiştir. Anlatmak istediği konuya hem teknik hem de estetik açıdan uygun olacak yüzeyi mağara içinde bir süre aramıştır. Sanatçılar ilk günden bu yana kullanacakları yüzeyleri ve bu yüzeylerin boyutlarını kendileri belirlemişlerdir” (Kılıç 2013 s. 39).

Sanatçı olarak ifadelendirilmelerinin yanı sıra seçtikleri yer ve görsel boyutlarına kadar bilinçli bir karar olduğunu da dile getirir. İlkel olarak adlandırılan dönemin insanların gözlemleri, hayalleri, rüyaları, düşünceleri ve zihninde canlandırdıklarının bir göstergesi olarak bu görüntülerin yaratıldığı düşünülmektedir. Birçok kaynağa göre av merasimi ki bu da onlar için günlük yaşamın önemli bir parçası olarak tanımlanmaktadır (Anadolu Üniversitesi, 2012a, s. 5).

Ressam Bertrand David ve bilim insanı Jean Jacques Lefrere'nin yaklaşık otuz bin yıllık muamma olarak adlandırdıkları bu mağaralar için ilginç bir teori öne sürmüşlerdir. Mağaraların çevresinde ve resimlerin yapıldığı iç kesimlerde küçük, taş hayvan heykelciklerinin bulunmasından yola çıkarak, kendileri de aynı ortamda küçük oyuncak heykellerle çalışmalar yapmışlardır. Bu bilgi ve çalışmalar sayesinde öne sürdükleri teori ise, buradaki insanların mağaranın karanlığında yaktıkları ateşle yani “ışık” yardımı ile bu küçük hayvan heykelciklerinin gölgesini duvara yansıttıkları ve yansıyan gölgelerin etrafının çizilerek, boyayarak duvardaki resimleri oluşturdukları üzerinedir (David ve Lefrere, 2014). Bu teorinin doğru olduğu dikkate alınırsa ışıkla görüntü oluşturma düşüncesinin tahmin edilenden çok daha eskilere dayandığını söylemek mümkündür. Buradan yola çıkarak çevrelerini deneyimleme ve doğayı gözlem yeteneklerinin gelişmişliğinden söz edilebilmektedir. Bu yeteneklerinin sonucu olarak da dış dünya ile aralarında kurdukları bağlantı ve bu bağlantıyı aktarma yöntemi olarak yüzeyde benzerini oluşturma şeklinde yorumlanabilir. Konu ile ilgili olarak Ergün Turan'ın benzerlik üzerine verdiği örnek:

“Sanatın Öyküsü adlı kitabın yazarı olan E. H. Gombrich'e göre ilkel insanın dünyasında imge ile gerçek arasındaki ayrım belirsizdir. Yerliler bir keresinde sürülerinin resmini yapan Avrupalı bir ressama korkuyla şu soruyu sormuşlardır: - Hayvanlarımızı alıp götürürsen neyle yaşarız biz? - “ (Turan, 2013, s. 81) benzer durum için yorumlanabilir.

Gombrich'in yorumunu günümüz ilkel toplumlarından yola çıkarak, dönemin ilk insanlarına uyarlıysak, bu ilkel düşünce için nesnenin ya da canlının kendisi yani orijinali ile onun yüzey üzerinde oluşturulan görüntüsü eş değer olabilmektedir. Yine Ernst Fischer ilkel toplumlar ve benzerlik üzerine yakın düşüncelerini şu şekilde belirtmiştir.

“İnsan, ilk araca benzeterek ikinci bir aracı yapmış ve böylelikle aynı ölçüde yararlı, aynı ölçüde değerli yeni bir araç ortaya koymuştur. Bu benzerini yapma sürecinin büyüğü bir yanı var. İnsanın doğa üzerinde üstünlük kurmasını sağlıyor. Demek ki evrensel bir önemi vardır benzerliğin, tarih öncesi insanda -

karşılaştırmayı, seçmeyi, benzerlerini yapayı öğrenmiş olduğu için - her türlü benzerliğe çok büyük önem verir” (Fischer, 2016, s. 45).

Bir şeyin benzerini yapmak, nesnenin ya da canlının görselini yüzey üzerinde oluşturmak, bu insanlara benzerini yaptıkları “şey” üzerinden doğada onlara karşı bir güç kazandırmış olabileceği şeklinde yorumlanabilir. Hatta devamında bir av hikayesi şeklinde bir görsel oluşturma yöntemlerinden diğer insanların etkilendiğini görmüş olabilirler. Bu görselden etkilenen insanları görmek bunları yapan kişide bir memnuniyet ya da bir haz oluşturmuş olabilir ve bu durum diğerleri tarafından da tekrar edilerek epik bir hikaye anlatımına dönüşmüş olabilir. Bu bağlamda mağara duvar yüzeylerine resim yapan ilk insanlar, estetik bir anlayış ortaya koymuş ve bu durumdan zevk almaya başlamışlarsa: Benzer bir yorumda Kıyar’ın da belirttiği gibi; güzellik, haz ve estetik olgusunun ilk insanlardan beri mevcut olabileceği savı doğrulanacaktır (Kıyar, 2012, s. 138).

Mağara duvar yüzeylerine yapılan bu resimler için birçok teori vardır ama en genel olarak değerlendirilen teoriler genellikle tören içine dahil olduklarıdır. İlkel olarak nitelenen bu insanların yaptıkları resimlerin; bir tür törenin, ayinin ya da dansın görsel bir parçası hatta onun devamı olarak yapıldıkları düşünülür (Özdemir, 2021 s. 826). Daha önce de bahsettiğimiz benzerini yapma mantığından yüzey üzerine resmedilen bu hayvanlarla, tören ve benzeri eylemlerle etkileşime girerek avın kolay ve verimli geçmesinin amaçlanmış olabileceği ya da kendilerinin manevi tatminleri söz konusu olabileceği düşünülebilir (Lewis-Williams, 2019 s. 242-243).

Çalışmanın bu bölümünde, estetik bilinç üzerinden konuya yaklaşılsa da mutlak sebebi henüz bilinmemesine rağmen imgelerin, nesnelerin ya da çevrede ilgili ilgisiz her şeyin yüzey üzerine aktarımı insanlığın varoluşu kadar eskiye tarihlendirilir. Günümüzden geriye dönüp bakıldığında doğanın, düşüncenin, estetiğin, ritüelin, yaşamın yüzeye aktarıldığı tarih öncesi bu dönem; geleceğin inancının, sanatının hatta biliminin temellerini gözler önüne sermektedir.

2.3 SANAT VE YÜZEY İLİŞKİSİ

İnsanlığın bilişsel olarak kazandığı yetkinlikle doğayı ve tüm çevresini daha zengin bir bilinçle gözlemlediği bilinmektedir. Bu gözlemler içerisinde ilk fark edilen gölgeler yolu ile oluşan karanlık görüntülerin olduğu düşünülmektedir (Mitchel, 2006, s. 67). Çalışmada bahsedilen David ve Lefrere'in ilkel mağara resimleri üzerine tezlerinin bir diğer dayanağı da bu görüşten yola çıkmaktadır. Süreç içerisinde ilkel dönemden antik döneme gölgelerle ilgili sanatsal mitler karşımıza çıkar. Antik dönemi Plinius miti üzerinden en iyi örnekleyen Sanat Tarihi Profesörü Victor I. Stoichita'dır. Stoichita'nın aktarımına göre: Eski Romalı filozof, yazar, doğa bilimci Gaius Plinius Secundus Major (MS. 23/24-79) Doğa Tarihi (Historia Naturalis) adlı ansiklopedisinde, görüntünün (resim) yüzey üzerinde oluşturulmasını, gölgelerin yardımıyla kontur çizilerek ortaya çıktığını anlatır. Anlattığı mite göre: Butades (Dibutade) isimli bir çömlekçinin kızının aşık olduğu adam uzaklara gitmeden önce, genç kız lambanın ışığı ile adamın profilinin gölgesini duvarda oluşturur ve gölgenin ana hatları etrafından konturlar çizerek duvara resmeder (Görsel 12). Butades de bu gölgeye killi çamurla bir kabartma yaparak genç adamın yüzünü kalıcı olarak yüzey üzerine kayıt eder (Stoichita, 2006, s. 11-41). Benzer hikayeler Moğol ve Tibet mitlerinde de geçer. Çok sayıda sanatçı Buda'nın portresini yapmaya çalışırlar ama bir türlü başarılı olamazlar. Buda da gölgesini çizdirerek içinin boyanmasına karar verir ve bu şekilde portre tamamlanır (Kris ve Kurz, 2013, s. 82).



Görsel 12: Joachim von Sandrart, Dibutade, 1675

Bir şeylerin kökenine ulaşmak insanların her zaman ilgisini çektiği gibi bunu da çeşitli mitlerle ya da hipotezlerle açıklamaya çalışmışlardır. Tarih boyunca da birçok ünlü kişi bu efsaneleri yaymaya devam etmişlerdir. Marcus Fabius Quintilianus, Leonardo da Vinci, Giorgio Vasari gibi birçokları yazılarında, sözlerinde, eserlerinde hikayeye atıfta bulunmuşlardır (Escoto, 2021). Yüzey üzerine kayıt etmenin sanat adına en iyi örneklerinden biri de bu ve buna benzer mitlerdir. Benzer yanları resmin başka birisinin gölgesini çizen biriyle başlamasıdır. Fakat daha da ilginç kılan gelecekte Talbot'un negatifinin kopyalama açısından en temel benzerinin gölgeler olarak kullanılmaya başlanmasıdır.

İnsanlık için yüzey üzerine kayıt bakımından gölgelerin fark edilmesi kadar bir diğer önemli eylem yansımalarıdır. İlk biliş yetisiyle beraber su birikintilerinde, buzulların yüzeylerinde ya da kayaların ıslak alanlarında ve parlak obsidyen gibi elementlerin yüzeylerinde kendilerinin ya da çevrelerini oluşturan doğanın-nesnelerin yansımalarını görmüşlerdir.

Tıpkı gölgeler gibi yansılarda yüzey üzerinde var etme dürtüsünü, hissini, hatta hazzını tetiklemiş ve eyleme geçmeyle beraber bir şeyleri değiştirmiştir. Yansımaların da bilince nasıl hitap edebildiğini Romalı Şair Publiu Ovidius Naso'nun (M.Ö. 43-M.S. 17/18) Narcissus'un dan net bir şekilde bilmekteyiz. Her ne kadar bu örnekler resim tarihinin temelleri olarak nitelendirilse de, gölgelerden çoğaltım yöntemi ve görüntünün bire bir yansıması birleştirilince neredeyse 40.000 yıllık bir arayışın günümüzden yaklaşık 200 yıl öncesine kadar olan temellerini de oluşturabileceği söylenebilir.

Buraya kadar bahsi geçen gölge ve yansıma görüntüleri aslında geçici olarak yüzeyde oluşan görüntülerdir. İnsanlık bunları kalıcı olarak ortaya koymak adına birtakım yöntemler geliştirmişlerdir. Bunların ilk ve hala geçerli örnekleri yüzey üzerinde üç temel şekilde gerçekleşir.

Çizerek: Yüzey üzerinde çeşitli tonlar sağlayan materyallerle (kömür ya da herhangi bir boya çıkarabilen maddelerin tümü) çizmek. Var olan bir nesnenin kendisinin ya da nesnenin yüzey üzerinde oluşan yansıması, gölgesi gibi iz düşümünün etrafından sınırlarını çizmek ya da kontur oluşturmak. Direkt yüzey üzerine ahşap, taş metal vb. katı cisimlerle çizmek.

Boyayarak: Çizme işlemi ile oluşan konturun içini renklendirmek ya da direk yüzeyden farklı tonlarda yüzey üzerinde lekeler ve biçimler oluşturmak.

Kazıyarak: Taş, ahşap, metal vb. sert araçlarla yüzeyi kazıyarak kontur çizgileri oluşturmak, şekil ile yüzeyi kabartarak ayırmak. Aynı zamanda kabartılarak ayrılan yüzeyi renklendirerek bir başka yüzeye basılarak baskı malzemesi olarak yüzeyde görüntü oluşturmak. Günümüzde de kullanılmaya devam eden bu 3 yöntem, genel düşünceyle de kalıcı olarak resmetme yöntemleri/teknikleri olarak nitelendirilirler.

İnsanlık tarihi boyunca yüzey son derece farklı aşamalardan geçerek günümüze kadar ulaşmıştır. Gerek teknik gerekse teknolojik olarak hatta günlük yaşamın yönlendirilmesi bakımından farklılaşmak zorunda kalmıştır. Geçmişte mağara duvar yüzeylerinden günümüzde pirinç tanesinin yüzeylerine kadar evirilerek sanatın yolunu da standart ya da alışılmış olanın dışına çıkarmıştır.

Resmin tarihinin neredeyse insanlık tarihi kadar eskiye dayandırıldığından dolayı aslında “görsel” olarak adlandırılan terim belirli bir dönem için resme denk tutularak açıklanmıştır. Buradan hareketle geçmişten günümüze görsel olarak yüzey üzerine kayıt edilen her biçim, leke, şekil değişimi yüzeyle beraber evirildiği düşünüldüğünde, temelde yüzey yapılanmasını farklı iki aşamada değerlendirmek mümkündür.

Görselin sabit yüzeylere uygulandığı dönem:

Mağara duvarları ya da kaya resimleri olarak nitelendirdiğimiz dönem ile başlayan ardından kilise duvarları, tavanlar, çeşitli yapıların tabanları vb. sabit konumda bulunan yüzeyleri kapsamaktadır ve muhtemeldir ki sadece sınırlı görülme imkanına sahiptir.

Görselin taşınabilir (mobiliary) yüzeylere uygulandığı dönem:

Bir noktada mecburiyet olarak nitelendirilen sabit yüzeyler üzerine resmetme, taşınabilir olarak farklı yüzeylere uygulanmaya başlamıştır. Mezolitik sanatta örnekleri görülen taşlar üzerine renkli boyamalar erken dönemde yüzey üzerine taşınabilir eserler olarak değerlendirilir. Devamında ise işlevsel nesnelerin (yaprak, ağaç kabuğu, hayvan kemikleri, daha sonraları günlük kullanım malzemeleri) yüzeyleri üzerine dekoratif çizimlere rastlanmaktadır (Prehistoric Mobiliary Art, 2021). Yüzeylerin taşınabilir olması sanat adına büyük etki olarak nitelendirilir. Neticede sanat olarak yayılım ve farkındalığın, kültürler arası etkileşimin, farklılaşmanın yani sanatın küreselleşmesinin bu şekilde başlamış olabileceği öngörülmektedir.

2.3.1 Yüzeyde Boyut ve Temsili

Günümüze kadar gelebilen taşınır yüzeylerin en etkili kullanım dönemi Mısırdaki papirüslerle olduğu varsayılmaktadır. Yine Mısır’da M.Ö. 2000 yıllarına ait boyalı keten parçaları da bulunmuştur (Çeviker, 1997, s. 1830). Neticede çakıl taşlarından hayvan kemiklerine, papirüslerden günümüz tuvallerine kadar yüzeyin taşınabilir olarak evrimleşmesi, yarattığı çok önemli farklarla birlikte, sanatın farklı kültürlerle

ulaşmasını, kültürlerin etkileşime geçmesini ve sanatsal üretimin giderek artmasına neden olmuştur.

Süreç içerisinde yüzey, yaşamın içinde oluşu ve yaşamla birlikte gelişim ve değişim gösterdiğinden dolayı her dönemde farklı şekillerde görüntüyle beraber yapılanmıştır. Yaşamın kendisiyle birlikte ortaya çıkan kültür ve düşünce yapısı, yüzeyin iki boyutlu alanından farklı boyutlarla temsil düşüncesini ortaya çıkarmıştır.

“Boş bir tuval düşünün. Sanatçı, üzerinde düşüncelerini şekillendirmediği sürece bu tuval, boş bir yüzeyden öte herhangi bir anlam taşımaz. İki boyutlu boş bir yüzey ... düşünce ve yaşantının görsel olarak şekillendiği boş bir yüzeydir. Bu boş yüzey üzerinde görsel açıdan estetik enerji oluşturma, sanatçının en önde gelen kaygılarından biridir. Yüzey ne olursa olsun (kağıt, tuval, fotoğraf kağıdı, beyaz perde, ekran) estetik enerji yaratma sorunu, sanatçıyı yüzeyle ilgili bazı tercihleri yapmaya yapabilmeye yöneltmiştir” (Kılıç 2013, s. 39).

Kılıç’ın da belirttiği üzere iki boyutlu olduğu düşünülen yüzey, düşünceyle beraber yeni bir boyut kazanır. Yaşamın içinden fiziki nesneler de, bu yüzeylerde temsil edilirken kazanılan boyut, farklı dönemlerde sanatın ve sanatçının düşünceleriyle şekillenmiştir.

Yaklaşık 14. yüzyıla gelindiğinde yüzey üzerinde belki de gerçeklik kıstasıyla çıkılan yolda boyut arayışları önem kazanmıştır. Bu döneme kadar yüzeyde derinlik çok fazla oluşturulamamıştır. Giotto’nun öncülüğünde artık yüzey üzerine görüntü aktarımı ve kaydı, derinlik kaygılarıyla da yaratılmaya başlanmıştır (Gombrich, 2016, s. 150). Yüzey üzerine Giotto’nun ortaya koyduğu perspektifle birlikte Rönesanslı sanatçılar bir devrimi başlatmışlardır. Gözlem gücü ve bilgi ile birlikte sanatçılar artık iki boyutlu yüzeyin farklı algılanmasını sağlamışlardır (Görsel 13), (Görsel 14). Heinrich Wölfflin, sanat tarihi için biçimsel analizin nesnel sınıflandırmalarının düzlemde derinliğe ilkesinde, 16. yüzyıl sanatı için, birbiri ardına sıralı paralelliklerle derinliğin oluşturulduğunu yani izleyicinin bu derinliği görmeye yöneltildiğini açıklar. Yüzey üzerinde oluşturulan derinlik bir bakıma boyutu temsil eder. Sadece derinlik olarak algılanmanın dışında nesnelerin form olarak yüzey üzerinde doğru boyutlandırılması da söz konusu olmaktadır (Wölfflin, 1990, s. 90).



Görsel 13: Nicolas Poussin. Aziz Yuhanna ile Patmos'dan Bir Manzara, 1640



Görsel 14: Derinlik olarak inceleme. Nicolas Poussin. Aziz Yuhanna ile Patmos'dan Bir Manzara, 1640

Konuyla ilgili olarak Lebriz Rona'nın yüzeyde form oluşturma çabaları üzerinden açıklamaları da şu şekildedir:

“Yazılı kaynaklarda form, biçimin sınırlarını, hacmini, yapısını tanımlamak için kullanılır. Yine bu kaynaklara göre biçim, formun görsel niteliğidir. Yüzey iki boyutlu bir biçimdir. Düzlem ise mekanın iki boyutlu düşey ya da yatay alanını belirtmek için kullanılır. Uzunluğu ve genişliği vardır, fakat derinliği yoktur. Bir düzlem büküldüğünde yüzeyler belirir basit üç boyutlu bir form meydana gelir. Üç boyutlu formun uzunluk, genişlik ve derinliği vardır. Resim, heykel, mimarlıkta yüzey önemli bir unsurdur. Form yaratma girişimlerinin yüzeyde başladığı söylenebilir. Yüzyıllar boyunca dünyanın tasvirini oluşturabilmek için iki boyutlu yüzey üzerinde üç boyutlu yanılsama kullanılmıştır” (Rona, 2011, s. 90).

Üç boyutlu optik yasaların temel alınmaya başlanmasıyla artık yüzey üzerinde kompozisyon ve kurgulamalar da değişime uğramıştır. Algısal olarak göz de nihayetinde daha doğru görsel verilerle görmeye başlamıştır. Yaklaşık 14. yüzyıla kadar uygulanan ve algılanan durum, yüzey üzerine iki boyutlu yanılsama olarak ifade edilirken oluşturulan bu derinlik ve formla beraber üç boyut etkisi nesnel gerçeklikle ilişkilendirilmiştir. Gombrich bu derinlik etkisi yaratan perspektifin ortaya çıkışını “Sanat Tarihinde “açıl susam açıl” gibi etki yaratan buluş” olarak betimler (Gombrich, 1992, s. 346). Bu durum birçok sanatçıya göre de benzer biçimde yüzeyin bambaşka bir nitelik kazanması şeklinde açıklanmıştır. Daha sonrasında ortaya çıkan teknikler, akımlar hatta kavramlarla aslında hacim sanatlarının temeli olan üç boyutluluk, algısal olarak değişip farklılaşarak diğer yüzey sanatlarının (resim, fotoğraf, sinema, grafik...) merkezine doğru yönelerek yüzey ve boyut ifadelerinin tanımlarının değişmesine sebebiyet vermiştir. Tüm bunların neticesinde yüzey ve sınırları ile ilgili düşünce kimi kesimlerce tekrar ele alınmaya başlanmıştır.

2.3.2. Yüzeyin Belirlenen Sınırı ve Ötesi

2300 yıl öncesinden, yirminci yüzyılın başlarına kadar üç boyutlu dünyadan hatta evrenden bahsedilir. Yunan filozof Öklid (Euclid M.Ö. 300-M.Ö. 275) tarafından yazılan “Euclidean Elements” adında geometri kitabından edindiğimiz bilgiler doğrultusunda uzunluk, genişlik ve derinlik olarak üç boyut algılanır (MIT Press, ty.). Bu bilgilerle beraber bilimle sanat ortaklığında geometrinin (Perspektif) prensipleri

sanat alanında yorumlanır. Yine bu yorumu ortaya çıkarmak ve algılamak için de yüzeyler kullanılır.

Yirminci yüzyılın başlarında matematikçiler ve fizikçiler boyut kavramına bir yenisini “Dördüncü Boyut” olarak eklediler. Einstein’ın izafiyet teorisini 1905 yılında ortaya koymasından kısa bir süre sonra sanatçılar buradaki zaman kavramını ve boyut algısını çok yönlü olarak kullanmaya başladılar. “Matematiksel olarak Dördüncü boyut, uzunluğu, genişliği ve derinliği ile birlikte başka bir boyut olarak zamana karşılık gelir. Ayrıca uzay ve uzay-zaman sürekliliği anlamına gelir” (Nesic, 2020). Dönemin öncüleri olan Sürrealistler, Fütüristler ve Kübistler üç boyutlu gerçekçi sunumun ötesi olarak, dördüncü boyutun görsel bir yorumunu ve sonsuz olasılıkların dünyasını ortaya çıkarmaya çalışmışlardır.

Sanat ve Bilim kitabının yazarı Artur Miller’ın Bojana Ginn’e verdiği röportajda, Picasso’nun Einstein’dan ilham aldığını öne sürer.

“Einstein ve Picasso ile ilgili olarak her zaman ilgimi çeken şey, birbirlerinden iki yıl sonra doğmuş olmalarıydı -Einstein 1879, Picasso 1881- ve her ikisi de ilk büyük keşiflerini aşağı yukarı aynı zamanda yaptılar: Einstein 1905'te Görelilik Teorisi ve Picasso, Les Demoiselles d'Avignon'u yarattı. 1907'de Kübizm'in tohumlarını attı”

Devamında 1895 yılında Willhelm Conrad Röntgen tarafından keşfedilen X Ray fotoğrafların da kübistler için ilham kaynağı olduğunu, ayrıca X Ray fotoğrafların dördüncü boyutun göstergesi olduğunu belirtir (Ginn, 2015). Böylece sanatçılar yüzey üzerinde algıyı kırmak, değişim yaratmak için en etkili hareketi ortaya koymuşlardır. Picasso’nun tabiri ile “...Kendimi yeni bir harekete doğru sürükledim. Şimdi ise sorun, nesneyi geçmek, etrafında dolaşmak ve çıkan ürüne plastik bir ifade vermek.... bunun tümü iki boyutlu görüşü kırmak için gösterdiğim bir çaba” (Ashton, 2001, s. 83). Bunları gerçekleştirirken de yapılan, gözün aynı anda nesneye ait birden fazla yüzeyini hareket yöntemiyle görmesini ve algılamasını sağlamaktır. (Görsel 15)

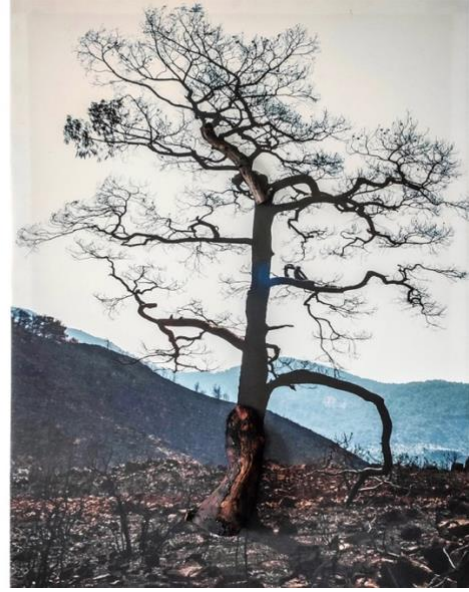


Görsel 15: Picasso, Girl with a Mandolin, 1910

Kübizm için yüzey iki farklı olgu olarak karşımıza çıkar, ilki etrafınızı çevreleyen tüm nesnelerin yüzeyi, ikincisi sanat eserinin oluşturulduğu yüzey. Kübist düşüncede nesnelerin yüzeyinin kullanımı; sanatçının doğayı taklit etmesi yerine, çevrelerindeki fiziki nesneleri zihinlerinde parçalayarak, görüntü yüzeyi üzerinde farklı şekilde tekrar oluşturma üzerine kuruludur. Görüntü yüzeyi üzerinde yeniden ortaya çıkardıkları bu yapı ise tüm açılarıyla görebildiğimiz bir nesneler dünyasıdır. Görselde görüntünün kayıt edildiği yüzeyin başlı başına sanatsal bir içerik olarak kabul edilmesiyle ilgili bu değişim, gerçekçi sanat düşüncesinin aksine, kübizmde tek bir anlatımdan ziyade disiplinler arası bir algı ve anlatıyı ortaya koymaktadır.

Kübizmle beraber ortaya çıkan bir diğer olgu ise nesnenin kendisinin görselin olduğu yüzey üzerinde kullanımıdır. Kolaj olarak karşımıza çıkan bu durum görüntünün kaydedildiği yüzey üzerine dahil edilen nesnenin kendisi ile iki boyutluluğun dışına çıkılması düşüncesi daha da önem kazanmıştır. Ayrıca Gombrich'in belirttiği üzere, nesnenin görüntünün kaydedildiği yüzey üzerine boyama ile yapılan imitasyonu yerine

nesnenin kendisinin yüzey üzerinde kullanımı fark yaratan bir tavidir (Gombrich, 1992, s. 274). Bu noktada görselin oluşturulduğu yüzey olarak tuval ya da fotoğraf kağıdı vb. olduğu düşünülürse, üzerine eklenen fiziki nesnenin kendisi, sanat eserine dahil edildiğinde, eklendiği yüzey farklı anlama doğru kaymaktadır. Bir bakıma yüzey üzerinde taşıdığı nesnenin mekânsal olarak uzantısı olarak değerlendirilebilir. (Görsel 16) ve (Görsel 17) Bu durum günümüze kadar olan süreç içerisinde yüzeyin elde ettiği farklılaşmada görsel zirve şeklinde yorumlanmaktadır.



Görsel 16: Kurt Schwitters, Relief in Relief, Asamblaj, 1942-5.

Görsel 17: Uğur Günay Yavuz, Dalaman-Göcek Orman Yangını, Fotoğrafik Kolaj, 2019

Aslında yüzeyin kullanımını bu denli değiştiren bir başka faktör ise tüm bu kullanımların yanı sıra görüntünün kaydedildiği yüzeye eklenen nesne ile sanatın üstün yönlerinden biri sayılan el yeteneğinin fonksiyonu, yavaş yavaş değişime uğramıştır. Neticede söz konusu durum yüzeyin sınırlarını aşmak, sadece görüldüğü ya da algılandığı gibi değil, düşünebildiğini ortaya koymaktır. Diğer bir ifade ile sanatçı yüzey üzerindeki sınırları ortadan kaldırarak tamamen kendi isteği ya da düşüncesine göre şekillendirdiği, kesin ve katı kurallardan uzak bir düzen ortaya koymuştur. Lebriz Rona'nın belirttiği gibi:

“İki boyutlu bir dünyada yüzey-espas; üç boyutlu bir dünyada ise boyut boşluk ve mekan kavramları önemlidir. yüzey üzerinde yapılan çalışmalarda bu kavramların görsel açılımları oluşturulur. Bu durumda biçim sanatçının hizmetinde olan sadece “plastik” bir oyuncak değildir. Sanatçı fikri ve zekasıyla, iki boyutlu ya da üç boyutlu dünyaya ait kavramları alt üst edebilir ve yeni biçimler yaratabilir.” (Rona, 2011, s. 91)

Kübist düşünce, görüntü yüzeyinin sınırlarını flulaştırarak, yakın gelecekte sayısal olarak ortaya çıkacak yeni yüzeylerin sınırlarının tamamen ortadan kaldırılmasına görsel, düşünsel ve algısal yapıda önderlik etmiştir.



3. BÖLÜM

*Eğer hikayeyi sözcüklerle anlatabiliyorsa olsaydım
yanımda sürekli fotoğraf makinesi taşıyor olmazdım*

Lewis Hine

3.1. METİN

Dil, insanların, düşünce biçimlerini ifadelendirmek ve somut olarak ortaya çıkarmak için var ettikleri bir araçtır. Yaşamın içerisinde var olan her türlü ifadelendirme, anlamlandırma eylemi dil ile gerçekleştirilir (Aktaran: Batu, 2014, s. 15). İnsanlık süreci içerisinde her dil ortaya çıktığı andan itibaren günlük yaşamın içinden, bilim diline, sanat dilinden, felsefe diline var olan her şeyi ve çeşitliliği temsil eder. Her temsil ayrı ayrı özellikler gösterebilir ve bu sınırsızlığa denktir. Günlük yaşamın içinde kullanılan dil iletişim için farklı temsiller gösterirken, bilimin kullandığı dil çeşitli sembollerle birlikte zaman zaman gerçekliği de beraberinde getirerek farklı bir şekilde temsil edilebilmektedir. Benzer şekilde felsefe algılananın ötesinde bir temsil deneyimleme olanağı sunarken, sanatın dili öznel olarak sonsuzluğa/sınırsızlığa örneklenebilir.

Tüm insanlar günlük yaşamın içinde sözlü, yazılı ve de görsel olarak sayısız dil örgütlenmeleri ile karşı karşıya kalır. Buradan yola çıkarak araştırmacılar, özellikle dilbilimciler dili “örgütlenmiş sözcükler topluluğu” şeklinde değerlendirirler (Cemiloğlu’ndan Aktaran: Tok ve Tüzel, 2013, s. 90). Bir başka deyişle dilsel bir yapının ortaya çıkması sözcüklerin, yazının ve görsellerin birlikte uyumlu olarak örgütlenmesi anlamını taşır. Bu örgütlenme de “metin” olarak ifadelendirilir (Tok ve Tüzel, 2013, s. 90).

İmgeleri, fikirleri ve düşünceleri temsil eden dili metin temsil eder. Çalışmanın bu bölümü için böyle bir özet tanımla başlansa da “metin” çok fazla sayıda tanıma karşılık gelir. Öncelikli olarak metin text olarak nitelenir ve “Bir bütünlüğü çağrıştıran sözlü ya da yazılı çeşitli uzunlukta olabilen bir pasaja işaret eder.” (Demir, 1994, s. 65). Genel olarak ilk dönemlerde bu şekilde tanımlanan metin, 1964 yılında çalışmalar

yapan Koch'un tanımıyla "Bir bütünsellik anlatacak biçimde zamanda ve uzamda düzenlenmiş her tür tümce dizilimi" (Aktaran: Aksan ve Aksan, 1991, s. 93) şeklinde ifadelendirilir. Bu tanımlardan anlaşılacağı üzere erken dönem için metin çoğunlukla anlamsal olarak bir bütünlük sağlayan açıklamalara, paragraflara, yazılı eserlere ve kitaplara atfedilerek açıklanmaya çalışılmıştır. Anlam ve ifade biçimi olarak sürekliliğinden olmalı ki, tanım devamlı gelişmiş ve yenilenmeye devam etmiştir. Üzerinde yapılan çalışmalara farklı tanımlarla devam edersek: "kendisinden anlam kurulan (inşa edilen) her şey bir metindir" aynı zamanda da sınırlandırılması mümkün görülmemektedir gibi çok daha genel kapsamlı ifadelere ulaşılabilir (Aktaran: Köksal ve Emre, 2008, s. 156).

"Text"ın yazınsal biçimde nitelendirilen dar bir tanımdan "her şey" kadar geniş bir yelpazeye evrilmesi bir yerde geçmişe ait bulguların değişimine, yeni incelemelerin keşfine dayandığı ön görülebilir. Ece Akay Şumnu'nun çalışmasında aktardığına göre: Yazınsal metin olarak ele alındığında geçmiş yaklaşık 5300 yıl öncesine dayanır, Uruk kil tabletlerindeki geometrik şekiller yazıyı temsil eder. Devamında ki 5300 yıl içerisinde kil yüzeylerdeki geometrik şekiller farklı sembollere evrilir, sonrasında piktogramlara, oradan hiyerogliflere, ardından çivi yazısı ve günümüzdeki düz ve eğri çizgilerden köklenen alfabe olarak tanımladığımız metin sistemlerine dönüşür (Şumnu, 2014, s. 5-7). Fakat metni kendini ifade edebilen her şey olarak tanımladığımızda bilinen en eski örnekleri olan mağara resimlerine kadar geri gidilebilir. Zamanda yapılan bu ileri geri hareket dil bilimcilerin tanımının (text üzerinden) dışına hatta ötesine yeni tanımlara uzanır.

Görsel ve yazılı metin üzerine uzmanlaşmış yazar ve akademisyen Judy Kendall ve arkadaşlarının ortak çalışması, metin için benzer düşünceleri ortaya koyarlar.

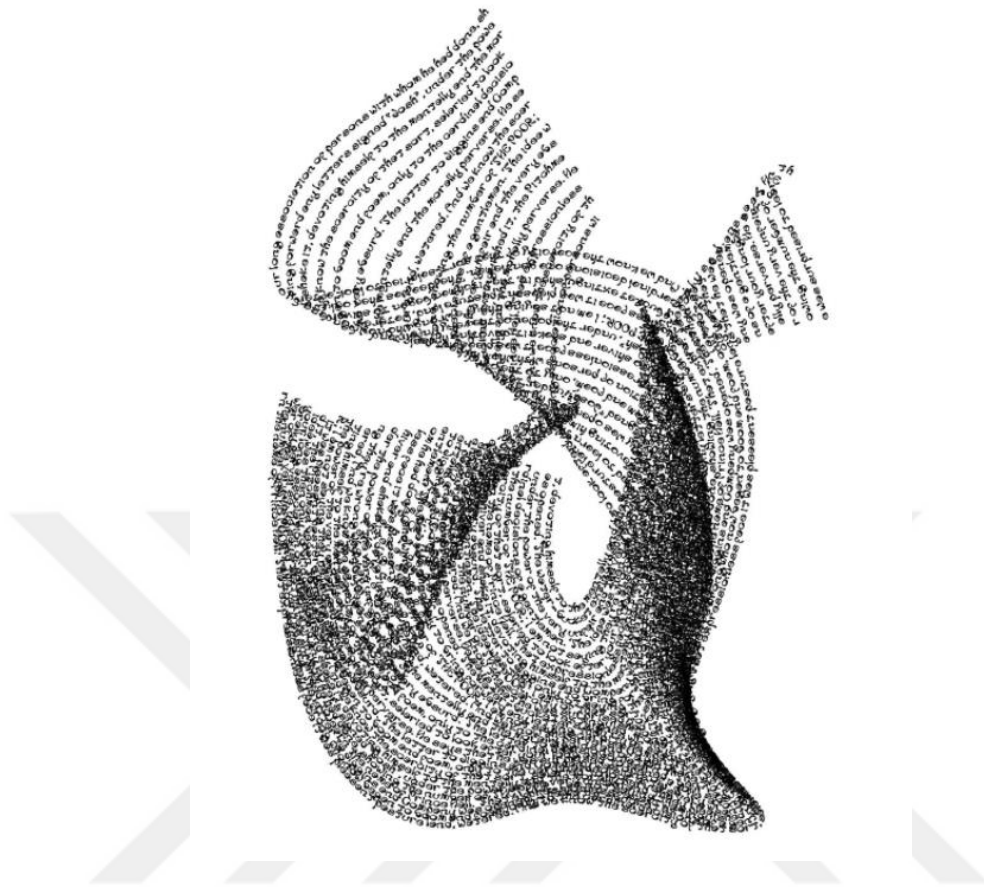
Yazının görsel biçimleri, imgeler olarak maddi varoluşları ve dilin öğeleri olarak işlevleri bakımından çözülemez bir ikili kimliğe sahiptir. Bu temel düalizm nedeniyle yazı, ikili niteliklerle yüklenir. O, kendini imago'nun olağanüstü mevcudiyeti ile gösterir ve yine de logos'un anlamlandırma işlemlerini gerçekleştirir (Drucker'den Aktaran: Kendall ve diğerleri, 2013, s. 1).

Drucker'ın aktarılan tanımlamasında, tüm metinler görseldir, ancak hem okuyucular hem de eleştirmenler metnin ikili doğasına ilişkin farkındalıklarını sürdürmekte, aynı anda her iki yöne de odaklanmak için mücadele etmekte zorlanmaktadır. Görsel metin, bize metnin görsel olarak kaydedilmiş bir dil olduğunu ve görme yoluyla algılanmak üzere tasarlanmış olduğunu hatırlatır. Niteleyici olarak 'görsel' olmadan sadece metin vardır ve bu yazılı metnin ne söylediğini görmek için hemen yazılı görselleri izleriz, değerlendiririz. Elbette, odağın meşru bir şekilde görselden uzaklaştırıldığı sözlü dilde, üslupta ve anlatı içeriğinde bizi meşgul edecek çok şey vardır. Ancak bu, edebi ve metinsel çalışmaların bir özelliğidir. Eleştirel düşüncenin büyük çoğunluğu, sanki görsel araçlarla aktarılmamış gibi metnin anlamı ile ilgilenmeye adanmıştır. Kavramsal yazarlar, metinsel görselliği ön plana çıkaran estetik müdahaleler yapmışlardır. Yön değiştirmeleri ve yabancılaştırıcı etkileri, metnin görsel doğasına ilişkin güçlü maddi deneyimleriyle sonuçlanır (Kendall ve diğerleri, 2013, s. 1).

Wilem Flusser'in, *The Gesture of Writing* (Yazma Hareketi) adlı makalesinde bu konuya olan yaklaşımı dikkate değerdir. Kıl tabletlerle başlayan bu eylemi “yüzey üzerine kazıma” olarak değerlendirir. Günümüzde yapılan eylemi de, hala dolma kalem, kurşun kalem vb. ile çizmek ve kazımak ya da daktilo ile yüzey üzerine basmak olduğunu ekler. Yazınsal metnin aslında çizim ile kavramsal düşüncenin ortası olduğunu öne sürer, hatta Çin ideogramlarının bunun iyi bir örneği olduğunu belirtir. Bizim kullandığımız alfabe ile benzer şekilde özgürce hareket edilebilen “somut şiir⁴” türü yazıyı öne sürer. (Görsel 18) Bu yazı türüyle metin anlayışının doğrusal yapısının bilinçli bir şekilde manipüle edildiğini, böylece harflerin alışılmışın dışına çıkarak sadece bir sembol değil aynı zamanda figür olarak da algılanabildiğini belirtir (Flusser, t.y., s. 1-6). Dolayısıyla metni oluşturan sembollerin/alfabelerin yüzey üzerinde resmetme tekniği olarak kazıma, baskı ve çizme olarak yaratıldığı yani görsel/plastik bir yapı özelliği gösterdiği düşünülebilir.

⁴ Somut şiir: Şiirin sözcüklerinin sadece imgesel olarak değil, aynı zamanda da görsel olarak kullanılmasını amaçlayan bir şiir anlayışıdır.

<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/143051> Erişim tarihi: 10.11.2021



Görsel 18: [instagram.com/generatedpoetry](https://www.instagram.com/generatedpoetry), watter-bucket, 2021

Literatürde yer eden “kendisinden anlam çıkarılan her şey metindir” ifadesinden hareketle, araştırmacılar metni dilsel ve semiyotik olarak iki kavramda inceler. Buna göre:

Dilsel metin: Şiirler, masallar, kitaplar, makale ve paragraflar gibi salt yazınsal olarak değerlendirilir.

Semiyotik metin: Fotoğraf, resim, sinema, grafik, drama ve performans, müzik gibi işaret, ses ve çizimden oluşmaktadır. Detaylı irdelendiğinde metinler, dilsel olarak, semiyotik olarak ya da her ikisi birlikte düşünülerek yorumlanmaktadır (Aktaran: Köksal ve Emre, 2008, s. 156).

İnsanlık tarihi sürecinde her dönem kendine özgü bir metinsel anlayış içinde ifade bulmuştur. İlk örnekleriyle görsel olarak ortaya çıktığı varsayılan metnin, antik çağda

sözel olarak güçlü bir ifade şekline büründüğü bilinmektedir. Ardından metin, yaklaşık olarak M.S. 500 ila 1500 yılları arasına tarihlenen orta çağda devletlerin, baskın kesimlerinin ve otoritenin temsili, matbaanın gelişimi ve yayılımı hızlandırması sonucu yazılı olarak ifadelendirilmiştir. Nihayetinde teknoloji ile birlikte görselleşme resimden fotoğrafa değişmiştir. Ardından görüntülerin video, televizyon, sinema olarak hareketlenmesi ve dünyaya yayılım hızının anlık olarak değişimi ile başladığı noktaya tekrar evrilerek “imge” ve görsel metin olarak döngüsünü tamamlamıştır.

Neticede bahsedilen tüm bu döngü içerisinde ifadeleri temsil eden metin; söz ile sese dönüşmüş ifadeleri yüzey üzerinde görsele dökmüştür. Yüzey üzerinde oluşturulan görsel mantığından yola çıkarak Hakan Poyraz’ın belirttiği şekilde sanatsal dil/metin bilimsel, mantıksal, felsefi, iletişimsel bütün olguları, kodları, kalıpları değiştirmiştir. Var olan nesneleri ya da kavramları olduğundan, görüldüğünden farklı bir şekilde nesnelleştirmiştir (Poyraz, 2011, s. 19-20). Metin ister salt metin (text) olarak, ister iletişim aracı olarak ya da dilbilimsel veya semiyotik şekilde betimlensin, tüm bu yapılanma ile birlikte sanatın, bilimin hatta yaşamın tüm içeriğinde çeşitli şekillerde temsil edilmiştir. Ardından büyük bir sıçrayışla fiziki dünyada var olan birçok şey gibi “sınırsız”, “sonsuz”, “hiper” ya da “dijital” olarak sayısal dünyaya döngüsünü uyarlamış ve yeni düzenini kurmuştur.

3.2. HİPER/DİJİMODERN METİN

Yalın olarak kullanılan ve bilinen metin (text) aynı zamanda doğrusal (lineer) olarak nitelenir. Doğrusal metnin okuması da kalıp içerisinde başından sonuna doru düzlemsel bir yapıda tamamlanır. Bu duruma bilinen en yaygın ifade ile kitap okuma eylemi örneklendirilebilir. Fakat bu yöntem ile doğrusal olmadan yapılan metinsel okumaları da yapılabilir. Espen J. Aarseth, “Cybertext” adlı kitabında ergodik metinden (ergodic text) yani olayların, olguların ya da kavramların zorunlu olarak birbirini takip etmemesi durumundan bahseder. Fiziki olarak ansiklopedi ya da kullanım kılavuzu gibi doğrusal olmayan metinlerin de var olduğunu ortaya koyar (Aarseth, 1997, s. 95). Ansiklopediler, kullanım kılavuzları hatta sözlükler için doğrusal bir okumadan bahsedilmez, direkt olarak ilgili sayfaya, hatta paragrafa gidilir ihtiyaç olan bölüm okunur ve metinsel okuma orada sonuçlanır. Benzer şekilde

“bakınız” ifadesi de doğrusal okumada bir nevi link görevi üstlenerek okumayı bir başka yöne yönlendirilebilir hatta dipnotlar için de bu durum geçerlidir. Buraya kadar anlatılmak istenen ve örneklendirilen doğrusal olmayan (nonlinear) metinler, dijital ortamda hiper (hyper) biçimine evrilerek karşımıza çıkar.

Hipermetin aslında çok yeni bir kavram değildir fakat kullanımı, kitlelere yayılımı ve evrimi teknolojinin imkanları doğrultusunda gelişmiştir. 1965 yılında Teodor Holm Nelson: “yazılı veya görsel materyallerin, kağıtta rahatlıkla sunulamayacak veya temsil edilemeyecek kadar karmaşık şekilde birbirine bağlı bulunması” şeklinde açıklamıştır. Daha sonra 1995’te web 1.0 ve 2004 yıllarında web 2.0’ın ortaya çıkmasının temellerinde ağ tarayıcılarının iletişim kurmasını sağlayan “HTTP” (Hypertext transfer Protocol-Hipermetin Transfer Protokolü) ve web sunucularının dili olarak bilinen “HTML” (Hypertext Markup Language- Hipermetin İşaretleme Dili) hipermetin protokolleri açık kaynaklı yani kullanıcıların da iletişime, eyleme dahil oldukları yeni bir metin olarak tanınmıştır (Smith ve Weiss, 1988, s. 816-817).

Genellikle geleneksel metinden ayrı tutulan metin, bilgisayar ekranında akışkan olarak doğrusal olmayan düzlemde birbirine bağlı elektronik metinler olarak açıklanır. Elektronik metin kavramını Siegfried Zielinski geliştirip ortaya koymuştur. Text olarak tanımlanan klasik, elektronik metinlerin yanı sıra, görsel ve işitsel olarak elektronik ortamda bulunan tüm verileri de metin olarak kabul ederek tanım ve kavramını genişletmiştir. Tüm ağlarla ve köprülerle birbirine bağlı olan sisteme Hipermetin sistemi denir. Aynı zamanda ses, görüntü ve text gibi farklı dosyaların birbirleriyle iç içe kullanılabilir olmalarından dolayı “hipermedya” olarak da adlandırılırlar (Asutay, 2009, s. 70).

Hipermetinler: Bilgisayarlarda genellikle çevrim içi olarak var olan dijital bilgilerdir. Bu bilgiler metinsel olarak görüntülenir. Bilgisayarlar (bitler, veriler, kodlar...) tarafından oluşturulan estetik, sosyal, kültürel olarak ya da en genel ifadeyle yaşamın değişimi neticesinde ortaya çıkmışlardır. Analog, mekanik ya da klasik yöntemlerle iki boyutlu düzlemlerle üretilen metin biçimlerinden, yapısı tamamen değiştirilmiş üç boyutlu dijital formlara dönüştürülmüştür. Hipermetin, sıradan metnin sınırlarının ötesine geçerek, yapısında sadece metin (text) bulundurmeyen aynı zamanda ses,

video, resim, fotoğraf, web tasarım gibi medyalar bulunduran sistemlerdir. Kirby bu medyaların tümünün ortak bir metinsellikte bulunduğunu ve bu ortak metinleri de, parmakları kullanarak donanımlarla yeniden formüle edildiğini belirtir ve bu durumu da “electronic-digitality” özelliği olarak adlandırır (Kirby, 2009, s.53). Yani bu yeni metin üretimleri artık klavyeler, dokunmatik ekranlar, mouse klik gibi etkileşimli bilgisayar donanımlarıyla tamamen dijital olarak gerçekleşmektedir. Böylece bu sistemi dijital modernizm olarak adlandıran Kirby buradan hareketle dijimodern metin kavramını öne sürmüştür. Bilgisayarlaşmanın kültürel biçimleri değiştirmesi ya da yeniden ortaya koyması dijimodern metin için temel öncülleri oluşturur. Aynı zamanda kültürel bir değer, iletişimsel bir devrim, sosyal organizasyon ve kendince yeni baştan yaratılan estetik özellikleri bünyesinde barındırır. Bir başka deyişle; bilgisayarlaşan bu dijimodern metin biçimi, içinde bulunduğumuz döneme kültürel yapılanma bakımından şekil vermektedir.

Dijimodern metin günlük yaşantının her kesitine etkileşimli olarak dahil olmuştur. Bu yeni metin yapısının tüm özelliklerini; videolardan TV programlarına, fotoğraftan sinemaya, her an iç içe olunan web 2.0’a kadar metinsel deneyimi tüketiciye/izleyiciye yaşatabilmektedir. Yani dijimodern metin tüketiciye/izleyiciye etkileşimli bir deneyim kazandırır (Kirby 2009, s. 60). Dijital olarak her türlü üretimi bir metin olarak nitelendiren Kirby dijimodern metin için çeşitli baskın özellikler öne sürer. Bunlar: “ilericilik”, “gelişigüzellik”, “gözden kaybolma”, “metinsel rollerin yeniden düzenlenmesi ve aracılık”, “anonim-çoklu sosyal yazarlık”, “akışkan-sınırlı metin”, “elektronik-dijitalite” şeklindedir. Aynı zamanda dijimodern metinselliğin özellikleri için daha derin bir düzeyde mevcuttur. Bu özellikler metinsel mekanizmanın nasıl çalıştığını, nasıl ve kim tarafından sınırlandırıldığını, zaman ve mekandaki uzantısını ve ontolojik belirleyicilerini tanımlarlar (Kirby 2009, s. 51, 52). Öne sürülen bu özellikleri tanımlamak gerekirse:

İlericilik: Geleneksel metin hemen hemen herkes için başlangıcı ve sonu olan maddi bir şey gibi görünürken, dijimodern metinde bir süreklilik olabilir yani sürekli devam eden bir içeriğe de sahiptir, hatta bir sonu bile olmayabilir.

Gözden kaybolma: Dijimodern metin kalıcı olmayabilir ya da bir kez ortaya konan bir metin tekrarlanmayabilir. Bilgisayarlaşan dijital ortamda yok olup tüketilebilir.

Gelişigüzellik: Metnin gelecekte nelerden oluşabileceği bugünden kesin olarak kestirilemez. Aynı zamanda da ortaya konulan metin istikrarsızdır.

Metinsel rollerin yeniden düzenlenmesi ve aracılık: Metin için olmazsa olmaz olarak nitelenen yazar, okur, izleyici, yapımcı, yönetmen, içerik üretici gibi bireylerin rollerinin değişebilmesini temsil eder. Kirby'nin ifadesi ile “....Ara formlar, bir bireyin öncelikle birinin bir dereceye kadar diğeri gibi hareket etmesi” şeklinde tanımlanmaktadır. Hatta üretenin kim olduğu belli olmayan anonim olarak ortaya çıkan fakat izleyici/okuyucu ile sürekliliğini kazanan metinlerin bile varlığı mümkündür.

Anonim-çoklu sosyal yazarlık: Metinsel rollerin düzenlenmesinde sıradanlık olarak değerlendirilebilir. Postmodernizmin bir nevi kendine mal etme kavramının dijimodernizmde karşılığı olarak şekillenmiştir. Fakat ünlü bir ressamın tablosu ya da fotoğrafının fotoğrafından ziyade günlük yaşamın içerisinde ve sıradan olan herhangi bir metnin (fotoğraf, video, resim, grafik, şiir vb.) kullanılarak yeniden üretimi ve paylaşımı durumudur. Bu tarz metinler bir kişi ya da grup tarafından yaratılmış olabilirler, belirsiz sosyal gerçek ya da sahte topluluklarca dağılırlar ve kim olduklarının önemi yoktur.

Akışkan-sınırlı metin: Buraya kadar aktarılan dijimodern metinlerin özelliklerini bünyesinde barındıran metin şeklinde yorumlanabilir. İzleyici, okuyucu, dinleyici açısından katılımcı bir metinsel anlayışı temsil eder. Bu katılımcılık beraberinde aktif olmayı da getirir. Böylece dijimodern metin bir nevi açık kaynak durumuna geçer yeni herhangi biri herhangi bir şekilde metne etki edebilir.

Elektronik-dijitallık: Daha önce de belirtildiği üzere dijimodern metin teknolojiye dayalıdır, tamamen sayısallaştırılmış bir metindir ve bilgisayarlar aracılığıyla var olur (Kirby 2009, s. 52, 54).

Neticede metnin başlangıçtan günümüze süreci ele alındığında kesin olarak söylenecek şey; bilgisayar aracılığı ile dijitalleşen metnin biçiminin, içeriğinin, üretiminin, tüketiminin, ekonomisinin yani düzeninin büyük bir hızla ve sonsuza dek değişeceğidir.



4. BÖLÜM

Sonunda; uzay, zaman, ıřık, eser sahiplięi ve dięer medya ile iliřkisi

dijital fotoğrafın analog fotoğraftan farklı bir yaklaşım gösterdiğini

açığa çıkartacaktır.

Fred Ridchin

4.1. FOTOĞRAFİK YÜZEY VE DİJİMODERN DEĞİŞİM

İnsanlık tarihi boyunca yüzey üzerine resmetme teknikleri sürekli değişip gelişerek ilerlemiştir. Bu değişim insanla birlikte gelişen teknoloji öncülüğünde gerçekleşmiştir. Yaşamın her alanında var olan teknoloji, sanata ait tüm disiplinlerde de belirleyici konumda olmuştur. Özelde yüzey üzerinde resmetme yöntemlerini değiştiren teknoloji, genelde sanatı tüm yönleriyle etkilemiştir. Yüzey üzerine resmetme tekniklerinin değişimi, evrimi ve gelişimi dört dönemde incelenebilir.

- *Kas (el-kol) gücü ile yönetilen dönem*
- *Makinelerin geliştirildiği dönem*
- *Elektrik-Elektronik dönem* (Kılıç, 2013 s. 31)
- *Dijital dönem*

Kas gücü ile kullanılan aletler, makinelerin kullanımı ve elektronik olarak gerçekleştirilen dönemler analog ya da mekanik dönem olarak nitelenirken, içinde bulunduğumuz dönem olan dijital dönem elektronik-bilgisayarlar aracılığı ile gerçekleşen dönem olarak nitelenmektedir bu sebeple sınıflandırmaya ek olarak dahil edilmiştir.

Çalışmanın önceki bölümlerinde de ele alındığı şekilde mağaralarla birlikte ortaya çıkan çizme, kazıma ve boyama yöntemleri kas gücü ile gerçekleştirilen ve taş, kazık, kesici, delici vb. aletler ile yüzeyin üzerinde oluşturulan görüntüleri içerir. Günümüzde de fırça, kalem, kağıt, tuval vb. aletler hala yaşamın içerisinde kullanılmaktadır.

15. yüzyıla kadar resmetme yöntemi hiçbir değişime uğramadan gelmiştir. Birçok kaynak için, 15. yüzyılda Gutenberg'in (1398-1468) buluşu olan hareketli parçalar ile baskı ve çoğaltım işini üstlenen matbaa, yüzey üzerine kayıt etmeyi değiştirmiştir.

Matbaa, yüzey üzerine kayıt etme yöntemi olarak insanlık tarihinin o güne kadar gördüğü en büyük değişim olarak bilinir. Makinelerin dönemi, tam olarak 15. yüzyıla denk gelmese de erken makineleşmelerden biri bu alanda olmuştur. Ardından makineleşmenin tam anlamıyla ortaya çıktığı dönem 18. yüzyıl ortalarından 19. yüzyıla kadar olan bölüme tarihlenir. Bir diğer ifade ile “Sanayi Devrimi” olarak adlandırılan dönem; insanlık tarihinin kas gücünü bırakıp, üretimi serileştirip, günlük yaşamı hızlandırdığı ve kolaylaştırdığı tam anlamıyla makinelerin dönemidir. Bu dönemde ortaya çıkan binlerce makineden biri fizik ve/veya kimya ile birleşerek yeniden yapılanan “camera obscura” (karanlık kutu) dır. Yüzey üzerine kayıt etmek için geliştirilen en büyük değişim ve yenilik olarak ortaya çıkmıştır. Işık yolu ile resmetmek, yüzey üzerine ışık yolu ile görüntüyü kaydetmektir (1827). Denemelerin uygulandığı ilk günden adını “fotoğraf” olarak alana dek çok hızlı bir gelişim göstermiş ve “görüntünün optik (aygıt) yardımıyla ışığa duyarlı bir yüzey üzerine kalıcı olarak kayıt edilmesi” şeklinde de tanımlanmıştır. Benzer olarak Levend Kılıç durumu şu şekilde izah etmiştir:

“Fotoğrafla birlikte geleneksel resmetme tekniklerinden farklı, yeni bir resmetme tekniği ortaya çıkmıştır. Fotoğrafın resmetme tekniği makineler yolu ile resmetme dönemini başlatmıştır. İnsan eli işin içinde olmadan, resmetme doğrudan makineler yolu ile yapılı hale gelmiştir. Sanayi devrimi sürecinde ortaya çıkan diğer makineler gibi bir parmak dokunuşuyla resmetme sürecini başlatarak sonuçlandırmaktadır. Fotoğraf makinesi ile insanoğlu bir aygıt (optik) yolu ile gördüğünü yüzey üzerine resmeder hale gelmiştir. Fotoğraf makinesinin optiğinden görünen şey, yüzey üzerine resmedilen ürün olmuştur. Bu şekilde geleneksel resmetme tekniklerinin eğitim ve beceri kazandırma süreçleri aygıtın becerisi haline gelmiştir.” (Kılıç, 2013 s. 33)

Kılıç’ın da belirttiği üzere bu görüntü aygıtlarla yaratılmış bir görüntüdür. Aslında genel itibarı ile bakıldığında sanayi devriminin merkezinde ortaya çıkmış, fizik ve kimya gibi fen bilimlerinin çalışmalarıyla keşfedilmiş bir görüntü oluşturma yöntemidir. Tüm bu verilerle birlikte, Vilem Flusser’in ifadesiyle de bilimsel ifadelerin dolaylı ürünleridir. “Teknik görüntü, aygıtlar yolu ile üretilmiş görüntüdür. Aygıtların

kendileri de uygulamalı bilim metinlerinin ürünleri oldukları için teknik görüntüler bilimsel metinlerin dolaylı ürünleri olarak karşımıza çıkıyor.” (Flusser, 2020, s. 17)

Fotoğraf geleneksel görüntünün yanı sıra teknik görüntü olarak ortaya çıkmıştır. Geleneksel görüntü oluşturulurken kullanılan tekniklerin yanı sıra, teknik görüntüyü oluşturmak için o ortamın gereği yerine getirilmelidir. Bu gereklilik ise aygıt yani fotoğraf makinasıdır. Fotoğrafın teknik yapısı; belge, gerçeklik, sanat, teknik bilim ve birçok disiplinle birlikteliği neticesinde belirli bir süre tartışmalara sebep olmuştur. Belge olma niteliğinin yanı sıra, tüm tartışmalara rağmen diğer disiplinlerle ilişkisi ve her ortama uyumu sonucunda hızlı bir gelişim, değişim, sürekli ileri yönlü bir devinim kaydetmiştir. Teknik olarak yola başlayan her şey gibi fotoğraf da teknik olarak gelişmeye devam etmiştir.

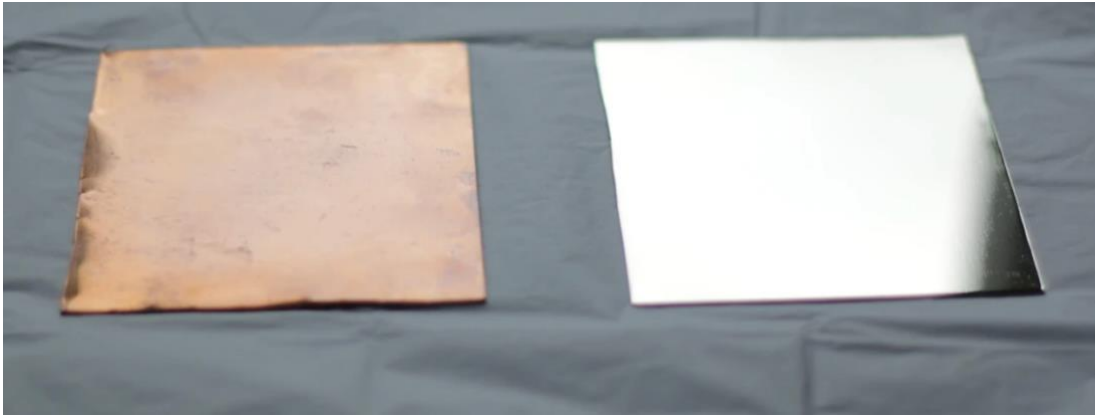
Işıkla beraber tepkimeye girebilecek kimyasalların yüzey üzerinde görüntüyü oluşturma çabaları ve bu çabaların sonucunda oluşturulan görüntünün sabitlenmesiyle elde edilen fotoğraf, başlangıçta bu kimyasalları yüzeyde tutabilecek kurşun-kalay, çinko, bakır gibi metal yüzeylerde oluşturulmuştur. Makine bağlamında mekanik sistem olarak analog düzende Niepce’in helyografi bu yüzeylerde oluşturulup sabitlenen ilk görüntülerdir. (Görsel 19) Çinko levha, yüzey olarak kullanılmıştır ve üzerine uygulanan kimyasal olarak da beyazlaşıp-siyah olarak kalabilen bitüm temelli (Judea, yuda, ya da yahudiye bitümü) ışığa duyarlı kimyasallarla ilk görüntü kaydedilerek sabitlenmiştir.



Görsel 19: Heliyograf. Joseph Nicéphore Niépce, Un Clair de Lune (Ay ışığı), 1827. Ulusal Medya Müzesi'ndeki Kraliyet Fotoğraf Topluluğu Koleksiyonu/SSPL

Ardından helyografi daha da geliştiren Daguerre'nin dagerotipi de benzer şekilde metal yüzeyi kullanan ilk örnekleri temsil eder. Özellikle Niepce'in helyografına göre dagerotip daha geliştirilebilir bir yapıya sahiptir. Heliyografta geliştirilebilecek kimyasallar kullanılmamıştır, ama dagerotip için yüzey olarak kullanılan bakır levha ve yüksek oranda parlatılmış gümüş kristallerle görüntü oluşturulmaktadır. Bir bakıma yüzey de görüntü oluşturulmasında etken bir rol oynarken aynı zamanda geliştirilebilir konumdadır. Bu şekilde görüntü kalitesi çok büyük oranda yükseltilmiştir. (Görsel 20) Koray Değirmenci bu durumu şu şekilde aktarmaktadır:

“Daguerre'in icadına haklı olarak büyük ün getiren unsur, dagerotiplerin inanılmaz derecede detaylı ve canlı bir temsil sunması ve geliştirmeye açık olmasıdır. Daguerre'in yöntemi yüksek derecede gümüş kaplama bakır levhaların gümüş yüzeylerinin iyot kristallerinin ısıtılmasıyla elde edilen dumanla işlenmekte ve bu yolla ışığa duyarlı bir yüzey oluşturulmaktaydı” (Değirmenci, 2016, s. 45).



Görsel 20: Dagerotip, bakır yüzey ve gümüş kaplı yüzeyi

Helyografin ve dagerotipin tek benzerlikleri sadece metal alaşımlı yüzeyleri değildir. Bir diğer benzerlikleri ise, bu yüzeyler ile oluşturulan görüntülerin pozitif yani çoğaltılamayan tek görüntüler olmalarıdır. Helyograflar ve devamında sürekli hale gelen dagerotiplerin çoğaltılma imkanlarının olmaması, her bir levhayı biricik yapmaktadır. Fakat biricik olma durumu hangi dönem içinde değerlendirildiğine göre değişmektedir. 19. yüzyılda bu levhaların tek olması, çoğaltılamaması, biricik olarak nitelendirilirken, günümüzden o döneme bakıldığında fotoğrafın en önemli özelliği olan çoğaltılabilir olma durumundan yoksun olduğu görülmektedir

Ortaya çıktığı 1827 yılından itibaren görüntüyü oluşturma ve kalıcı hale getirme yöntemleri her an gelişim ve değişim içinde olmuştur. Özellikle ilk yıllarından, 1840'lara kadar olan dönemin, hiç durmadan görüntüyü netleştirme temelinde ışığa karşı duyarlılık, pozlama süresini kısaltma eylemi, görüntüyü çoğaltılabilir kılma ve önemli bir başka durum olan yüksek maliyetlerin azaltılması için yapılan çalışmalarla geçirilen bir dönem olduğu söylenebilir. Bu gelişmelerin sonucunda da 1840-1841 yılları arasında, yüzey ve kimyasallarda değişim gerçekleşmiş ve fotoğraf farklı bir boyuta geçmiştir.

Bu değişimi gerçekleştiren Talbot'tur. Yüzey olarak metal levhalardan yüksek kaliteli kağıt kullanımına geçilmiştir. Yüzey olarak kullanılan kağıt yine gümüş partikül bazlı kimyasallara ilave olarak eklenen diğer kimyasallarla ışığa duyarlı hale getirilmiş ve bunun üzerine görüntü pozlanmıştır. Devamında pozlanan görüntü kağıt yüzey

üzerinde sabitlenerek bu sefer farklı kimyasallar yardımıyla negatif⁵ olarak elde edilmiştir. Fakat görüntünün tam olarak ortaya çıkması için bu negatif görüntü kaydının pozitif'e dönüştürülmesi gereklidir. Bu sebeple tekrar ikinci bir yüzey (baskı yüzeyi) oluşturmak zorunda kalınmıştır. Talbot, ikinci bir ışığa duyarlı yüzey ile ilk negatif yüzeyi yapıştırarak ışığa maruz bırakma sureti ile kalotip adını verdiği görüntüyü kağıt yüzey üzerinde elde etmiştir (Görsel 21).



Görsel 21: Kalotip. Dr John Adamson, St Andrews Kalesi, 1843. Kağıt yüzey negatif solda, kağıt yüzey baskı sağda, St Andrews Fotoğraf Koleksiyonu

Talbot'un geliştirdiği bu yöntem fotoğrafın bundan sonraki tüm süreci için ilk büyük devrim olarak görülmektedir. Artık fotoğraf, "çoğaltılabilir" olan en büyük özelliğini kazanmıştır. Yapılan çalışmalara bakıldığında teknik olarak helyografin, dagerotipin ve kalotipin üretim teknikleri aynıdır. Her üçü de yüzey üzerine ışığa duyarlı kimyasallar sonucu tepkimeyle kayıt edilmişlerdir. Helyograf, çinko yüzeyi ve kimyasal olarak bitüm kullanımından kaynaklı sorunlara sahiptir. Bitümün çok fazla

⁵ "W. H. F. Talbot kalotip adını verdiği icadıyla, aslında çözmeye çalıştığı bir sorunun yani ters tonlarla ortaya çıkan yüzeyin (negatif) kalotip için bir ara evre olduğunu ve pozitif (doğru tonlar) imge oluşturmak için daha başka bir işleme gereksinim duyduğunu ve bu negatif yüzeyin aslında çoğaltmayı sağladığını fark etmiştir."

kimyasalla tepkimeye girememesinin sonucu olarak geliştirilebilir özelliği yoktur. Buna karşılık dagerotipte yüzey bakıra evrilmiş ve bir başka metal olan gümüş kaplama ile tepkimeye giren kimyasallar kullanılmıştır. Gümüşün farklı farklı kimyasallarla da tepkimeye girebilmesi sonucu daha geliştirilebilir bir yapı kazanmıştır. Nitekim de gelecek süreç içerisinde sürekli gelişim göstermiştir. Kalotip bu gelişim arayışına iyi bir örnektir. Benzer teknikle, değişim gene yüzeyde gerçekleşerek, metal yüzey yerini kağıt yüzeye bırakmıştır. Bunun sebebi olarak kimyasalların ıslak olarak kullanılması ve tutunabilecekleri metal yüzey yerine kağıt vb. bir yüzeyin pratikte daha uygun olduğu gösterilebilir.

Fakat kalotip içinde ufak tefek sorunlar söz konusudur. Martin W. Sandler'in belirttiği gibi: kalotip, dagerotipe göre daha az keskinlik gösterir.

“Baskının detayları keskin değildi, çünkü kısmen görüntü, yüzeyin üzerinde pürüzsüz bir kaplamada değil, kağıdın negatif liflerinin açığa çıkan ışığa müdahale etmesi nedeniyle kağıdın liflerinde oluşmuştu. Detaylardaki bu netlik eksikliği, bitmiş kalotipe, ince bir gravür veya dağlamaya benzer bir genel görünüm kazandırdı.” (Sandler, 2002, s.10)

Dagerotip görüntüde bulunan detaylar daha belirgindir ve bu durum görüntü açısından dagerotipi daha etkili ve kaliteli kılar. Fakat kalotipin çoğaltılabilirliği daha baskın geldiği içindir ki geliştirilme ihtiyacı öncelikli olmuştur. Bu sebepten dolayı netlik arayışları süreç içerisinde sürekli olarak devam etmiştir.

Devam eden dönemde benzer çalışmaları sürdürenlerden biri de Frederick Scott Archer ve Peter Wickens Fry'dır. 1851 yılında negatifleri şeffaf tabakalarda oluşturarak daha kaliteli detaylar ve görüntüler elde etmişlerdir. Kolodyon adı verilen bu yöntem, ıslak olarak aslında selülozun alkol ve eter karışımında çözülmesi ile oluşan tabakayla hazırlanmasıdır. Yöntem de ıslak kolodyon olarak adlandırılmıştır (Dizdaroğlu, 2012, s. 148). Kolodyon yönteminde negatif yüzey olarak cam kullanılmıştır. (Görsel 22) Aslında geçmişte görüntünün pozitif olarak oluşturulduğu dönemde ve hatta sonrasında cam yüzeyler denenmiştir. Negatif için oluşturulan doğru kimyasallarla birlikte şeffaf olması sonucu son derece keskin görüntüler elde

edilmiştir. Metal, kağıt gibi yüzeylerin ardından birkaç on yılda gelinen noktada, şeffaf yüzeyler olarak negatif elde etme arayışları uzun bir dönem için camla sonuçlanmıştır.



Görsel 22: Islak kolodyon: solda negatif cam yüzey, sağda pozitif baskı. William Bambridge, Snowdrop, (Prens Leopold'un kedisi). 1856. Royal Collection Trust

Görüntüde istenilen kaliteye yavaş yavaş ulaşılmıştır fakat kolodyonun ıslak olarak kullanılması ve kurumadan pozlanmasının zorunluluğu zor bir süreç oluşturmaktadır. Bununla birlikte cam yüzeyin de ağırlığı, kırılganlığı kullanımını zorlaştırmaktadır. Görüntüyü oluşturmayı kolaylaştırma çabaları yoğun araştırmaların devamını zorunlu hale getirmektedir. Bu araştırmalar neticesinde 1870'lere gelindiğinde kolodyonun kullanımı yerini gümüşle birlikte harmanlanan jelatine bırakmıştır. Gümüş jelatinin kolay hazırlanışı, daha keskin görüntüleri oluşturması ve çekim sürelerini artık saniyelere indirmesi, fotoğrafik görüntü açısından tartışmasız büyük avantaj sağlamıştır. Geriye sadece cam plakaların yani kayıt yüzeyinin geliştirilmesi kalmıştır. Çünkü hala camın yapısı gereği, taşınabilirliği hatta maliyeti kullanımını zorlaştırmaktadır.

Nihayetinde 1888 yılında fotoğraf, uzun yıllar kullanabileceği yüzeyine sabitlenmiştir. George Eastman (1854-1932) esnek, transparan ve rulo olarak kullanılabilen selülozik bir film/pelikül⁶ geliştirmiştir. George Eastman'ın bu girişimini Martin W. Sandler şu şekilde anlatır:

⁶ Boş film, film şeridi (TDK)

“George Eastman, ona bir “fotoğrafik not defteri” olarak atıfta bulunarak, kamerasının dünyaya neler getirdiğini hissettiğini açıklamaya dikkat çekti. “Fotoğraf,” diye yazmıştı, böylece gördüklerini kayıt altına almak isteyen her insanın ulaşabileceği bir yere getirilir. Böyle bir fotoğrafik not defteri, ömür boyu yalnızca bir kez görülen birçok şeyin kalıcı bir kayıttır ve talihli sahibine, aksi takdirde hafızasından silinip kaybolacak olan sahneler kendi şöminesinin ışığıyla geri dönmesini sağlar” (Sandler, 2002, s. 21).

Eastman aslında görüntünün kayıt edildiği yüzeyde yaptığı bir değişiklikte fotoğrafı pratik olarak üretilebilir hale getirmiştir. Belli bir kesimin ulaşabildiği ve ayrıca zor prosedürler sonucu kaydedilen görüntü, artık çok kolay⁷ bir şekilde yüzeye kayıt edilebilir duruma gelmiştir. Bunun neticesinde kitlelere yayılması sağlanmıştır.

Daha önce de belirtildiği üzere, görüntünün yüzey üzerine kaydı kas gücü ve buna bağlı küçük araç gereçlerle başlar ve mekanik olarak makineleşerek gelişir. Fotoğraf da bu makineleşmeden ve bilimsel gelişmelerden faydalanarak yüzeyindeki değişimler sonucu farklı gelişimler göstermiştir. Fotoğrafın kısa sürede her türlü değişim, farklılaşma ve her gelişime uyum sağlama özelliği, gelecek için de gelişimi açısından hiç durmayacağını göstergesidir.

Fotoğraf filmi, kayıt sürelerinde hız kazandıkça yüzey üzerine kayıt edilen görüntülerde gelişerek hareketli olarak izlenebilir hale gelmiştir. Bu durum sinemanın gelişimine oradan da teknolojik ilerlemelerle elektrik sinyalleriyle görüntü oluşturmaya evrilmiştir. 1926’da John Logie Baird elektronik olarak elde ettiği bir görsel elektrik sinyalleri ile ışıktan oluşan bir yüzey üzerinde ortaya çıkarmıştır (Kılıç, 2012, s. 35). Bu optik görüntülerin elektrik sinyallerine dönüştürülmesi olarak adlandırılır. Bunun sonucu olarak ortaya çıkan ışıklı yüzeyi İlker Canikligil şu şekilde açıklar:

“Görüntüler anında oluşturulur ve evlere gönderilir. Bu noktada “film” malzemesinin yerini başka bir “şey” almıştır. Bu başka “şey” 1950’lerden

⁷ “Siz düğmeye basın gerisini biz hallederiz”

Kodak fotoğraf makinesi için reklam sloganı, dönemin en büyük reklam kampanyası.

Sandler, M., W. (2002). Photography: An Illustrated History (Oxford Illustrated Histories). Oxford: Oxford University Press Inc.

1980'lere kadar tüptü. Video kamerasının içinde de aynen film kamerası gibi görüntü bir mercek yoluyla küçültülüyor ve arkada film olması gereken yerde duran tüpe gönderiliyordu. Bu tüp saniyede belli bir hızla taranıyor ve tüpün üzerindeki ışık değişimleri elektrik sinyallerine çevriliyordu. Bu elektrik sinyali gönderildiğinde TV alıcıları aynı sinyali bu defa tersi işleme TV tüpüne gönderiyor ve böylece görüntü aktarımı gerçekleştiriliyordu.” (Canikligil, 2014, s. 22)

Optik olarak görüntünün elektrik sinyallerine çevrilip yüzey üzerine aktarılmasıyla oluşan görseller Latince “Görüyorum” anlamına gelen “Video” kavramı olarak tanımlanır. Görüntü bu sistemden önce film yüzeyinde kimyasal olarak oluşturulmaktadır. Video ile birlikte ise ilk kez elektrik sinyalleriyle, elektrik kaynaklı ışıkla oluşturulan bir yüzeyde oluşturulmuştur. Bununla birlikte görüntü, görüntülendiği yerden ilk kez anlık olarak belirli bir mesafe kat ederek başka bir yerdeki yüzeyde oluşturulmuştur. Fotoğrafik temelli olmasına rağmen görüntü nitelikleri ve her türlü yapısı bakımıyla film yüzeyinden kökten bir değişim söz konusudur. Geleneksel resmetme tekniklerinden fotoğrafik resmetme tekniklerine fiziksel yüzeyler yerini ekran adı verilen tamamıyla farklı elektronik yüzeylere bırakmıştır. Ekran artık elektronik görüntünün yüzeyidir ve resmin tuvalinden, dagerotip metal yüzeyden ya da fotoğraf hatta sinema filminden (pelikül) farksızdır. Aynı zamanda bir başka değişim de görüntünün olduğu yüzeye bir başka yapı olarak sesin de dahil olmasıyla gerçekleşmiştir. İzleyici görüntüyle beraber sesi de algılamaya başlamıştır. Bu durum da yakın gelecekteki sanat içeriklerine farklı şekilde yön verecektir.

Elektrik kullanımı ve buna bağlı olarak elektronik yapıların gelişimi sonucu birçok aygıt kullanım kolaylığına erişmiş ya da yeni aygıtlar keşfedilmiştir. Bunların başında yaşamı etkileyenler içinde şüphesiz en başta bilgisayarların ortaya çıkışı gösterilebilir. Hesaplama aygıtı olarak ortaya çıkmış fakat işlevselliği gereği 20.yüzyılın sonlarına doğru yaşamın birçok alanına dahil olmuştur. Elektronik verilerin doğrultusunda ekranla oluşan yeni yüzeyle kullanılabilir olması, resmetme tekniğini de son derece olumlu etkilemiştir. Özellikle beraberinde ortaya çıkan web teknolojileriyle tamamen farklı bir boyuta evrilmiştir. Bilgisayar teknolojisi var olan tüm resmetme yapısını

bünyesinde dijital olarak barındırabilmektedir. Var olan fiziki yapı 1'ler ve 0'lar aracılığı ile dijital ortamlarda da oluşturulabilen bir yapı kazanmıştır. Yani bu durum geleneksel çizme boyama olarak resmetme tekniğinin dijitalleşmesini mümkün kılmıştır. Işıkla oluşturulan analog görüntünün sayısal verilere dönüştürülerek dijital olarak kayıt edilebilir duruma gelmesi dijitalleşmeyi fotoğraf içinde mümkün kılmıştır. Daha da ileri boyutta düşünmek gerekirse: Elektronik olarak daha önce uygulanan ses ve görüntünün birlikte oluşturulmasına ilave olarak, resim, sinema, ses, fotoğraf gibi daha birçok farklı disiplini aynı ortamda hatta aynı görselde birleştirilebilir hale getirmiştir. Bu yapısı sonucu da yüzey üzerine kayıt, birden çok işitsel-görsel disiplinin kullanıldığı ortam şeklinde tanımlanan “çoklu/karma ortam” kavramı olarak ortaya çıkmıştır. Bu duruma örnek olarak Levend Kılıç geleneksel ve dijital resmetmeyi şu şekilde açıklamıştır:

“Geleneksel resmetme tekniğinde insan elinin fotoğrafın resmetme tekniğindeyse makinelerin ve optiğinin belirleyici olduğunu söylemiştik. Bu resme tekniklerini kullanan sanatçılar kendilerini tek bir yüzey üzerinde ifade etmişlerdir. Yağlı boya resimle, sinemanın ya da fotoğrafın aynı yüzey üzerinde olması bu teknikler için söz konusu değildir; ancak teknolojinin ulaştığı nokta insanoğluna bunu sağlamıştır. Elektronik görüntü kısmen bunu becermiştir. Bilgisayar teknolojisindeki gelişmeler, sanatçılara yüzey üzerinde birden çok ortamı bir arada kullanabilme olanağı sağlamıştır. Bilgisayar teknolojisi bunu hem de çok kolay, ucuz ve hızlı bir şekilde sağlamıştır.” (Kılıç, 2012, s. 36)

Fotoğrafik olarak dijital yüzey, ışığın aynı fiziki şartlar altında diyotlardan oluşan algılayıcı bir yüzeye 1 ve 0'lardan oluşan sayısal veri olarak kayıt edilmesi işlemidir. Diğer bir deyişle bilgisayar; insan düşüncesinin, hafızasının, elinin ve gözünün bir uzantısı şeklinde hareket eden teknolojiyle sanatçısına yeni bir resmetme imkanı vermiştir. Daha önceki, geleneksel olarak adlandırılan resmetme teknikleri analog olarak nitelendirilir. Analog teknikler yüzeyler açısından ele alındığında, fiziksel yüzeylere yine fiziksel olan yani çizgiler, çentikler, kabartma eklemeler, fırça izleri, mürekkep, fotoğraf için gümüş tuzları gibi işaretlerle oluşturuldular. Bu işaretlerin de yüzeylerinden ayrılmaları pek mümkün görülmemektedir. Ayrıca yüzeyin fiziki yapısının da bu durumu değiştirdiği söylenebilir. Örnek olarak fotoğrafik bir görüntü

metal yüzeyde farklı, kağıt yüzeyde farklı cam yüzeyde farklı tonlama ve görünümüne sebebiyet verebilir. Yani analog kayıta fiziki yapılar ve maddeler kaynaklı farklı bir görüntü etkisi oluşumu söz konusu olmaktadır. Fakat dijital yüzeylerle bu durumdan tamamen uzaklaşmıştır. Dijital verilerin en küçük birimi olan “bit”lerin fotoğrafa sunduğu en büyük yenilik maddesiz bir doğadır ve bu doğayı yaratan ise sensörler ve ekranlar olarak adlandırılan dijital yüzeylerdir. Özellikle sensörler, analog sistemlerdeki filmle eşleştirilmesine rağmen filmin çok ötesinde işlevlere sahiptirler. Analog sistemin yüzeyleri olan filmler makinelerden bağımsız bir yapı teşkil ederken karanlık oda gibi alanlarda işlenerek fotoğrafı ortaya çıkarırlar. Buna karşılık dijital yüzey olan sensörler tüm bu karanlık oda dahil işlemleri makinaların bir parçası olarak tek bir işlemde bünyelerinde barındırırlar. Aynı zamanda bir başka dijital yüzey olan ekranlarda görüntüyü anında değiştirebilirler. Sanat, medya ve kültür tarihçisi Martin Lister bu farkı şu şekilde açıklamaktadır:

“Kimyasal fotoğrafın maddi temeli, fotoğrafik emülsiyon, jelatin içinde çözölmüş ve plastik veya asetat bir tabana yayılmış gümüş halojenürlerin granüler yapısıdır. Bu emülsiyon, fotoğrafik bir "işaret"e en yakın şeyi tutar: bir görüntünün yapılandırıldığı kurucu bitler olan, ışığa duyarlı küçük gümüş tanecikleri. Fotoğrafın bu maddi temeli uzun zamandır endüstriyel olarak üretilmiştir. Kodak, Ilford, Fuji veya Agfa fabrikalarındaki işçiler tarafından uygulanmaktadır. Bireysel fotoğrafçı, gerçek dünyadaki bir nesneden yansıyan çeşitli ışık yoğunluklarının bu granüler alanda meydana getirdiği kontrast derecelerini kontrol etmek dışında, anlamlandırma düzeyine hiçbir zaman erişememiştir. Bu, kimyasal fotoğrafın özel doğruluk iddiasına olan inancımızın temelini oluşturan, bir görüntünün oluşumuna fotoğrafçının müdahalesinden önce bir şeyin var olduğu duygusudur. Maddi olmayan ikili anahtar alanına sahip bilgisayar, bu erişilemez anlamlandırma düzeyinin kilidini açmıştır.” (Lister, 2004, s. 317)

Lister’in belirttiği bu ikili anahtar, 0 ve 1’lerden oluşan dijital yüzeylerin kayıt alanlarıdır. Her biri piksellerden oluşan bu alanlar fotoğrafa istenildiği şekilde eklenip çıkartılabilir ve değiştirilir bir yapıya sahiptir. Sanatçıya özgürlük sağlayabilir. Oysaki analog fotoğrafın yüzey yapısındaki kimyasallardan oluşan gümüş taneciklerin her birine müdahale şansı yoktur. Bu noktadan yola çıkan Terry Barrett, bu durumun

Roland Barthes'in teorisinden kaynaklandığını belirtir: Barthes'inki gibi teoriler, geleneksel fotoğraflar sayesinde kameralarla algılanan ışığın kimyasal yüzeylere yansıtılmasıyla objektifin önünde bir nesnenin olduğuna bizi ikna ettiğini söyler. Ve bu bağlamda fotoğrafın, resim ve yazıdan farklı olarak gerçek dünya ile hakikate farklı bir bağlantı kurduğu yönünde epistemolojik iddia ve inanışların temeli olduğunu belirtir (Barrett, 2012, s. 202). Bu görüşten de anlaşılacağı üzere yüzey üzerine kimyasal yöntemlerle kayıt, hakikate daha yakın fotoğraflarla bağdaştırılır. Fakat içinde bulunduğumuz dönem çerçevesinde özellikle postmodernizm ile ivmelenen düşünceler, dijimodernist yaklaşımla Martin Lister gibi birçok kişi tarafından farklı yorumlanmaktadır. Neticede dijimodernist yaklaşımda, bilgisayar teknolojilerinin ve dijital yüzeylerin fotoğrafa dahil olması, fotoğrafın gerçeklik kavramını etkilememektedir. Yine benzer şekilde, sanatçı ve filozof olan Adrian Piper, Aperture dergisi için Dianna C. Stoll'a verdiği röportajda⁸ dijital fotoğraftan şu şekilde bahseder:

“Diğer medyanın başaramadığı kadar çok şey başarıyorlar. Diğer medyaların sahip olmadığı bir şeffaflığa sahipler. Her ne kadar fotoğrafta neyin sona ereceğine dair her türlü seçim olmasına rağmen, onu manipüle etmenin her türlü yolu var. Photoshop kullanarak fotoğraf görüntüsünü değiştirmekle yapabileceğiniz her şey göz önüne alındığında bile, hala fotoğraflanan şeye doğrudan bir gönderme olduğunu düşünüyorum.” (Piper- Stoll röportajı, aktaran: Barrett, 2012, s. 210)

Piper, dijital yüzeyler ve bilgisayar teknolojileriyle ilgili düşüncelerini net bir şekilde ifade eder. Piper'a göre fotoğraf photoshop ile değiştirilse bile fotoğrafın fotoğraflanan nesnesi ile ilişkisi hala özeldir ve vardır.

Buraya kadar bahsedilenler aslında basit bir şekilde Alan Kirby'nin dijimodernist metnin öne çıkan özellikleri için belirlediği elektronik-dijitallik kavramını karşılar. Görüntünün yani fotoğrafın oluştuğu dijital yüzeyler için ele alacak olursak: dijital yüzeylerde oluşturulan fotoğrafın saf haliyle teknolojik statüsüne dayanır,

⁸ Röportajın tamamı “Aperture” dergisi web sayfasından takip edilebilir.
<https://issues.aperture.org/article/2002/1/1/adrian-piper>

sayısallaştırmayla türetilen görseldir, parmaklar ve bilgisayarlaştırma ile üretilir. Bir bakıma bilgisayarlar aracılığı ile dijital yüzeylere el becerisinin de dahil edildiği söylenebilir. Yani ustalık ve ustalaşma kavramı alan ve boyut değiştirmektedir. Bilgisayar yazılımlarıyla pikseller üzerinde dijital yetkinliklerin kullanılmasıyla dijital alanda ustalaşma, fotoğraf alanında da kendini göstermeye başlamıştır. Fotoğrafa müdahale ile elin eylemleri burada elektroniğin himayesinde birleştirilmiş bir optik bilgi akışına bağlı olmasına rağmen, elle yönlendirilen bir kültür şeklinde yorumlanabilir.

Dijital yüzeylerle kayıt edilen fotoğraf yeni doğasını oluşturmuştur. Bundan böyle izleyiciyle iletişim içinde olduğu yüzeye içerik ekleme, fotoğrafik görselin anlamını geliştirme, fiziki olarak fotoğrafı yeniden yapılandırma ve böylelikle fotoğrafik metni geliştirebilme gibi özellikler kazanmıştır.

Neticede Ergün Turan'ın da belirttiği üzere:

“.... dijital fotoğrafı sadece fotoğrafik kayıt teknolojisinde bir yenilik olarak sınırlandıran anlayış, söz konusu teknolojinin potansiyellerini görebilmekten oldukça uzak bir yaklaşım gibi görünmektedir. Dijital fotoğraf, analog fotoğrafın hızlı, kolay ve ekonomik bir sürümü olmaktan çok daha zengin bir ortamdır. Analog teknolojinin malzemeye dayalı sınırlarını aşarak, yeni yaklaşımların ve sunum olanaklarının ortaya çıkmasına öncülük edebilir.” (Turan, 2013, s. 70)

Günümüzde analog yüzeyler yerlerini büyük ölçüde dijital yüzeylere bırakmışlardır. Analog dönemdeki fotoğrafın kayıt edildiği tüm yüzeyler birbirlerinin evrimleşmiş ve gelişmiş bir devamı iken, ekranlar, sensörler gibi dijital yüzeyler, analog dönemdeki yüzeylerin doğal bir devamı niteliğinde değildir. Dijital yüzeyler tamamen nitelik olarak büyük bir kopuştur. Bu sebeptendir ki sadece kayıt teknolojisindeki bir yenilik olarak nitelenemezler.

4. 2. DEĞİŞEN YÜZEY VE DÖNÜŞEN METİN

Fotoğrafın değişen yüzeyi beraberinde biçimsel ve içeriksel yapısını da kuşkusuz büyük oranda etkilemiştir. Fransız filozof ve sanatçı François Soulages'ın tabiri ile fotoğrafçı, artık bilgisayarların da devreye girmesi ile fotoğraftan bir matris

oluşturabilmektedir. Böylelikle oluşturulan bu matris sonsuz sürede, sonsuz sayıda ve olasılıkla farklı ve yaratıcı şekillerde kullanılabilir. İnternet sayesinde onları paylaşımına açabilir ve beraberinde izleyicilerin de fotoğrafları düzenlemesine ve dönüştürmesine izin verebilir. “Bu durumda meselenin odağı fotoğrafik görüntünün doğasından kullanım, üretim, çekim, iletim, alımlanma ve dolaşım koşullarına, yani görüntü-üstü bileşenlere kayar” (Soulages, 2022, s. 16). Yani dijital fotoğrafı bir akış, süreç, köksap içerisine yerleştirir, görüntüler görüntüsüne dönüştürerek çağdaş sanat yapıtı boyutuna ulaştırır ve genişleyen görüntü alanlarına dahil ederek sanatın içerisinde var eder (Soulages, 2022, s. 16). Bu durumu da “fotoğrafsallık” olarak niteler. Yani fotoğrafın içindeki fotoğrafa dair tüm unsurlar olarak değerlendirir.

Fotoğrafsallık kavramı aslında Tzvetan Todorov’un yazınsallık kavramına denk olarak görseller üzerine uyarlanmasıdır. Todorov yapısalcılık üzerinden yazınsallığı şu şekilde yorumlar:

“Her metin sözlü ya da yazılı -silik ya da belirgin- başka metinlerle birlikte çok boyutlu bir anlamlama matrisi içinde yer alır; çeşitli eksenler üzerinde başka metinlerden ayrışır. okurun bu matrisi şu ya da bu şekilde zihninde canlandırabilmesi, kendi okuması içinde işletebilmesine bağlıdır.” (Todorov, 2014, s.13)

Yani her metin gerçek edebiyatla değil olası edebiyatla ilgilidir. Yani edebi olguyu eşsiz kılan soyut özellikle, yazınsallıkla ilgilidir. Soulages de bu durumu fotoğrafsallık üzerinden şu şekilde açıklar:

“Fotoğrafsallık kavramı -ki bu olgu sanatsızlığı olduğu kadar sanatı da içerir- eşsiz kılan soyut özelliğe işaret eder. Fotoğrafsallık kavramı sayesinde artık yalnızca gerçek fotoğrafla değil aynı zamanda olası fotoğrafla, hatta fotoğrafik olasılıklarla ilgilenebileceğimizeyizdir. Kaldı ki fotoğrafsallığın özelliklerinden biri sonu getirilemezliktir, yani her zaman sonsuz sayıda olasılığa sahip olmasıdır” (Soulages, 2022, s. 149).

Bu veriler ışığı altında fotoğraf kendi metni üzerinden matrisler aracılığıyla bir olasılık sanatı içerisine dahil edilebilir. Bu noktada Alan Kirby’nin dijimodernizminin ifade

şekli olan dijimodern metni; bilgisayarların eşliğinde metinlerin, matrisler içerisinde olasılığını, akışkanlığını, anonimliğini, değişen rollerini, dijitalliğini ortaya koyar.

Dijimodern metin, fotoğraf için tüm bu bahsedilenleri, görüntü sensör yüzeyler üzerine kaydedildikten sonra, ekran olarak adlandırılan yüzeyler üzerinde izlenmeye başladığı andan itibaren gerçekleştirmeye başlar. İzleme eylemi de postmodernizm sonrasını belirleyen en büyük olgu olarak nitelendirildiği internetle, çok büyük bir anlam kazanmıştır. İnternet ve bilgisayarla birlikte fotoğrafın çok büyük oranda dijitalleşmesi ve mobil özellik kazanmasıyla, fotoğrafın postmodern fotoğraftan ayrıldığı düşünülmektedir. Hatta postmodernizmin daha kavramsal anlatımını bırakarak son derece basit ve sıradan yaşamın içerisindeki konulara yönelmiştir, fakat bunları gerçekleştirirken dijital teknolojilere dayanan müdahaleler ve düzenlemelere gidilmiştir. Aslında bir nevi modernizmin yaklaşımını neredeyse tekrar ön plana çıkardığı düşünülebilir (Kirby, 2009, s. 225-226). Fakat dijimodern metinde dijital teknoloji sadece bir araç değil aynı zamanda fotoğrafta/sanatta konu olarak da kullanılmaktadır. Hatta fotoğrafçı, dijimodern metni özelliği gereği fotoğrafın hem aracı, hem konusu, hem de mekan/ortamı şeklinde çok yönlü olarak kullanabilir.

Bu durumu kısaca örneklemek gerekirse:

Araç olarak kullanımı:

Bilgisayar yazılımları aracılığıyla gerçekleşen fotoğrafik düzenlemeler.

Video, sinema, ses gibi farklı disiplinlerle uygulanabilirliği.

HTML, Python, C++ gibi programlama dilleri ile uygulanabilirliği...

Konu olarak kullanımı:

Artırılmış gerçeklik üzerine

Sanal gerçeklik üzerine

Video oyunları üzerine

Fotogrametri gibi modelleme üzerine oluşturulan görseller

Fotoğrafik Piksellerle oluşturulan nokta bulutu

Metaverse içerisinde çekilebilecek olan fotoğraf...

Ortam olarak kullanımı:

Web 2.0

İnternet/sanal ağlar

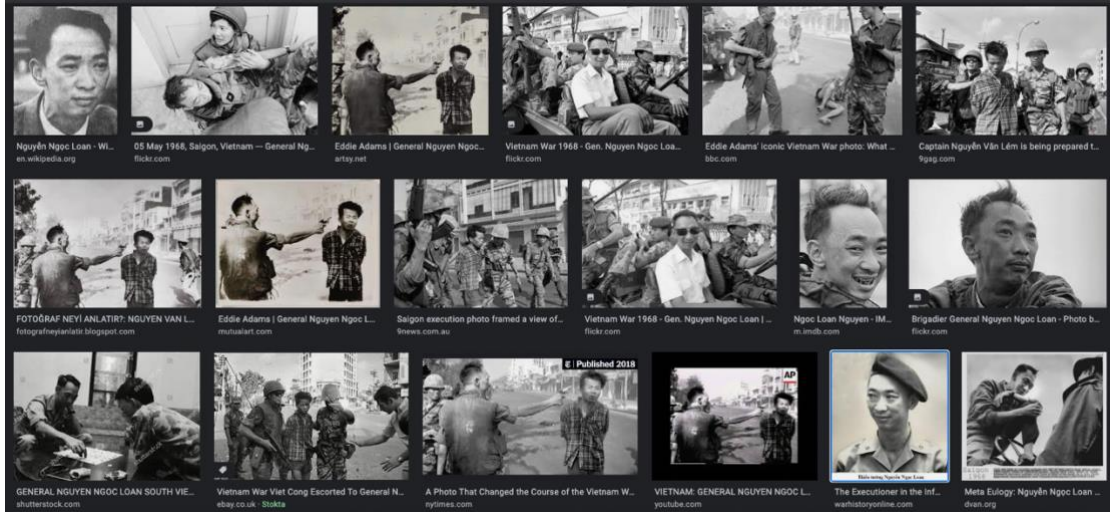
Var olan tüm sosyal medya/ağlar

Ekranlar...

Dijital teknolojilerin bu şekilde kullanımı sürekli güncellenmektedir. Geliştirilen herhangi bir teknoloji yaşamın içine dahil olduğunda eş zamanlı olarak sanatın içerisine de dahil olmaktadır. Bu sebeple sanat/fotoğraf için kullanılan bu dijital olgular sürekli değişmekte ve yenileri eklenmektedir (Arslan, 2021, s. 113). Buradan hareketle de dijimodern metinsellik deneyimimiz fotoğrafik olarak ikonik biçimden ziyade, tümüyle bir görsel arayüze, yüzey olarak da ekran kültürüne adapte olarak ve ona yön vererek hızla ilerlemektedir. Yirmi birinci yüzyılın fotoğrafik olarak dijimodern metni, deneyimi ve bütünlüğü; görsel, internet, dijital, bilgisayar gibi içeriklerin ortak kelime dağarcıklarından oluşturulmaktadır.

Buraya kadar bahsedilen genellemeleri fotoğrafik olarak dijimodern metnin kodları üzerinden değerlendirmek istersek, dijimodern “metnin hikaye anlatımı” en genel değerlendirme olarak karşımıza çıkabilir. Metnin hikaye anlatımı bir yerde multimedya üzerinden de değerlendirilebilir. İzleyici ve anlamlandırılma bakımından fotoğrafı, fotoğraf sanatını, fotoğraf estetiğini hatta biçimini büyük oranda değiştirdiği söylenebilir. Dijimodern metnin hikaye anlatımına en iyi Fred Ritchin’in Fotoğraftan Sonra adlı kitabında yer verdiği Güney Vietnam Polis Şefi Nguyen Ngoc Loan’ın Viet Kong üyesini infaz ediş fotoğrafı örneklendirilebilir. 1968 tarihli fotoğraf, savaşın insan üzerindeki etkisini çarpıcı bir şekilde göstermesi nedeniyle ikonlaşmış ve savaş

karşıtı yapılanmada da kullanılmaktadır. Fotoğrafçı Eddie Adams'ın fotoğrafı çekmesi, ardından Associated Press'in fotoğrafı servis etmesi ve durumu sadece görüldüğü şekilde göstermesi fotoğrafın içeriğini belirlemiştir. Neticede kitleleri de bu bağlamda harekete geçirmiştir. Bu durum aslında mekanik ve kimyasal olarak fotoğrafın yüzey üzerinde kayıt edilişi ile dolaylı olarak ilgilidir. Yani kayıt edilen yüzey ve onun yayılım hızı ve izleyicilerin potansiyeli gibi etmenler öne sürülebilir. Yaklaşık 20 yıl sonra 80'lerin sonunda Fotoğrafçı Adams ile yapılan röportajlar ve birkaç yeni fotoğrafın da tekrar gündeme gelmesi ile konu ve içerik farklı bir boyuta evrilmiştir. Günümüz için tarama yöntemi ile dijitalleşen analog fotoğraflar web 2.0 ile internette yayılımı ile daha hızlı kitlelere ulaşımı sonucu, söz konusu fotoğrafın içeriğinin değişmesine sebebiyet vermiştir (Ritchin, 2012, s. 71). Dijimodern metin buradaki verilerin tamamını dijimodern hikaye anlatımı bağlamında kodlamıştır. Günümüzde bu fotoğraf için internet kullanımıyla konunun farklı görsellerine ulaşım imkanı vardır. Fotoğrafa yapılan tıklamalarla konu ile ilgili gazete sayfaları, polis şefi ile röportajlar, fotoğrafçı ile röportajlar, hatta birçok yazar ve eleştirmenin yorumları, tek tek fotoğrafta olan ve olmayan birçok kişi ile ilgili bilgi sağlanabilmektedir. Fotoğrafa tıklayarak: Viet Konglunun bu olayın hemen öncesinde birkaç ABD'li askeri öldürdüğü hatta olaydan önce polis şefinin arkadaşlarının ailesinin ölümünden de sorumlu olduğunun iddia edilmesi fotoğrafçıyla yapılan röportajdan öğrenilebilir. Polis şefinin daha sonra ABD'de pizzacı restoranı işlettiği ve 1998'de kanserden hayatını kaybettiği internet üzerinden birkaç "tıkla" anlaşılabilir (Ritchin, 2012, s. 71) (Görsel: 23).



Görsel 23: Eddie Adams, Nguyen Ngoc Loan tarafından Nguyen Van Lem'in öldürülme süreci ile ilgili bir dizi fotoğraf, Google Search, 1968

Hal böyleyken fotoğrafın ilk servis edilişiyile günümüzdeki metni arasında büyük farklar izlenmektedir. Fotoğraf analog olarak kimyasal ve mekanik şekilde biçimlendirilen kapalı yapısını aşarak, diğer disiplinlerle etkileşimini dijitalle kolaylaştırmıştır. Yani fotoğraf sadece bir yüzey üzerine kayıt edilmekle kalmayıp, web ağları aracılığıyla etkileşerek birlikte hareket etmektedir. Hipermetnin yapısal özelliği ile fotoğrafın dijital yapısı birleşerek yeni bir anlatım ve içerik sistemi olan dijimodern metnin hikaye yapısını oluşturmuştur. Bu durum da yine beraberinde daha fazla izleyicinin daha fazla içeriğe ulaşabilmesini sağlamıştır.

Multimedya aracılığı ile metnin hikaye anlatımı, izleyicilerin de çoğalması ile dijimodern metnin bir diğer estetik kodlarından biri olan “anonim-çoklu sosyal yazarlık” metnini ortaya çıkarmıştır. “Anonim-çoklu sosyal yazarlık”: İnternette bulunan dergilerin, gazetelerin, haber kanallarının ve daha birçok iletişim organlarının paylaşımında olan fotoğrafları ve hatta destekleyen yazıları-yorumları bilgisayarlar aracılığı ile hipermetnin birbirlerine bağlanması sonucudur. Geleneksel yapının tek yönlü iletişiminin yerini dijimodern metinler aracılığıyla çok yönlü iletişimin aldığı söylenebilir. Herkesin metne ulaşımı ve müdahale edebilir olması ile ilgili olarak da izleyici içerik üretici (fotoğrafçı) konumuna geçebilir.

Anonim-çoklu sosyal yazarlığın “anonim” olma durumu ise Viktoria Binschtok’un fotoğraf çalışmaları üzerinden örneklendirilebilir. “Globes” adlı fotoğraf serisinde ve sergisinde dünyayı yansıtırken, internetten topladığı “anonim” olarak belirttiği birçok fotoğrafla gerçekleştiriyor (Görsel: 24).



Görsel 24: Viktoria Binschtok, Globes, Museum Folkwang Essen, 2014

Viktoria Binschtok, internette “globes” (küre) kelimesini aratarak bulduğu küre-dünya atlası görsellerini bilgisayarına indirmiştir. Özellikle kimin çektiği belli olmayan anonim fotoğrafları seçmiştir. Bunu yaparken en çok bu seçime uyan internette satış yapan kişilerin ürün görsel fotoğraflarını indirip kaydetmiş hatta bunların baskılarını alarak sergilemiştir. Aynı zamanda ürünün kendisini de sipariş etmiş ve hiç açmadığı kapalı kargo kutularını da sergiye dahil etmiştir. Kargo kutularının açılmamış olması da sergi içeriğini ayrıca değiştirmiştir. Kendine mal ettiği bu anonim fotoğraflar ilgili orijinale atıfta bulunsa da, gerçekte ilişkisi doğrulanamaz. Sanatçı bu çalışmasıyla, fotoğrafik temsil ile gerçeklik arasındaki temelde karmaşık ilişkiyi göstermektedir. Ayrıca internette incelediği küreleri gerçek mekana taşımakta, dijital metni, fiziki dünyaya çevirmektedir. Paketlerin içerisinde sadece kürelerin

olduğu bilinmekte ama görülmemektedir. Bu şekilde fiziki dünyanın gerçekliğini de dijital fotoğraf üzerinden sorgulatmaktadır. Viktoria Binshtok bu şekilde dijital metnin anonimleşme kodu üzerinden, çağımızın küresellik olgusunu da vurgulamaktadır (CO-Berlin, 2015).

Aslında kavramsal sanatla hayata geçen izleyici-sanat eseri ilişkisi durumu dijimodern metinler aracılığı ile tüm izleyicilere daha hızlı, daha yaratıcı, daha kolay ulaşılabilir, yorumlanabilir ve manipüle edilebilir biçimde çok yönlü bir şekilde yeniden inşa edilmiştir. İnternet, bilgisayar ve fotoğrafın aynı ortamda kullanımı dijimodern metin için sürekli bir kullanım arz ederken, aynı zamanda bu çalışmalar seyircileri aktif olarak katılmaya ve onları seyirciden ziyade ortak yapımcılara dönüştürmektedir.

Dijimodern metnin kendine has kodlardan bir diğeri, “ilericilik” olarak öne sürülmüştür. Doğrusal metin, metnin tekdüzeliğini ve tek yönlülüğünü yani giriş, gelişme, sonuç gibi bir düzlemde ortaya koyarken ilericilik kodlu dijimodern metin için böyle net bir çizgiden bahsedilemez. Sürekli, sonu olmayan bir içeriğe sahip olabilir. Tüm bunların yanı sıra içerik anlık olarak ilerleyebilir, rastlantılar sonucu da gelişebilir.

İlginç bir şekilde dijimodern metnin bu yapısı akıllara Martin Heidegger’in sorduğu soruları getirmektedir. 1935 yılında verdiği derslerden derlenen çalışmasında:

“Dünyanın en uzak köşesi teknolojik olarak fethedildiğinde ... Fransa'da bir krala karşı bir suikast girişimini ve Tokyo'da bir senfoni konserini aynı anda "deneyimleyebildiğiniz" anda; zamanın hız, anlıklık ve eşzamanlılıktan başka bir şey olmadığında... tüm bu uğultu üzerinde hala bir hayalet gibi beliren soru: ne için? - nereye? - peki sonra?” (Menick, 2004, s. 120)

Sorduğu bu sorular, günümüzde gerçek “zamanlılık” adı altında internet ve bilgisayarlaşmayla herhangi bir sanat için bile algılanabilecek bir estetik değer olarak karşımıza çıkmaktadır. Nitekim, fotoğraf ve video sanatçısı Wolfgang Staehle’in Empire 24/7 adlı çalışması, dijimodern metnin “ilericilik” kodunu açıklarken diğer yandan bu sorular için örneklendirilebilir. 1996’da başlayıp 2001’e kadar devam eden çalışma çeşitli zaman aralıklarında var olmuştur. Sanatçı, Empire State binasını

uzaktan 1/3'lük üst kısmını gösteren bir kamera kurmuştur. Saniyede bir fotoğraf çeken bu kamera bir sunucuya gönderdiği fotoğrafları, Empire State binasının karşısında bulunan New York Şehir Üniversitesi Lisansüstü Merkezi Galerisi'ne sergilenmek üzere anlık göndermektedir. Galeriye giren herkes binayı ya da en azından devasa girişini görebilmektedir. Galeride izleyici, canlı sayılabilecek projeksiyonda Empire State binasının çekilen fotoğrafını anlık olarak görmektedir. Galeri caddenin karşısındaki bina olmasına rağmen, gerçek zamanlı olarak veya gerçek zamandan sadece birkaç saniye uzakta olmasına rağmen, görülen şey başka bir bina gibi algılanmaktadır. Farklı ışık, farklı açı ile birlikte binanın sadece üst bölümü ve arkasında mavi gökyüzü görünmektedir. Sergi izleyicilere, "Empire State binası mevcuttu ama bedensiz, soyutlanmış, kırılmış, anıtsal bir duruşu olduğu izlenimi yarattı." Süreç içerisinde de farklı olarak güneşin hareketi kaynaklı ışık değişimi ve ara sıra bulutların geçişi fark edilebilir durumdadır (Menick, 2004, s. 122).

Bu çalışmada süreç içerisinde başlangıcı ve sonu dijimodern metnin ön gördüğü ilerleme koduna karşılık bir değerlendirme söz konusudur. Değişmeyen bir görüntü oluşmasına rağmen karşı bina ve ekrandaki bina arasında izleyicide farklı algılamalara sebebiyet verebilmiştir. Daha da ilginç olan bu gösterinin 2001 yılında bir başka galeride aynı yöntemle üç farklı alanın aynı anda sergilemeye açılmasıdır. Bunlar Berlin'deki Frensehturm Televizyon kulesi, yine Almanya'da Comburg Manastırı ve geniş açı görüntülü yine Dünya Ticaret Merkeziydi. 6 Eylül 2001'de açılan sergi 11 Eylül'de gerçekleşen terör saldırısını kayıt etti. Rastlantısallık üzerinden ilerici kodun süreç içerisinde dağınık olarak içeriğinin de değişebilirliği sergilenmiş oldu (Görsel: 25).



Görsel 25: Wolfgang Staehle, Real time captured, Postmasters Gallery NYC, 2001

Bir başka kod olarak öne sürülen “Metinsel rollerin yeniden düzenlenmesi ve aracılık”, dijimodernizmin önemli estetik kodlarının başında gelmektedir. Bir bireyin hem izleyici hem de sanatçı olarak hibrit bir şekilde hareket etmesi şeklinde nitelendirilebilir. Ukraynalı fotoğraf sanatçısı Alexey Kondakov, son derece farklı iki dönemin karışımını ortaya koymaktadır. William-Adolph Bouguereau, Arthur Hacker, Herbert James Draper'ın klasik resimlerinden figürlerini; somut şehirler, tekno vuruşlar ve sonsuz tüketim mallarından oluşan tanıdık ortamlarla birlikte dikkatle harmanlamaktadır. Bu melez kompozisyon, nihayetinde çok iyi bildiğimiz bir gerçekliğe yepyeni bir anlam kazandırmaktadır. Klasik resim hayranı olarak iyi bir izleyici özelliğinin, fotoğraf sanatçısı kimliğiyle iç içe geçmesi onu bu dijital manipülasyonlara götürmektedir. Bunun sonucunda da klasik dönemin boyalı kahramanları günümüz sokaklarında fotoğraflanabilmektedir (Görsel: 26).



Görsel 26: Alexey Kondakov, Klasik sanatın tüketim sahneleriyle birleşimi, 2017

Fotoğraf; internet, bilgisayar ve yazılımların avantajları ile zenginleştirdiği metnini izleyicisiyle daha kolay bir şekilde buluştururken, öte yandan izleyicisi tarafından tekrar maniple edilebilir, yorumlanabilir ve yeni bir anlatım şekli ile yeni izleyicilere sunulabilir konuma ulaşmıştır. Fotoğraf izleyicisinin fotoğrafla bire bir etkileşimi fotoğrafla izleyici arasındaki iletişimi en yüksek düzeye taşımıştır. Kirby bu durumu: “1990’ların sonlarında veya 2000’lerin başında bir yerlerde, yeni teknolojilerin ortaya çıkması, yazarın, okuyucunun ve metnin doğası ve aralarındaki ilişkiler şiddetle ve sonsuza dek yeniden yapılandı” (Kirby, 2006, s. 35) şeklinde belirtir. Metinsel rollerin yeniden düzenlenmesi ile izleyici ve fotoğrafçı arasındaki analog dönemde olan sınırlar ortadan kaldırılmıştır denilebilir.

Fotoğraflara bakıldığında son derece sıradan olabilecek görüntülerden oluşan Jens Sundheim fotoğraf serilerini, görüntüleri otomatik olarak kayıt eden gözetleme kameraları aracılığı ile ortaya çıkarmaktadır (Görsel 27). Önceki bölümde bahsedilen Doug Rickard ya da benzer çalışmalar üreten Mishka Henner, John Rafman gibi sanatçılar, Google sokak kameralarını kullanarak görüntüler üretmiştir. Fakat bu görüntüler genel olarak ulaşılabilen görüntülerdir. Sundheim’ın çalışmaları farklı

olarak kişisel olmayan görüntüleri daha kişisel hale getirmeyi amaçlamıştır. Kendisi yaptığı çalışmayı:

“Halka açık web kameralarının izlerini takip ediyorum: görüntüleri otomatik olarak kaydeden ve bunları internet üzerinden yayın kamusal veya özel alanlara kurulan kameralar. Nerede olduklarını araştırıyorum, oraya seyahat ediyorum ve fotoğrafımı çektiyorum. Şimdiye kadar New York ve Moskova, Londra, Las Vegas ve Singapur 22 ülkede 800'den fazla web kamerasına gittim. Konumda, kendimi kameranın önüne koyuyorum. “Gezgin” olarak arkama bakıyorum. Her seferinde aynı kıyafetler, aynı poz. Beni her resimde tanıyabilirsin.” (www.jens-sundheim.de) Şeklinde açıklamaktadır.



Görsel 27: Jens Sundheim, The Traveller, 2000-2020

Bilgi, gözetim ile estetik arasındaki görüntülerin küresel yayılımını incelemektedir. Kendisinin çekmediği ama kendisinin sahnelendiği portrelerini kendine mal etmiştir. İnternet, bilgisayar ve kamera dijital teknolojilerini kullanarak ortaya koyduğu

çalışmada aslında fotoğrafçıların genel olarak yaptığı gibi tüm çevresini gözlemlemek yerine, çevrenin onu nasıl gözlemlediğini ortaya koymaktadır. Diğer yandan bu çalışma dijimodern metnin “Elektronik-dijitallik” estetik kodlarına karşılık gelmektedir. Adından anlaşılacağı üzere dijimodern metin bu kod üzerine inşa edilmekte ve buradan dallanıp, çoğalarak kendine yeni kodlar üretmektedir.

Genel olarak anlatılmaya çalışılan dijimodern metnin içerik kodları olan anonim-çoklu sosyal yazarlık, akışkan-sınırlı metin, metinsel rollerin yeniden düzenlenmesi, elektronik-dijitallik gibi yaklaşımların harmanlanması bir yerde belgenin, sanatın dışında kalan fotoğraflarla da metin oluşturmaktadır. Günlük yaşamın içinden herhangi bir sıradan fotoğraf dijimodern metinle bir anlam kazanabilmektedir. İnternet bize sınırsız bir şekilde çığ gibi büyüyen bir fotoğraf kaynağı sunmaktadır. Bu durum aynı zamanda çığ gibi büyüyen kullanıcı, izleyici, fotoğraf üreticisi de demektir. Oxford Üniversitesi Sanat Tarihi Profesörü Geoffrey Batchen, bu kadar sınırsız bir şekilde üretilen fotoğrafların çok az bir kısmının sanat fotoğrafçılığı ve belgesel fotoğrafçılığı üzerine olduğunu söylemektedir.

“... enstantane albümler, kilise gruplarının panoramaları, düğün resimleri, resmi aile köpeğinin portreleri, babanın son balık avı gezisini yansıtan fotoğraflar, bronz patiklerle eşleştirilmiş bebek fotoğrafları, çocuk resimleriyle süslenmiş kahve kupaları, bir kız arkadaşın fotojenik gülümsemesini içeren kar kubbeleri: bu fotoğrafın popüler yüzü, o kadar popüler ki ... saygıdeğer tarihin eleştirel bakışları tarafından büyük ölçüde görmezden gelindi. Birlikte ele alındığında, bu sıradan ve bölgesel eserler, yerel fotoğrafçılığın zahmetli alanını temsil ediyor; onlar artık uygun bir tarihin yazılması gereken sefil fotoğraflardır. Bu fotoğraflar fotoğraf tarihinde büyük bir boşluktur.” (Batchen, 2002, s. 57-58)

Batchen, geride kalan tüm fotoğrafları bu şekilde betimler. İnternet, bilgisayarlar ve ağlar aracılığı ile bu fotoğrafların neredeyse tümü görülebilir hale gelmiştir. Dijimodern metin işte bu fotoğraf tarihinin dışında kalan ama sürekli çekilen fotoğrafların büyük bir kısmını oluşturan sıradan fotoğrafların, fotoğrafik olarak her türlü kullanımın içine dahil olmasını sağlar. Onlara anlamlarını verir, yeni anlamlar yükler ya da değer kazandırır.

Estetik kodlardan anonim-çoklu sosyal yazarlık ve elektronik-dijitallik harmanlanması sonucu dijimodern metin “akışkan-sınırlı” kodlardan yola çıkarak bir nevi açık kaynak özelliği göstermektedir. Daha önce de belirtildiği gibi herhangi biri, herhangi bir şekilde metni tekrar oluşturabilir buna yapay zeka da dahildir. Özellikle son birkaç yıldır öne çıkan GAN modellemeleri yavaş yavaş fotoğrafın da ilgi alanına dahil olmuştur. GAN: Generative Adversarial Network -Çekişmeli Üretici Ağları- olarak adlandırılan bir çeşit derin öğrenme ağlarıdır. Yapay sinir ağları tarafından farklı bilgileri kodlayan yüksek işlem katmanlarından oluşmaktadır. Çekişmeli üretici ağlar günümüzde gerçekçi olarak algılanan bir ağ modelidir. Çekişmeli üretici ağların işleyişi öğrenerek gerçekleşmektedir. Bir üretici ağ ve bir de ayırmacı ağ olarak iki yapıdan oluşmaktadır. Üretici ağ bir sentetik imge yaratır, ayırmacı ağ ise bu imgeyi gerçek ya da sahte olarak ayırmaya çalışır. Ayırmacı ağ sahteleri ayıklarken üretici ağ da daha da gerçekçi görseller üretmeye çalışır ve böylece iki ağ arasında sıkı bir çekişme oluşmaktadır. Bu durumun sonucu olarak yapay zekanın öğrenimi gelişir ve çok iyi sonuçlar ortaya çıkarabilir (Goodfellow ve arkadaşları, 2014, s. 2,3). (Görsel 28)



Görsel 28: T. Karras,. T Aila,S. Laine,J. Lehtinen (nvidia.com), Gan öğrenme gelişimi, 2018

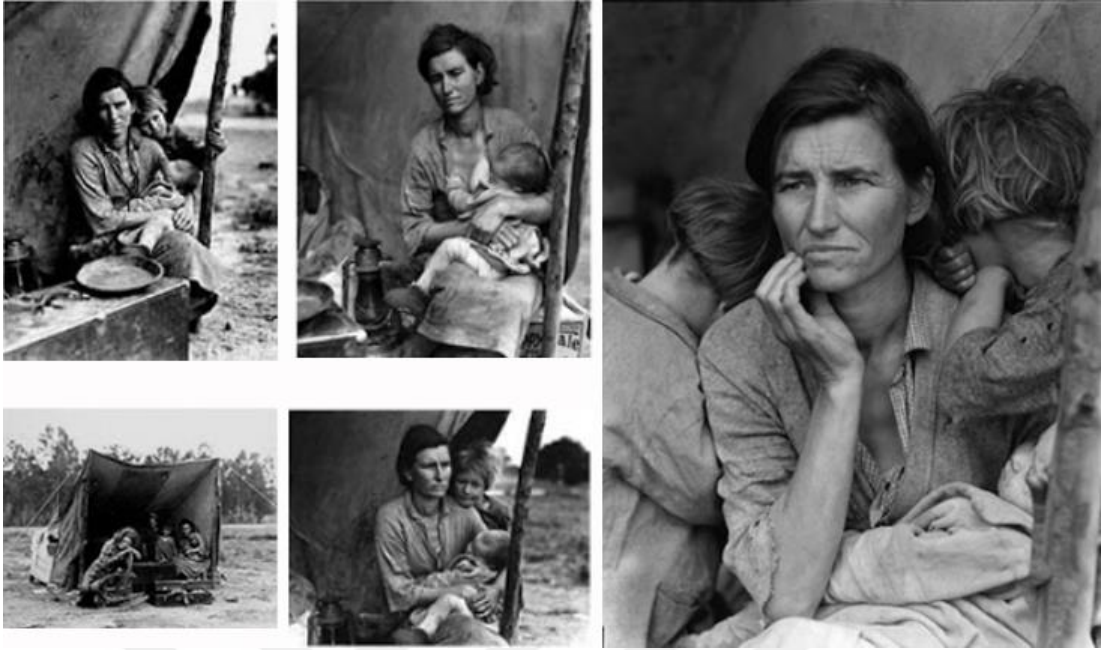
Aynı zamanda bu teknoloji görüntü işleme programı olarak da çalışmaktadır. 2019 yılında çalışmalara başlanmış 2020 yılında tanıtımı yapılmış olan program, şu an (2022) gelişim aşamasındadır ve oldukça ilginç sonuçlar vermektedir (Görsel 29).



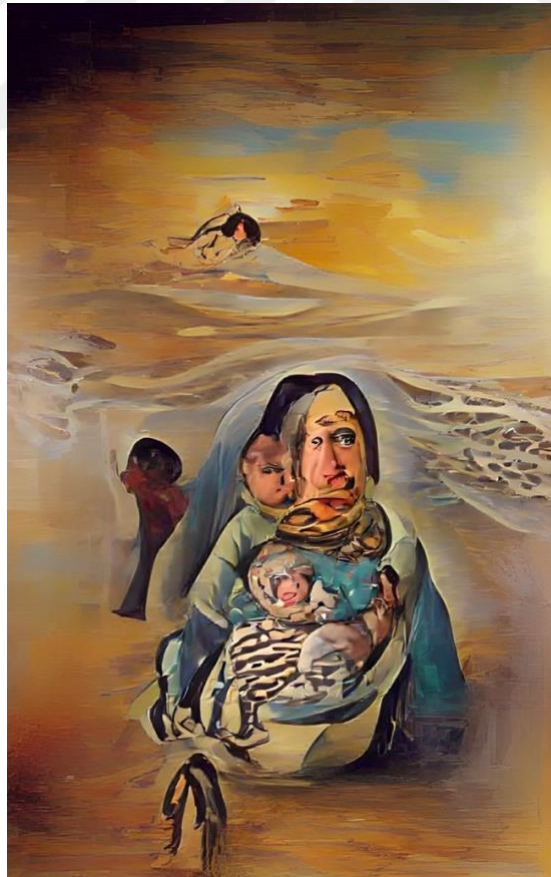
Görsel 29: GANPaint STUDIO, MIT-IBM Watson AI Lab. 2020

Görüldüğü üzere kaynak olarak bir fotoğraf programa girilir ardından kelime olarak “pencere” eklenir, fotoğraf yüzeyinde bir işaretleme yapılır ve çıktı olarak fotoğraf yüzeyine eklenmiş pencere oluşturulmasıyla yapay zeka işlemini tamamlamaktadır. GAN modelleri referans fotoğraflarla görsel oluşturma dışında çeşitli yazılım dilleri⁹ ile veriler kodlanarak, referans kelimeler ya da cümlelere var olan fotoğraf üzerinden tamamen yeni fotoğrafik görseller oluşturabilmektedir. Ya da referans fotoğraf/fotoğraflar verilerek bambaşka bir disiplinde örneğin resim olarak hatta soyut biçimle yeni bir sanat eseri oluşturulabilir. Örnek olarak Dorothea Lange’in Göçmen anne fotoğraf serisi referans olarak GAN modellemesine verilmiştir. (Görsel 30). Yine var olan veri kodlarına “create a work of art as an abstract painting” (Soyut bir resim olarak bir sanat eseri yarat) cümlesi girilmiştir. Belirli bir süreç içerisinde yapay zeka istenilen sanat eserini yaratmıştır (Görsel 31).

⁹ Bu çalışmada Python programlama dili kullanılmıştır.



Görsel 30: Dorothea Lange, Göçmen Anne Serisi, 1936



Görsel 31: M. Uluç CEYLANI, Pyhton, GAN (Çekişmeli üretici ağ), 2022

Dijimodern metnin akışkan sınırlı metin özelliğine örneklendirilebilir olan yapay zeka çalışmaları, fotoğraf ve fotoğrafik görseller açısından çok farklı bir yerde konumlandırılmaktadır. Hali hazırda web 2.0 teknolojisi ve GAN modellemelerine mükemmel uyum sağlayan fotoğraf için, gelecek web 3.0 teknolojisinin sınırları nereye kadar zorlayabileceği hakkında görüşler, yavaş yavaş gün yüzüne çıkmaya başlayacaktır.

Dijimodern metnin fotoğrafta karşılık bulması bir bakıma fotoğrafın; bilim, gerçeklik ve belge olma yapısının yanı sıra, fotoğrafçının kurgusal olarak da eşsiz bir şekilde düşünmesini sağlayan gerçeklikle düşünce arasındaki sınırları değiştiren bir yaklaşım olarak düşünülmektedir. Yani Sağlamtimur'un belirttiği gibi dijital fotoğraf: "...geleneksel fotoğrafçılık üzerine temellenmesine rağmen, teoride her element tersyüz edilmekte öncelikle fiziksel üretimden çok kurgusal fotoğrafın çok katmanlı işlevini ön plana çıkarmaktadır" (Sağlamtimur, 2016b, s. 671). Dijimodern metin, fotoğrafa herhangi bir konunun "fotoğrafik tıpkısı" olma özelliğinin yanı sıra, öznel bir düşüncenin-yorumun 1'ler ve 0'lar aracılığı ile anlatımı olarak devam etmesini sağlamıştır.

5. BÖLÜM:

“Inventas Vitam Iuvat Excoluisse Per Artes”

(Bilim, sanat ile birlikte hayata değer katar.)

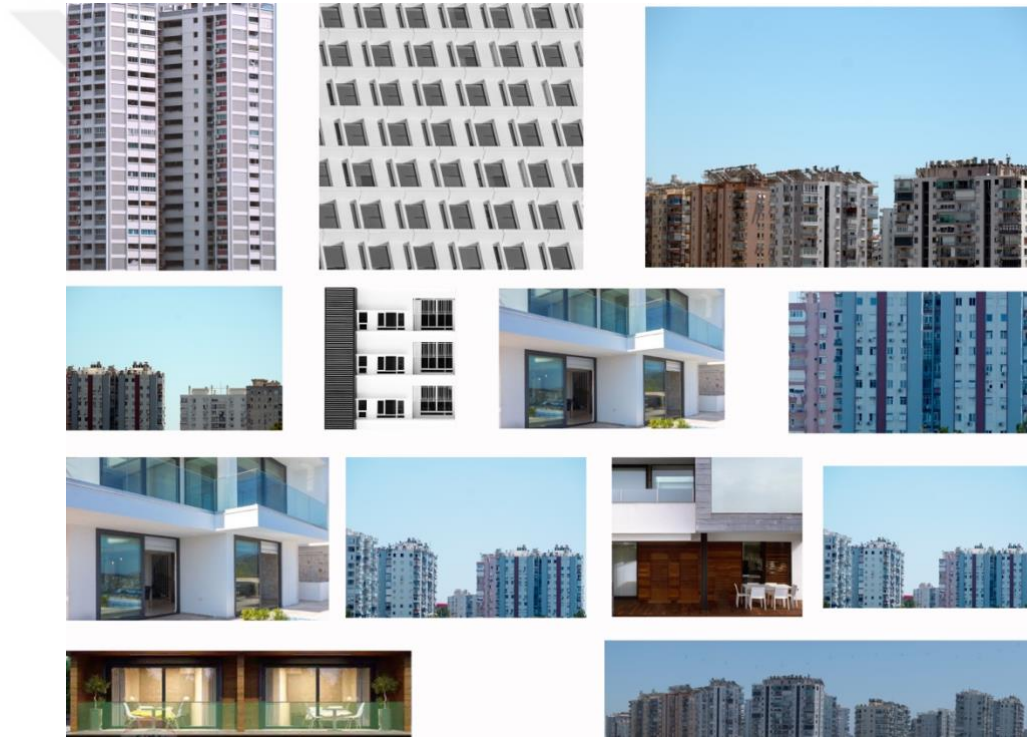
Virgil

5.1. ÖRNEKLEM VE UYGULAMA ÇALIŞMASI

19.yüzyılda modernizm ile öne çıkan kavramlardan biri olan dönüşüm kavramı sanatın her alanında ele alınmış, sayısız sanat eserlerine konu olmuştur. Mikro düzeyde bireye ve ona bağlı olarak cinsiyete, makro düzeyde mimariden kente kadar uzanan kompleks bir üretimin süreci olan dönüşüm kavramı, modernizmden postmodernizme kadar olan süreçte kavramsal olarak değişkenlik ve çeşitlilik göstermiştir. Bu bağlamda çalışmanın ilk dört bölümünde dijimodernizm sürecine kadar olan yüzey ve metinde dönüşüme örnek teşkil edebilecek eserlerin yöntemleri ve kavramsal çerçeveleri örneklenmiştir. Dijimodernizm ile birlikte dönüşüm kavramına atıfta bulunan çalışmanın beşinci bölümünde ise mikro ölçekten makro ölçeğe bireyin, mimarinin ve kentin yüzeyi, dönüşüm kavramı ile birlikte dijital alt yapıyla harmanlanıp yorumlanarak fotoğrafik temelli görseller üretilmiştir.

Dijimodern dönemin fotoğraf üretim aygıtları arasında yer alan internet, bilgisayar ve bunlara bağlı diğer dijital teknolojiler yer almaktadır. Bu teknolojiler aracılığı ile ortaya konan yeni metin anlayışı da dijimodern metin şeklinde tanımlanmaktadır. Genel olarak uygulama çalışmaları, dijimodern metnin bu çalışmada belirtilen özellikle: anonim-çoklu yazarlık, metinsel rollerin yeniden düzenlenmesi, elektronik-dijitallik, gelişigüzellik gibi estetik kodlarını referans almaya çalışacaktır. Bunu gerçekleştirirken de dijimodern metnin yapısı gereği oluşturulacak görsellerin sadece insanlar tarafından değil, aynı zamanda yazılımlar tarafından da algılanabileceği, yorumlanabileceği ve dönüştürülebileceği ortaya konmaya çalışılacaktır. Netice olarak dijimodern metnin sınırsız olarak algılanabilen, yorumlanabilen; şekli, biçimi, formu gereği değişen ve dönüşen fotoğraf estetiği çalışmanın örneklemini oluşturacaktır.

Örneklerden ilkinde mimari dönüşüm ele alınmış, dijital dünyanın getirmiş olduğu yeniliklerle ortaya koymak hedeflenmiştir. Mimarlık alanında yapının cephesi bir başka deyişle yüzeyi yapıyı büyük ölçüde etkilemektedir. Mimari yapının tek katlı-çok katlı ya da tarihi dokusu-modern yapısı gibi yüzeye etki eden farklı uyarıcıları olması beraberinde farklı anlamları da ortaya koyabilmektedir. Daha önceden çekilmiş olan çeşitli mimari yapıların yüzeylerine ait fotoğraflar, referans olarak bilgisayar yazılımına kaydedilmiştir. (Görsel 32) Böylece mimari yüzeylerde dönüşüm kavramının kodlar aracılığıyla bilgisayarlar tarafından nasıl yorumlanabileceği görsel olarak ortaya konmuştur.



Görsel 32: M. Uluç CEYLANI, Karışık Fotoğraf Arşivi.

Yorumlaması, nesne yönelimi ve etkileşimi yüksek olan programlama dili python’a, veriler kodlar aracılığıyla girilmiştir. “pixelsorting” ve “photography” kelimeleri de sonuç görselle referans olarak eklenmiştir. Programlama dili ile oluşturulan fotoğrafik görsel, sanatçının da müdahalesi ile Photoshop’ta tekrar düzenlenerek son hali olan “Soyut Mimari Serisi” oluşturulmuştur. Girilen farklı fotoğraf kombinasyonları ile dört adet çalışma tez metnine dahil edilmiştir (Görsel 33).



Görsel 33: M. Uluç CEYLANİ, Yapay Sinir Ağları, 2022

Mimari yüzeylerin belirli bir alan içerisinde yoğunlaşması ve buna bağlı olarak coğrafi koşullar ile birlikte oluşan matris, kente dair en önemli temsil öğelerini oluşturmaktadır. Bir başka deyişle kentin yüzeyini mimari yüzeyler ve coğrafi şekiller

oluşturmaktadır. Kentin görünümü yani yüzeyinin karakterini ortaya koyan coğrafik şekillerin yanı sıra; dönüşümünü, sürecini, zaman olarak ayrımını mimari yüzeyler ortaya koymaktadır. Buradan yola çıkarak bir kenti oluşturan karakteristik yüzeyler veri olarak yapay sinir ağlarına aktarılarak, kentin yüzeyine ait dönüşüm yorumlanmıştır. Böylelikle çalışmanın bir diğer farklı versiyonu olarak referans fotoğraf kodlara hiç girilmeden, sadece “text” kelimeler girilerek yapay sinir ağlarından fotoğrafik görseller üretmesi planlanmıştır. Örnek olarak Antalya kenti ile ilgili fotoğrafik görseller için Antalya’ya özgü ya da farklı kelimeler farklı birleşimlerle kodlara girilmiştir. İlk olarak dönüştürülmek istenen fotoğrafik görsel için “Antalya”, “Antalya city center”, “Antalya Street”, “photography” kelimeleri kodlanmıştır. Sonuç olarak Görsel 34 GAN -çekişmeli üretici ağ- ile oluşturulmuştur. Toplamda 3 adet çalışılan fotoğrafik görseller eser metnine dahil edilmiştir.



Görsel 34: M. Uluç CEYLANI, Yapay Zeka Çalışması, 2022

Yine diğer parametreler aynı kalmak şartı ile “Antalya old town”, “Antalya Hadrian door”, “Antalya Hıdırlık Tower”, “Photography” referans kelimeleri ile bir başka fotoğrafik görsel olan Görsel 35 oluşturulmuştur.



Görsel 35: M. Uluç CEYLANI, Yapay Zeka Çalışması, 2022

Antalya serisinin bir diğer çalışması olarak “Antalya”, “Antalya Yacht harbor” “Photography” kelimeleri referans olarak verilmiş ve Görsel 36 oluşturulmuştur.



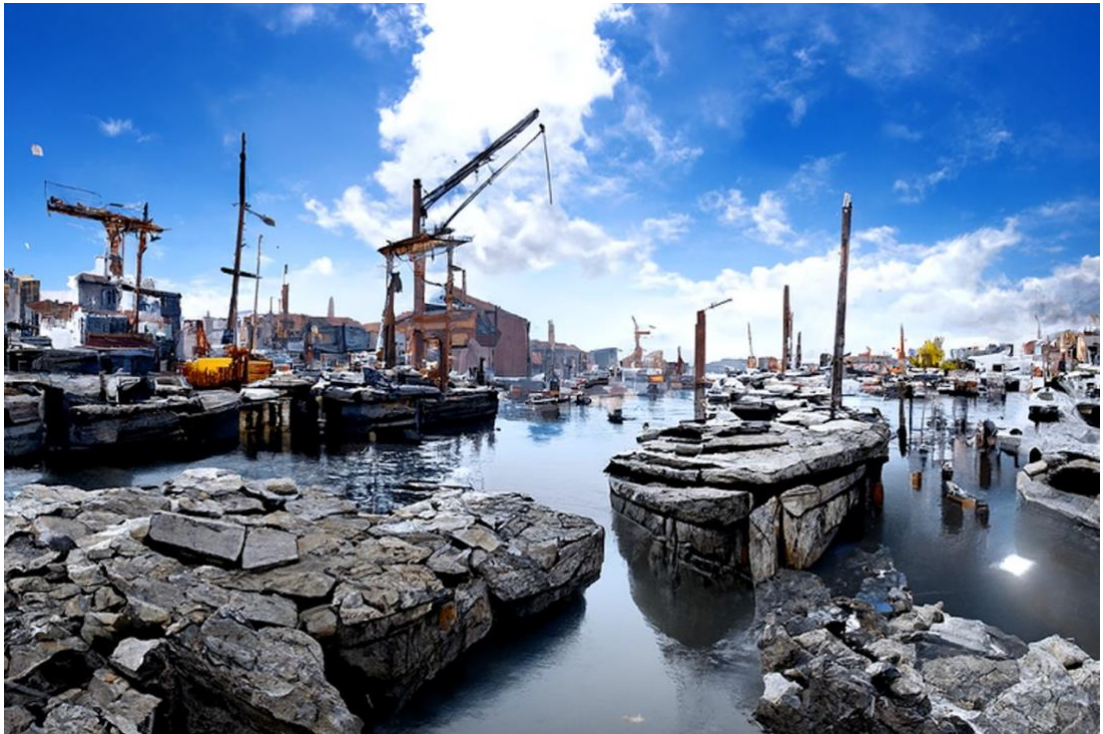
Görsel 36: M. Uluç CEYLANİ, Yapay Zeka Çalışması, 2022

Çekişmeli ağlar için öğrenme geliştirme görsellerine örnek olarak yine kentin yüzey dönüşümü örnekleme için Antalya yat limanı fotoğrafı referans olarak girilmiştir (Görsel 37). Aynı zamanda: "text_prompts": {"0": ["photography of ancient marina transformed into modern marina by hyperrealism, unreal engine"]} referans cümle eklenmiştir. Bu parametrelerle, antik ve modern marina dönüşümünün hipergerçeklik

ve “unreal engine” görselleştirme motoruna ait görseller üzerinden yeniden yorumlanarak Görsel 38 ve daha da geliştirilmiş Görsel 39 üretilmiştir.



Görsel 37: M. Uluç CEYLANİ arşiv



Görsel 38: M. Uluç CEYLANİ, 2022, Marina ilk görsel



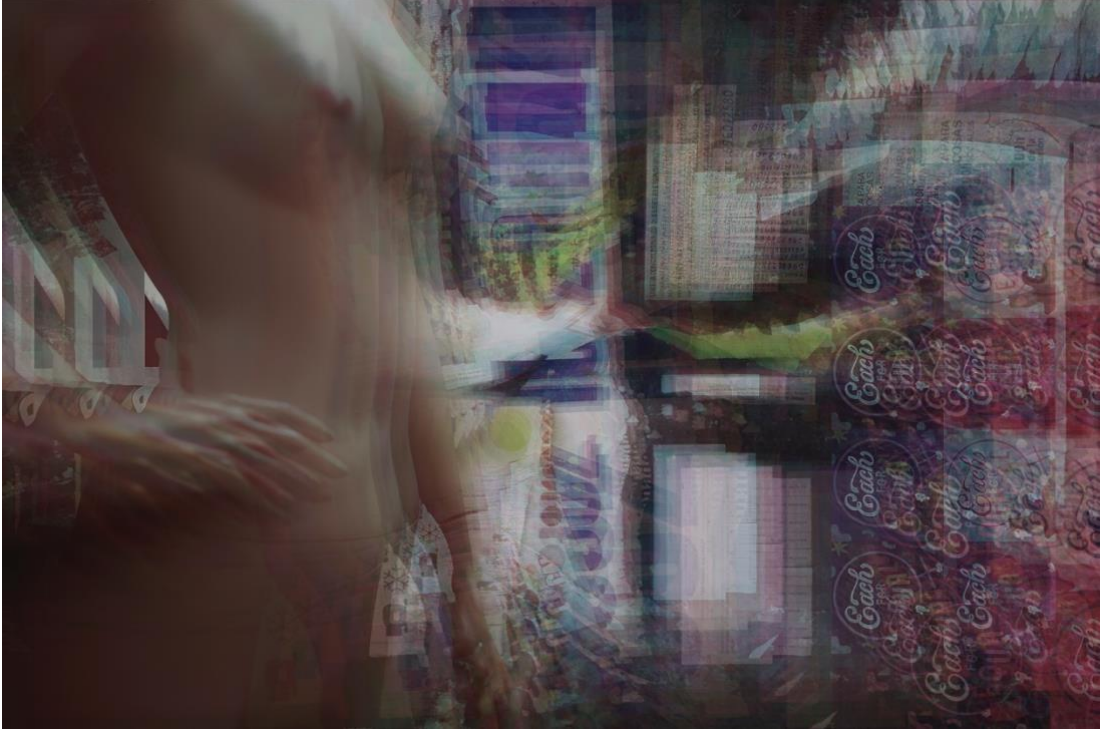
Görsel 39: M. Uluç CEYLANİ, 2022

Belirtilen parametrelerle son olarak geliştirilen görsel

Kentin yüzeyine ait dönüşüm, yapay zeka ile birlikte yorumlanmış ve görseller üretilmiştir. Çalışmada buraya kadar olan bölümde ağırlıklı olarak kullanılan python program dili yarı standart, yarı girilebilir yaratma parametrelerinin kodları çalışma sonunda Ek-2 de örnek olarak verilmiştir. Yaratma parametreleri referans kelimeler ya da görseller için yönlendirme amaçlıdır. Açık kaynaklı yazılımın çalışma alanından kopyalanmıştır.

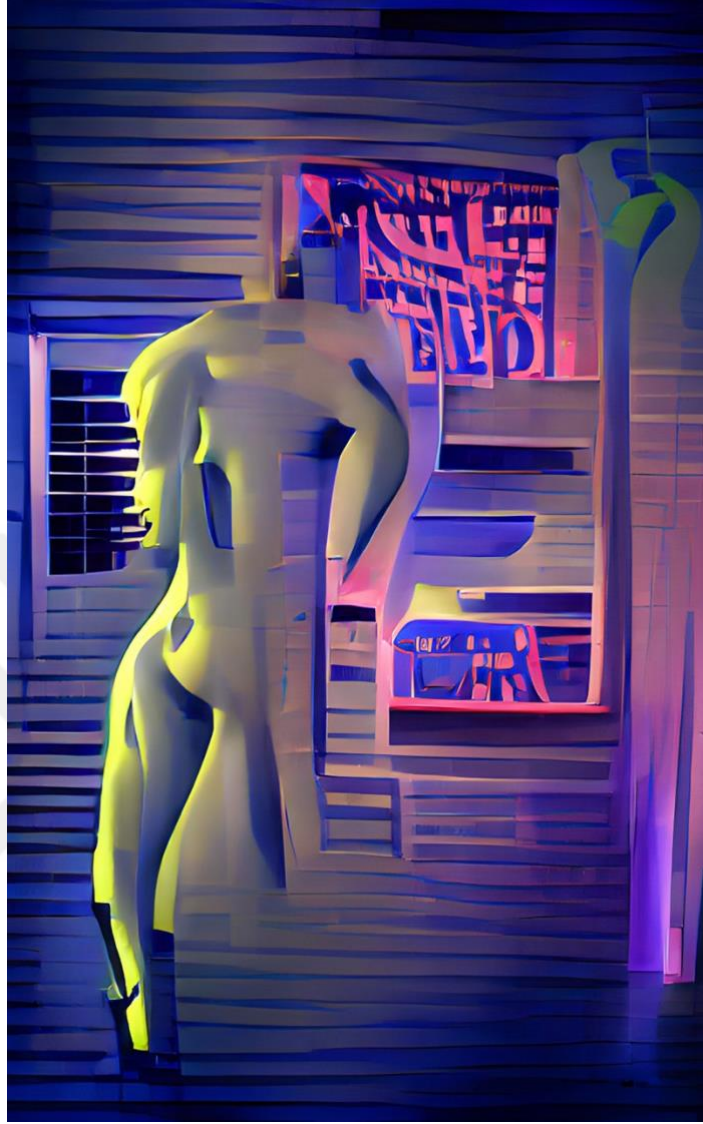
Kentlerin ve mimari yapıların oluşumlarını ve dönüşümlerini sağlayan, içinde konumlanan bireyler de, benzer şekilde dönüşüme örneklendirilmektedir. Bireylerin fiziksel dışavurumları olan yüzleri ve hatta bedenleri farklı temsil biçimleri ile ifadelendirilmektedir. Aynı zamanda yüzler ve bedenler yüzey olarak da nitelendirilebilir. Yüzey olarak bu yüzler ya da bedenler kadın, erkek, genç, yaşlı, din, etnik köken gibi farklı özelliklerle temsil edilmektedir.

Çalışmanın bir diğer örneği de benzer şekilde hazırlanmıştır. Çekilmiş olan manken fotoğrafı referans olarak kullanılmış fakat bu sefer hiçbir veri ve kelime sisteme girilmemiştir (Görsel 40). Sadece referans fotoğraf üzerinden bir görsel yaratması planlanmıştır.



Görsel 40: M. Uluç CEYLANI

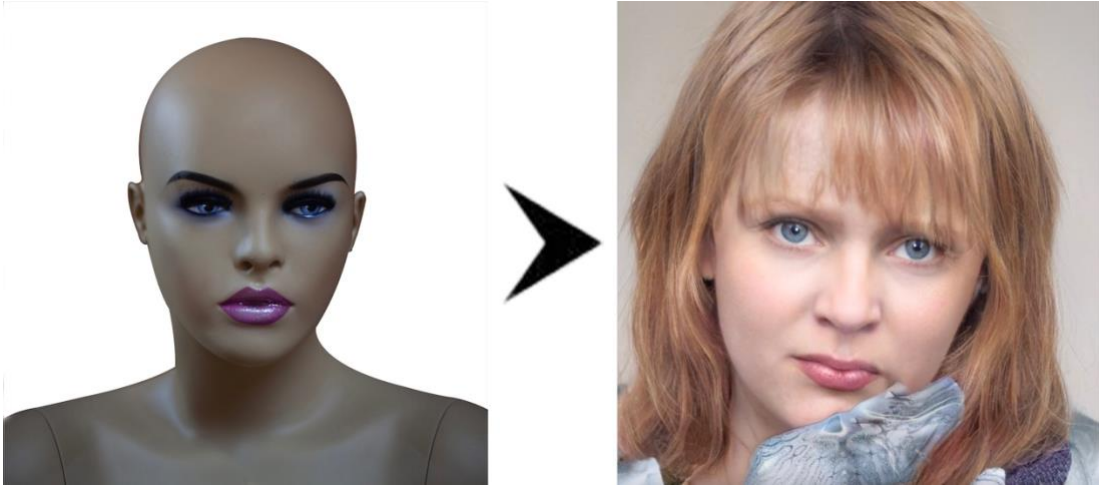
Referans fotoğraf dışında burada tüm işleyiş ve tercihler yapay zekaya bırakılarak kodlanmıştır. Sonuç olarak, cinsiyet ayrımı olmaksızın, soyutlanmış yüzeye sahip bir bedene dönüştürülmüştür. (Görsel 41)



Görsel 41: M. Uluç CEYLANI, Yapay Zeka Çalışması, 2022

Bireyin dönüşümünü temsilen bir diğer çalışma için farklı bir veri seti kullanılarak süreç kayıt edilerek çıktı alınmıştır. Bu çalışma için kadın vitrin mankeninin yüz fotoğrafı referans olarak sisteme girilerek “Güzel” kavramı ve buna bağlı dönüşüm eserin ortaya çıkış sürecini oluşturmuştur. Güzel kavramının tarihin farklı dönemlerine ve kültürlerine bağlı olduğu bilinmektedir. Aynı şekilde mutlak ve değişmez olmadığı da ve çeşitli şekillere büründüğü söylenmektedir (Eco, 2004, s. 14). Bu bağlamda çekişmeli ağların güzelden yola çıkarak kadın yüzünün dönüşümünü ne şekilde gerçekleştirebileceği görselleştirilmek istenmiştir.

Görsel 42 de vitrin mankeni çekışmeli ađ sistemine referans olarak girilerek Flickr’den fotođrafla eřleşmesi gerçekleştirilmiştir. Fotođrafların arasına vektörel görsellerin karışmasını önlemek ve telifsiz görsellerin kullanıma açık olması sonucu yapay zekanın teliflere takılmadan daha uygun bir şekilde fotođrafları kullanabilmesi sebebi ile fotođraflar için Flickr sitesi tercih edilmiştir. Çekışmeli ađ verilerinin Flickr’den çektiđi fotođraf, vitrin mankeni fotođrafı ile birleştirilerek yeni bir güzel kadın yaratması istenmiştir. Ardından bu süreç kayıt altına alınarak video olarak çıktı alınmıştır (Görsel 43).



Görsel 42: Vitrin mankeni fotođrafı ve GAN seçimi olan fotođraf



Görsel 43: M. Uluç CEYLANİ, Video Görsel, GAN, 2022

Benzer bir çalışma olarak yine aynı şekilde Flickr kütüphanesinden referans bir portre fotoğrafın çekişmeli ağ tarafından seçilmesi ve dramatik bir karakter portresi yaratılması hedeflenmiştir. Bunun için portre fotoğrafçısı olan Lee Jeffries'in¹⁰ portre fotoğrafları da çekişmeli ağlara dramatikliği ve gerilimi arttırması için referans olarak girilmiştir (Görsel 43). Daha sonrasında süreç tekrar kayıt edilerek çıktı alınmış ve hareketli görsel MP4 formatında sergiye dahil edilmiştir (Görsel 44).

¹⁰ https://www.instagram.com/lee_jeffries/



Görsel 44: Flickr kütüphanesine ait portre fotoğrafı ve Lee Jeffries’e ait portre fotoğrafı



Görsel 45: M. Uluç CEYLANI, Video Görsel, GAN, 2022

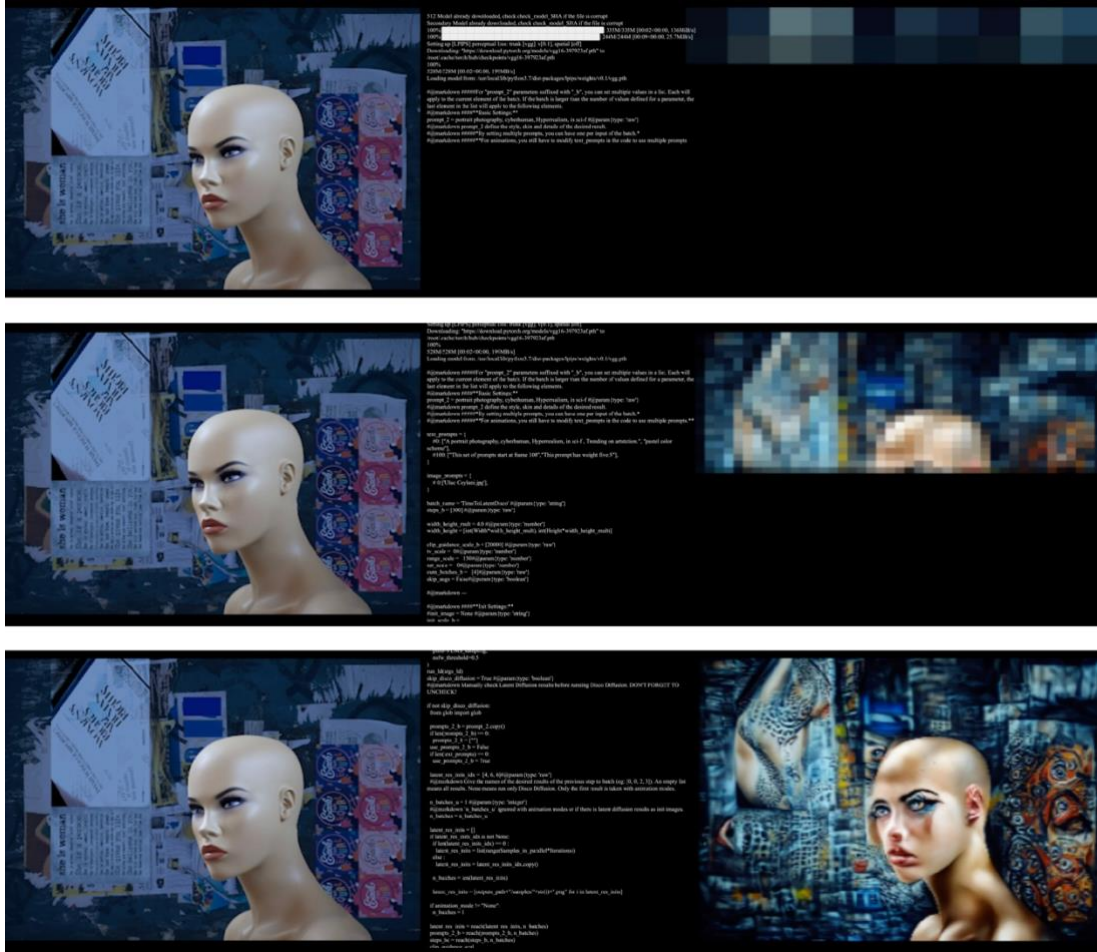
Dönüşüm kavramına beden üzerinde devam ederek cinsiyet, ırk gibi temsilleri ayırt etmeksizin tek bir bedende dönüşümü sergilemek amaçlanmıştır. Bunun için toplamda iki yüz otuz binden fazla insan portresi, pozları, duruş pozisyonundan oluşan bir veri kümesini barındıran ve StyleGAN olarak adlandırılan bir çekişmeli ağ sistemi kullanılmıştır. Seçilen görsellerle birlikte referans olarak girilen müzikle etkileşim göstererek geçişlerin; sert, yumuşak, seri ya da yavaş olması kodlanarak oluşturulmuştur. Bu çalışmada kelimeler ya da cümlelerin yerine, görsellere referans olarak müzik girilmiş ve dönüşüm bir başka disiplinle estetize edilmiştir. Dönüşüm süreci yine çıktı olarak alınarak hareketli görseller MP4 formatında kayıt edilmiştir.



Görsel 46: StyleGAN-Human veri kümesine ait olan ve çalışmadan alınan görseller

Son olarak çalışmaya eklenen görsel, dönüşüme ait süreci temsil etmektedir. Genel olarak çalışma için oluşturulan görsellerin başlangıç referans olarak nitelendirdiğimiz fotoğraflar, textler ya da her ikisinin birlikte kullanımlarıyla oluşan girdiler şeklindedir. Bu referanslar daha sonra hipermetin olarak nitelenen çeşitli programlama dilleriyle birlikte yorumlanmış ve ardından nihai görsellere ulaşılmıştır. Dönüşüme ait tüm bu süreç fotoğrafın hipermetinle birlikte dijimodern metne dönüşümünün temsili niteliğindedir. Aynı zamanda dijimodern metin, oluşturulan görsele ait sürecin de kendi başına estetik bir değere sahip olabileceğini göstermektedir.

Görsel 46 da sergilenecek olan hareketli çalışmayı temsilen 3 adet görsel eklenmiştir. Bu görseller, ardı ardına gelen karelerle gif ve mp4 şeklinde hazırlanmıştır.



Görsel 47: M. Uluç CEYLANI, Video Görsel, 2022

Bu tarz çalışmaların ortaya çıkmasında en büyük etken aslında yaşamın içinde gelişen çoğu teknolojinin fotoğraf temelli oluşundan kaynaklanmaktadır. Örnek olarak bu öncüllerden bazıları şu şekilde sıralanabilir.

- Fotoğraf makinalarının hızlı tüketilmesinin yanı sıra fotoğraf kameralarının: mobil cihazlardan taşıtlara, binalardan su altı cihazlarına ve birçok makinalara entegre olması,
- İnternet ve sosyal ağlar, performans ve etkileşim için en öncelikli mekanlar haline gelmesi ve küresel bir yapı kazanması,
- Bireyleri ya da toplulukları denetleyebilen fotoğrafik tabanlı biyometrik gözetleme ve veri sistemlerinin geliştirilmesi,
- Fotoğrafik görselleri insan gözüne ihtiyaç duymadan oluşturabilen, değerlendirebilen ve işleyebilen otonom sistemlerin geliştirilmesi,
- Kategorilere ayrılmış fotoğraflardan oluşan sınırsız yakın bir veri tabanı ve bu veri tabanı üzerinde çalıştırılabilen yapay sinir ağları, algoritmalar ve makine öğreniminin geliştirilmesi şeklinde devam eden örneklerdir.

Tüm bu teknolojik gelişmelere farklı bir açıdan bakabilen sanatçılar, fotoğrafın bu denli dijitalleşmesinde ve sanatsal temsilinde büyük rol oynamışlardır.

SONUÇ

Tarih öncesi dönemden antik döneme, Rönesanstan modern sanata ve çağdaş sanata kadar süre gelen tüm gelişimlerin, değişimlerin yüzey arayışlarıyla ortaya çıktığı görülmektedir. Heykeltıraş, mimar, ressam ya da fotoğrafçı düşlediği, kurguladığı her şeyi, bulabildiği her türlü nesnenin yüzeyinde ortaya çıkarmıştır. Hatta çoğu zaman yüzey başlı başına sanat eserini biçimlendirmiştir. Günümüz sanat anlayışında yüzey, bütün sanatsal ifadeleri ortaya koyduğu sürekli değişen bir yapıda kendi dönemlerine uygun olarak farklı farklı şekillerde, biçimlerde ortaya çıkmaktadır. Günümüze kadar olan süreçte hiçbir sınır tanımayan yüzey ve yüzeyi kullanma teknikleri izleyenler açısından da değerlendirildiğinde; izleyicilerin sanat eserlerine yönelik düşüncelerini değiştirmektedir.

Var olan tüm sanatlar kendi ayırt edici yapılarını oluştururlar. Sanatın kendine özgü bu ayırt edici yapılarından birinin de kendi teknolojisi ile geliştirdiği metni olduğu söylenebilir. Bu ayırt edici yapılaşma sürecinin başlangıcı, modernizmin öncüsü olan aydınlanma hareketinin getirdiği birtakım yeniliklerdir. Ardından özellikle öznel, özgür ve serbest düşünce sisteminin olması gerektiğini savunanlar tarafından modernizmin karşısında yeni bir düşünce sistemi ve ifade şekli yapılandırılmaya başlanmıştır. Bu yapılanma modernizm bağlamında “post” olarak kendini ifade etme sürecine girmiştir. Ortaya çıkan postmodernizm ile birlikte sanatçılar gördüklerini direkt yansıtmak yerine, tüm kalıpları yapı sökme uğratarak yeni bir metin anlayışını benimsemişlerdir. Postmodern yapı ile beraber ilerleyen teknoloji, bilgisayar ve internet kullanımıyla artmış ve buna bağlı olarak sanatı da etkilemiştir. Bu durum bilgisayar aracılığı ile ortaya konan yeni sanat biçimlerini gündeme getirmiştir.

Gelişim ve buna bağlı olarak değişim 21. yüzyılda dijitalleşmenin en üst seviyesindedir ve seviyesini daha da üstlere güncellemesi kesin görülmektedir. Analog ve mekanik yöntemlerle 2 boyutlu yapıya sahip metin formu da bu gelişim ve değişime bağlı olarak yerini, farklı yapıları barındıran çok boyutlu dijimodern metin ya da hipermetine bırakmıştır. Dijimodernizm olarak adlandırılan bu dönem, salt dijital teknolojilerin devrimiyle yaşanan sosyal ve kültürel bir yapılanmadır.

Dijital bir sürecin ürünü olan sayısal fotoğraf, kendi sanatını daha ileri bir boyuta taşıdığı gibi çağımız sanat anlayışıyla bütünleşerek birçok sanat dalı ve tasarım alanını etkilemeyi başarmıştır. Dijital yapıdaki fotoğraf; bilgisayar yazılımları, benzeri teknolojik ilerlemelere adaptasyonu ve değişen görsel algısıyla dijimodernizme oldukça kolay uyum sağlamıştır. Sadece kayıt aracı ya da mimetik bir yapıda değil, aynı zamanda yeni bir eleştirel disiplin türü, görsel sanat, çağdaş felsefe ve dijital teknolojilerin kesişme noktasında duran yeni bir metin yapısıyla yoluna devam etmektedir. Klasik metin şeklinde doğrusal olmayan ve diğer tüm disiplinlerle ve farklı metinlere beraber hareket edebilen dijimodernizm bünyesindeki bu yeni metin yapısı, dijimodern metin olarak nitelendirilmektedir.

Dijimodern metin, fotoğraf sanatçılarının algılayış biçimlerini de değiştirmiş ve uygulama alanlarındaki varyasyonları da beraberinde ortaya çıkarmıştır. Dijimodern metnin en önemli özellikleri arasında geleneksel/doğal sınırlılıklarla ortaya çıkan sorunların çözümünü hızlandırmak gösterilebilir. İnternetin ve bilgisayarın ortak yapılanması ile yapılabirliklerin ortamı değişmiştir.

Dijimodern metnin estetik olarak “ilericilik”, “gelişigüzellik”, “gözden kaybolma”, “metinsel rollerin yeniden düzenlenmesi ve aracılık”, “anonim-çoklu sosyal yazarlık”, “akışkan-sınırlı metin”, “elektronik-dijitalite” olarak çeşitli kodlara sahiptir. Bu yapısı sayesinde sadece bir araç değil, aynı zamanda fotoğrafta konu olarak da kullanılmaktadır. Hatta fotoğrafçı, dijimodern metni özelliği gereği fotoğrafın hem aracı, hem konusu, hem de ortamı şeklinde çok yönlü olarak kullanabilir.

Ortaya çıkan bu estetik kodlar ile dijimodern metin fotoğrafın işleyişini ve sunumunu da değiştirmiştir. Geleneksel/analog yapıda metin doğrusaldır. Doğrusal olmak beraberinde tek yönlü ve kısıtlı bir eylemi ortaya çıkarmaktadır. Bu durum da bir bakıma izleyiciler açısından son derece sınırlı bir müdahale ve etkileşim olarak değerlendirilir. Fakat bilgisayarlar, yazılımlar ve internet ile bu durumu, fotoğraf çok uyumlu bir şekilde aşmaktadır. Dijimodern metinle birlikte fotoğrafın izleyicisi de; fotoğrafın konusuna, anlatımına, metnine ortak olmaktadır. Yani dijimodern metinle fotoğrafçı, fotoğraf ve izleyici çok yönlü ve çok katmanlı bir ifade ortaya koymaktadır. Günümüzde üretilen fotoğrafların çok az bir bölümü bilimsel, sanatsal ya da belge

niteliği taşıırken, üretilen fotoğrafların büyük oranda geride kalanı, niteliksiz olarak değerlendirilen bölümü dijimodern metin anlayışı içerisinde sanatsal alanlarda kendilerini çok fazla hissettirmeye başlamışlardır. Böylelikle üretilen her fotoğrafa bir değer atfedilebileceği görülmüştür. Hatta fotoğraf makinesi kullanımı da değişmiş bu konuda da fotoğrafçı aygıt kullanımı bakımından özgürleşmiştir. Bu yeni aygıtların kullanımıyla fotoğraf kameralarının vizörleri bilgisayar ekranlarına ya da farklı dijital ekranlara evrilmiştir.

Tüm bunların yanı sıra dijimodern metnin estetik kodları içerisine dahil edilen çekişmeli üretici ağlar (GAN) gibi derin öğrenme bilgisine ait yapay zekalar, fotoğrafı çok farklı boyutlara taşıyabilmektedir. Web 2.0 göstermiştir ki fotoğraf aracılığı ile üretilen görsellerin içeriği, anlamı, biçimi her türlü yapısı gelişime devam etmektedir. Nesnelerin interneti, semantik web gibi isimlerle anılan Web 3.0 nesneler/makinalar arası iletişimi yapay zeka ile mümkün kılmak üzere tasarlanmaktadır. Bu durumda fotoğrafın merkeziyetsiz bir özellik kazanabileceği ön görülebilir. Yani bilgisayar yazılımları kendi aralarında kompozisyona karar verip fotoğraf çekebileceklerdir. Fakat bu noktada belirtilmedir ki sanatçının konumu için farkındalığının artması dışında çok büyük bir değişiklik söz konusu değildir. Her türlü yeni yapılanmayı yaratıcılık ve estetik olarak yorumlayabilir ve sanatına dahil edebilir konumda olduğu söylenebilir.

Son söz olarak, icat edildiği günden itibaren sürekli kendini yenileyen fotoğraf, günümüzde dijital teknolojinin vazgeçilmez bir parçası olarak yüzey üzerine kayıt tekniğinden çok öte bir yapı sergilemektedir. Fotoğraf, analog yapısının gerçekleştiremeyeceği tüm devrimci potansiyelleri sayısal yüzey üzerinde temsil etmektedir. Ortaya çıktığı analog dönemde doğayı olduğu gibi gösterme üzerine yapılan fotoğraf, kazandığı yeni dijital yüzeyle sanatçıların kendi ifadesini temsil eden bir yapıya bürünmektedir. Neticede dijimodernizm ve ifade temsili olan dijimodern metnin, fotoğrafın kazandığı bu yapıyla birebir uyum içerisinde olduğu görülmektedir.

KAYNAKÇA

- AARSETH, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore and London. The Johns Hopkins University Press,
- Aksan, M., ve Aksan, Y. (1991). Metin Kavramı ve Tanımları. *Dilbilim Araştırmaları Dergisi*, 2, 90-104.
- Anadolu Üniversitesi. (2012a). Anadolu Üniversitesi Yayınları, Fotoğraf Tarihi. Yayın no: 2643. Eskişehir.
- Anadolu Üniversitesi. (2012b). Anadolu Üniversitesi Yayınları, Görsel Estetik. Yayın no: 1974. Eskişehir.
- Asutay, H. (2009). Elektronik Yazın Yeni Teknolojilerle Birlikte Yazın Dünyasında Ortaya Çıkan Yeni Yazınsal Tür ve Biçimler. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(2), 63-86.
- Ashton, D. (2001). *Picasso Konuşuyor*. (Çev: Mehmet Yılmaz, Nahide Karaağaç). Ankara: Ütopya Yayınları.
- Arslan, B., S., E. (2021). *Dijital Kültür*. 5. Bölüm: Dijital Sanat. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları
- Barret, T. (2012). *Fotoğrafı Eleştirmek*. (Çev: Yeşim Harcanoğlu). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Batchen, G. (2002). *Each Wild Idea: Writing, Photography, History*. Massachusetts: MIT Press.
- Batu, B. (2014). Sanat Yapıtı ve Dil Arasındaki Bağlantı. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 3(14), 13-26.
- Bennett, A. (2016). *The Shifting Surface in Digital Photography* (Doctoral dissertation, Deakin University).

- Burke, C. (2019). The Punctum as Glitch in Contemporary Art: The Art of Rosa Menkman.
- Calinescu, M. (2017) Modernliğin Beş Yüzü, (Çev. Sabri Gürses). İstanbul: Küre Yayınları
- Cançat, A. K. (2016). Görsel Sanat Eğitiminde Yüzey Teknikleri Ve Anlam Problematiği. SED-Sanat Eğitimi Dergisi, 19-36.
- Canikligil, İ. (2014). Dijital Video ile Sinema. İstanbul: Alfa Basım Yayım Dağıtım San. Tic. Ltd. Şti.
- CO-Berlin. (2015). <https://co-berlin.org/en/program/exhibitions/viktoria-binschtoke>
- Çetişli, İ. (2007). Batı Edebiyatında Edebi Akımlar. Ankara: Akçağ Yayınları,
- Çeviker, T. (1997). Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi (Tuval), Cilt 3, İstanbul: Yem Yayınları
- David, B. Ve Lefrere, J. J. (2014). İnsanlığın En Büyük Muamması. (Çev. İnci Malak Uysal). İstanbul: Can Yayınları
- Demir, Y. (1994). Metin Kavramı ve Metin Çözümlemesi Üzerine Bazı Dikkatler. Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 9, 65-67.
- Değirmenci, K. (2016). Fotoğrafın İmgeleri: Temsil, Gerçeklik ve Dijital Çağda Fotoğraf. İstanbul: Doğu Kitabevi.
- Dietrich, F. (1986). Visual Intelligence: The First Decade of Computer Art (1965–1975). Leonardo, 19(2), 159-169.
- Dizdaroğlu, T. (2012). Alternatif Fotoğraf. İstanbul: Sokak Kitapları Yayıncılık.
- Eco, U. (2006). Güzelliğin Tarihi. (Çev: Ali Cavit Akkoyunlu). İstanbul: Doğan Kitap.

Erinç, S. M. (1994). Postmodernizm'in tanımı.

<https://earsiv.anadolu.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/11421/1059/103412.pdf?seq>

Erişim Tarihi: 23.05.2021

Eroğlu, Ö. (2013). Plastik Sanatlar Sözlüğü. İstanbul: Tekhne Yayınları.

Eroğlu, Ö. Ve Yurdun Ö. A. (2017). Kandinsky: Nokta ve Çizgiden Yüzeye. İstanbul: Tekhne Yayınları.

Erzen, J.N. (1997). Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi (Yüzey), Cilt 3, İstanbul: Yem Yayınları

Escoto, J. (2021). Daily Art Magazin. Behold Dibutades, Greek Inventress of Painting. <https://www.dailyartmagazine.com/dibutades-inventress-painting/> Erişim Tarihi 10.08.2021

Fischer, E. (2016). Sanatın Gerekliliği. (Çev: Cevat Çapan). İstanbul: Sözcükler Yayıncılık.

Flusser, W. (t.y.) The Gesture of Writing.

<https://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachmen ts/the-gesture-of-writing.pdf>

Flusser, W. (2020). Bir Fotoğraf Felsefesine Doğru. İstanbul: Espas Sanat Kuram Yayınları

Harvey, D. (2014) Postmodernliğin Durumu, (Çev: Sungur Savran). İstanbul: Metis Yayıncılık.

Ginn, B. (2015). Art & Science: Q&A with Arthur I. Miller. <https://burnaway.org/magazine/art-science-qa-arthur-miller/> Erişim tarihi: 11.12.2021

Goodfellow, I., Pouget-Abadie, J., Mirza, M., Xu, B., Warde-Farley, D., Ozair, S., ... & Bengio, Y. (2014). Generative Adversarial Nets. Advances in Neural Information Processing Systems, 27.

- Gombrich, E. H. (1992). Sanat ve Yanılsama, (Çev: Ahmet Cemal). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Gombrich, E. H. (2016). Sanatın Öyküsü, (Çev: Ömer Erduran, Erol Erduran). İstanbul: Remzi Kitabevi
- Grundberg, A. (2002) Sanat Dünyamız: Fotoğraf Nerede Biter?”, Çeviren: Kemal Atakay, Sayı:84, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları
- Jeanniere, A. (1993) Modernite Nedir? (Çev: Nilgün Tatal Küçük). İstanbul: Vadi/Toplum Yayınları.
- Kacıroğlu, M. (2018). Sanatta Modernizm Ve Modernist Şiir Üzerine Bir Deneme. Erzurum Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Erzurum.
- Kendall, J., Portela, M., ve White, G. (2013). Introducing Visual Text. European Journal of English Studies, 17(1), 1-9.
- Kılıç, L. (2012). Anadolu Üniversitesi Yayınları, Görsel Estetik. 2. Ünite - Sanat ve Teknoloji. Yayın no: 1974. Eskişehir.
- Kılıç, L. (2013). Görüntü Estetiği. İstanbul: İnkılap Yayınları
- KIYAR, N. (2012). İlkel Us ve Sanat Algısı Bağlamında Tabula Rasa Kurgusu. Sanat Dergisi, (22).
- KIRBY, Alan. (2006). The Death of Postmodernism and Beyond. Philosophy Now, Issue 58: 34-37.
- Kirby, A. (2009). Digimodernism; How New Technologies Dismantle the Post Modern and Reconfigure Our Culture. Continuum IPG, London.
- Köksal, K., ve Emre, Ü. (2008). Metinler Arası Okumanın Okuduğunu Anlamaya Etkisi. Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 7(26), 154-169.
- Kris, E ve Krus, o. (2013). Sanatçı İmgesinin Oluşumu: Efsane, Mit ve Büyü. (Çev: Sabri Gürses). İstanbul: İthaki Yayınları.

Legutko, R. (1997). Postmodernizm.

https://portal.tezeusz.pl/cms/tz/fileadmin/Image_Archive/R_Legutko_Postmodernizm.pdf

Leviten, L. (2015). Photo Invasion. London: Republic of Ideas Publish

Lewis-Williams, D, j. (2019). Mağaradaki Zihin. (Çev: Tolga Esmer). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları

Lister, M. (2004). Photography in the Age of Electronic Imaging. Photography: A Critical Introduction, 295-336.

Liotard, J. F. (1990) Postmodern Durum. (Çev: Ahmet Çiğdem). İstanbul. Ara Yayıncılık.

Menick, J. (2004). Real-Time Futures: Five Notes on the Work of Wolfgang Staehle. Parachute, 120-127.

Menkman, R. (2011). Glitch Studies Manifesto, <http://rosa-menkman.blogspot.com/>

Mit Press. <https://mitpress.mit.edu/books/fourth-dimension-and-non-euclidean-geometry-modern-art> Erişim tarihi: 11.12.2021

Mitchell, W. J. T. (2006). What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Image. Chicago: The University of Chicago Press.

Nair, G. (2008). Bilgi Toplumu ve Türkiye. İstanbul: Gündoğan Yayınları.

Negroponte, N, (1996). Dijital Dünya. (Çev: Zülfü Dicleli). İstanbul: Türk Henkel Dergisi Yayınları.

Nesic-Gersh, B. (2020). Sanat Tarihini Tanımı: Dördüncü Boyut. <https://eferrit.com/sanat-tarihi-tanimi-doerduencue-boyut/> Erişim Tarihi: 11.12.2021

- Ocvirk, O. G., Stinson, R. E., Wigg, P. R., Bone, R. O., ve Cayton, D. L. (2015). Sanatın Temelleri Teori ve Uygulama. (Çev: Nur Balkır Kuru, Ali Kuru) İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.
- Okay, D. S. (2004). Organik Malzemelerin Oluşturduğu Yüzey-Görüntü Yapılanması ve Yeni Dil Arayışları (Master's Thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Özdemir, E. ve Başkaya, A. (2005). Tarihsel Süreçte Kamu Yapısı Cephesi: Ulus-Sayıştay ve Ankara Ticaret Odası, 2.National Çatı Cephe Malzemeleri ve Teknolojileri Sempozyumu, İstanbul.
- Özdemir, M. (2021). Mağara Resimleri Bize Ne Anlatır? Paleolitik Çağ Mağara Resimleri Bağlamında Tarih Öncesi İnancına İlişkin Bazı Sorgulamalar. Tarih ve Gelecek Dergisi, 7(4), 825-843.
- Özel, Z. (2006). Postmodern Dönem Fotoğraf Sanatında Kendine Mal Etme: Sherman, Morimura, Ungun.
- Pena, E., Dobson, T. ve Juarez, O. (2017). Pixualization: Glitch art and Data visualization. InfoDesign-Revista Brasileira de Design da Informação, 14(1)
- Phillips, S. (2016). ...İzmler, Modern Sanatı Anlamak. İstanbul: Yem Yayın.
- Platon. (2015). Timaios. (Çev. F. Akderin). İstanbul: Say Yayınları
- Prehistoric Mobiliary Art. (2021). Encyclopedia of Art içinden, Mobiliary Art (40,000-2,500 BCE). Erişim adresi <http://www.visual-arts-cork.com/prehistoric/mobiliary-art.htm> Erişim tarihi: 12.12.2021
- Poyraz, H. (2011). Sanatın Dili Nasıl Bir Dünyayı Resmeder? Beytulhikme An International Journal of Philosophy 1 (1), 17-25
- Ritchin, F. (2012). Fotoğraftan Sonra. İstanbul: Espas Sanat Kuramı Yayınları.
- Rona, L. (2011). Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Temel Eğitim Bölümü Cilt 2. İstanbul: M.S.G.S.Ü. Matbaası.

- Sağlamtimur, Ö, Z. (2016). Sanat ve İletişim Aracı Olarak Fotoğraf. Postmodernizm Sonrasında Fotoğraf. İzmir: Ege Üniversitesi Yayınevi.
- Sağlamtimur, Ö, Z. (2016b). Post-Fotoğrafçılık: Fotoğrafik Gerçekliğin Sınırlarının Aşılması, İletişimde “Post” Yazılar, Ed. Aylin Göztaş, Konya: Literatürk, 649-673.
- Smith, J. B., ve Weiss, S. F. (Eds.). (1988). Hypertext. Communications of the ACM, 31(7), 816-819.
- Sandler, M., W. (2002). Photography: An Illustrated History (Oxford Illustrated Histories). Oxford: Oxford University Press, Inc.
- Stoichita, V. I. (2006). Gölgenin Kısa Tarihi. (Çev: Bilge Aydın). Ankara: Dost Kitabevi.
- Stroll. (1988). Surfaces. First edition ed., Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Soulages, F. (2022). Fotoğrafın Estetiği: Kaybolan ve Geriye Kalan. (Çev: Deniz Eyüce Şansal). İstanbul: Espas Yayınları.
- Sözen, M., ve Tanyeli, U. (2011). Sanat Kavramı ve Terimleri Sözlüğü. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Şumnu, Akay, E. (2014). Çağdaş yazıtlar: Yazı-form ilişkisi. (Sanatta Yeterlik Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi: (367918)
- The Guardian. (2012). <https://www.theguardian.com/artanddesign/gallery/2012/jul/15/photography-google-street-view> Erişim tarihi: 20.03.2020
- Todorov, T. (2014). Poetikaya Giriş. (Çev: Kaya Şahin). İstanbul: Metis Yayınları.
- Tok, M. ve Tüzel, S. (2013). Türkçe Öğretiminde Metin Antolojisi. Ana Dili Eğitimi Dergisi, 1(2), 88-96. 88

- Turan, E. (2013). Analog ve Dijital Duyarkatın Yapısal Özellikleri. İstanbul: Alfa Basım Yayım Dağıtım
- Türkmenoğlu, D. (2008). Robert Rauschenberg'in Yapıtlarında Yüzey Organizasyonu Üzerine Bir Değerlendirme. Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi,14
- Ulusoy Saraç, B. (2016). Dijimodern Medyada Reklam Tüketimi. İzmit: Volga Yayıncılık.
- Uysal, T. Modernizmden Postmodernizme Fotoğraf Sanatının Geçirdiği Dönüşüm.https://www.academia.edu/36572810/MODERN%C4%B0ZMDEN_POSTMODERN%C4%B0ZME_FOTO%C4%9ERAF_SANATININ_GE%C3%87%C4%B0RD%C4%B0%C4%9E%C4%B0_D%C3%96N%C3%9C%C5%9E%C3%9CM Erişim Tarihi: 10.06.2020
- Uz, N. (2012). Sanatta Yeni Arayışlar ve Kinetik Heykel. Batman Üniversitesi Yaşam Bilimleri Dergisi, Cilt 1, Sayı 1
- Wall, J. (2002). Sayı:84, Sanat Dünyamız: Fotoğraf Nerede Biter? İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Wölfflin, H. (1990). Sanat Tarihinin Temel Kavramları. (Çev: Haytrullah Örs) İstanbul: Remzi Kitapevi

GÖRSEL KAYNAKÇA

Görsel 1

<https://photofocus.com/inspiration/on-photography-elizabeth-lee-miller-lady-penrose-1907-1977/> Erişim tarihi: 12.5.2020

Görsel 2

<http://www.artnet.de/künstler/paul-strand/29> Erişim tarihi: 15.05.2020

Görsel 3

<http://www.hockney.com/works/photos/photographic-collages> Erişim tarihi: 20.05.2020

Görsel 4

https://monoskop.org/images/d/d7/Dietrich_Frank_Visual_Intelligence_The_First_Decade_of_Computer_Art_1965-1975_1986.pdf Erişim tarihi: 10.03.2020

Görsel 5

<http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/blind/> Erişim tarihi 10.03.2020

Görsel 6

<http://wwwwwwwww.jodi.org/> Erişim tarihi 10.03.20020

Görsel 7

<https://www.lucaslevitan.com/new-page-86/> Erişim tarihi: 15.03.2020

Görsel 8

<https://www.theguardian.com/artanddesign/gallery/2012/jul/15/photography-google-street-view> Erişim tarihi 20.03.2020

Görsel 9

<https://beyondresolution.info/A-Vernacular-of-File-Formats> Erişim tarihi: 02.04.2020

Görsel 10

<https://pixel-sorting.tumblr.com/post/158563148706/pixel-sorting-experiment-0028>

Erişim tarihi: 05.04.2020

Görsel 11

<https://artsandculture.google.com/partner/grotte-chauvet?hl=tr> Erişim tarihi: 28.09

2020

Görsel 12

<https://www.dailyartmagazine.com/dibutades-inventress-painting/> Erişim tarihi:

02.02.2021

Görsel 13

<https://www.khanacademy.org/humanities/ap-art-history/start-here-apah/elements-of-art-apah/v/art-explainer-surface-and-depth?v=WZKqr1Wy45w> Erişim tarihi:

12.03.2021

Görsel 14

<https://www.khanacademy.org/humanities/ap-art-history/start-here-apah/elements-of-art-apah/v/art-explainer-surface-and-depth?v=WZKqr1Wy45w> Erişim tarihi:

12.03.2021

Görsel 15

<https://store.moma.org/prints-artists/prints/picasso-girl-with-a-mandolin-matted-print/112863-112863.html> Erişim tarihi: 12.11.2021

Görsel 16

<https://www.tate.org.uk/art/artworks/schwitters-relief-in-relief-t01259> Eriřim tarihi:
15.11.2021

Görsel 17

Uğur GÜNAY YAVUZ arřivinden

Görsel 18

<https://www.instagram.com/p/CVFEkmhLprO/> Eriřim tarihi: 10.11.2021

Görsel 19

<https://www.theguardian.com/artanddesign/2010/oct/13/photography-photography>
Eriřim tarihi: 22.11.2021

Görsel 20

<https://mcuerdenucbphoto.wordpress.com/2016/05/08/daguerreotype-becquerel-process/> Eriřim tarihi: 22.11.2021

Görsel 21

<https://special-collections.wp.st-andrews.ac.uk/2012/08/13/52-weeks-of-inspiring-illustrations-week-8-the-calotype-negative/> Eriřim tarihi: 22.11.2021

Görsel 22

<https://www.rct.uk/about/policies/copyright> Eriřim tarihi: 22.11.2021

Görsel 23

shorturl.at/devI2 Eriřim tarihi: 10.01.2022

Görsel 24

<https://viktoriabinshtok.wordpress.com/work-3/> Eriřim tarihi: 10.01.2022

Görsel 25

https://www.ntv.com.tr/galeri/sanat/11-eylule-farkli-gozlerden-bakis,rXIRghx6_02URsX9R3FK2A/DkRySweTwkaNHpAYUDXjGQ Eriřim tarihi: 10.01.2022

Görsel 26

<http://alksko.com/> Eriřim tarihi 15.01.2022

Görsel 27

<https://jens-sundheim.de/portfolio/the-traveller/> Eriřim tarihi: 17.01.2022

Görsel 28

<https://arxiv.org/pdf/1710.10196.pdf> Eriřim tarihi: 20.01.2022

Görsel 29

<https://ganpaint.io/> Eriřim tarihi: 22.01.2022

Görsel 30

<https://www.pbs.org/wnet/americanmasters/dorothea-langes-famous-migrant-mother-photo/3074/> Eriřim tarihi: 22.01.2022

Görsel 31

M. Uluç CEYLANİ, arřivinden, 2022

Görsel 32

M. Uluç CEYLANİ arřivi karışık

Görsel 33

M. Uluç CEYLANİ, Yapay Zeka Çalışması.

Görsel 34

M. Uluç CEYLANİ, Yapay Zeka Çalışması

Görsel 35

M. Uluç CEYLANİ, Yapay Zeka Çalışması.

Görsel 36

M. Uluç CEYLANİ, Yapay Zeka Çalışması.

Görsel 37

M. Uluç CEYLANİ arşivi

Görsel 38

M. Uluç CEYLANİ, Yapay Zeka Çalışması.

Görsel 38:

M. Uluç CEYLANİ, Marina ilk görsel

Görsel 39:

M. Uluç CEYLANİ, Belirtilen parametrelerle son olarak geliştirilen görsel

Görsel 40

M. Uluç CEYLANİ arşivi

Görsel 41

M. Uluç CEYLANİ, Yapay Zeka Çalışması.

Görsel 42

M. Uluç CEYLANİ arşiv ve GAN seçimi

Görsel 43

M. Uluç CEYLANI, Video Görsel, GAN, 2022

Görsel 44

Flickr kütüphanesine ait portre fotoğrafı ve Lee Jeffries'e ait portre fotoğrafı
<https://www.instagram.com/p/CYhPHfNlp4/> Erişim tarihi: 02.02.2022

Görsel 45

Uluç CEYLANI, Video Görsel, GAN, 2022

Görsel 46

StyleGAN-Human veri kümesine ait görseller

Görsel 47

Uluç CEYLANI, Video Görsel, 2022

EK-1

Kronoloji

Yüzey ve Kamera

Fotoğrafik

1700'ler

Fotoğraf fikrine zemin hazırlayan
camera obscura çalışmalarında artış
ve yüzey üzerine ışıklı kayıt çalışmaları

1806

William Hyde Wollaston Camera lucidayı icat etti

1827

Joseph Nicephore Niepce metal çinko levha üzerinde
kalıcı görüntüyü oluşturdu

1839

Louis Jacques Mande Daguerre bakır ve gümüş metal levha
ve kimyasallarla görüntüyü yüzey üzerine kayıt etti.

1841

William Henry Fox Talbot kalotip adıyla yüzey üzerine kayıt işlemini
negatiften pozitifte çoğaltarak kayıt etti.

1841

Albert Southworth and Joseph Hawes, dagerotip portreler çekmeye başladı

1844

Talbot, Pencil of Nature'ı yayınladı

1849

Mathew Brady ilk dagerotip stüdyoyu açtı

1851

Frederick Scott Archer Kolodyon (ıslak levha)
cam yüzey üzerine negatif kayıt gerçekleştirdi

1851

Magnezyum tozu ile çalışan ilk flaş ekipmanı tanındı.

1853

Roger Fenton Kırım savaşını fotoğrafladı.

1854

Adolphe Eugene Disderi carte-de-visite patentini aldı

c.1855

Stereografik fotoğraf çekmek için ilk kameralar tanıtıldı.

1855

Metal plaka yüzeyine doğrudan pozitif kayıt yapılan
ferrotip (tintype) kayıt gerçekleşti

1856

Francis Frith Yakın Doğu'da fotoğraflar çekmeye başladı.

1857

Oscar Rejlander birden fazla negatifle
tek bir yüzey üzerinde görüntü oluşturmaya başladı

1861

James Clerk Maxwell ilk renkli fotoğrafı çekti

1869

Henry Peach Robinson fotoğrafta piktoryal efekti uygulamaya başladı.

1871

Richard Leach Maddox Kuru plaka ile şeffaf yüzeyde
negatif görüntü kaydını gerçekleştirdi

1872

Eadweard Muybridge hızlanan kayıt süreleri sonucunda
ardışık kareler ile hareketi ortaya çıkardı.

1881

The Eastman kuru plaka şirketini kurdu.

1888

George Eastman kodak el kamerasını ve beraberinde
bir devrimi başlatan esnek yüzeyli filmi tanıttı.
Baskı işlemi mükemmelleşti.

1890

Jacob Riis'in
How The Other Half Lives yayınlandı

1891

Edison, Eastman'ın esnek film kamerasını
sinema filmi kamerası olarak geliştirdi.

1895

Eugene Atget Parisi fotoğraflamaya başladı.

- 1897
Alfred Stieglitz Camera Notes yayınladı.
- 1900
Eastman Kodak's Brownie 1 dolara satışa çıktı
- 1902
Photo-Secession olarak bilinen organizasyon
Amerika Birleşik Devletleri'nde kuruldu.
- 1904
The Lumiere brothers autochrome renkli fotoğraf kaydı gerçekleştirdi.
- 1910'lar
Lewis Hine çocuk işçileri fotoğrafladı.
- 1913
The Leica kamera tanıtıldı.
- 1921
Man Ray rayogram adını verdiği direkt yüzeye fotoğraflar çekti.
- c.1925
Laszlo Moholy-Nagy fotogramlarını çekti
- 1925
Tel ya da kablo yardımı ile fotoğraf aktarımı gerçekleştirdi.
- 1930
The twin-lens Rolleiflex kamera tanıtıldı.
- 1934
El kameraları için otomatik flaş geliştirildi.
- 1935
The Farm Security Administration (FSA)
Fotoğraf projesi başladı.
- 1936
Life dergisi ilk sayısı yayınlandı.
- 1937
Leopold Godowsky ve Leopold Mannes tarafından geliştirilen
Kodachrome renkli film tanıtıldı.
- 1940
Ansco and Agfa color filmleri tanıtıldı.

1947

Dr. Edwin Land, ilk anlık baskı kamerası
Polaroid Land Camera'yı tanıttı.

1959

Robert Frank The Americans yayınlandı.

1963

The Kodak Instamatic Camera tanıtıldı.

1966

Flaş küpleri tanıtıldı.

1969

Astronotlar ayın ilk fotoğrafını çektiler.

1987

Kodak ve fuji tek kullanımlık kameraları tanıttı.

1988

Sony ve Fuji, tüketici kullanımına yönelik ilk dijital kameraları piyasaya sürdü.

Macintosh bilgisayarlar için ilk
görüntü işleme programı olan PhotoMac tanıtıldı.

1990

Adobe Photoshop tanıtıldı.

EK-2

Bu çalışmalar için kullanılmış çekişmeli üretici ağların (GAN) python program dili kodlarının sadece parametreler için olan bölümü örnek olması açısından şu şekilde gösterilebilir.

Generator Parameters

```
text = "Antalya, Antalya yacht harbor, sea" #@param {type:"string"}
textos = text

height = 700#@param {type:"number"}
width = 440#@param {type:"number"}
ancho=width
alto=height

model = " sflckr " #@param ["wikiart_1024", "wikiart_16384", "coco", "faceshq", "sflckr", "ade20k",
"ffhq", "celebahq", "gumbel_8192"]

modelo=model

interval_image = 20#@param {type:"number"}

intervalo_imagenes = interval_image

initial_image = ""#@param {type:"string"}

imagen_inicial= initial_image

objective_image = ""#@param {type:"string"}

imagenes_objetivo = objective_image

seed = -1#@param {type:"number"}

max_iterations = 500#@param {type:"number"}

max_iteraciones = max_iterations

input_images = ""

nombres_modelos={"sflckr" "ImageNet 1024", "wikiart_1024":"WikiArt 1024",
"wikiart_16384":"WikiArt 16384", "coco":"COCO-Stuff", "faceshq":"FacesHQ", "sflckr":"S-
FLCKR", "ade20k":"ADE20K", "ffhq":"FFHQ", "celebahq":"CelebA-HQ", "gumbel_8192": "Gumbel
8192"}

nombre_modelo = nombres_modelos[modelo]

if modelo == "gumbel_8192":
```

```

    is_gumbel = True
else:
    is_gumbel = False

if seed == -1:
    seed = None
if imagen_inicial == "None":
    imagen_inicial = None
elif imagen_inicial and imagen_inicial.lower().startswith("http"):
    imagen_inicial = download_img(imagen_inicial)

if imagenes_objetivo == "None" or not imagenes_objetivo:
    imagenes_objetivo = []
else:
    imagenes_objetivo = imagenes_objetivo.split("|")
    imagenes_objetivo = [image.strip() for image in imagenes_objetivo]

if imagen_inicial or imagenes_objetivo != []:
    input_images = True

textos = [frase.strip() for frase in textos.split("|")]
if textos == []:
    textos = []

args = argparse.Namespace(
    prompts=textos,
    image_prompts=imagenes_objetivo,
    noise_prompt_seeds=[],
    noise_prompt_weights=[],
    size=[ancho, alto],
    init_image=imagen_inicial,
    init_weight=0.,

```

```
clip_model='ViT-B/32',  
vqgan_config=f'{modelo}.yaml',  
vqgan_checkpoint=f'{modelo}.ckpt',  
step_size=0.1,  
cutn=64,  
cut_pow=1.,  
display_freq=intervalo_imagenes,  
seed=seed,
```





T. C.
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürlüğü



ÖZGEÇMİŞ

<i>Kişisel Bilgiler</i>	
Adı Soyadı	Mehmet Uluç CEYLANI
<i>İletişim Bilgileri</i>	
Telefon	
e-posta	
Adres:	Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Kat 1 No: 112
<i>Eğitim Bilgileri</i>	
Lise	Antalya Lisesi
Lisans	Akdeniz Üniversitesi
Yüksek Lisans	Akdeniz Üniversitesi