T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI

FOTOĞRAF KONGRESİ ISTANBUL 2022

14-15-16 EKİM 2022

Fotoğraf Kongresi – İstanbul 2022 Kitabı

www.fotografkongresi.com



FOTOĞRAF ORGANİZASYONLARI DERNEĞİ
Photography Organisations Association
FOTON

FOTOĞRAF KONGRESİ 2022 BİLDİRİ KİTABI

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı ve FOTON (Fotoğraf Organizasyonları Derneği) iş birliği ile Beyoğlu Kültür Yolu Festivali Sonbahar 2022 kapsamında 14-15-16 Ekim 2022'de 'Fotoğraf ve Yarın' teması ile düzenlenen ulusal Fotoğraf Kongresi'nin bildirilerini içermektedir.

www.fotondernegi.com

EDİTÖRLER
Prof. Ozan Bilgiseren

DÜZENLEME
H. Alper Koç

FORMAT
E-book

PREPRINT DATE: 1 Ocak 2023
PUBLICATION DATE: 9 Ocak 2023

ÖNSÖZ

Bütün keşif, buluş ve icatlar gibi fotoğraf da -*184 yıl önce Fransız Bilimler Akademisi'nde icadının dünyaya duyurulmasının ardından*- günlük hayatımızı kolaylaştırmakla kalmayıp, yaşadığımız konforun her geçen gün kesintisiz biçimde daha da üst düzeye çıkması için teknolojik evrimine devam etmektedir. Bilim, yüzyıllardır süregelen tüm icatların birbirini desteklemesi sayesinde "birikimli" olarak ilerlemiştir. 20. yüzyıl sonlarında teknolojik alanda kazanılan edinimler; internetin bilim, eğitim ve sanat dünyamızı zenginleştirmesi, dijitalizasyon, uzaktan erişim, e-ticaret, siber güvenlik, sanal tur, stok görüntü, imaj bankası, kripto para, nitelikli fikri tapu (NFT) ve benzeri pek çok kavramın hayatımıza kademe kademe girmesine sebep olmuştur. On yıl kadar öncesine dek bilgisayarsız erişime imkan tanımayan internet, şu gün akıllı telefonu olan herkesin ulaşılabileceği "dünya ile güçlü ve kesintisiz bir bağ" kurma ihtiyacına ve ilk çıktığı yıllarda salt yazıya dayalı bir mecrayken, telefon ve telefon uygulamalarının gelişmesiyle insanların kendilerini görsel karşılıklarla çok daha iyi ifade etmelerinin etkili bir biçimine dönüşmüştür. Özellikle 21. yüzyılın ilk çeyreğinin bilgisayar teknolojilerinin, görüntüleme sistemleri ve dijital icatlarla bütünleştiği birleşik bir dönem olduğunu söylemek yanlış olmaz. Bu aşamada karşımızda belirenler; Türkçe'de "sokak görünümü arabası" olarak adlandırılan Google street view harita ve imajları, her saniye bizi gözetim altında tutan güvenlik kameraları, içinden kopmaya çalıştığımız sosyal medya platformları, fenomenler evreni, her fırsatta bize alışveriş mefhumunu empoze etmeye çalışan dijital reklamlar, ana medyaya haber atlatan sızıntılar, hacker'lar, metaverse ve yapay zekadır. Ancak günün sonunda fotoğrafın günlük yaşam içinde kullanım biçimi ve fotoğrafçılığın zaman içinde değişen rolü buna ilaveten fotografik görüntü üretme araçlarındaki katlanarak artan enflasyon fotoğraf çekmenin anlamının yeni baştan sorgulanmasına sebep olmaktadır.

Fotoğraf adına sanatsal yapıtlar, kuram ve düşünceler üretme çabası içinde olan akademisyenler olarak pandemi sebebiyle iki yıldan fazla süren sosyal etkileşim sınırlandımasının ardından Türkiye Cumhuriyeti Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından düzenlenen Beyoğlu Kültür Yolu Festivali'ni fırsat bilerek "Fotoğraf Kongresi - İstanbul 2022" için web sitemizde yaptığımız çağrı üzerine tarafımıza ulaşan bildirileri Bilim ve Sanat Kurulu üyelerimizin denetim ve yönlendirmesiyle bu kitapta toplamış bulunmaktayız.

Birbirinden farklı bağlamda ve konu başlıklarında ele alınan meselelerle fotoğraf sanatının tarihselliğinin ötesinde şu günün dünyasındaki amacını irdelemeye yönelik nitelikte hazırlanmış bildirilerin sadece akademisyenlere değil fotoğraf sanatına tutkuyla bağlı sanat severlere de kıymetli bilgiler taşıyacağını ümit etmekteyim.

14-16 Ekim 2022 tarihleri arasında Tarık Zafer Tunaya Kültür Merkezi'nde gerçekleştirilen bildiri sunumlarıyla yüzyüze ve aynı zamanda uzaktan erişimli biçimde gerçekleştirilen etkinlikten edinilen kültürel kazanımın kalıcı hale gelmesinde emeği geçen tüm kongre katılımcılarına, Fotoğraf Kongresi - İstanbul 2022 Bilim ve Sanat Kurulu'na, Fotoğraf Kongresi - İstanbul 2022 Düzenleme Kurulu'na, Tarık Zafer Tunaya Kültür Merkezi yöneticileri ve çalışanlarına, FOTON Derneği üyelerine, Beyoğlu Kültür Yolu Festivali Düzenleme Komitesi'ne, Türkiye Cumhuriyeti Kültür ve Turizm Bakanlığı'na teşekkürlerimi borç bilirim.

Prof. Ozan Bilgiseren

DÜZENLEME KURULU

Prof. Ozan Bilgiseren, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Fotoğraf Bölümü

Prof. Osman Ürper, Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Fotoğraf Bölümü

Prof. Ata Yakup Kaptan, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü

Doç. Dr. Sadık Tumay, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Fotoğraf Bölümü

Doç. Uğur Günay Yavuz, Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Fotoğraf Bölümü

Dr. Öğr. Üyesi Murat Han Er, Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Fotoğraf Bölümü

Arş. Gör. Dr. Mert Çağıl Türkay, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Fotoğraf Bölümü

BİLİM VE SANAT KURULU

Prof. Dr. Ali Bayraktaroğlu, Trakya Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü

Prof. Emre İkizler, Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Fotoğraf Bölümü

Prof. Oktay Çolak, Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Fotoğraf Bölümü

Prof Dr. Zuhal Özel Sağlamtimur, Ege Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo – Televizyon ve Sinema Bölümü

Doç. Dr. Işık Sezer, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Fotoğraf Bölümü

Doç. Mustafa Bilge Satkın, Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Fotoğraf Bölümü

Doç. Dr. Şebnem Soygüder Baturlar, Ege Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo – Televizyon Ve Sinema Bölümü

Doç. Dr. Şeniz Yuvarlak, Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Fotoğraf Bölümü

Dr. Öğretim Üyesi Nafia Özdemir Hanyaloğlu, Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Fotoğraf Bölümü

Dr. Öğretim Üyesi Oylum Tunçelli, Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Fotoğraf Bölümü

İÇİDEKİLER

FOTOĞRAFTA ALTERNATİF GERÇEKLİK, CYANOTYPE 6

21.YÜZYIL'DA KARANLIK ODANIN YENİDEN KEŞFİ 29

FOTOĞRAF VE HİKÂYE ANLATICILIĞI 48

PANOPTİKON BAĞLAMINDA GÖZETİM ARACI OLARAK FOTOĞRAF 64

BİR METİNLERARASILIK MAKİNESİ 74

DİJİTAL OYUNLARDA SANAL VE GERÇEK BAĞLAMINDA FOTOĞRAFİK GÖRÜNTÜ ÜRETİMİ 89

FOTOĞRAFIN GELECEĞİ: NFT ORTAMINDA FOTOĞRAF KULLANIMI 136

TEKNOLOJİK İLERLEMELER KARŞISINDA DEĞİŞMEYEN GERÇEĞİN HIZLI DÖNÜŞÜMÜ:
HABER FOTOĞRAFÇILIĞI 152

RESİMDEN FOTOĞRAFA EVRİLEN KENDİNE MAL ETME SANATI 185

KAVRAMSAL FOTOĞRAF BAĞLAMINDA İRONİK İFADE YÖNTEMİ 202

FOTOĞRAF ÜRETİMİNDE YAPAY ZEKA 213

SOYUT FOTOĞRAF SANATI "GÖRENCE" 236

SANATTA PORNOGRAFİK ÖLÜMÜN ESTETİZE EDİLMESİ VE POST MORTEM FOTOĞRAF 251

FOTOĞRAF SANATININ TÖZÜNÜ KANT'IN KOPERNİK DEVRİMİ ÜZERİNDEN ANLAMAK 262

FOTOĞRAFTA ALTERNATİF GERÇEKLİK, CYANOTYPE

Ahmet Dağdelen
ahmetdagdelen40@gmail.com

Fotoğrafa alternatif bir bakış açısı ile göz gezdirildiğinde akla ilk gelen alternatif ve antik baskı tekniklerinin başında olan Cyanotype baskı, geçmişten günümüze sürekliliğini korumayı başarmış, süregelen yıllar içinde popülaritesini koruyan ve devamlılığını sağlayan en popüler alternatif fotoğraf baskı tekniğidir.

Günümüzden yaklaşık 200 yıl öncesine dayanan tarihiyle Cyanotype baskı, Sir John Herschel tarafından keşfedilmiştir. Demir temelli bir baskı tekniği olan ve gümüş tuzları ile yapılan yöntemlerden daha sonra bulunan Cyanotype, Bu yöntemde görüntüyü demir tozları yardımı ile oluşturduğumuz için en ucuz yöntemlerden biridir.

Cyanotype basit bir çözümlemeyle, 2 ana maddenin birleştirilmesiyle oluşan solüsyonun ışığa duyarlı hale gelmesini istediğimiz elverişli bir yüzeye uygulayarak gün ışığı veya UV ışığında pozlandırılmasıyla oluşan Prusya mavisi baskı elde etme sürecinin bütünüdür.

Bulunduğu ve kullanılmaya başlandığı tarihten günümüze kadar farklı amaçlarla farklı sunumlarla ve farklı çalışmalarla kullanılan bu sanatsal teknik sanatçılar için de oldukça farklı estetik ve sanatsal bir ifade biçimi olarak kullanılmıştır. Bunun yanı sıra sanatçılar bu tekniği kullanırken kâğıda bağımlı kalmamış ve farklı yüzeysel ve biçimsel arayışlarda bulunmuşlardır. Bunlara örnek olarak; Kâğıt, cam, tahta, bez, yaprak, poşet, porselen ve seramik gibi objeler ve somut cisimleri biçimsel ifade aracı olarak kullanmışlardır. Aynı zamanda Geleneksel yöntemler ile hazırlanan ve üretilen eserlerde karşımıza çıkan Prusya mavisi veya Cyan diye de adlandırabileceğimiz Cyanotype mavisi, farklı sıvılar emülsiyonlar veya karışımlar yardımıyla alışılmış mavi formunun dışına çıkarılarak, görmeye alışık olmadığımız farklı tonalitik değerlerde Cyanotype baskılar oluşturulabilir. Günümüz sanatçılarının uyguladığı yöntemlerde, kullandığı materyallerden örnek vermek gerekirse; Çay, Kahve, Kırmızı Şarap, Bira, Bitkisel Pigmentsel Boyalar gibi akla gelebilecek birçok materyal kullanılarak, alternatif baskı üretim sürecinde sınırlar aşılmış ve yaratıcılık sürecinde ifade biçimleri, kullanılan malzemeye ve kullanan kişinin ne anlatmak istediğine göre değişkenlik gösterebilmiştir. Alternatif baskı teknikleri arasında olan ve tercihen en popüler sayılan Cyanotype baskı, bulunduğu zamandan günümüze kadar olan süreçte sanata ve sanatçılara üretimleri konusunda bir ifade biçimi/aracı ve ilham kaynağı olmuş ve günümüze kadar kullanılmaya devam etmiştir.

Anahtar Kelimeler: Cyanotype, Alternatif Baskı, Biçimsel, İfade

Abstract

Cyanotype printing, which is one of the first alternative and antique printing techniques that come to mind when viewed with an alternative perspective to photography, is the most popular alternative photo printing technique that has managed to maintain its continuity from past to present, has maintained its popularity over the years and has ensured its continuity.

The Cyanotype print, with its history dating back nearly 200 years, was discovered by Sir John Herschel. Cyanotype, which is an iron-based printing technique and found later than the methods made with silver salts, is one of the cheapest methods in this method because we create the image with the help of iron powders.

Cyanotype is the whole process of obtaining Prussian blue printing, which is formed by a simple analysis, by exposing it in daylight or UV light by applying the solution formed by combining the 2 main ingredients to a suitable surface where we want it to become sensitive to light.

This artistic technique, which has been used with different presentations and different works for different purposes since the date it was found and started to be used, has been used as a very different aesthetic and artistic expression form for artists. In addition, while using this technique, artists did not remain dependent on paper and made different superficial and formal searches. Examples of these are; They used objects such as paper, glass, wood, cloth, leaves, bags, porcelain and ceramics and concrete objects as a means of formal expression. At the same time, Cyanotype blue, which we can call Prussian blue or Cyan, which we can also call in the works prepared and produced by traditional methods, can be taken out of its usual blue form with the help of different liquids emulsions or mixtures, creating Cyanotype prints at different tonalytic values that we are not accustomed to seeing. To give an example from the materials used by today's artists in the methods applied; By using many conceivable materials such as Tea, Coffee, Red Wine, Beer, Vegetable Pigment Dyes, boundaries were crossed in the alternative printing production process and the forms of expression in the creative process could vary according to the material used and what the person using it wanted to say. Cyanotype printing, which is among the alternative printing techniques and preferably considered the most popular, has been a form of expression / tool and inspiration for art and artists in their production from the time it was found to the present day and has continued to be used until today.

Keywords: Cyanotype, Alternative Printing, Formal, Expression

Mavi Baskı (Cyanotype) Nedir?

Cyanotype (Mavi Baskı, Güneş Baskı, Blue Print veya Negatif Baskı) ilk olarak 1842 yılında kimyager ve gökbilimci Sir John Frederick William Herschel (1792–1871) tarafından keşfedilmiş ve kullanılmaya başlanmıştır. Alternatif baskı tekniklerinden biri olan cyanotype, tekniğinin ilk kullanımlarına mimar ve mühendislerin planlarında, haritalarında ve teknik resimlerinin çoğaltılması amacıyla rastlanılmıştır. Ayrıca cyanotype baskı işlemlerini gerçekleştirmek için gerekli olan malzemelerin ucuzluğundan ve kolay bulunabilir olduğundan dolayı bazı fotoğrafçılar, deneme baskılarında cyanotype'ı kullanmışlardır. (Alternatif Fotoğraf Baskı Tekniklerinden Cyanotype'ın Deneysel Baskıresimde Kullanılabilirliği, Kızılırmak, B. 2020) 19. Yüzyıl güneş baskı yöntemlerinden olan biri olan Cyanotype demir tuzu çözeltisiniz siyanür kimyası ile bir araya gelmesi üzerine mavi rengi alması ile oluşur. Tarihte fotoğraf alanında bu tekniğin ilk kullanımı botanik alanında olsa da mimari ve teknik çizimlerin oluşturulmasında ve kopyalanmasında süreçte de Cyanotype baskı yönteminden yararlanılmıştır. Günümüzde ise fotoğrafın her türünde Cyanotype örneklerine rastlanılmaktadır. Temelde, baskı yapılmak istenen yüzeyin, belli kimyasal karışımlar ile kaplanarak UV ışığına karşı duyarlılaştırılmasından sonra UV ışık yardımıyla pozlanarak görüntü elde edilmesi esasına dayanmaktadır. Devamında bu görüntünün yıkanarak ışıktan etkilenmeyen kısımlarındaki kimyasalın su yardımıyla uzaklaştırılmasıyla görüntünün kalıcı hale getirilmesidir. (Alternatif Fotoğraf Baskı Tekniklerinden Cyanotype'ın Deneysel Baskıresimde Kullanılabilirliği, Kızılırmak, B. 2020) Temel olarak 2 ana bileşenden oluşan Cyanotype kimyasında Ferric Amonyum Sitrat ve Potasyum Ferri siyanür Kullanır. Bu iki bileşen kullanılacak miktara ve uygulanacak alana göre gramaj hesaplaması yapılarak 1:1 oranında karıştırılır ve kullanıma hazır hale getirilir. (The Historical Development of Cyanotype Technique from the Beginning to the Present and a Case Project: "İstanbul Blue", Burcu Böcekler, 2020)



Görsel 1: Cyanotype Process'i için gereken 2 bileşenin hazır bir şekilde şatışa sunulmuş hali.

Cyanotype Uygulama Süreci

Demir bazlı bir process olan ve Gümüş içerikli olmayan baskı (Non-Silver Process) süreçlerinin arasında yer alan Cyanotype Baskı temel anlamda 2 ana bileşenin birbirine karıştırılmasıyla oluşur. Gümüş içerikli olmayan yöntemler ise başlıca şunlardır; Carbon Print, Bromide Print, Platine Print, Palladiotype Print, Gum Bichromate gibi.

Birebir görüntü almak isteyen uygulayıcılar için aslında uygun bir teknik değildir. Çünkü belirli bir aşama ve süreçleri içerisinde barındıran bu teknikte ortaya çıkacak olan sonucu etkileyen birçok neden bulunmaktadır. Bir kere elde ettiğiniz görüntünün aynısını zaman içerinde yakalamanız zorlaşacaktır. Bu bağlamda fotoğrafta resimsellik elde etmek isteyen sanatçılar için ideal baskı yöntemidir. Cyanotype'ın çok eski tanımları fotogram veya gölgegramlardı. Aslında bu tanım cyanotype'in ne olduğunu en iyi açıklayan tanımlardan birisidir. Nesneleri kaplanmış kâğıdın yüzeyine yerleştirmek ve onların oluşan gölgelerini açığa çıkarması mantığına dayanmaktadır. Cyanotype emülsiyon ile kaplanan yüzey üzerine konulan görüntü veya malzeme, güneş ışınlarına maruz kaldığında görüntünün aksı aktarılmış olur ve sabitlenir. Güneş ışınlarına maruz kalmayan demir iyonları yıkanarak yüzey üzerinden uzaklaştırılır.

Yöntemi genel bir tarif ile ele alacak olursak 25 gram Ferric Amonyum Sitrat 100 ml suda ve 10 gram Potasyum Ferrisiyanür 100 ml suda eritilir. Her iki karışım da ayrı ayrı ışık geçirmeyecek koyu renkli şişelere konur ve güvenli bir alanda muhafaza edilmelidir. Ayrı ayrı çözelti haline getirilmiş ve hazırlanmış olan kimyasallar 1:1 oranında karıştırılarak tercihen karanlık bir ortamda uygulama yapılacak yüzeye uygulandıktan sonra kurumaya bırakılır. Bu işlem kağıt, cam, ahşap, kumaş gibi birçok yüzeye uygulanabilen teorik olarak tutarlı bir process'tir.



Görsel 2: Cyanotype solüsyonu uygulanmış ve bitki pozlaması yapılmış baskı örnekleri.

Geleneksel Cyanotype Örnekleri

Geleneksel siyanotipler keşfedildiği ve kullanılmaya başlandığı yıldan bu yana pek çok kararlı ve daha iyi sonuç veren formüller üretilmesine karşın bilinen en eski ve en iyi sonuç veren formülleri kullanır ve bilinen en pratik şekilde uygulamaları oluşturur. Buna göre Cyanotype için kullanıcı kimliği olarak bahsedilebilecek kesin bir tabaka yoktur. Standart kağıt yüzey kullanıcıları, farklı biçimlerde ve yüzeylerde deneme yapanlar, bu yüzeyleri bir ifade aracı olarak kullananlar ve formüllerine ekledikleri 'Jelatin' gibi ekstra malzemeler ile deneysel çalışmalar yürütenler olarak birkaç farklı kimliklendirme yapılabilir. Kimyager ve gökbilimci Sir John Frederick William Herschel tarafından oluşturulan ve tarihte ilk Cyanotype baskı örneklerinden olan Siyanotip baskılar kendisine ait olan baskılardır. Bunun yanı sıra botanik bilimci olan ve İngiliz Alglerini Cyanotype baskı tekniğini kullanarak fotografik açıdan belgeleyen ve aynı zamanda bu çalışmalarını kitaplaştıran (1843, Photos of British Algae: Cyanotype Impressions, Atkins A.) Anna Atkins'in yapmış olduğu Cyanotype Baskı Örnekleri.



Görsel 3: The Royal Prisoner, John Herschel, Cyanotype Print, 1839



Görsel 4: Engraved Portrait of a Young Woman, John Herschel, Cyanotype Print, 1842

Anna Atkins bir ingiliz botanikçi ve fotoğrafçıydı. Fotografik görüntülerle resimli bir kitap yayınlayan ilk kişi olarak kabul edildi. Bazı kaynaklar onun bir fotoğraf yaratan ilk kadın olduğunu iddia ediyor. Atkins ve Çocuklarının arkadaşı Sir John Herschel, 1842'de siyanotip fotoğraf sürecini icat etti. Bir yıl içinde Atkins, "monte edilmemiş kurutulmuş algleri orijinali doğrudan siyanotip kağıdına yerleştirerek" temasla basılmış siyanotip fotogramları yaparak işlemi alglere (özellikle deniz yosunlarına) uyguladı.

Atkins, Ekim 1843'te İngiliz Alglerinin Fotoğrafları: Siyanotip İzlenimleri'nin ilk bölümünde fotogramlarını kendi kendine yayınladı. William Harvey'in 1841'de yayınlanan ingiliz Algleri El Kitabına illüstrasyonlar sunmayı planladı. Sınırlı sayıda kopya ve el yazısı metinle özel olarak yayınlanmasına rağmen, ingiliz Alglerinin Fotoğrafları: Siyanotip İzlenimleri fotoğrafik görüntülerle gösterilen ilk kitap olarak kabul edilir. Botanik bilimci ve tarihte ilk kez fotoğraflı bir kitap üreten Anna Atkins, İngiliz alglerini konu alan 250 adet cyanotype baskıdan oluşan tarihin ilk fotoğraflı kitabından örnekler;



Görsel 5:



Görsel 6:



Görsel 7:



Görsel 8:



Görsel 9:



Görsel 10:

Atkins tarafından Cyanotype yöntemiyle baskıları elde edilen İngiliz alglerinin isimleri soldan sağa sırasıyla;

- Cystoseira foeniculacea, Atkins, A. Photos of British algae: cyanotype impressions, (1844)

- Himanthalia lorea, Atkins, A. Photos of British algae: cyanotype impressions, (1844)

- Fucus canaliculatus, Atkins, A. Photos of British algae: cyanotype impressions, (1844)

- Laminaria digitata, Atkins, A. Photos of British algae: cyanotype impressions, (1844)

- Laminaria fasya, Atkins, A. Photos of British algae: cyanotype impressions, (1844)

- Polysiphonia violacea, Atkins, A. Photos of British algae: cyanotype impressions, (1844)

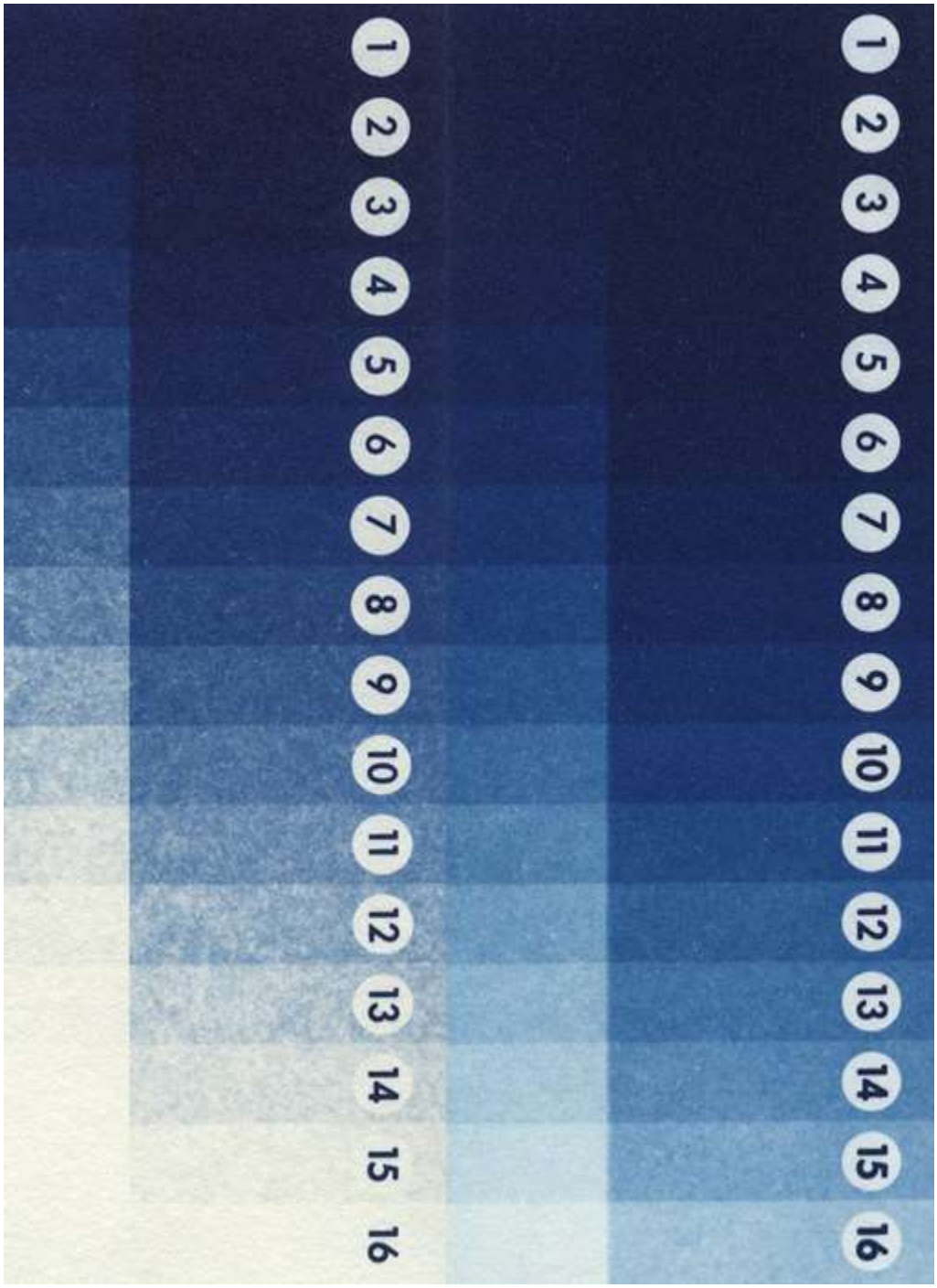
Cyanotype'ta Mavi

Cyanotype baskıda elde ettiğimiz mavi tonu birçok faktör üzerinden değişiklik gösterebilir ve birçok etken bu durumu bozuntuya uğratarak istediğimiz veya istemediğimiz sonuçlara yol açabilir.

Kullandığımız kâğıdın gramajı, kullanılan kâğıdın kendisi hatta gramajları aynı olan fakat farklı marka olan iki ayrı kağıt bile baskının sonucunu etkileyebilir ve her iki baskı arasında değişkenlikler seyredebilir. Bu yüzden Cyanotype süreci için kararsız ve deneme yanılma ilişkisi üzerine dayalı bir proses demek çok da yanlış sayılmaz. Sadece kâğıt üzerinden tonlama değerlerinde kararsızlık ve farklılık yaşanmaz kullanılabilir ve üzerine Cyanotype uygulaması yaptığımız her yüzey adına, uyguladığımız solüsyonun miktarı, dağılımının eşit miktarda oluşu, yapılan pozlama süresi, yapılan pozlamanın güneş altında veya yapay uv lambası altında oluşu da baskının sonucunu etkileyen faktörler arasındadır. Kâğıt üzerinde 5dk yapılan pozlama ile 25dk yapılan pozlama üzerinde kesinlikle gözle görülür derecede farklar olacaktır. Eğer negatif üzerinden baskı alıyorsanız ve negatifinizin kontrast değerleri iyi ve yeterli düzeyde ise 5dk'lık pozlama normal ve yeterli bir sonuç verecektir fakat yapılan 25dk'lık pozlama ise 'overexposed' yani aşırı/fazla pozlanmış olacak ve varsa görüntüdeki detayları kaybolmuş olacaktır. Dünya genelinde bazı pozlama süreleri için hazırlanmış bir kaynak (https://www.alternativephotography.com/the-big-cyanotype-exposure-survey-results/).



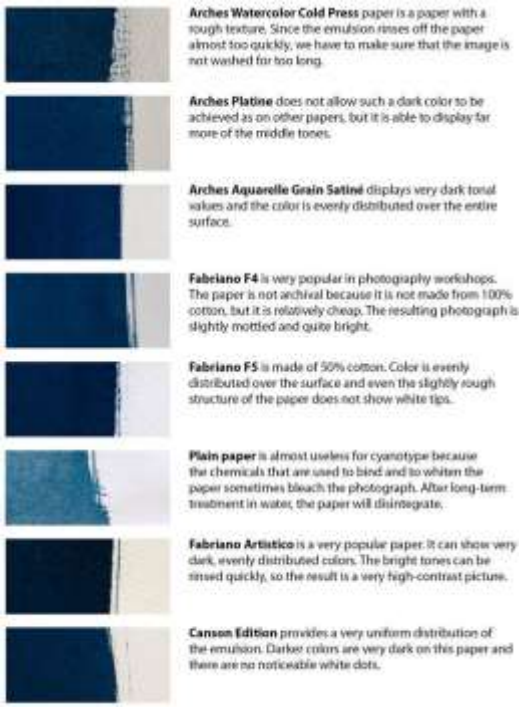
Görsel 11: İki farklı kâğıdın tek bir negatif üzerinden pozlanması ve detaysal farklılıklarını gösteren örnek çalışma. (Fotoğraf, Christina Z. Anderson)



Görsel 12: İki farklı kâğıt üzerinden tonalite düzeyini görmek için farklı zaman aralıklarında pozlandırma denemesini gösteren çalışma. (Fotoğraf, Christina Z. Anderson)



Görsel 13: Cyanotype baskı sürecinde oluşan mavi rengin, her pozlama ve zaman dilimi değerinde değişkenlik gösterebilen mavi ton değerlerinin renk skalası halinde gösterimi. (alternativephotography.com)



Görsel 14: Cyanotype baskı için kullanılabilecek en kaliteli ve yüksek gramajlı kağıtlar hakkında bilgi veren ve üzerinde uygulandıktan sonra alınan sonucu gösteren çalışma.

Cyanotype Baskı İçin Uygun Kullanım Opsiyonları

Cyanotype tekniği için araştırmalar ve uygulama süreçlerine göz attığımızda karşımıza genel olarak kâğıt üzeri Siyanotip baskı şeklinde sonuçlar çıksa da, aslında Cyanotype baskının kullanım ve uygulanabilirlik alanı oldukça geniştir. Kâğıt dışında ahşap, cam, tahta, plastik yüzeyler, bitkisel yüzeyler (yaprak, dal parçaları gibi), metal ve çelik yüzeyler, kumaş, seramik, porselen gibi daha birçok yüzeye formülüne eklenen jelatin gibi bazı eklentiler ile kararlı bir şekilde tutunarak ışığa duyarlı hale dönüştürülerek baskıya elverişli bir hale getirilebilir.

Farklı Form ve Biçimlerde Cyanotype Örnekleri

Geçmişten günümüze sanatçılar, işlerinde Cyanotype tekniğini kullanarak kendilerini ve benimsedikleri kavramları ifade etmeyi amaçlamışlardır. Bunu yaparken kimi sanatçı rutine ve geleneksele bağlı kalırken kimileri ise yeni deneyimler ve farklı, özgün ifade biçimleri ile yapıtlarını oluşturmuşlardır. Bu yapıtların anlatıları ise tamamen sanatçının hayal gücü ve yaratıcılığı ile sınırlıdır. Bu tekniği işlerinde kullanan bazı sanatçılar üretimleri ve tekniği kavramsal olarak bağdaştırabilirken bazı sanatçılar ise sadece bir araç olarak kullanır.



Görsel 15: Ahmet Dağdelen, Kırılgan Hayatlar, 2022 (Cam üzeri Cyanotype baskı, Deformasyon)

“Kırılgan hayatlar’ isimli fotoğraf serisi, ülkemizde bulunan göçmen çocuklara dikkat çekmek ve onları seyirci ile göz önüne getirmek amacı ile ülkelerinden ayrılıp geldikleri ve yaşadıkları bölgede fotoğraflanmış ve belgelenmiştir. Fotoğraflar dijital ortamda üretilmesinin ardından dijital dünyadan tamamen soyutlanıp fiziksel dünyaya entegre edilmiştir. Bu süreçte eski fotografik baskı tekniklerinden ‘Cyanotype’ (Siyanotip) baskı tekniğinden yararlanılmıştır. Bu teknik ile daha öncesinde şeffaf fotoğraf negatifleri elde edilmiş, daha sonrasında bir cam üzerine sabitlenmiş ve doğal güneş ışığı yardımıyla belli bir süre negatifler cam üzerine pozlandırılmıştır. Başka bir deyişle, göçmen çocukların fotoğrafları cam yüzeye nakledilmiştir. ‘Kırılgan Hayatlar’ serisinde fotoğraflara kavramsal olarak bir anlam yüklenmiş ve bilinçli olarak fotoğraflar biçimsel bozuluma ve tahribata uğratılmıştır.”

Sanatçılar eserlerinde kullandıkları teknik-bağlam ilişkisi üzerine yaptıkları yorumları Cyanotype prosesi ile de bir ifade biçimine dönüştürmüşlerdir. Bu süreçte üretilen yapıtların alt metni, anlatımı ve yorumu seyirciye değil sanatçıya bırakılmıştır. Bu neden ile eserlerin açıklamaları kişisel yorumlara değil sanatçıların vurgulamak istediği ana fikre dayanmıştır.

Kavramsal ve estetik bağlamda kendi eserlerinin hikayesini anlatan, Cyanotype yöntemini bir ifade biçimi olarak kullanan ve eser üreten bazı Türk sanatçılar Mert Çağıl TÜRKAY, Murat Han ER ve Burcu BÖCEKLER.

Mert Çağıl TÜRKAY

Ara Öğün/Snack, 2019

“Ara Öğün kelime anlamı olarak günlük rutinin içinde yer almayan bir beslenme saatini ifade ettiği gibi olması gerekenin dışında bir zamanı ve eylemi de ifade eder. Alternatif, öznel bir eylemsellik içeren, anlamı belirsiz bir zaman dilimine taşıyan işleve de sahiptir. Belirlenmiş, düzenlenmiş ve hizaya sokulmuş öğünlerin dışında bağımsız bir kavramdır. Sergideki eserlerde de bu belirsizlikten yola çıkan, tahakküm kurmayan bir oluş şekli gözlemlenebilir. Otorite oluşturmayan bu oluş, bir queer eylem biçimidir. Ancak yine de bir belirteç işlevi üstlenmeden bunu yapar. Görüntüler ise kendi oluşları ile temsillerine devam eder. Ara öğün burada ve buraya özeldir. Günlük hayattan, sıradan hazır nesneler üzerine işlenen, bu tahakkümle ne kadar sık yüzleşildiği, aslında cinsiyet kategorisinin ne kadar geçişken olduğu ve aynı zamanda tarihsel süreç boyunca bu ötekileştirmenin tekrarını anlatan tekniği de anlama dahil ederek, farklılık politikasını temsil eden silik, akışkan portreler ve erkek imgeleri üzerine bu eser oluşturulmuştur.”



Görsel 16: Mert Çağıl TÜRKAY, Ara Öğün, 2019 (Porselen tabak üzeri Cyanotype Baskı)

Murat Han ER

İçsel Yara/İnner Wound, 2013

“İnsan figürlerini tasvir etmek için çeşitli şekillerde kullanılan bandajlı ifadeler, burada form ve içerik arasında bağımlı hale gelen bir dizi fotoğraf. Fotografik görüntü üzerinde çeşitli spekülatif kurgularla figürler elde edilmiş ve model sıva ve yara bandı ile kaplanmıştır. Sıva, bir iç yaranın varlığında mesajı güçlendiren bir semboldür. Dizideki figürün örtülü duyu organları, aynı gözlerle görmemeye, aynı sesi duymamaya ve figürün yaşadığı dünyanın aynı kokusunu almamaya dayanıyor. Sadeliğe yönelmek ve karmaşık sıva ovasında tek bir figür kullanmak, dinamik kalabalığın ortasında yalnız olmanın ve yalnızlığın anlamını açıklar. Şeklin anatomisinin kısmi bozulması, iç yaraların neden olduğu anormallikleri vurgular.”



Görsel 17: Murat Han ER, İçsel Yara, 2013 (Yarabandı üzerine Cyanotype Baskı)

Burcu BÖCEKLER

İstanbul Mavisi/Istanbul Blue, 2020

“Cyanotype tekniğinin tarihi, kullanımları ve formülleri üzerine gerçekleştirilen teorik araştırmalar sonucunda uygulanmaya başlanan bir projedir. Tekniğin uygulanmasına Anna Atkins’in fotogramlarından ilham alınarak başlanmıştır. Ardından İstanbul’un sahip olduğu bitki örtüsü ilgili bir araştırma gerçekleştirilmiştir. Bu bağlamda projede, Sanat Tarihçisi Prof. Dr. Nurhan Atasoy’un Hasbahçe59 adlı Osmanlı dönemindeki çiçek kültürünü anlattığı kitabı başta olmak üzere çok çeşitli kitaplardan yararlanılmıştır. İlk uygulama bahçelerden toplanan bitkilerle gerçekleştirilmiştir. Bu bitkilerle fotogramlar yapılmıştır. Uygulanan formülün başarılı olması sonucunda bir projeye başlanmıştır. İstanbul Mavisi makro bir bakış açısıyla İstanbul’un tarihi parklarındaki çiçekleri sunar. Çiçekler kendi renklerinden soyutlanıp mavinin tonlarında sunularak adeta süblime birer hayali görünüme kavuşmuşlardır.”



Görsel 18: Burcu BÖCEKLER, İstanbul Mavisi, 2020 (Kâğıt üzeri Cyanotype)

Bilinen sanatçıların bilinen çalışmaları dışında bazı sanatçılar da kendi üretimlerini kendi ifade biçimleri aracılığıyla farklı materyaller kullanarak değişken yüzeylere aktarmış ve Cyanotype tekniğini kullanarak eser üretiminde bulunmuşlardır. Bu üretimlerde ön plana çıkan etken yargı alışılmışın dışına çıkma ve deneysellik süreçleri olmuştur. Bu sebepledir ki geçmişten günümüze baskı ve kopyalama için kullanılan kâğıt dışında da Cyanotype yöntemine alan açılmış ve örneklerde de görüleceği seramik gibi farklı yüzeyler de ışığa duyarlı hale getirilmiş ve üzerine sanatçı eserini nakletmiştir.



Görsel 19: Seramik karolar üzerine yapılmış Cyanotype baskı Çalışması.
Bosworth, M. (2014)

Cyanotype, Anthotype ilişkisi ve Cyanotype'ta Tonlama

İki süreç arasındaki ilişkiye değinmeden önce kısaca Anthotype prosesinin ne olduğundan ve sürecin nasıl işlediğinden bahsetmeliyiz. Anthotype çiçek yaprakları, meyve – sebze kabukları ve bitki yapraklarından elde edilen pigmentsel renklerin yardımıyla görüntü pozlandırması yapılabilen ve sonucunda fotografik görüntü elde edilebilen bir alternatif fotoğraf baskı tekniğidir. Pozlama süreleri bazen haftaları bulsa bile sonuçları etkileyici ve tatmin edici olabilir. Anthotype baskı için kullanılabilen ürünler arasında olan nar, üzüm, böğürtlen gibi meyveler ve özleri aynı zamanda Cyanotype için tonlama aracı olarak da kullanılabilmektedir.

Cyanotype'ta tonlama denilince süreç ile ilgisi olan kişilerin aklına tonlama aracı olarak direkt çay, kahve veya sirke gelse de siyanotip baskının tonal değerleriyle oynamak için çay ve kahveden daha fazla opsiyon vardır. Bu opsiyonların birçoğu deneysel ve hala çözümleme aşamasında olsa da verilen sonuçlar mutlaktır.



Görsel 20: Aynı yüzey üzerinde farklı pigmentsel sıvılar ile denenmiş Anthotype Baskı. Josephine, C. (2018)



Görsel 21: Tek negatif üzerinden birden fazla tonlama malzemesi ile yapılan Cyanotype Baskı. Barioni, B. (2020)

Cyanotype'da Tonlama Opsiyon Değerlendirmesi

Cyanotype'da tonlama, siyanotipi hali hazırda olduğu mavi renkten bir ağartıcı bileşen yardımıyla çıkarıp veya üzerinde koruduğu mavi rengi görmezden gelerek baskıyı başka bir renge dönüştürme işlemidir. Tonlama işlemi genel olarak kâğıt üzeri baskılar için kullanılır zira bu yöntem tonlama yapılacak sıvının pigmentlerini benimseyeceği için kağıdın emici özelliğinden faydalanmaktadır.

Yapılacak tonlama uygulaması her baskı ve her Cyanotype için farklı süreçler ve sonuçlar meydana getirebilmektedir. Tonlamaya etki eden bazı kriterler arasında Cyanotype baskıda kullanılan kâğıdın gramajı, basılan görüntünün kontrast değeri, pozlandırma süresi gibi değişkenler sebebiyle teorik ve pratik olarak her baskının tonlama süresi ve tonlama sonucu değişkenlik gösterecektir. Tonlama süreleri ise genellikle 1 saat ile birkaç gün arasında değişebilir. İyi bir görüntüye ve iyi bir baskıya sahipseniz Tonlama uygulaması sonunda alacağınız sonuç epey tatmin edici olacaktır. Aynı şekilde bir baskının birden farklı tonlama sıvısı arasında da uygulama süreçleri, uygulama süreleri ve sonuçları da farklılık gösterebilir. Buna istinaden Cyanotype'ta tonlama için kullanılan her bir materyal ve baskı için bir çözümleme ve başarılı bir sonuca ulaşılması deneyimlemeye bağlıdır demek pek de yanlış sayılmaz.



Görsel 22: Aynı kâğıt ve aynı negatif üzerinden, farklı materyal ve farklı sürelerde denemeleri yapılmış Cyanotype tonlama çalışması. (Stefanie Timmermann, Cyanotype Toning Grid)



Görsel 23: Fazla pozlanmış bir siyanotip baskının Bitki çayı tonlaması ile telafi edilmiş bir görüntüsü. (Louise Christensen, Bitki Çayı Tonlaması, 2019)

Alternatif süreçleri bir üslup ve ifade aracı olarak kullanan birçok sanatçı güneş baskı tekniklerinden olan Cyanotype baskı yöntemini kullanarak eserlerini üretmiş ve fikirlerinin dışa vurumunu teorik ve pratik olarak sağlamıştır. Öte yandan bu süreçler sanatçılar için sıradanlığın ve monotonluğun önüne geçmiş olmakla birlikte dijital fotoğrafı dijital ile sınırlamanın ve sonsuza dek bir dijital çöplüğe maruz bırakmanın ötesine geçirmiştir.

Günümüzde birçok sanatçı dijital fotoğrafı eski fotografik görüntü elde etme yöntemleri için bir araç olarak kullanmış ve sanatsal üretim pratikleri için bir zemin olarak hazırlamıştır. Bu süreçte bahsedilen yöntemleri (Cyanotype, Van Dyke, Gum Bichromate gibi) kullanan ve eserlerini bu doğrultudan ilham alarak üreten sanatçılar için yeni ifade biçimleri ve sunum arayışlarına yol açılmıştır. Cyanotype (Mavi baskı) geçmişten günümüze kullanımını sürdürmekte olan ve hala sanatçılar tarafından eser ve yapıt üretiminde kullanılan bir proses olmuştur.

Kaynakça;

Böcekler, B. (2019) Başlangıcından Günümüze Cyanotype'ın Tarihsel Gelişimi ve Örnek

Bir Proje: "İstanbul Mavisi". https://iupress.istanbul.edu.tr/tr/journal/art-sanat/article/baslangicindan-gunumuze-cyanotypein-tarihsel-gelisimi-ve-ornek-bir-proje-istanbul-mavisi

Kızılırmak, B. – Çalapkulu, Ş. İ. (2020) Alternatif Fotoğraf Baskı Tekniklerinden Cyanotype'ın Deneysel Baskıresimde Kullanılabilirliği http://jshsr.org/DergiTamDetay.aspx?ID=2189&Detay=Ozet

Trust, J. P. G. (2013) The Atlas of Analytical Signatures of Photographic Processes https://www.nypl.org/research/collections/articles-databases/atlas-analytical-signatures-photographic-processes

World Cyanotype Exposure Times (2020) https://www.alternativephotography.com/the-big-cyanotype-exposure-survey-results/

Türkay, M. Ç. /Ara öğün, Snack (2019) https://www.mertcagilturkay.com/ara-oeguen

Er, M. H. /İçsel Yara, Inner Wound (2013) http://murathaner.com/ınner-wound

Odabaşı, S. (2020) Cyanotype ve Nesneleri Hatırlamak https://manifold.press/cyanotype-ve-nesneleri-hatirlamak

Böcekler, B. İstanbul Blue (2020) https://buyukdere35.com/en/burcu-bocekler-en/

Tonning with Cyanotype (2011) https://mpaulphotography.wordpress.com/2011/04/01/cyanotype-toning-the-basics/

Görsel Kaynaklar;

Görsel 1: Cyanotype Process for needed material, https://i.etsystatic.com/12980240/r/il/ef4cc0/1122497777/il_fullxfull.1122497777_4966.jpg

Görsel 2: Cyanotype solüsyonu uygulanmış ve bitki pozlaması yapılmış baskı örnekleri, https://academycenter.org/event/printing-with-the-sun-introduction-to-cyanotype/

Görsel 3: The Royal Prisoner, John Herschel, Cyanotype Print, 1839 https://sites.utexas.edu/ransomcentermagazine/files/2010/12/herschelcyanotype3.jpg

Görsel 4: Engraved Portrait of a Young Woman, John Herschel, Cyanotype Print, 1842 https://sites.utexas.edu/ransomcentermagazine/files/2010/12/herschelcyanotype2.jpg

Görsel 5: Atkins, A. Photos of British algae: cyanotype impressions, (1844) - Cystoseira foeniculacea, https://digitalcollections.nypl.org/items/510d47d9-4b40-a3d9-e040-e00a18064a99

Görsel 6: Atkins, A. Photos of British algae: cyanotype impressions, (1844) - Himanthalia lorea, https://digitalcollections.nypl.org/items/510d47d9-4b41-a3d9-e040-e00a18064a99

Görsel 7: Atkins, A. Photos of British algae: cyanotype impressions, (1844) - Fucus canaliculatus, https://digitalcollections.nypl.org/items/510d47d9-4b4c-a3d9-e040-e00a18064a99

Görsel 8: Atkins, A. Photos of British algae: cyanotype impressions, (1844) - Laminaria digitata, https://digitalcollections.nypl.org/items/510d47d9-4b4e-a3d9-e040-e00a18064a99

Görsel 9: Atkins, A. Photos of British algae: cyanotype impressions, (1844) - Laminaria fasya, https://digitalcollections.nypl.org/items/510d47d9-4b4f-a3d9-e040-e00a18064a99

Görsel 10: Atkins, A. Photos of British algae: cyanotype impressions, (1844) - Polysiphonia violacea, https://digitalcollections.nypl.org/items/510d47d9-4b43-a3d9-e040-e00a18064a99

Görsel 11: İki farklı kâğıdın tek bir negatif üzerinden pozlanması ve detaysal farklılıklarını gösteren örnek çalışma (Fotoğraf, Christina Z. Anderson) https://www.alternativephotography.com/wp-content/uploads/2018/02/Cream-vs-Real-Cream.jpg

Görsel 12: İki farklı kağıt üzerinden tonalite düzeyini görmek için farklı zaman aralıklarında pozlandırma denemesini gösteren çalışma (Fotoğraf, Christina Z. Anderson) https://www.alternativephotography.com/wp-content/uploads/2018/02/Grain-vs-Smooth.jpg

Görsel 13: Cyanotype baskı sürecinde oluşan mavi rengin ve her pozlama ve zaman dilimi değerinde değişkenlik gösterebilen mavi ton değerlerinin renk skalası (alternativephotography.com) https://i.pinimg.com/564x/f8/65/bf/f865bf0edd421f11d186a5fb63f1c301.jpg

Görsel 14: Cyanotype baskı için kullanılabilecek en kaliteli ve yüksek gramajlı kağıtlar hakkında bilgi veren ve üzerinde uygulandıktan sonra alınan sonucu gösteren çalışma, http://www.photomrhar.com/wp-content/uploads/2018/11/Cyanotype_papers.jpg

Görsel 15: Dağdelen, A. Kırılgan Hayatlar, 2022 (Cam üzeri Cyanotype baskı, Deformasyon) https://www.behance.net/gallery/154355687/Krlgan-HayatlarFragile-Life-2022

Görsel 16: TÜRKAY, M. Ç. Ara Öğün, 2019 (Porselen tabak üzeri Cyanotype Baskı) https://www.mertcagilturkay.com/ara-oeguen

Görsel 17: ER, M. H. İçsel Yara, 2013 (Yarabandı üzerine Cyanotype Baskı) http://murathaner.com/works/ınner-wound

Görsel 18: BÖCEKLER, B. İstanbul Mavisi, 2020 (Kağıt üzeri Cyanotype) https://buyukdere35.com/wp-content/uploads/Basliksiz-4-1-768x768.jpg

Görsel 19: Bosworth, M. 2014, Seramik karolar üzerine yapılmış Cyanotype baskı Çalışması https://molliebosworth.com/wp-content/uploads/2017/09/smallwallpieceBOSWORTH-2015_10_02-01_32_07-UTC.jpg

Görsel 20: Josephine, C. (2018) Aynı yüzey üzerinde farklı pigmentsel sıvılar ile denenmiş Anthotype Baskı https://p6.storage.canalblog.com/65/72/504965/121802015_o.jpg

Görsel 21: Barioni, B. (2020) Tek negatif üzerinden birden fazla tonlama malzemesi ile yapılan Cyanotype Baskı (LabClube, 2020) https://avatars.mds.yandex.net/get-images-cbir/8249685/1v0XR7W64kmm2sPxJ82nMQ6059/ocr

Görsel 22: Timmermann, S. (2018) Aynı kağıt ve aynı negatif üzerinden, farklı materyal ve farklı sürelerde denemeleri yapılmış Cyanotype tonlama çalışması https://avatars.mds.yandex.net/get-images-cbir/7986460/s8Rw4CtC9GTnNAuR7dJXQw6222/ocr

Görsel 23: Christensen, L. (2019) Fazla pozlanmış bir siyanotip baskının Bitki çayı tonlaması ile telafi edilmiş bir görüntüsü https://avatars.mds.yandex.net/get-images-cbir/6827031/MhkARkdUi31yFTv0LqjiHw8036/ocr

21.YÜZYIL'DA KARANLIK ODANIN YENİDEN KEŞFİ

Ayşe Nilden Aksoy
20213304002@msgsu.edu.tr

Özet: Fotoğraf, 19.yy'da geliştirilen tekniklerde kimyasalların yanlış uygulanmaları nedeniyle zehirlenme ve kazalara yol açması yüzünden "Kara Sanat" olarak anılmıştır. Zaman içerisinde önce kimyasallar standartlaştırılarak, rulo filmler ile karanlık oda kullanımına evrilmiş, daha sonra ise dijital kameraların ve cep telefonlarının yaygınlaşmasıyla kimyasal işlemler fotoğrafik süreçlerin dışında kalmıştır.

Günümüzde Antroposen çağının bir sonucu olan iklim krizinin etkileri yoğun bir şekilde hissedilmektedir. Bu etkileri azaltabilmek için doğa ile ilişkimiz tekrar gözden geçirilmekte, her alanda daha az zarar veren yöntemler geliştirilmesine yönelik çalışmalar yapılmaktadır. Ekoloji, sürdürülebilirlik, yeşil kimya, geri dönüşüm ve yeniden kullanım kavramları hayatlarımızın parçası haline gelmiş aynı zamanda sanat alanında da yaygın olarak kullanılmaya başlanmıştır.

Son yıllarda, dünyanın farklı yerlerindeki araştırmacı sanatçı grupları, fotoğrafik süreçlerde sürdürülebilirlik, ekolojik duyarlılık, ulaşılabilirlik ve ekonomiklik kavramlarını göz önünde bulundurarak, bu yaklaşımlar ile karanlık odayı yeniden ele almaktadırlar.

Sürdürülebilir ve ekonomik karanlık oda yaklaşımı, fotoğraf sanatının dijital fotoğrafın baskısından kurtularak daha yaygın bir şekilde dokunsal üretim alanı bulmasına, aynı zamanda bilimsel temelinin de hatırlanarak sanatsal üretimlerin biricikleştirilebilmesine olanak verecektir.

Bu araştırma, ülkemizde karanlık oda çalışmalarının gereksiz kaynak tüketiminden kaçınılarak, daha düşük toksisiteli ve ulaşılabilir kimyasalların kullanılması, kullanılan kimyasalların doğaya zarar vermeden bertaraf edilmesi, karanlık odanın sürdürülebilirliği üzerinden kimyasalların geri kazanılarak bu yöntemlerin uygulanabilirliğinin araştırılması amacıyla yapılmaktadır.

Fotoğrafik süreçlerde Yerine Koyma, Atık Yönetimi, Yeniden Kullanım ve Sürdürülebilirlik üzerine yapılan araştırmalar çerçevesinde deneyler yapılarak gerçekleştirilecek olan proje kapsamında, ilk basamak olarak standart karanlık oda kimyasallarının, ekonomik, kolay ulaşılabilir ve düşük toksisiteli, bitki tabanlı eşdeğerleri hazırlanacak ve uygulamaları üzerine araştırmalar yapılarak sunulacaktır.

Karanlık oda kimyasallarının atık yönetimi ve yeniden kullanım süreçleri olan diğer aşamalar, ilerleyen zamanlarda akademik platformlarda paylaşılmaya devam edilecektir.

Anahtar Kelimeler: Karanlık Oda, Sürdürülebilirlik, Ekoloji, Toksik, Kimyasal

Abstract: Photography was called "Black Art" because of the misapplication of chemicals in the techniques developed in the 19th century, leading to poisonings and accidents. Over time, chemicals were first standardized and evolved into the use of dark rooms with roll films, and later, as digital cameras and mobile phones become more common, chemical processes were excluded from photographic processes.

Today, the effects of the climate crisis, which is a result of the Anthropocene age, are felt intensely. In order to reduce these effects, our relationship with nature is being reconsidered, and studies are carried out to develop less damaging methods in every field. The concepts of ecology, sustainability, green chemistry, recycling andreuse have become part of our lives and have also been widely used in the field of art.

In recent years, research artist groups from different parts of the world have been reconsidering the dark room with these approaches, taking the concepts of sustainability, ecological sensitivity, accessibility and economy in photographic processes into account.

The sustainable and economical darkroom approach will enable the art of photography to find a more widespread tactile production area to get rid of the domination of digital photography, and at the same time, it will enable artisticproductions to become unique by remembering its scientific basis.

This research is carried out in order to avoid unnecessary resource consumption in dark room studies, to use less toxicand accessible chemicals, to dispose of the chemicals used without harming the nature, to recycle the chemicals through the sustainability of the dark room and to investigate the applicability of these methods in our country.

This project will be carried out by conducting experiments within the framework of research on Replacement, WasteManagement, Reuse and Sustainability in Photographic processes. As a first step within the scope of the project, economical, easily accessible and low-toxicity plant-based equivalents of standard darkroom chemicals will be prepared and presented by conducting research on their applications.

Other stages, which are waste management and reuse processes of darkroom chemicals, will continue to be shared onacademic platforms in the future.

Keywords: Darkroom, Sustainability, Ecology, Toxic, Chemical

1. Giriş

Fotoğraf, doğa bilimleri temelinde gerçekleştirilen keşifler sonucunda icat edilmiştir. Tabiat olaylarını algılama bilimi fizik, optik olarak gelişmesini sağlarken; maddenin yapısını ve etkileşimlerini inceleyen bilim dalı kimya ise görüntünün kayıt altına alınabilmesini ve sabitlenmesini sağlamıştır.

Fotoğrafın icadına kadar geçen süreç içerisinde gerçekleştirilen kimya üzerine gelişmelerin temelinde, organik olarak doğada bulunan fotoğrafik hassaslaştırıcılar vardır. Araştırmacı, fotoğrafçı ve kimyager Mike Ware, yayınladığı "Argyronomicon" makalesinde, fotoğrafik görüntü elde etmek için kullanılabilecek, "İlk Fotografik Maddeler" başlığı altında sıraladığı bu maddelerin, fotoğrafın icadına giden süreci anlayabilmek için bizlere destek olacağını belirtmektedir. Bu maddeler içerisinde Bitki Maddesi, deride bulunan melanin maddesini tarif etmek için kullandığı Hayvan Maddesi ve Gümüş Tuzları yer almaktadır. (Ware, 2019) Fotoğraf tarihinde sıkılıkla karşımıza çıkan bu ilk fotografik maddeler, yapıları gereği geçici görüntü oluşumunu sağlamaktadırlar.

Fotoğraf kimyasının gelişimi üzerinden bitkisel maddelerin kullanımını ele aldığımızda karşımıza öncelikle meyve işaretleme tekniği çıkmaktadır. 1700lerde Fransa'da yaygın olarak uygulanmış olan, meyvelerin üzerine şablon çıkartmakta kullanılan "Meyve İşaretleme" tekniği, fotoğrafın öncülerinden Hippolyte Bayard'ın bahçıvan olan babası tarafından da şeftaliler üzerinde uygulanmıştır. (Hannavy, 2008) Aynı zamanda bu tekniği Bayard'ın kendisinin de 1845 yılında şeftalileri baş harfleriyle işaretlemekte kullandığı bilinmektedir. (Ware, 2019)

Meyve İşaretleme tekniğini çağdaş Fransız sanatçı Pauline Fouché ise 2007 yılında fotoğraf sanatı kapsamında yorumlamıştır. Fouché'nin elmalar üzerine fotoğraf baskısı yaparak oluşturduğu "Mes Pommes" (Elmalarım) isimli projesinin görseli Görsel 1.1' de yer almaktadır.



Görsel 1.1 Mes Pommes, Pauline Fouche, 2007

Bitkilerin kimyasının kullanılması ile gerçekleştirilen bir diğer önemli gelişme ise fotoğraf tarihinde çok önemli bir yere sahip olan bilim insanı Sir John Herschel tarafından gerçekleştirilmiştir. Sir Herschel, fotokimyasal deneylerinin bir kısmını renkli bir fotografik yöntem elde etme amacıyla organik bileşiklerle yani çiçeklerin yapraklarından elde edilen özsuyuyla gerçekleştirmiştir. Herschel, amaçladığı sonucu elde edememiş olsa da Anthotype tekniğini icat etmiştir. (Hannavy, 2008)

Günümüzde gittikçe yaygınlaşan bir kullanım alanı bulan Anthotype tekniğini çevre kirliliğinin etkilerini anlatmak için uygulayan çağdaş Belçikalı sanatçı Kristof Vrancken, eski bir sanayi bölgesinden topladığı bitkiler ile gerçekleştirdiği, Görsel 1.2.'de bir örneğinin görüldüğü anthotype baskılarında, kirlilikten etkilenen bitkilerin toprakta bulunan ağır metalleri, ince tozları ve zehirli maddeleri sistemlerine topladığını vurgulamaktadır.



Görsel 1.2. Mes Pommes, Kristof Vrancken, 2020

Ware'in makalesinde belirttiği hayvan maddesini ele aldığımızda da aynı şekilde geçici görüntü oluşumunu sağlayabildiği görülmektedir. Bu kapsamda değerlendirilebilecek çağdaş bir çalışma, sanatçı Thomas Mailaender'ın insan teninin güneş ışığında kararıyor olmasından yola çıkarak fotoğraf sanatı ile yorumladığı, "Illustrated People" adı ile foto kitap olarak yayınlanan projesinin sonuç görüntülerinden biri Görsel 1.3.'te yer almaktadır.

Yine Mike Ware tarafından ilk fotografik maddeler sıralamasında belirtilen gümüş nitrat ise kendiliğinden ışığa duyarlı olmamasına rağmen, organik maddenin varlığında ışığa duyarlı hale gelmekte ve ışık ile etkileşime girerek siyah gümüş metale dönüşebilmektedir. (Ware, 2019)

Fotoğrafın icadına giden yolda kimya üzerine önemli buluşlardan biri 1727'de Alman fizikçi Johann Heinrich Schulze'nin Gümüş tuzlarının gerçekleştirdiği renk değişiminin ışığın etkisiyle gerçekleşiyor olduğunu bulmasıdır. Schulze, çalışmalarına başlarken kimyager Mike Ware'in bahsetmiş olduğu "İlk fotoğrafik maddeler" kategorisinde yer alan güneş ışığının deri üzerinde yarattığı renk değişimi etkisinden yola çıkmıştır. (Çizgen, 1992)



Görsel 1.3. Mes Pommes, Tomas Mailaender, 2020

Yine aynı şekilde Thomas Wedgewood'da bir deri parçasına gümüş nitrat sürerek hazırladığı ışığa duyarlı yüzeyin üzerine bir yaprak yerleştirmiş ve güneş ışığında pozlayarak görüntü elde etmiş fakat elde ettiği sonuç görüntüleri sabitleyememiştir. (Çizgen, 1992)

1826'da Niepce'in kaydettiği ilk fotoğraf sonrasında, 1839 yılında Daguerre'in ve Talbot'un arka arkaya fotoğrafı tanıtması üzerine oluşan büyük heyecan ile amatör bilim insanlarının dahil olduğu kalabalık bir grup tarafından birçok teknik icat edilmiştir. Bu dönemde icat edilen tekniklerde kullanılan kimyasalların çevreye ve sağlığa zararları bilinmeden uygulamalar yapılmıştır. Örneğin geliştirilen tekniklerden biri de 1855 yılında patenti Charles Burnett tarafından alınan Uranotype tekniği olmuştur. Uranyum kullanılarak gerçekleştirilen bu teknik uygulandığında fotoğraflar radyoaktif olmaktadır. (Hannavy, 2008)

Hem kimyasalların amatör çevrelerce kullanılırken yanlış saklanması ve yanlış uygulanması nedeniyle zehirlenme ve patlamalar gerçekleşmiş olması, hem de ilerleyen zamanda çoğunlukla fotoğraf yöntemlerinin baskın maddesini oluşturan Gümüş Nitratın cilde temasında kara bir leke oluşturması nedeniyle fotoğraf, 1850lerde "Kara Sanat" olarak anılmıştır. (Lexer, 2002)

1886 yılında George Eastman tarafından kurulan Kodak şirketi fotoğraf geliştirme işlemleri yapmaya başlamıştır. "Siz düğmeye basın, gerisini biz hallederiz!" sloganıyla bir pazar yaratmıştır. Laboratuvar işlemlerini kendisi yaparak fotoğraf çekme işlemini kolaylaştıran Kodak şirketi, 1889 yılında ise şeffaf filmi geliştirerek piyasaya sürmüş ve 1900 yılında ise düşük maliyetli Brownie Fotoğraf makinesini ve ucuz rulo filmleri sunarak ile piyasayı tamamen ele geçirmiştir. (Hannavy, 2008)

Kodak başta olmak üzere Agfa, İlford gibi şirketler fotoğraf kimyasalları ve hazır filmler üretmiş, fotoğraf makineleri geliştirilmeye devam edilmiştir. Fotoğrafta dijital döneme geçişe kadar gümüş tabanlı filmler uygulama kolaylığı, daha hızlı sonuçlar vermesi ve uygun maliyeti nedeniyle keşfedilen diğer tekniklere göre çok daha yoğun kullanılmıştır.

Sanayi devrimi ile hızla artan kentleşme sonucu ortaya çıkan kirliliğin ve çevre problemlerinin önünün alınamaması ve Antroposen çağının, diğer bir deyimle, insan çağının, insanı merkezde tutan yaklaşımın yıkıcı etkilerinin yaratmış olduğu doğa tahribatının sonuçlarının görünür hale gelmeye başlamasıyla, farklı alanlardan sanatçılar tarafından çevre problemlerine yönelik farkındalık yaratmak üzere çalışmalar yapılmaya başlanmıştır.

1970'li yıllarda çevre krizleri artık belirgin şekilde dünyayı tehdit eder hale gelmiş, bilimsel verilerle ortaya koyulmaya başlanılan çevresel sorunların çözümlerine yönelik yaklaşımların ortaya çıkmasına yol açmıştır. (Akalın, 2022)

1990'da ise Çevresel Kirliliği Önleme Yaklaşımları (Pollution Prevention Act of 1990) ortaya atılmış, oluşan endüstriyel kirliliği kaynağında azaltmaya veya yok etmeye yönelik olarak "Yeşil Kimya" yaklaşımı önerilmiştir. (Gerçek, 2012) Yeşil kimya, kimyanın bütün alanlarını kapsayan, daha güvenli, ekonomik ve doğaya mümkün olduğunca az zarar vermeye yönelik bir felsefi yaklaşımdır.

William McDonough'un 1992 yılında yayınladığı "Hannover İlkeleri: Sürdürülebilirlik için Tasarım" ya da diğer adıyla Gezegen Hakları Beyannamesi'nde doğanın gelişimi ile birlikte hareket eden, çevreye duyarlılık ve sorumluluk temelinde tasarımı vurgulayan, fonksiyonellik, maliyet ve çevreye olan etkiyi ön planda tutan bir hareket önermiştir. (Ayık, 2021)

Hannover ilkeleri ile, sürdürülebilir, doğa ve insanın iş birliği dahilinde, maddiyat ve maneviyat bütünlüklü, doğa ile etkileşimli, doğal sistemler üzerindeki olası sonuçlar konusunda bilinçli ve sorumluluk sahibi, uzun vadeli değer yaratabilen, atık kavramını ortadan kaldıran, doğadan ilham alan, sürdürülebilir enerji kaynaklarının kullanımına yoğunlaşan ve bilgi paylaşımına dayanan bir sürekli iyileştirme arayışı yaklaşımını önermektedir. (Özsoy, 2018)

Günümüzde bu prensipleri temel alan birçok alanda "Yeşil Kimya" anlayışı gelişmiş, toksisitesi yüksek kimyasallar yerine, daha az toksik eşdeğer kimyasallar araştırılmaya başlanmıştır. Aynı zamanda kimyasalların atık yönetimi önemli boyutlarda dikkate alınmaya, çevre ve sağlık açısından yaratabilecekleri potansiyel olumsuz etkiler ise uzun vadeli olarak göz önünde bulundurulmaya başlanmıştır.

Karanlık oda pratiğinde de çevreye duyarlılık kapsamında Yerine Koyma kısmı önemli bir yer kaplamaktadır. Halihazırda kullanılan yüksek toksisiteli kimyasallara muadil kimyasallar bulunarak çevreye daha duyarlı uygulamalar yapabilmeye yönelik çalışmalar gerçekleştirilmektedir.

1995 yılında Rochester Teknoloji Enstitüsü'nden Fiziksel ve İnorganik Kimya Profesörü Scott A. Williams, Kodak'ın geliştirici solüsyonunun içerisinde bulunan ve bir anlamda sır olarak tuttuğu "Elon" maddesine değinmiş ve fenolik bileşikler ile uygulama yapılabileceğine dair bilimsel bir paylaşımda bulunmuştur. (Doing, 2021)

Profesör Williams, fotoğraf geliştirme üzerine yaptığı deneyler ve aldığı sonuçlar üzerine yayınladığı makalede kahve kullanılarak hazırlanan fotoğraf geliştiricisini tanıtmış, formülünü vermiştir. Ortaya çıkışının tarihi tam olarak bilinmeyen yine de 2.Dünya savaşı sırasında kullanıldığı tahmin edilmekte olan Kafenol, 1995 yılında Profesör Scott A. Williams tarafından tekrar öne sürüldüğünde popülerleşmeye başlamıştır. (Reinhold, 2012)

Günümüzde ev yapımı fotoğraf geliştiricilerinden en yaygın kullanılan ve aynı zamanda en bilinir olanı Kafenol C, kahve ve C Vitamini, diğer adıyla Askorbik Asit ile hazırlanmaktadır. Kahve yerine, bitkilerde buruk bir tada neden olan, böcek kovucu olarak ya da antioksidan olarak işlev görebilen fenoller de kullanılabilmektedir. Fenolik bileşikler özellikle organik olarak yetiştirilmiş bitkilerde, sıcak mevsimlerde daha çok bulunmaktadır. Siyah beyaz film geliştirici solüsyonu hazırlamak için kullanılacak fenolik bileşikleri bitkilerden sentezlemek için farklı hasat yöntemleri kullanılabilmektedir. Fenol hasat yöntemleri, dondurma, kaynatma, fermante etme şeklinde sıralanabilir.

Bu araştırma kapsamında sürdürülebilirlik, ekolojik duyarlılık, ulaşılabilirlik, ekonomiklik bağlamında, dünyanın farklı yerlerindeki araştırmacı-sanatçı grupları tarafından geliştirilen karanlık oda yaklaşımının, yerine koyma temelinde ülkemizde uygulanabilirliğinin araştırılması amaçlanmaktadır. Hazır satın alınan siyah beyaz fotoğraf geliştiricisinin yerine kolay ulaşılabilir, ekonomik ve toksisitesi düşük muadil ev yapımı bitki tabanlı fotoğraf geliştiricisi tarifleri araştırılmış ve uygulanabilirlikleri gözlenmiştir.

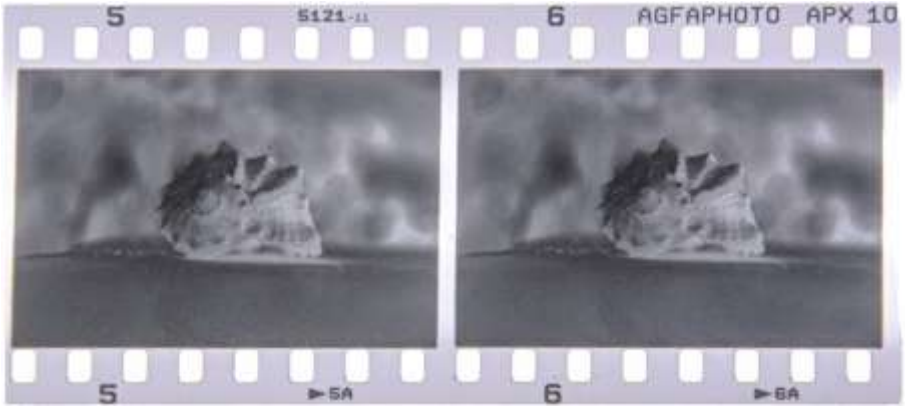
2. Yöntem

Siyah beyaz film kimyası incelenmiş, karanlık oda kimyasallarının içerikleri ve kullanılan kimyasalların etkileri araştırılmıştır. American Institute For Conservation tarafından düzenlenen ve Fiziksel ve İnorganik Kimya Profesörü Scott A. Williams tarafından hazırlanan "Fotoğraf Kimyası" derslerine katılınmıştır. Karanlık Odada Atık Yönetimi ve Askorbik- Fenolik geliştiriciler üzerine workshop ve atölye çalışmalarına katılınmıştır. Güncel deneyleri takip etmek için uluslararası bilgi paylaşımı gruplarında yer alınmaktadır. Sustainable Darkroom (Sürdürülebilir Karanlık oda)'nın düzenlediği sempozyum, seminer, söyleşi ve atölyelere katılınmıştır.

Karanlık oda işlemlerinde düşük toksisiteli ulaşılabilir kimyasallar konusunda kaynak taraması yapılmış, bitki tabanlı hazırlanan siyah beyaz film geliştirici formüller derlenmiş, deneyler ve uygulama yöntemleri araştırılmıştır, uygulama ve sonuçlar üzerine gözlemler yapılmıştır.

Araştırma kapsamında paylaşılacak olan gerçekleştirilen deneylerde aynı ışık koşullarda aynı ayarlarla güneş ışığında çekilmiş Ekim 2026 son kullanım tarihli taze AGFAPHOTO APX 100 Film kullanılmıştır.

Gerçekleştirilen DeneylerTest 1 – Kodak D76



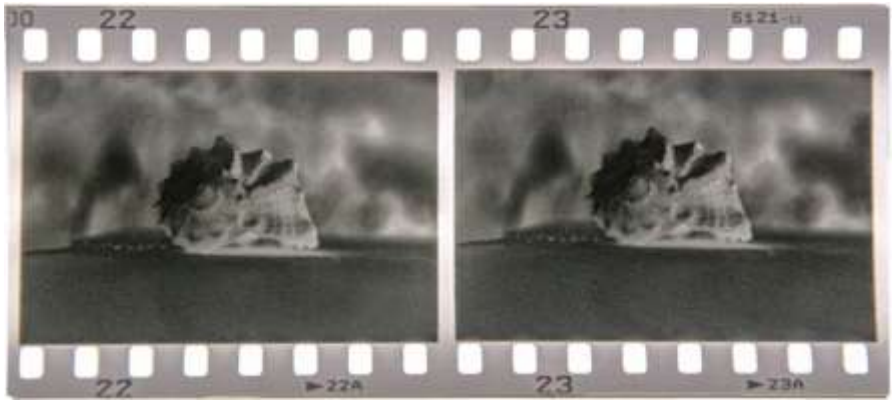
Görsel 2.1. Kodak D76 negatif

Kodak D76 (stok solüsyon) kullanılarak AGFAPHOTO APX 100 Film şeridi 24 °C'de 9 dakika boyunca, dakikada 15 saniye ajite edilerek geliştirilmiştir. Durdurma banyosu ve sabitleyici ajanlarla işlem görmüş ve dijitalleştirilmiştir.



Görsel 2.2. Kodak D76 pozitif

Test 2 - Kafenol C



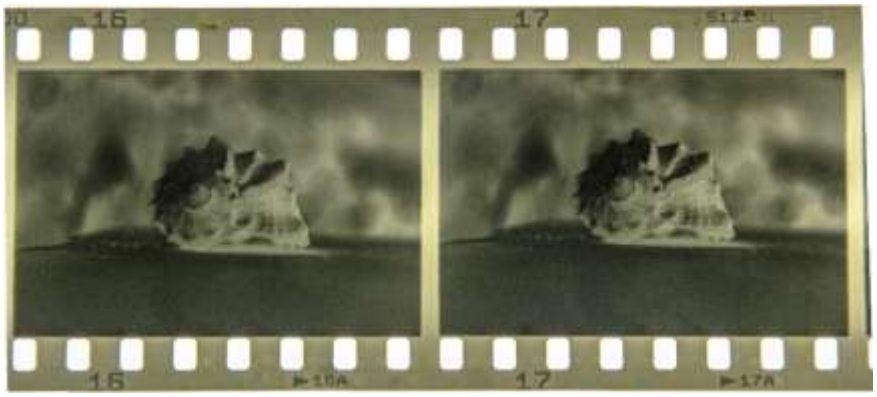
Görsel 2.3. Kafenol- C negatif

300 ml su kaynatılmış ve 10 gr. Çözünebilir Kahve ile karıştırılmıştır. Daha sonra 15 gr. Çamaşır Sodası (Sodyum Karbonat) karışıma dahil edilerek eritilmiş ve 2,5 gr. Askorbik Asit (C Vitamini) katılmıştır. Köpürme ve ısı çıkışının bitmesi beklenmiştir. Hazırlanan geliştirme banyosunun süzülmesine gerek görülmemiş, direk olarak kullanılmıştır. AGFAPHOTO APX 100 Film şeridi 24 °C' de 14 dakika boyunca dakikada 15 saniye ajite edilerek geliştirilmiştir. Durdurma banyosu ve sabitleyici ajanlarla işlem görmüş ve dijitalleştirilmiştir.



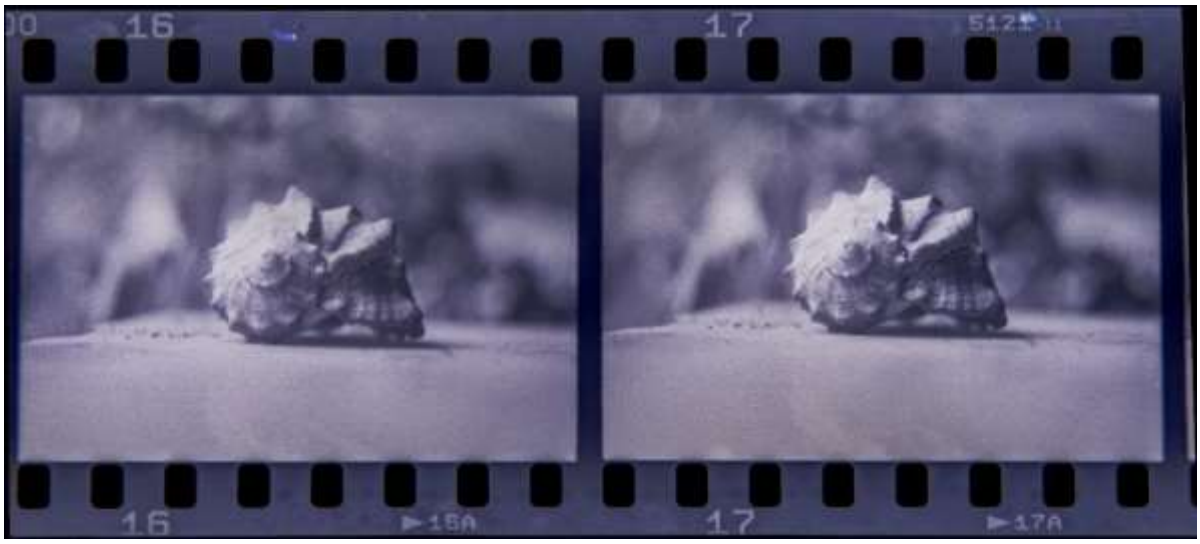
Görsel 2.4. Kafenol- C pozitif

Test 3 – Köri



Görsel 2.5. Köri negatif

300 ml su kaynatılarak 15 gr. Köri ile karıştırılıp bekletilerek demlenmesi sağlanmıştır. Karışıma önce 24 gr. Çamaşır Sodası (Sodyum Karbonat) eklenerek içerisinde erimesi sağlanmış, daha sonra da 4,8 gr. C Vitamini (Askorbik Asit) katılarak köpürme ve ısı çıkışının bitmesi beklenmiştir. Köri kullanılarak hazırlanan geliştirme banyosu süzülmemiş direk olarak kullanılmıştır. AGFAPHOTO APX 100 Film şeridi 30 °C'de 15 dakika boyunca dakikada 15 saniye ajite edilerek geliştirilmiştir. Durdurma banyosu ve sabitleyici ajanlarla işlem görmüş ve dijitalleştirilmiştir.



Görsel 2.6. Köri pozitif

Test 4 – Kuşburnu



Görsel 2.7. Kuşburnu negatif

400 ml su içerisinde 50 gr. Kuşburnu kaynatılmış, soğumaya bırakılmış sonrasında süzülmüştür. Hazırlanan 400 ml Kuşburnu suyunun içerisine sırasıyla çamaşır sodası ve C vitamini katılmıştır. 36 gr. Çamaşır Sodası (Sodyum Karbonat) yavaşça eklenerek ve karıştırılarak bütünüyle eritilmiş, daha sonra 9,6 gr. C Vitamini (Askorbik Asit) eklenmiştir. Isı çıkışı ve köpürme gözlenmiş, kabarcıklar tamamen yok olana kadar ısı kontrol edilerek bekletilmiştir. AGFAPHOTO APX Film şeridi, 27 °C'de 18 dakika boyunca dakikada 15 saniye ajite edilerek geliştirilmiştir. Durdurma banyosu ve sabitleyici ajanlarla işlem görmüş ve dijitalleştirilmiştir.



Görsel 2.8. Kuşburnu pozitif

Test 5 – Pancar



Görsel 2.9. Pancar negatif

300 ml su içerisinde 120 gr. Pancar bir gece ılık suda dinlendirilmiş, sonrasında kaynatılarak, soğutulmuş ve süzülmüştür. Hazırlanan Pancar suyunun içerisine sırasıyla çamaşır sodası ve C vitamini katılmıştır. İlk olarak 300ml sıvının içerisine, 24 gr. Çamaşır Sodası diğer adıyla Sodyum Karbonat yavaşça eklenerek ve karıştırılarak bütünüyle eritilmiştir. Daha sonra 7,2 gr. C Vitamini (Askorbik Asit) karışıma dökülmüş, ısı çıkışı ve köpürme etkisinin geçmesi için bir süre dinlendirilmiştir. AGFAPHOTO APX 100 Film, 28 °C'de 14 dakika boyunca dakikada 15 saniye ajite edilerek geliştirilmiştir. Durdurma banyosu ve sabitleyici ajanlarla işlenmiş ve dijitalleştirilmiştir.



Görsel 2.10. Pancar pozitif

Bitki bazlı hazırlanan siyah beyaz film geliştiricileri de bitkisel olmalarına rağmen yenilebilir değillerdir. Kostik, yani tahriş edici etki yaratabilen yüksek alkali özellikte oldukları için yine uygun bertaraf yöntemleri uygulanmalıdır ve atık yönetimi kapsamında ele alınmalıdırlar.

1. Bulgular

Yerine Koyma yaklaşımının temelinde bulunan toksik kimyasalların yerine, daha düşük toksisiteli kimyasallar koyabilmek hem sağlık hem de çevresel etkileri göz önünde bulundurulduğunda daha az zararlı etkiler oluşturmaktadır. Aynı zamanda bu araştırmalar ve çalışmalar yapılarak kimya ile fotoğrafın ilişkisi daha rahat hatırlanabilmekte, karanlık oda kullanıcılarının uygulamalar sırasında daha dikkatli olma ve güvenlik önlemlerine uyarak çalışmalarına potansiyel bir ilerleme oluşturmaktadır.

Fotoğraf kimyası günümüz koşullarına uygun şekilde güncellendiğinde ekonomik, ulaşılabilir ve daha ekolojik olabilmekte, deneysel ve sanatsal anlamda daha büyük bir özgürlük ve özgünlük yaratmaktadır.

Fotoğraf geliştirici hazırlamak için yapılan deneylerde çamaşır sodası ve C vitamini bütün formüllerde kullanılmış, kahve, kuşburnu, pancar ve köri kullanılarak farklı sonuçlar elde edilmiştir. Deneyler yapılırken kullanılan bütün kimyasallar kolay ulaşılabilir, ekonomik, düşük toksisiteli olmaları nedeniyle tercih edilmiştir.

Gerçekleştirilen deneyler sonucunda kolay ulaşılabilir, düşük maliyetli solüsyonlar hazırlanarak hazır geliştiricilere eşdeğer sonuçlar alınabildiği gözlemlenmiştir.

Test No	Geliştirici	Sonuç Görsel (Negatif)	Sonuç Görsel (Pozitif)	Miktar/ Isı / Süre
TEST 1	Kodak D76			Stok 24 °C 9”
TEST 2	Kafenol C			10 gr. kahve 15 gr. Çamaşır Sodası 2,5 gr. C Vitamini 24 °C 14”

TEST 3	Köri			15 gr. Köri 24 gr. Çamaşır Sodası 7,2 gr. C Vitamini 28 °C 14”
TEST 4	Kuşburnu			50 gr. Kuşburnu 36 gr. Çamaşır Sodası 9,6 gr. C Vitamini 27 °C 18”
TEST 5	Pancar			120 gr. Pancar 24 gr. Çamaşır Sodası 7,2 gr. C Vitamini 28 °C 14”

Tablo 3.1.

2. Sonuçlar ve Öneriler

Sonuçlar karşılaştırıldığında, mutfaklarımızda bulunan bitkileri kullanarak fotoğraf geliştirildiğinde de hazır satılan markalı kimyasalların kullanımına yakın sonuçlar elde edildiği görülmektedir.

Ulaşılabilirlik ve ekonomiklik açısından son derece uygulanabilir olan ev yapımı geliştirici tarifleri, aynı zamanda karanlık odada deneysel bir yaklaşımla gerçekleştiriliyor olduğu için, yenilikçi projelerde uygulanabilirlikleri açısından büyük potansiyel sahibidirler.

Aynı zamanda standartlaştırılamayan sonuçlar elde edilen bu yöntemler ile eşsiz geliştiriciler hazırlanabilmekte, geliştirilen her bir filmde farklı sonuçlar elde edilebilmektedir. Uluslararası olarak gerçekleştirilen bilgi paylaşımlarıyla aynı zamanda yerelde kullanılabilecek malzemelere örnekler verilmektedir.

Unutulan karanlık oda uygulamaları günümüzde tekrar hatırlanabilmekte, uluslararası düzeyde bilgi paylaşımı ile yerelde de eşsiz üretimler yapılabilmesine olanak sağlanmaktadır. Aynı zamanda daha çevreye duyarlı uygulamalar yapan sanatçılar tarafından iklim krizi ve çevresel duyarlılık ile ilgili potansiyel proje üretimi olanağı sağlanmakta, duyarlılık oluşturulmaktadır.

Hazır satın alınan kimyasalların yerine kullanılabilen bitki temelli fotoğraf geliştiriciler, fotoğraf tarihi ile günümüz yaklaşımlarını bir araya getirmekte, deneysel anlamda bir heyecan yaratmakta ve eşsiz üretim potansiyeli taşımakta ve farklı bir dil oluşturma imkanı sunmaktadır.

Toksisitesi düşük kimyasalların kullanılmasıyla hem insan sağlığına hem de çevreye daha az zararlı uygulamalar yapılabildiği gözlemlenmiştir.

Pandemi döneminde de fark edildiği gibi yurtdışından gelen kargoların aksadığı ve kimyasallara ulaşılamayacak şekilde kapanmaların olduğu dönemlerde çok kullanışlı olabilir. Aynı zamanda ekonomik olarak da hem kimyasalların satın alınması hem de yurtdışından getirilen kimyasallara uygulanan kısıtlamalar nedeniyle ulaşılabilirliğinin gittikçe azalmasının da önüne geçebilecek olanev yapımı fotoğraf geliştiriciler, özellikle bitki tabanlı formüller ile hazırlandıklarında, yerel olanaklarla eşsiz sonuçlar elde edilebilecek ve hazır kimyasalların standart sonuçlarından farklı sonuçlar elde edilmesine olanak sağlayacaktır.

Geliştirme sürelerinin uzun olması ve standartlaştırılamıyor olması bir yandan olumsuz bir etki deyaratmakta ama birçok diğer doğal süreç gibi yine sabrı ön plana çıkarmaktadır.

Karanlık oda çağımızın endişelerine, ekolojik farkındalıklarına uygun olarak güncellenmekte, sürdürülebilirlik, ekolojik duyarlılık, ulaşılabilirlik, ekonomiklik bağlamlarında, dünyanın farklı yerlerindeki araştırmacı-sanatçı grupları tarafından yeniden keşfedilmektedir.

Karanlık oda fotoğrafın temelinin ve bilimsel gelişiminin anlaşılmasında çok önemli bir yere sahipolduğu için her zaman yerini koruyacaktır. Fakat günümüzde karanlık oda kullanımı, üniversitelerde çoğunlukla özel bir atık yönetimi uygulanmadan yapılmaktadır. Bu durum bireyselkaranlık odalar için de geçerlidir. Oysa kimyasalların zararları Güvenlik Bilgi Formları (Safety Data Sheet) ile güncel olarak yayınlanmakta, sağlığa ve çevreye olan olumsuz etkileri konusundaaraştırmalar, yönlendirmeler paylaşılmaktadır.

Kaynaklar

Kitap:

Çizgen, E. (1992) Türkiye'de fotoğraf. İletişim yayınları, İstanbul

Rexer, L. (2002) Photography's Antiquarian Avant-Garde: The New Wave in Old Processes. Harry N. Abrams , ABD

Hannavy, J. (2008) Enciclopedia of the 19th Century Photography. Taylor& Francis Group, US

Akalın, M. (2022) Çevre Etiği Çevreye Felsefi Yönelimler. İksad Yayınevi , Ankara

Süreli Yayın:

Gerçek, Z. (2012). Kimya'nın Yeni Rengi: Yeşil Kimya. Yükseköğretim ve Bilim Dergisi, (2), 1,50-53.

Özsoy, T. (2018) Endüstriyel Ekolojiyi Anlamak Adına Endüstriyel Ortakyaşarlık Örneklerinin İncelenmesi. Artıbilim: Adana Bilim ve Teknoloji Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi; (2)1, 22-34.

Ayık, E. (2021) Kullanıcı Odaklı Ürün Tasarımında Sürdürülebilirlik Bilinci. Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, (53)8, 394-406

Çevrim İçi Kaynak:

Ware, M (2019) Argyronomicon.

https://www.alternativephotography.com/download/non-silver-manual.pdf E.T. 14 Eylül 2022

Reinhold, H. (2012) The Caffenol Cookbook & Bible.

https://www.caffenol.org/2012/11/27/the-caffenol-cookbook-bible/ E.T. 14 Eylül 2022

Doing, K. (2021) Rewilding Photography.

https://www.academia.edu/68595054?bulkDownload=true E.T. 15 Eylül 2022

https://yumyumsoups.wordpress.com/category/bw-negative/ E.T.17 Eylül 2022 http://www.paulinefouche.fr 12 Eylül 2022

https://sustainistgaze.com 12 Eylül 2022

Görsel Alıntılar:

Görsel 1.1 Pauline Fouche, Mes Pommes, 2007

http://www.paulinefouche.fr/fr/presentation_mespommes/ E.T. 17 Eylül 2022

Görsel 1.2 Kristof Vrancken, Transit, 2017

https://sustainistgaze.com/ANTHOTYPE-1 E.T. 17 Eylül 2022

Görsel 1.3 Thomas Mailaender, Illustrated People, 2015

https://www.designboom.com/art/thomas-mailaender-illustrated-people-07-14-2015/ E.T. 17 Eylül 2022

Görsel 2.1. Kodak D76 negatif

Görsel 2.2. Kodak D76 pozitif

Görsel 2.3. Kafenol- C negatif

Görsel 2.4. Kafenol- C pozitif

Görsel 2.5. Köri negatif

Görsel 2.6. Köri pozitif

Görsel 2.7. Kuşburnu negatif

Görsel 2.8. Kuşburnu pozitif

Görsel 2.9. Pancar negatif

Görsel 2.10. Pancar pozitif

Tablo 3.1.

FOTOĞRAF VE HİKÂYE ANLATICILIĞI

Cumhur Utku (utkucumhur@gmail.com)

Özet:

Fotoğrafın en yalın tanımı, yaşamdaki bir anı yansıtarak izleyicinin duygu ve düşüncelerini harekete geçirmesidir. Hikâye ise gerçek ya da tasarlanmış olayları anlatarak, okuyucudaki duygu ve düşünceleri harekete geçiren edebi bir yazıdır. İkisi de duygu ve düşünceleri harekete geçirir ama ikisi de ayrı varlıklardır.

Anlatıdan kasıt hikâye etmek (öykülemek) değildir. Bir fotoğraf sanatçısı o an meydana gelen olayı iyi yakalamışsa belki de olayı gören bir edebiyatçıdan daha iyi anlatabilir.

Amaç fotoğraf ile edebiyatın iç içe olup olmadığını incelemek, hikâyenin fotoğrafı olur mu, fotoğraf hikâye anlatabilir mi sorularını yanıtlamaktır.

Anahtar kelimeler:

Fotoğrafçılık, fotoğraf sanatı, anlatım, betimleme, yazın sanatı.

Abstract:

The simplest definition of photography is that it activates the emotions and thoughts of the viewer by reflecting a moment in life. A story, on the other hand, is a piece of writing that activates the emotions and thoughts of the reader by describing real or imagined events.

Both activate feelings and thoughts, but their methods are different. Narrative does not mean storytelling. If a photographer has captured the event well, perhaps he can describe it better than a man of letters who saw it.

The aim is to examine whether photography and literature are intertwined, to answer the questions whether a photograph can be a photograph of a story or can a photograph tell a story.

Keywords:

Photography, photographic art, narration, description, literary art.

Neden fotoğraf çekilir?

İster bilinçli ister rastgele çekilmiş her fotoğrafta bir nesne tanımlanır ya da bir olay anlatılır. Bu benzerlikten giderek fotoğrafçının ve hikâyecinin (öykücünün) birbiriyle olan bağı ve ilintisi incelenebilir. İncelenmelidir çünkü biri diliyle (yazıyla) diğeri de gözüyle (fotoğrafla) bir olayı bize anlatır.

Güzel dediğimiz fotoğraflar çoğu zaman bir şey anlatmazken güzel diyemediğimiz fotoğraflar izleyene bir ya da birçok şey anlatabilir. Çiçek fotoğrafında koku, manzara fotoğrafında nefes, savaş fotoğrafında acı duymak, o fotoğrafı ya da o fotoğrafçıyı anlamaktır.

Fotoğrafı anlamak daha çok konunun boyutuyla ilgilidir. Bazan bir kare fotoğrafın içine birçok konu sığdırılabilirken, bazan bir konu bir dizi fotoğrafla ancak anlatılabilir.
Fotoğraf çekmek iletmek istediklerimizi daha kalıcı yapmak ve daha belirgin bir dünyanın olduğunu göstermek isteği midir?

Tezer Özlü 1982 yılında "Neden yazılır?" sorusunu şöyle yanıtlamış: "Dünya acılı olduğu için yazılır. Duygular taştığı için yazılır. İnsanın kendi zavallılığından sıyrılması çok güç bir işlemdir. Ama insan bu, bir kez zavallılıktan sıyrılmaya görsün, o zaman yaşamı kendi egemenliği altına alabilir. İşte böylesi bir egemenliği bir iki kişiye daha anlatmak için yazılır ya da kendi kendine kanıtlamak için. Çünkü insanın kişisel özgürlüğü, kendi dünyasına egemen olmasıyla başlar. Dünyasına egemen olan insan, acıları coşkuya, bunalımı yaratmaya, sevgisizliği sürekli aşka dönüştürebilir."

Bu durumda "Fotoğraf neden çekilir?" sorusu şöyle yanıtlanabilir: Fotoğraf, acılarımızı ve sevinçlerimizi kaydetmek istediğimiz için, dünyayı/dünyamızı anlatmak için, olayı/olayları yakalamak için, gözlemlerimizi, duygularımızı, deneyimlerimizi başkalarına aktarabilmek için çekilir.

Bütün bu sanatsal yaklaşıma karşın, yazarak anlatmakla görsellerle anlatmanın amaçları aynı olsa da aralarındaki ince ayrıntılar araştırılmaya değer.



Görsel-1: Yaşar Kemal ve Ara Güler

50.000 yıl önce Homo sapiens (bilen insan) birbiriyle anlaşabilmek için ağzından çıkan ses ekosistemini kelime ve cümle haline getirerek konuşma dilini buldu.

40.000 yıl önce Fransa'daki Lascaux mağarasında çizilmiş hayvan figürleri ve av sahneleri en eski resimler (görsel dil) olarak kabul edildi.

5.000 yıl kadar önce Anadolu'da Sümer insanı birbirleriyle olan sözleşmelerini kil tabletlere işaretleyerek yazı dilini buldu.

200 yıl önce ise Leonardo Da Vinci'nin karanlık oda düşüncesi geliştirilerek fotoğraf makinesi bulundu ve sonunda 1826 yılında ilk fotoğraf çekildi.

Günümüzdeki nüfusu 8 milyar kişi olan insanoğlunun yarısında akıllı cep telefonu olduğunu ve bunların en az yarısının günde bir fotoğraf çektiğini farz edersek, yaşadığımız dünyada günde ortalama 2 milyar fotoğraf çekilmektedir.

Bazı ünlü fotoğrafçılar fotoğraf hakkında şunları söylemişlerdir:

Lewis Hine "Eğer bulduğum öyküyü sözcüklerle anlatabilseydim, yanımda sürekli bir fotoğraf makinesi taşımaya gerek duymazdım."

Man Ray "Ben resmini yapmak istemediğim şeylerin fotoğrafını çeker, fotoğrafını çekemeyeceğim şeylerin resmini yaparım."

Bruce Davidson "Benim çektiğim fotoğrafların çoğu şefkat, nezaket ve şahsilikle yüklüdür, vaaz vermeyip izleyicinin kendisini görmesini sağlarlar. Sanat oldukları iddiasında da değillerdir."

Frederick Sommer "Hayatın kendisinde gerçeklik yoktur. Taşa toprağa can veren biziz."

Helmut Gernsheim 1962 yılında "Fotoğraf, dünyanın her köşesinde anlaşılan tek dildir ve bütün ülkelerle kültürler arasında köprü kurarak insanlık ailesini birbirine bağlar. Siyasal etkilerden bağımsız olarak -insanların özgür yaşadıkları yerlerde- fotoğraf, hayati ve olayları doğrulukla yansıtır, başkalarının umutlarıyla çaresizliklerini paylaşmamıza imkân tanır, siyasal ve toplumsal koşulları aydınlatır. Böylece, insan türünün insani ve insani-olmayan yönleri-nin canlı şahitleri haline geliriz..." demiştir.

John Szarkowski "Fotoğraf, bir görsel kurgu sistemidir. Özüne indiğimizde, bir insanın -doğru zamanda doğru yerde dururken- görüş ufkunun bir kısmını bir çerçeveye alma meselesidir. Satranç ya da yazmak gibi fotoğraf da verili ihtimaller arasından seçim yapmakla ilgili bir konudur, sadece fotoğraf söz konusu olduğunda bu ihtimaller sayılı değil, sonsuzdur."

George Tice "... Hayatta yalnızca görmeye hazır olduğunuz şeyleri o belirli anda zihninizin aynasında yansıyan şeyleri görebilirsiniz."

Fotoğraf üzerine şu anonim sözleri de anımsamakta yarar var:

- Fotoğraf, düşünme biçimini ve onunla buluşan estetik tasarımı bir çerçeve içinde görünür yapma sanatıdır.
- Fotoğrafın dil ile bağlantısı, nesnelerin görüntü şeklinde boyut değiştirmesi ve imgelerin de biçimlerle ifade edilmesi üzerine kurulmuştur.

- Fotoğraf konu aldığı şeyin daha fazlasını yansıtır.
- Fotoğraf gerçeğin hizmetinde bir sanattır.
- Fotoğraf, geçmişle gelecek arasındaki gerçekliktir.
- Fotoğraf, bir zaman etkinliğidir. İzleyici görüntüde kendi yitirdiklerini arar.
- Fotoğraf çekmek gerçeği çekici hale getirmek içindir.
- Göz görür, gözlemler ve gördüklerinin benzerini yaratır.
- Görmek, zamanla nesneyi ayrıştırır.
- Fotoğrafçılar savunmasız gerçekçilerdir, buna karşın narsistlerin çoğu fotoğrafçıdır.
- Portre, çekeni yansıtır.
- Bir fotoğrafta duyguyu yakaladığınızda onu yorumlayabilirsiniz.
- Fotoğrafı eleştirmeye başladığınız an zaten onu kabul etmişsinizdir.

Günümüz film yönetmenlerinden Wim Wenders, fotoğrafın anlamının artık tamamen değiştiğini, hatta fotoğraf çekme uğraşına başka bir isim bulunması gerektiğini söylemiştir:
"Değişen, sadece görüntünün (imgenin) anlamı değil, bakma eylemi de artık aynı anlama sahip değil. Mesele göstermek, göndermek ve belki hatırlamak. Esas olan görüntü değil artık. Görüntü benim için hep biriciklikle, bir çerçeve ve kompozisyonla bağlantılıydı. Kendi içinde tekil bir anın ifadesi olan bir şey üretiyordun. Bu yüzden de belirli bir kutsallığı vardı. Bütün bu kavram yok oldu gitti. Kültür değişti. Hâlâ fotoğrafçılık kelimesine niye takılıp kaldığımızı sahiden bilmiyorum. Değişik bir terim bulunmalı ama kimse de bunu bulmakla uğraşmıyor."

Fotoğraf sanatı elbette diğer sanat dalları gibi değişime uğrayacaktır ama ortadan kaldırılması olası değildir. Fotoğrafın adı değiştirilse de değiştirilmese de sanatsal varlığını sürdürmeye devam edecektir. O varlık kimsenin tekelinde değildir.

Fotoğraf neden çekilir sorusunu yanıtlamak, neden yazılır sorusunu yanıtlamaktan kolaydır: Söz uçar, yazı kalır denmiştir. Asıl kalıcı olan fotoğraftır. Anı tespit etmek, bir olayı anlatmak ve bir görüntüyü betimlemek istediğimizde en kolay ve en kalıcı yol fotoğraf çekmektir.



Görsel-2 Bir fotoğraf sergisinden

Fotoğraf ve hikâye ilişkisi nedir?

On dokuzuncu yüzyılda keşfedilen fotoğraf makinesinden günümüz cep telefonları içine yerleştirilen yüksek pikselli ve odaklı kameralara kadar gelişen bu teknoloji bir insanlık şaheseridir. Ancak çekilen fotoğraf karesi konusunda şimdiye kadar konuşulanlarda değişen bir şey yoktur.

Sanat açısından baktığımızda deklanşör denilen hassas tetik, düşünen ve düşündüğünü aktaran sanatçı ruhların fırçalarının, yontma bıçaklarının, kalemlerinin ve müzik notalarının yaptığı aracılığı yapmaktadır. Diğer sanat dalları gibi fotoğraf da düşündürmekte ve fotoğrafçı yaşamın gerçeklerini aktarmaktadır. Fotoğraf sanatında görebilen bir göz, doğruları kaçırmayan bir düşünce ve ışığı yakalayabilen bir duygu gerekmektedir.

Bazı fotoğrafçılar her fotoğrafın bir hikâyesi, her hikâyenin de bir fotoğrafı olmalıdır derler. Gerekçe olarak fotoğrafınızda bir hikâye yoksa fotoğrafınızı izleyenler izlemeyi yarıda bırakır diye eklerler. Oysa tek bir fotoğraf karesi yaşamın kısa bir anıdır, uzun uzun yaşamın anlamını ya da gidişatını anlatamaz. O kareyi çeken kişi yalnızca o anı anlatmakta olup yaşamı hikâye etmemektedir.

Bazen (belki de çoğu zaman) fotoğrafçı yalnızca bir yaşam parçasının aracısı olur, onu yansıtır, ona müdahalesi olmaz. Fotoğraf çekildikten sonra fotoğrafa müdahale etmek, önceden tespit edilmiş renkleri, gölgeleri ve ışığı kâğıt (ekran) üzerinde değiştirmek, yaşama müdahale etmek demek değildir. Müzikte icra eden ve besteleyen gibi fotoğraf zanaatçısı başka, fotoğraf sanatçısı da başkadır. Zanaat yaşamdaki gerçekliliktir, sanat ise gerçekliğin yansımasıdır. Düğün fotoğrafçısı zanaatçı, foto muhabir sanatçıdır.

Fotoğraf, başlangıcı ve sonu olan bir süreci anlatamaz ama belli bir olayı, duyguyu ya da düşünceyi anlatabilir. Edebiyat çeşitlerinde (şiir, hikâye, roman) fotoğraftan yararlanılamayacağı gibi sanat fotoğraflarında da bir hikâyeden yararlanılmaz, ancak bir hikâyenin dizi kolaj fotoğrafları yapılabilir. Hikâye etmek olayı çözmektir ya da baştan alınan bir olayı sona getirmekle hikâye yaratılır. Bu yapılırken ana olayın içindeki çeşitli olay ve düşünceler de göz önüne serilir. Betimlemek eski adıyla tasvir etmek, sözcüklerle resim yapmak demektir.
Ancak bir şeyin, bir tek olayın resmini yapabilir ya da fotoğrafını çekebilirsiniz. Böylece çektiğiniz fotoğrafla bir olayı betimleyebilirsiniz.

Fotoğrafta betimlenecek konunun yardımcıları, içindeki ışık, renk, gölge, kompozisyon ve diğer fotoğraf özellikleridir.

Gerek günlük yaşamımızda gerekse sanatsal yaşamımızda anlatmak istediğimizin çarpıcı ve kalıcı olabilmesi için üç çeşit aracıyı seçeriz. Bunlar;

- Sözlü anlatım
- Yazılı anlatım
- Görsel anlatımdır.

Fotoğraf, görsel anlatımın yaşama en yakın olanıdır. Resim ve heykel sanatından sonra keşfedildiği halde yaşamı yansıtabilmesi bakımından onları geçebilmiştir. Ayrıca iletmek istediklerimizi daha kalıcı yapmak ve daha belirgin, daha net bir dünyanın olduğunu göstermek için fotoğrafı kullanırız.

Fotoğraf anı yakalar. Kısa tanımı budur. Ancak tanım bununla kalmaz. Teknolojinin bu kadar geliştiği bir ortamda eski siyah beyaz fotoğrafların sanatsallığının yanında şimdilerde fotoğrafçılık, çekenin istediği kadraja ve hayal ettiği kurguya uygun şekliyle yakaladığı ve yarattığı anı başkalarına sunma sanatıdır.

Sanatçılar, yazarlar, çizerler, resmedenler hep kendi iç dünyalarında gezinen insanlardır. Fotoğrafçılar da öyledir.
Örneğin bir çiçeğin rengini, şeklini, duruşunu ya da doğanın betimlenemeyecek kadar güzel bir parçasını yakalar, yakaladığınız o anı çerçeveler, istediğiniz yer ve zamanda insanların beğenisine

sunarsınız. İşte o andan sonra o fotoğraf hem eskimeye hem de sizden uzaklaşmaya başlar. Fotoğrafınız artık bir izdir, eski bir anıdır, sizin kişisel tarihiniz, eski bir dostunuz olmuştur. Dahası sizin bile değildir. Bu durumda ona başkalarının gözü değmiş, başkaları içselleştirmiş, başkaları sahip çıkmıştır. Sanatçı kıskançtır ya artık onu ne ikinci kez sergileyebilir ne de ikinci kez sevebilirsiniz. Sevmişsinizdir, sunmuşsunuzdur ve artık o bitmiştir.

Fotoğraf biraz da müziğe benzer. Biri seyrederken diğeri dinlerken vardır. Salondan çıktıktan sonra ikisi de uçmuştur ve o görüntüden, sesten artık eser yoktur. İkisinin de kalıcı olabilmesi için onları anımsamanız ve çekmecedeki albümünüzde (bilgisayarınızda) saklamanız gerekir.

Herkes konuşur, herkes yazar ama herkes anlaşılabilir betimlemelerle ve uygun bir biçemle dünyayı hikâye edemez. Bunun gibi herkes fotoğraf çekebilir (hele bu akıllı telefonlarla) ama herkes bir şeyler anlatabilen bir fotoğraf çekemez.

Fotoğraf yaşamın bir anından, bir kesiminden gücünü alabiliyorsa iletişim sağlayabiliyor ve bir şey anlatıyor demektir. Ama yalnızca tek bir şey, hadi bilemediniz iki şey. Bütün bir olayı hikâye edebilmek için o kompozisyonu birkaç boyutla ve birkaç açıdan çekmeniz ve birleştirmeniz gerekir. (Kolaj ve fotomontaj)

Portre çekimlerinde bir köylü kadını olduğu gibi tanımlayabilmeniz ve bırakın yaşam öyküsünü, o anki ruhsal durumunu anlatabilmeniz (aktarabilmeniz) için bile birkaç poz fotoğrafını çekme gereksinimini duyarsınız.



Görsel-3: Fotoğraf bir hikâyeyi başlatır ya da sonlandırabilir, anlatamaz.

Fotoğraf hikayeciliği mi, hikâye fotoğrafçılığı mı?

Fotoğraf ve metni birlikte kullanmak değişik bir anlatım sağlar. Bir fotoğrafın üstüne yazılmış bir şiir birbirleriyle ne kadar uyumlu olursa olsun, ayrı ayrı duygularda, zamanlarda ve mekanlarda üretildiği için birlikte sunulması, izleyicilerin algısını güçlendirmez, duygularını yüceltmez. Aksine kafa karıştırır. Ancak belleklerde kalmasına yardım edebilir. Fotoğraf altlarına yazılan açıklayıcı notlar ise haber fotoğrafçılığında ya da eğitsel kitaplarda kullanılır. Bir roman metninin içine fotoğraflar konulduğu görülmemiştir. Fotoroman başka bir şeydir.

Bir başka gerçek, gelişen teknolojiler karşısında fotoğraf sanatının durumudur. Geçmişin, yaşanmışlığın tanıklığını yapma görevi üstlenmiş olan fotoğraf da diğer sanat dalları gibi değişime uğramıştır. Fotoğraf tekniklerinin gelişmesiyle kolaj, montaj, optik oynamalarla gerçekliğin fotoğrafla aktarılma biçimi el değiştirmiştir. Nano teknoloji, yapay zekâ, dijital gerçeklik, sanal gerçeklik, üç boyutlu medya dünyası ve yeni veri tabanları gibi hızlı gelişen teknoloji karşısında geçmişin bekçisi olan fotoğrafın geleceğinin ne olacağını şimdiden kestirmek olanaksızdır.

Fotoğrafı allayıp pullayarak, eğip bükerek bir takım sanat akımları içine (..izm'lere) sokmak istediğimizde yansıttığımız şey fotoğraf olmaktan çıkar. Örneğin soyut fotoğraf yoktur, doğal ışık ya da gölgelerle oynayarak soyulmuş ve şekli değiştirilmiş fotoğraf vardır.

Günümüzde toplumların her birine özgü sözlü, yazılı ve görsel kültürlerin geleceği değişim eşiğinde durmaktadır. Bizim fotoğraf sanatının görevlerini ve ne işe yaradığını anlatmamız belki de gelecekteki fotoğrafçıları şaşırtacaktır. Kısaca kültürlerin değişime uğraması fotoğraf sanatını da değiştirebilecektir.

Gülbin Koçak'ın "Hikâye ve Romanlarda Resimleme Geleneği" konulu yüksek lisans tezinde, "resim" kelimesi yerine "fotoğraf" dediğimizde, hikâye ile fotoğraf ilişkisini daha iyi gözlemleyebiliyoruz:
"İnsanlar arası iletişim araçlarının en önemlilerinden olan kitap ve resim, resimli kitap formunda tarih boyunca bir araya gelmişlerdir. Bu çalışmamızda önce kitabın ve resmin doğasını ve bunların birbirleri ile olan ilişkilerini incelemeye çalıştım. Bazen birbirlerini bütünleyen, bazen birbirleriyle çatışan bu iki ifade aracı, yetkin bir yazarla, yetkin bir ressamın ellerinde her ikisinin de ifade güçlerini aşan bir sentez ve yepyeni bir ifade oluşturabiliyor. Bunun için de resmin, resimli kitap içinde yazının dominantlığından kurtulması ve yazı ile eş düzeyde bir statüye ulaşması gerekiyor."

İhsan Derman, "Fotoğraf ve Gerçeklik" konulu 1988 yılında hazırladığı doktora tezinde şöyle diyor:
"1980-85 Yılları arasında fotoğraf, birçok bilim adamı ve fotoğraf eleştirmeninin inceleme konusunu oluşturdu. Fotoğrafın incelenmesi söz konusu olduğunda karşımıza bu incelemeye konu olabilecek en az üç tür ilişki çıkmaktadır.

- Fotografik görüntü ile ona konu olan nesne arasındaki ilişki,
- Fotografik görüntü ile bu görüntünün oluşmasında devreye giren bireysel müdahale olgusu arasındaki ilişki,
- Fotografik görüntü ile onu izleyenlerin beklentileri arasındaki ilişkidir.

Bizim sözünü ettiğimiz ilişki, fotoğraf görüntüsü ve ona konu olan nesne arasındaki ilişkidir. Böyle bir ilişkiden söz edildiğinde, gerçeklik, algı, estetik kuramları, sanat felsefesi, yeniden sunum (representation) gibi olgular su yüzüne çıkmaktadır. Bu alandaki tartışmalar fotoğrafın, nesne ve olayların görünümlerini aktarma, eş deyişle, yeniden sunum yeteneği konusunda edinilmiş önyargılardan kaynaklanmaktadır. Ancak, bu yeterlilik sorgulandığında, birbirleriyle ilintili iki durum daha ortaya çıkmaktadır;

- İzleyenin fotoğrafa konu olan nesnenin gerçek hali ile görüntüsü arasındaki farkı ne ölçülerde algıladığı,
- Kimi zaman fotoğrafın, gerçek bir deneyimi, deneyimin kendisinden daha kuvvetli aktarabiliyor olmasıdır.

Bu iki olgu söz konusu ilişkilerin incelenmesinde bağımlı birer değişken olarak karşımıza çıkacaktır.”

Fotoğraf ve gerçeklik konusunda uzun uzun tartışabiliriz. Ancak bazı gerçekler göz ardı edilmemelidir:
Fotoğraf yalnızdır, nettir ve katıksız bir geçmiş andır. Siz onu yukarıda sözünü ettiğimiz teknolojinin son harikalarıyla üç boyutlu hale, soyut hale, siyah beyaz ya da zıt renkli hale getirebilirsiniz. Hatta keser, yapıştırır, montajlar ve photoshopa sokup çıkartabilirsiniz.
Bütün bunların sonunda o yarattığınız fotoğraf gene de tektir, yalnızdır ve betimlediklerinin üstündeki bir süreci, yaşamları ve olayları izleyicilere aktaramaz. Elbette bir şey anlatır, donan anı aktarır, fotoğrafçının demek istediklerinin dışında izleyiciye bir şeyler sunar ancak bir video ya da sinema yapımı gibi uzun soluklu bir olayı sunamayacağı için bize bir hikâye anlatması olanaksızdır.



Görsel-4: Düğme kaya, Antalya

Görsel anlatıcılık ve hikâye

Bir zamanlar foto röportajlar, foto filmler ve fotoromanlar hikâyeyi aktarma görevi görüyorlardı. Şimdi ise gelişen teknolojik koşullarda video klipler sinemadan önce ve daha kısaltılmış şekilde dijital ortamda uzun anlatımları gayet iyi yapabilmektedirler. Dizi fotoğraflarla anlatmak istediğiniz hikâyeyi içine uygun müzik hatta uygun videolar katarak daha iyi anlatabiliyorsunuz. Sosyal medya ve reklam alanında çokça kullanılan bu yönteme "görsel hikâye anlatıcılığı" deniyor.

John Berger konumuzla ilgili Geoff Dyer'in hazırladığı "Bir Fotoğrafı Anlamak" adlı eserinin Öyküler bölümünde "Foto röportajlar da öykü (hikâye) anlatmaktan ziyade görgü tanıklığı yapar. Dizi fotoğraflar bir hikâyeyi anlatamaz, onlar ancak görgü tanıklığı yapabilir. Fotoğraflar geçmişe dönüktür ve böyle kabul edilir. Filmlerse geleceği kapsar. Bir fotoğrafa bakarken aklınızdan, orada ne vardı diye sormak geçer. Sinemadaysa bundan sonra ne olacağını beklersiniz." der.

Berger bizi fotografik bir anlatı tarzını düşünmeye zorlamaktadır. Foto röportajlar hikâye anlatmaz, bir hikâyeyi özetleyecek fotoğrafları kullanabilir ya da bir sözlü ya da yazılı hikâyeyi fotoğraflarla destekleyip besleyebilir. Böylece fotografik bir anlatı tarzı olarak fotoğraf sanatı, sinema sanatının başlangıç tohumunu atmıştır diyebiliriz.
Fotoğraf gelecekle değil geçen zamanla ilgilidir. Geçen zamanı tespit eder, onun kaybolmamasını sağlar ve geleceğe sunar.

"Fotografik anlatı biçimi, özneyi hafızanın görevinin karşısına yerleştirir. Burada görev, sürekli olarak dünyada yaşanan bir hayatı kaldığı yerden devam ettirmektir. Böyle bir biçim, olayları olgu olarak ele almaz. Fotoğrafçılıktaysa bu daima benimsenen bir şeydir; fotoğrafçılık olayların özümlenmesi, derlenip toparlanması ve deneyime dönüştürülmesiyle ilgilidir." diyen gene John Berger'dir.

Dizi fotoğraflar tek fotoğrafın dondurduğu dünyayı biraz canlandırır. Yani anlatıma hareket sağlar. Bu da izleyicinin kolay kavramasına ve daha kolay düşünmesine yol açar.

Görsel fotoğraf anlatımı fotoğraf sanatının içinde ayrı bir dal olarak değerlendirilebilir. Günümüzde sosyal medya ve televizyonlarda başarılı bir reklam düzenlemesi olduğu gibi anlatılarda, sunumlarda, konferanslarda etkili bir araçtır. Sinema kadar olmasa da kısa film yapımcılarının yararlandığı bir yöntemdir.



Görsel-5: Fotoğraf konuşmaz, konuşturur.

Fotoğraf sanatında betimleme

Güzel sanatların herhangi bir dalında yaratıcı eserler (yapıtlar) veren kimseye sanatçı diyoruz. Bir fotoğrafçının çektiği fotoğraflar ne kadar çok şey anlatıyor ne kadar çok şey tarif ediyor ve ne kadar çok keyif veriyorsa, o kişi o kadar sanatçıdır.

Siyah beyaz fotoğrafların anlattıklarını renkli fotoğraflar anlatamaz derler. Fotoğrafın anlatıp anlatmayacağı tekniğe değil fotoğrafçının zekasına, becerisine ve duygu yoğunluğuna (gözüne ve yüreğine) göre değişir.

Fotoğrafın edebiyat dalı olarak hikâye ile birlikte olabilme yöntemleri vardır. Bu da yukarıda anlattığımız "Görsel Anlatım" dediğimiz hareketli dizi fotoğraflar, videolar ve sinema ile ilgili bir konudur.
Hikâye ile fotoğraf ilişkisi nasıldır peki diye sorulduğunda her ikisinde de betimleme vardır demek daha doğru bir yaklaşımdır.

Dört çeşit anlatım biçimi vardır:

- Açıklamak (Sorulara bağlama, tanıtma, açıklayıcı hikayeleme, izlenimsel betimleme)
- Tartışmak (Tanık olma, önerme, tek yanlılık, açıklık, kanıtlama)
- Betimlemek (Olayı ve nesneleri- cisimleri sözcüklerle resimlendirmek)
- Hikâye etmek (İçinde eylem, zaman, anlam, konuşturma ve karakter çizme vardır)

Fotoğrafta hikâye anlatılamaz. (Öyküleme yapılamaz) ancak anlatım biçimlerinin diğer çeşitleri kullanılabilir. Fotoğraf doğrudan ya da yorumlayarak anlatırken nesneleri ve olayları açıklayabilir, tartışabilir ya da betimleyebilir.



Görsel-6: Fotoğrafçının yorumu başka izleyicininki başka olabilir.

Sonuçlar ve öneriler

Fotoğrafın sunduğu görüntüde duygu ve düş varsa sanatsaldır. Her sanat gibi fotoğraf da gerçeğin kendisi değil yansıtılmasıdır. Her görüntü, ayrı bir rüyanın temsilcisidir. Sanat topluma bir şeyler anlatmak ve yaşamı yansıtmak için yapılıyorsa fotoğraf sanatçısının da anlatacağı, vereceği, göstereceği devrimci bir yanı vardır.

Bu çalışmamda tek kare fotoğrafa tekrar bakmak ve onun sanatsal değerini tekrarlara düşmeden anlatmak istedim. Fotoğraf sanatına yeniden ve yeni bir görüş açısıyla bakabilmeyi vurgulamaya çalışırken, fotoğrafın doğru tanımlanmasını, kullanılacak terimlerin açık ve net olması gerektiğini istedim.

Sonuç olarak hiçbir hikâyenin tek kare bir fotoğrafı olamaz**.** Benim fotoğrafım uzun hikâye anlatacak diye başlanırsa deklanşöre boşuna basılır. Benim hikayemi tek bir fotoğrafla anlatabilirim denilmişse o hikâye okunabilecek, tat alınabilecek bir hikâye olamaz. Tek bir fotoğraf karesinde tartışma yaratılır, betimleme yapılır, kısa bir an anlatılabilir ama uzun bir hikâye anlatılamaz.

Bir hikâyenin fotoğrafı çekilemeyeceği gibi bir fotoğrafın da hikayesi yazılamaz. “Fotoğrafın hikâye ettiği” demek yerine “fotoğrafın anlattığı” demek daha doğrudur.

Kaynaklar:

Kitaplar:

- Susan Sontag, Fotoğraf Üzerine, Agora Kitaplığı, 2005 çeviren Osman Akınhay
- Emma Lewıs, İzmler, Fotoğrafı anlamak, Hayalperest Yayınları, 2017 çeviri Maide Meltem Aydemir
- John Berger, Bir fotoğrafı anlamak, Metis yayınları, 2015 yayına hazırlayan Özge Çelik
- Graham Clarke, Güzel Sanatların Bir Dalı Olarak Fotoğraf, Hayalperest yayın dizisi 2017, çeviri Maide Meltem Aydemir
- Selahattin Sevi, Fotoğraf konuşmaları, Editör Zaman Kitap, 2014

Tez alıntıları:

- Gülbin Koçak, Hikâye ve Romanlarda Resimleme Geleneği
- İhsan Derman, Fotoğraf ve Gerçeklik

Görsel Alıntılar:

- Yaşar Kemal ve Ara Güler
- Bir fotoğraf sergisinden
- Fotoğraf bir hikâyeyi başlatır ya da sonlandırabilir, anlatamaz.
- Düğme kaya, Antalya
- Fotoğraf konuşmaz, konuşturur.
- Fotoğrafçının yorumu başka izleyicininki başka olabilir.

Panoptikon Bağlamında Gözetim Aracı Olarak Fotoğraf

Dila Katlan Candan

(dlktlnn@gmail.com)

Özet

Gözetim ve gözetlenmenin temelini Panoptikon kavramı oluşturmuştur. 1785 yılında Jeremy ve Samuel Bentham tarafından tasarlanan Panoptikon bir hapishane mimarisi olarak tasarlanmıştır. Ortada gözetleme kulesinin bulunduğu oval yapı ile hücrelerdeki mahkümların sürekli gözetlenmeye tabi tutulması istenmiştir. 1826 yılında Nicephore Niepce tarafından bulunan ve 1839 yılında bütün dünya tarafından kabul edilen fotoğraf, ortaya çıktıktan sonra gözün kendisi durumuna gelmiştir. Fotoğraf makinesinin vizörü Panoptikon mimarisindeki gözetim kulesine dönüşmüş ve herkesi izlemeye başlamıştır. Yapısı gereği gözetlemeye açık olan fotoğraf, küçülen makineler ile her alana girmeye başlamıştır. Geçmişten günümüze kadar gelen süreç içerisinde tarihi olayları gözlemlemiş, bu gözlemlerine kanıt ve belge niteliği kazandırmıştır. Panoptikon'da olan azınlığın çoğunluğu izlemesi, teknolojik gelişmeler ve fotoğrafın her alana girmesi ile değişmiştir. Günümüzde ise gözetleme sistemlerimizin bir parçasını oluşturan Google Maps, Google Earth ve Web 2.0 teknolojisi ile hayatımıza giren sosyal medya mecralarının temelini fotoğraf oluşturmuş ve gözetim bu alanlarda devam etmiştir. Gözetlenenler kişiler artık birer gözetleyen konumuna girmiş ve herkesin herkesi izleyebildiği asimetrik bir gözetim başlamıştır. Fiziki olarak yapılan gözetleme durumu değişerek sanal olarak yapılmaya başlanmıştır. Sosyal medyalardan kişileri görebildiğimiz, paylaşımlarından kişilerin durumlarını yerlerini konumlarını anlayabildiğimiz ve Google Earth ile bizlerinde o konumlarda sanal olarak bulunabildiği bir gözetleme sistemi oluşmuştur. Bildiri hazırlanırken gözetim, Panoptikon, fotoğraf ve yeni gözetim teknikleri ile ilgili makaleler ve internet üzerinde yapılan veriler araştırılmıştır. Bildiri kapsamında fotoğrafın gözetim pratiklerindeki misyonu tartışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Panoptikon, Fotoğraf, Gözetim, Dijital Panoptikon

Abstract

The concept of Panopticon has formed the basis of surveillance and being surveillanced. The Panopticon, designed by Jeremy and Samuel Bentham in 1785, was designed as a prison architecture. With the oval structure with the watchtower in the middle, it was requested that the prisoners in the cells be subjected to constant surveillance. The photograph, which was invented by Nicephore Niepce in 1826 and accepted by the whole world in 1839, became the human eye itself after its emergence. The camera's viewfinder turned into a Panopticon surveillance tower and began to monitor everyone. Photography, which is open to surveillance due to its structure, has started to enter every area with shrinking machines. In the process from past to present, it observed historical events and gave these observations the quality of evidence and documents. The majority who is being observed by the minority in the Panopticon have changed with the fact that technological advances and the introduction of photography into every field. Today, photography has formed the basis of the social media channels that have entered our lives with Google Maps, Google Earth and Web 2.0 technology, which form a part of our surveillance systems, and surveillance has continued in these areas. Those who are being survellienced have now become observers and an asymmetrical surveillance has begun in which everyone can monitor everyone. Physical surveillance have changed and started to be done virtually. A surveillance system has been created where we can see people from social media, understand their status and location from their sharing, and we can be in those locations virtually with Google Earth. While preparing the paper, articles on surveillance, panopticon, photography and new surveillance techniques searched and data on the internet were investigated. Within the scope of the paper, the mission of photography in surveillance practices will be discussed.

Keywords: Panopticon, Photo, Surveillance, Digital Panopticon

Giriş

Modern Dönem ile birlikte başlayan kalabalık şehir nüfusları, toplumsal yaşamın şekillenmesine neden olmuştur. Kalabalık şehir nüfuslarında suç ve suça ilişkin hususlar, fabrikalarda iş aksamaması gibi nedenlerden kaynaklı yönetim ve fabrika sahipleri, kişileri gözetlemeye başlamıştır. Gözetim faaliyetleri aynı zamanda bir mimari yapıya dönüşmüştür. Panoptikon hapishane modeli, döneminde ve ileriki dönemlerde düşünce olarak gözetim kültürünü oluşturmuştur. Modern dönemde bulunan bir icat olan fotoğraf ise gözetim kültürüne hizmet etmiştir. Bu bağlamda modern dönemle başlayan gözetim pratikleri, Panoptikon mimarisi ile bu partiklerin düşüncesini oluşturmuş ve fotoğrafı kendisine bir araç edinmiştir. Fotoğrafın bir göz gibi her yeri izlemeye başlaması kendisinden sonra gelecek teknolojileri etkileyerek bu icatları birer gözetim araçlarına dönüştürmüştür. Günümüzde gözetim faaliyetlerine katkı sağlayan mobese, uydu gibi cihazlar ve sosyal medya mecraları fotoğraf tabanlıdır. Bu durum fotoğrafın gözetim açısından önemli bir araç olduğunu göstermektedir.

Yöntem

Araştırılan konuların tarihsel süreçleri ve birbirileri ile olan etkileşimleri hakkında kitap, makale gibi yazılı kaynaklardan ve güncel olaylardan haber taraması yapılmıştır. Konuya örnek olarak sinematografik örneklerden yararlanılmıştır.

Bulgular

Fotoğraf icat edildiğinden bu yana teknolojik yenilikler ile değişime uğramış bir araçtır. Gözetim alanına bakıldığında ise fotoğraf, suç ve suçun engellenmesi amacı ile kullanılmıştır. Bunun nedeni fotoğrafın kanıt özelliği göstermesinden (Sontag,2008:20) kaynaklanmıştır. Gözün bir uzantısını oluşturan bu icat herkesi gözetleyebilmesi açısından günümüz gözetim pratikleri içerisinde değerlendirilmesi gerekilen bir araçtır.

Gözetim pratikleri modern dönemin en önemli özelliklerinden birini oluşturmuştur (Bauman & Lyon,2020:11). Kelime anlamına baktığımız zaman gözetim, TDK tarafından “himaye, göz altı” olarak tanımlanmaktadır (TDK,2022). Cambridge sözlükte ise “işlenen veya işlenmeyi bekleyen

bir suç nedeni ile kişinin polis veya ordu tarafından izlenmesi olarak açıklanmıştır (Cambridge,2022). Gözetimin tanımlarına bakıldığında gözetimin gerçekleşmesi için bir suçu gerektiren bir durum olması gerektiği düşünülmektedir. Fakat günümüz gözetim pratikleri suçlu veya suçsuz her kesime uygulanmaktadır. Gary Marx, bu durum için şüpheli olma durumunun günümüzde uygulanan gözetim pratikleriyle uyuşmadığını ifade etmiştir (Marx,2002). Roger Clarke'ın "kişinin hareketlerinin yakından izlenmesi" (Clarke,2005) olarak ifade ettiği tanım günümüz gözetim faaliyetlerini daha doğru açıklayan bir tanımdır.

Modern dönemin getirisi olarak yorumlanan gözetim 1785 yılında mimari bir yapıya dönüşmüş ve gözetim pratiklerinin düşünce temelini oluşturmuştur. Kelime olarak Panoptikon "pan" ve "opticon" kelimelerinden oluşmakta ve bütünü gözetleme anlamı taşımaktadır (Özdel,2012). Jeremy Bentham ve Samuel Bentham'ın tasarlanmış olduğu Panoptikon, birkaç katlı, yan yana hücrelerden oluşmuş ve ortasında bir gözetim kulesi bulunan yuvarlak bir hapishane modelidir (Foucault,1992:251). Hücrelerin düzeni mahkumların birbiri ile iletişimini engellemektedir. Ortada bulunan gözetim kulesinden her hücreye ışık yansıtılmaktadır. Hücreler ise duvarlarında bir pencere bulunan ve gözetim kulesine bakan bir yapıdadır. Panoptikon'da mahkumlar ortadaki kuleden yansıyan ışıkla kulede bir görevli olup olmadığını bilmeden sürekli izlendiklerini düşünerek kendilerini kontrol etmektedir (Feldman,2021:72-73). Bu hapishane modelinde söz konusu olan gözetim pratiği azınlığın çoğunluğu izlediği bir sistemi oluşturmaktadır. Bentham, hapishane modelini tanımlarken tasarlamış olduğu bu mimari yapının okul, hastane gibi yerlerden kullanabileceğini ifade etmiştir (Bentham,2008). Foucault, Panoptikon yapısına örnek olarak 1656 yılında kurulan Paris genel hastanesinden söz etmiş ve hastanenin hastalara bakmaktan ziyade iktidarın kurallarına uymayan veya aykırı davranan kişilerin hücrelere kapatılması üzerine kurulduğunu ifade etmiştir (Foucault,2006:108-109). Kapatılanlar arasında yaşlılar, çalışmayan veya çalışmak istemeyen kişiler, sakatlar, eşcinseller, hayırsız evlatlar, müsrif babalar veya akıl hastaları bulunmuştur (Foucault,2011:106). İktidarın istediği forma sokmak veya cezalandırmak için kullandığı bu hastane Panoptik yapının bir benzerini oluşturmuştur. Bu nedenle Foucault, büyük kapatılma olarak bahsettiği Paris Genel Hastanesini Panoptikon düşüncesine örnek olarak vermiştir.

Panoptikon yapısı gelecek gözetim faaliyetlerinin düşünce yapısını oluşturmuştur. 18. Yüzyılın gözetim düşüncesi ve modern dönemin gözetimi merkezine almaya başlayan yapısı farklı araçların

gözetim pratiği haline gelmesini sağlamıştır. 19. Yüzyılda bulunan ve modern çağın bir ürünü olan fotoğraf gözetim faaliyetleri açısından işlevsel bir araç olmuştur. Gözün bir uzantısını oluşturan fotoğraf, yapısı gereği gözetim yapmaya açıktır. Panoptikon'daki kulede herkesi izleyen göz yerini fotoğrafa bırakmıştır. Dönemin savaşlarını polis teşkilatlarının suçluları belirlemesi veya toplumsal olayları açığa çıkarması açısından fotoğrafı kullanmaları fotoğrafın bir gözetim ve kanıt aracı olduğunu kanıtlar niteliktedir. Fotoğrafın 1839 yılında Fransız Bilimler Akademisinde kabul edilmesinden (Freund,2016:27) sonraki süreçlerde fotoğraf toplumun bir parçası olmaya ve gözetim yapmaya başlamıştır. Fotoğrafın bulunduğu dönemin savaşlara denk gelmesi ile fotoğraf savaş alanlarında kullanılmaya başlanmıştır. İlk olarak Roger Fenton tarafından Kırım Savaşı fotoğraflanmıştır. Fenton'un fotoğraflarına asker ailelerinin üzülmemesi için sansür uygulanması (Freud,2016:97-98) ile fotoğraflarda savaşın acı ve kanlı yüzü yerine askerlerin muhabbet ettiği boş savaş alanları gibi yerler bulunmaktadır. Kırım Savaşı'ndan sonra fotoğrafçıların fotoğraflarına sansür uygulanmamış ve savaşın acı ve kanlı yüzü fotoğraflar ile belgelenmiştir. Askeri alanlarda kullanılan fotoğraf, polis teşkilatları tarafından suç ve suça ilişkin hususları belgeleme amacı ile kullanılmıştır. Suçluların fiziksel özelliklerinin belgelenmesini sağlayan sabıka fotoğrafları yazı ile kayıt tutulmasına göre daha kullanışlı olmuştur. Fransız polis memuru Alphonse Bertillon sabıka fotoğraflarının daha sistematik bir şekilde yapılması gerektiğini savunmuş ve kendi adını verdiği Bertillonage yöntemini bulmuştur. Bertillonage yöntemi ile çekilen fotoğraflar suçlunun yan profil ve yüz fotoğraflarından oluşmuştur (Hacking,2015:147). Suçlular aynı ışıkta ve aynı kamera uzaklığında fotoğraflanmıştır. (Görgülü,2021:232). Bertillon'un bulduğu bu yöntem günümüzde kullanılan vesikalık ve biyometrik fotoğraflarımızın temelini oluşturmuştur. Döneminde suç ve suça ilişkin belli bir kesime uygulanan fotoğraf çekimi günümüzde vesikalık ve biyometrik fotoğraf gibi her kesime uygulanmaktadır. Devlet bu fotoğraflardan kişileri gözetlemekte ve belgelemektedir. Fotoğrafın gözetim aracı olarak gerçeği göstermesi ve kanıtlaması fotoğrafın icat edildiğinden bu yana gözetim pratikleri içerisinde önemli bir araç olduğunu göstermektedir. Fotoğrafın bu özelliğinin sinematografik olarak karşılıklarıda bulunmaktadır.

Fotoğrafın gözetim aracı olduğu sinematografik olarak Blow Up filminde gösterilmiştir. Moda fotoğrafçısı olan Thomas, parkta bir çifti gizli gizli gözetleyip fotoğraflarını çekmiştir. Fotoğrafladığı kadının tepki göstermesi ve negatifleri istemesi üzerine şüphelenen Thomas, karanlık odada fotoğrafları kağıda basmıştır. Fotoğrafları dikkatle inceledikten sonra fotoğraflamış olduğu çiftin arka kısmında elinde silah tutan bir adam ve yerde yatan bir ceset görmüştür.

Bir başka sinematografik örnek olarak Rear Window Filmi, bir foto muhabir olan Jefferies'in iş kazası geçirerek karşı apartmanındaki komşularını fotoğraf makinesi ile gözetlemesi anlatmaktadır. Uzun süredir görmediği komşusunun öldürüldüğünü düşünen Jefferies, fotoğraf makinesi ile kanıt toplayarak cinayeti çözmüştür. Blow Up ve Rear Window filmlerinde fotoğraf bir gözetim ve kanıt aracı olarak kullanılmıştır.

Panoptik düşüncede azınlığın çoğunluğu izlemesi durumu teknolojik gelişimler ile birlikte dönüşmeye başlamıştır. Fotoğraf, video, televizyon, bilgisayar ve internet teknolojileri gözetim faaliyetlerinin farklı boyutlarda ele alınmasını sağlamıştır. Panoptik düşünce televizyon sistemleri ile Sinoptikon yapısına dönüşmüştür. Sinoptikon azınlığın çoğunluğu izlemesinin tersi olarak çoğunluğun azınlığı izlediği bir gözetim faaliyetini oluşturmuştur. Sinematografik olarak Truman Show bu gözetim türüne örnek olarak verilmektedir. Truman'ın gerçek sandığı hayatı yapay bir ortamdan ve kameralardan oluşmaktadır. Yönetmen Cristof tarafından bebeklik döneminden beri kamera altına alınan hayatı 24 saat canlı olarak televizyon ekranlarına verilmektedir. Her yaptığı davranış milyonlarca kişi tarafından gözetlenmekte ve izlenilmektedir. Truman sadece bedenen değil aynı zamanda düşünce olarakta istenilen şekilde yönetilmektedir. Bu durum panoptik düşünce modeli ile uyuşmaktadır. Bir başka örnek ise George Orwell'ın 1984 romanıdır. Beyaz Perdeye uyarlanan 1984, gözetleme ve gözetime dayalı distopik bir hikayeyi içermektedir. Kişiler yönetici olan Big Brother'ı ekranlardan izlerken aynı ekranlardan kendileri de izlenilmektedir. Halk çalışırken veya evlerinde sürekli olarak takip edilmektedir. Kişinin bedenen disiplin altına alınmasının dışında kişiyi düşünce olarakta disiplin altına almak istenmiştir. Düşünce polisleri kişilerin düşüncelerini gözetlemektedir. Aynı zamanda aile fertleri, komşular veya çalışma arkadaşları da birbirilerini gözetlemekte ve aykırı bir durumu yöneticilere iletmektedir. George Orwell'ın distopik olan bu romanında gözetleme faaliyetlerinin günümüz dünyasında fazla ütopik kaçtığı düşünülebilmektedir. Fakat 1984 evrenine benzer yarışma programları herkesi bu distopik duruma alıştırmıştır. Buna bir örnek 2001 yılında Türkiye televizyonlarında yayınlanan Avusturya'nın Taxi Orange programının bir verisyonu olan "Biri Bizi Gözetliyor" programıdır. Farklı kişileri aynı evde toplayan bu program kişileri sürekli izlemekte ve televizyon ekranlarına vermektedir. Bu programlar ile birlikte iki yönlü gözetim bulunmaktadır. Birincisi programın istatistiklerinin yöneticiler tarafından gözetlenmesi iken, ikincisi televizyon karşısında olan halkın da evde yaşayan yarışmacıları gözetlemesidir. Burada halk gözetleme kültürüne biraz daha alıştırılmıştır.

21. yüzyıl günümüz gözetim pratikleri fotoğraf ve fotoğrafın türevleri kullanılarak gözetim yapılan bir çağdır. Mobese, uydu gibi araçlar ile web teknolojilerinin gelişmesi ile hayatlarımıza giren sosyal medya mecraları günümüz gözetim pratiklerini oluşturmaktadır. Kapalı devre televizyon sistemleri (CCTV) veya Türkiye'de bilinen adıyla Mobeseler, fotoğraf tabanlı araçlardır. Temel amacı suçla mücadele olan ve 360 derece çekim yapabilen bu kameralar (Taşçı,2016:168) herkesi gözetleyebilmektedir. Bu durum halkın güvende olmasını sağlamakla birlikte aynı zamanda herkesin izlemesi bazı mahremiyet sorunlarını beraberinde getirmiştir.

Günümüzde gözetim amacı ile kullanılan uydu görüntülerinin yanı sıra navigasyon özelliği bulunan uygulamalar kullanılmaktadır. Google firmasının sahip olduğu Google Earth uygulaması 2001, Google Maps uygulaması ise 2005 yıllında (Gibbs,2015) hizmete sunulmuş iki yazılımdır. İki uygulamanın birbirine benzer tarafları olsada aslında ikisi birbirinden farklı amaçlar ile kullanılmaktadır. Google Earth uydulardan almış olduğu fotoğraflar ile dünyayı gözetleme imkanı sunmaktadır. Google Maps ise GPS (konum) kullanan bir navigasyon uygulaması olmuştur. Google Maps'ın 2007 ile beraber geliştirmiş olduğu Street Wiev özelliği ile şehirlerin sokakları veya caddeleri gezilmeye başlanmıştır (Akram 2020). Fotoğrafların birleşiminden oluşan bu görüntüler sırt kamerası ile çekilebildiği gibi Street Wiev arabaları ile de çekilebilmektedir. Street Wiev arabasının üstünde bulunan kameralar sokakları ve caddeleri kapalı devre televizyon sistemleri gibi 360 derece fotoğraflama imkanına sahiptir. Aynı zamanda bu araçlar çekmiş oldukları fotoğraflarla suç ve suça ilişkin gözetim sağlamışlardır. Google Wiev'in kameralarının bir sokağı fotoğraflaması ile birlikte suçluların yüzü teşhis edilip yakalanmaları buna örnektir. Fakat Google Wiev'in kişilerin yüzlerini flurladığı düşünüldüğünde, görüntülerin paylaşılmadan önce kontrol edilerek kişilerin gözetlendiği sonucuna varılmaktadır.

Web teknolojilerinin gelişmesi ile sosyal medya mecraları kullanılmaya başlanmıştır. Sosyalleşmek için kullanılan bu uygulamalar kişilerin birbirilerini takip ettiği, fotoğraf ve video paylaşımı yapabildiği ortamları oluşturmuştur. Herkesin herkesi gözetleyebilmesi ve izleyebilmesine imkan veren bu uygulamalar Panoptik düşüncenin bir türü olan Omnioptikon yapısına hizmet etmektedir (Pimenta,2010:272). Kişilerin kişisel verilerinin ve fotoğraflarının paylaşılması ile kişiler birbirilerinin özel hayatları hakkında bilgi sahibi olmaktadır. Kişiler kendi hayatlarından aile, iş, sosyal çevre gibi ortamlarını sosyal medyada paylaşarak hayatlarını teşhir etmekte, diğer kullanıcıları ise kendisini izleyen ve gözetleyen kişilere dönüştürmektedir

(Aydın,2013:137). Sosyal medyalarda karşılıklı olarak gözüken gözetim asimetrik bir yapıya sahiptir (Atar & Ulusoy,2020:928). Takip zorunluluğunun olmaması kişinin istediği kişiyi takip etmesi veya başkaları tarafından takip edilmesini sağlamaktadır. Gözetim kültürüne destek olan sosyal medya mecraları ile paylaşılan kişisel veriler uygulama şirketleri tarafından kayıt altına alınmaktadır.

Şirketlerin ise ticari amaç ile kullandığı mecralarda kullanıcıların ekranında en çok açık kalan fotoğraflar algoritmalar sayesinde tespit edilerek kişinin bu ürünü alması sağlanmaya çalışılmıştır. Bu durum kişisel verilerin üçüncü şirketler tarafından önemli olduğunu işaret etmekle birlikte sosyalleşmek için kullanılan mecraların kişiyi bir ürün olarak gördüğünü de göstermektedir. Kişinin kendi rızası ile aktardığı kişisel veriler, şirketlerin kişileri gözetleyebilecekleri alanları oluşturmaktadır. Buna örnek olarak Facebook ve Cambridge Analytica arasında oluşan ve kullanıcıların kişisel verilerinin alınıp oy kampanyasında kullanılması örnek olarak verilmektedir (Arık & Arık,2020:456). Gözetim açısından önemli olan kişisel veriler Avrupa'da GPDR, Türkiye'de ise KVKK ile koruma altına alınmıştır. Kanunlarda açıkça kişinin mahremiyetini korumak istemesi kişinin en doğal isteği ve hakkı olarak geçmektedir. Fakat sanal dünyaya doğru ilerleyen günümüz dünyasında gözetim faktörlerinin artması ve artmaya devam etmesi beraberinde mahremiyet ve etik değerlerin sarsılmasına neden olmuştur.

Sonuç

Gözetim faaliyetleri modern dönemden itibaren açık bir şekilde fiziki olarak uygulanmaya başlanmış ve Panoptik düşünce neticesinde şekillenerek günümüze kadar ulaşmıştır. Panoptikonda mahkumları izleyen göz, fotoğrafın icat edilmesinden sonra fotoğrafın gözüne dönüşmüş ve herkesi gözetlemeye başlamıştır. Teknolojik gelişmeler ile birlikte şekillenen gözetim pratikleri fotoğrafın türevleri olan yeni araçlar ile uygulanmaya başlanmıştır. Mobese, uydu ve sosyal medya mecralarının fotoğraf tabanlı araçlar olması fotoğrafın gözetim pratiklerindeki önemini göstermiştir. Dijitalleşen dünyada panoptikon yapısı da dijitalleşerek azınlığın çoğunluğu izlediği Sinoptikon'a sonrasında ise herkesin herkesi izlediği Omnioptikon'a dönüşmüştür. Sadece suçluların gözetim altında tutulmasını amaçlayan Panoptikon mimarisinde bulunan gözetim kulesindeki göz, günümüzde dijital formda fotoğraf, video, televizyon, bilgisayar, web teknolojisi gibi alanlarda gözetim yapmaya devam etmektedir. Suçluların izlenmesi ise yerini her kesimin

izlenmesine bırakmıştır. Dijital dönüşüm neticesinde günümüz dijital Panoptik bir yapıya dönüşmüştür. Çin Hükümeti'nin halkına uyguladığı gözetim modeli dijital Panoptikon'a bir örnek olmuştur. Halkını kameralar ile sürekli takip eden Çin Hükümeti'nin algoritmalar sayesinde kişinin kimliğinin tespit edilmesine kadar büyük bir veri havuzuna sahiptir. Çin'in uyguladığı bu gözetim haklın mahremiyet ve etik değerlerine aykırı olarak görülmektedir. Çin, halkını sürekli izlemekte ve kişisel verilerini elinde bulundurmaktadır. Sayılarının 200 milyon olduğu söylenen hükümet kameralarında yüz tanımlama sistemide kullanmaktadır (Nurkan, 2022). Geniş bir bilgi havuzuna sahip sistemlerde kişinin yüzünün kamera ile görülmemesi taktirde geliştirilen algoritmalarla kişinin yürüyüş stili çıkartılarak kişinin kimliği tespit edilmektedir. Bu sistem kırmızı ışıkta geçen yayalardan markete alışveriş yapan kişilere kadar her kesime uygulanmaktadır. Aynı zamanda polislerin kameralarla birlikte çalışan gözlükleri, kişilerin her taraftan gözetime maruz bırakıldığını göstermektedir. 2019 yılında Çin'nin Wuhan kentinde ortaya çıkan SarsCov-2 virüsü ile Çin hükümeti kişileri daha sıkı bir gözetim altında tutmaya başlamıştır. Kişilerin evlerinden giriş çıkışlarında yüz tanıma sistemleri kullanılarak kişinin gittiği yerler görüştüğü kişiler kayıt altına alınmıştır (Bektaş,2020). Çin Hükümeti'nin halkına uygulamış olduğu gözetim faaliyetleri gelecekte kitleleri bekleyen gözetim pratiklerinin bir örneği olarak düşünülmektedir. Bu durum kişilerin özgür alanlarının kalmayacağı ve mahremiyetin ortadan kalkacağı fikrini oluşturmaktadır.

Kaynakça

Akram, W. (23 Nisan 2020). The Evolution of Google Maps,

https://www.agiratech.com/history-of-google-maps E.T 14 Kasım 2022

Arık, B., & Arık, E. (2020). Facebook'un Dönüşen Mahremiyet Yaklaşımı: "Gelecek Mahremiyettir", *Intermedia International e-Journal,* 447-461.

Aydın, B. (2013). Sosyal Medya Mecralarında Mahremiyet Anlayışının Dönüşümü, *İletişim Çalışmaları Dergisi*, 131-146.

Bauman, Z., & Lyon D. (2020). *Akışkan Gözetim,* (çev. Elçin Yılmaz),İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Bentham, J. (2008). *Mektup 1: Denetim İlkesi Fikri*, Panoptikon Yazıları, çev. Miran Bozoviç, Londra.

Bektaş, M. ((2020) Çin'in dijital gözetim teknolojileri ürkütücü boyutlara ulaşıyor, https://haberuskudar.com/cinin-dijital-gozetim-teknolojileri-urkutucu-boyutlaraulasiyor?utm_ E.T. 11 Ekim 2022

Cambridge Dictionary. (Yıl Yok). Surveillance, https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english-turkish/surveillance E.T 10 Ekim 2022

Clarke, R. (30 Nisan 2005). Have We Learnt To Love Big Brother? http://www.rogerclarke.com/DV/DV2005.html E.T 13 Kasım 2022

Feldman, S. (2021). Michel Foucault,İstanbul: Karakarga Yayınları.

Foucault, M. (1992). *Hapishanenin Doğuşu.* Çev. M.A.Kılıçbay, Ankara: İmge Kitapevi Yayınları.

Foucault, M. (2006). *Hapishanenin Doğuşu*, Çev. Mehmet Ali Kılıçbay, Ankara: İmge Kitabevi.

Foucault, M. (2011). *Büyük Kapatılma*, Çev. F. Keskin, I. Ergüden, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Freund, G. (2016). *Fotoğraf ve Toplum*, Çev. Şule Demirkol, İstanbul, Sel Yayıncılık.

Gibbs, S. (08 Nisan 2015). Google Maps: a Decade Of Transforming the Mapping Landscape, https://www.theguardian.com/technology/2015/feb/08/google-maps-10-anniversary-iphone-android-street-view E.T 14 Kasım 2022

Görgülü, E. (2021). Fotoğraf Sanatında Portre Tipojileri, *Sanat ve Tasarım Dergisi,* Cilt 11, Sayı:20 ,228-247.

Gürsoy Atar, Ö., Gürsoy Ulusoy, Ş. (2019). Sosyal Medyada Ördek Sendromu: Instagram Üzerinden Bir Değerlendirme, *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi,* Yıl:19, Sayı:39, Güz:2020/3, 925-951.

Hacking, J. (2015). *Fotoğrafın Tüm Öyküsü,* (Çev. A. Bozkurt), İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Nurkan, A. (2022). Dijital Diktatörlük ve Çin, https://www.akademikparadigma.com/dijital-diktatorluk-ve-cin/?utm_source E.T 11 Ekim 2022

Özdel, G. (2012). Foucault Bağlamında İktidarın Görünmezliği ve Panoptikon İle ‘’İktidarın Gözü’’ Göstergeleri, *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication,* Yıl 2012, Sayı 2, 22-29.

Pımenta, E. (2010). *Low Power Society, Continuous Hyperconsumption And The End Of The Medium Class In A Hyperurban Planet,* Londra: ASA Art and Technology UK Limited.

Sontag, S. (2008). *Fotoğraf Üzerine*, Osman Akınhay (Çev.), İstanbul: Agora Yayınları.

Taşçı, U. (2016). Güvenlik Amaçlı Gözetim Aracı Olarak Türkiye’de Mobese ve Eleştiriler**,** *CBÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt 14, Sayı: 2, 159-190.

Türk Dil Kurumu Sözlükler. (Yıl Yok). Gözetim, https://sozluk.gov.tr/ E.T 10 Ekim 2022

Bir Metinlerarasılık Makinesi

Elif Çanğa Bayer[1]

[1]Giresun Üniversitesi, Tirebolu İletişim Fakültesi, Radyo, Sinema ve Televizyon Bölümü

(elif.bayer@giresun.edu.tr)

Özet: Elini araç olarak kullanan insandan araç üreten insana geçiş insanın teknoloji ile ilişkisinin temelini oluşturmaktadır. Gelinen noktada insan üretimi olan teknoloji, etkileşim içerisinde olduğu alanları, insanlığın bilgi birikimini kullanarak dönüştürmektedir. Basit bir tabirle niteliğin çıkış noktasının insan, niceliğin sebebinin ise teknoloji olduğunu söylemek mümkündür. Çünkü, veriyle ne yapılacağı insan tarafından belirlenirken hız teknoloji getirisidir. Ayrıca teknoloji zaman, mekan ve bilgi dağarcığının sınırlarını da genişletmektedir. Örneğin insanın fotoğraf üretmek için kullandığı araç genellikle fotoğraf makinesi iken fotoğrafçı bir yapay zeka ise araçları internet, veri havuzları ve algoritmasıdır. Dolayısıyla bir fotoğrafçının üretebileceğinden çok daha fazla fotoğrafı, insan üretimi fotoğraflardan faydalanarak üretmesi söz konusudur. Bu aynı zamanda insanın verilerinin, yöntemlerinin, problemlerinin farklı alanlara ait beceri setlerini öğrenebilen yapay zekaya öğretilmesi anlamına gelmektedir. Durum bu aşamaya gelmeden sorgulanması gereken teknolojinin bu verilerle insanlığı nasıl etkileyeceğidir. Geleceğin meslekleriyle ilgili yapılan araştırmalarda, farklı/yeni alanlara ait yetenek setlerine sahip kişilerin kendi mesleklerini yaratacaklarına yönelik tahminler dikkat çekicidir. Dolayısıyla bugün farklı iş/yetenek setlerinin, örneğin bu çalışma özelinde yapay zeka ve fotoğrafın kesiştiği alanda ne tür çalışmalar yapıldığını ortaya koymak gerekmektedir. Bu kapsamda çalışmada açık kaynak platformu Github'ta ai (yapay zeka) ve photography (fotoğrafçılık) anahtar kelimeleri ile yapılan taramada çıkan sonuçlar metinlerarasılık/göstergelerarasılık yöntemi çerçevesinde analiz edilmiştir. Sonuç olarak, 6 farklı alanda yapay zeka ve fotoğraf çalışmalarının yoğunlaştığı ve bu çalışmaların disiplinlerarası tartışmalara ihtiyaç duyduğu görülmüştür. İnsanlığın hala çözüm üretemediği hukuk, eğitim, ırk, toplumsal cinsiyet, şeffaf politika, küreselleşme, çevresel duyarlılık vb. pek çok alanda var olan problemli önkabullerin algoritmaların da önkabulleri haline gelebilme ihtimali söz konusudur. Çalışmanın tüm bu bilgiler ışığında fotoğrafın geleceğinde hangi yetenek setlerinin var olduğunu ve algoritmalarla ilişkisini göstermek için bi deneme olduğu ve gelecek çalışmalar için faydalı olacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Fotoğraf, yapay zeka, metinlerarasılık, göstergelerarasılık, Github

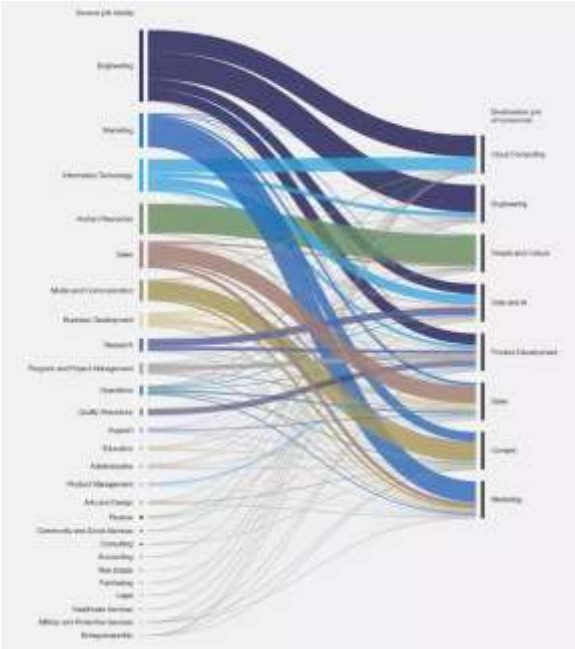
Abstract: The transition from the person who uses his hand as a tool to the person who produces tools constitutes the basis of man's relationship with technology.At the present point, technology , which is a human production, transforms the areas in which it interacts by using the knowledge of humanity . In simple terms, it is possible to say that the starting point of quality is human and the reason for quantity is technology. Because, while what to do with the data is determined by humans, speed is the return of technology. In addition, technology expands the boundaries of time , space and knowlege. For example, the tool that a person uses to produce photos is usually a camera, while the photographer is an artificial intelligence , his tool are internet, data pools and algorithms.Therefore, it is the case that a photographer produces many more photographs then he can produce by using human-made photographs.This is also means that human data , methods, problems are taught to artificial intelligence, which can learn skill sets belonging to different areas.Before the situation reaches this stage , what need to be questioned is how the technology will affect humanity with this data . In the researches conducted about the professions of the future, the predictions that people with skills sets belonging to different / new fields will create their own professions are remarkable. Therefore, today it is necessary to reveal what kind of work is being done in field of intersection of different work / skill sets, for example artificial intelligence and photograpy in this study.Int his context, the result of search made with ai(artificial intelligence) and photography(photography) keywords on the open source platform Github were analyzed within the framework of the intertexuality/intersemiotic method . As a result , it has been that artificial intelligence and photography studies have intensified in 6 different areas and that these studies need interdisciplinary discussions.There is a possibility that the problematic preconceptions of law , education, race , gender, transparent politics, globalization, enviromental sensitivity,which humanity still cannot solve, may also become preconceptions of algorithms .In the lights of all this information, it is thought that the study is an experiment to show which skill sets exist in the future of photography and their relationship with algorithms, and will be useful for future studies.

Keywords: Photography, artificial interlligence, intertexuality, intersemiotic, github

1. Giriş

İnsanın teknoloji ile bugün ne yaptığı sorusu, ne yapacağını görebilmek ve yaşamda teknolojinin nasıl yer kaplayacağını tahmin edebilmek için önemlidir. Dolayısıyla, dün ve bugün, gelecek için incelenmesi gereken pek çok veri barındırmaktadır. İnsanın teknoloji ile ilişkisinin tarihinde, dik durmaya ve yürümeye başlamasıyla birlikte ellerinin yerden kesilmesi hikayesi vardır. Elleri serbest kalan insan, çevresini keşfetmekle kalmayıp onu kontrol etmeye de başlamıştır. Alet yapımı, tekniklerin geliştirmesi, malzemelerin keşfedilmesi, tekniği ve teknolojiyi insan hayatının merkezi haline getiren insan becerileri halini almıştır. Tekniğin keşfedilmesinde yaşanan süreçte insan kültürü gelişmiş, temel yaşamsal ihtiyaçların yanı sıra sanatsal ifadeler için de ihtiyaç duyulan aletler geliştirilmiştir. Fotoğraf sanatı da aslında insanın görüntüye hakim olma, ona müdahale etme, onu üretme, anlamdırma vb. isteklerinin bir ürünüdür. Sanatsal ifadeler ile bilimsel keşiflerin kesişiminde yer alan fotoğraf melez bir sanat ve iletişim aracıdır.

Önceleri insanın gözünün gördüğünü çizen el, fotoğrafla birlikte onu çeken, yıkayan, pozlayan ve basan teknik rollerdeydi. Dijitalleşme ile birlikte el, fotoğraf makinesi ile bilgisayarlar, arayüzler ve algoritmalar arasındaki iletişimi sağlamayan dijital bir roldedir. Günümüzde. yapay zeka çalışmaları mühendislerin elinin de fotoğrafa değdiği bir fotoğrafçılık geliştirmektedir. Dolayısıyla fikir tasarımı ve yazılımın fotografik görüntü üzerindeki etkisi her geçen gün artmaktadır. Dolayısıyla fotoğraf, gelecekte daha fazla disiplinlerarası çalışmaların içinde yer alacaktır.



Görsel 1. World Economic Forum (WEF) Geleceğin Meslekleri Ekim 2020 Raporu

Geleceğin meslekleri ile ilgili araştırmalara baktığımızda (Görsel 1), belirli yetenek setlerine sahip kişilerin mesleklerini kendilerinin oluşturacağı ve yetenek setlerinin uyumlu olduğu belli alanlarda çalışacağı tahmin edilmektedir. Buna göre bulut bilişim, mühendislik, insan ve kültür, veri ve yapay zeka, ürün geliştirme, satış, içerik ve pazarlama gibi temel iş kümelerinin altında, hukuktan girişimciliğe, iletişimden sanat ve tasarıma, sağlık hizmetlerinden kalite çalışmalarına dek pek çok meslek yer alacaktır (WEF, 2020).

Pearson'ın yapmış olduğu yeni mesleklerin tahmin edildiği insan ve algoritma iş birliği ile yapılan *The Future of Skills Employment in 2030* gibi araştırmalarda çevresel devamlılık, şehir yapılanması, kaliteyi arttırma, siyasi belirsizlik, teknolojik değişim, küreselleşme, demokratik değişim gibi mevcut eğilimler üzerinden gelecekle ilgili tahminler yapılmaktadır. Bu araştırmaya göre, henüz ne olduğu bilinmeyen alanlarda iş gücünün %70'nin çalışacağı düşünülmektedir (Pearson, 2020). Farklı yetenek setlerinden oluşan mesleklerin gelecekte yer alacağı düşünüldüğüne göre, araştırmalarda geleceğin meslekleri olarak bahsedilen alanlarda ne yapıldığına bakmak bu sebeple önemlidir.



Görsel 2. Mevcut Eğilim Alanları

The Future of Skills Employment in 2030

Söz konusu fotoğraf olduğunda, gerçekliğin hangi araçlarla sunulduğu, temsil edildiği ya da manipüle edildiği konusu hep ortada durur. Burada fotoğrafçı, fotoğraf ve fotoğraf bilgisi üçgeni bu konu üzerine konuşabilmesini sağlayan en önemli faktörler olmuşlardır. Günümüzde teknoloji haresi içerisinde kalan bu yapı, yeni olanaklar keşfetmektedir. Fotoğrafın geleceğinde insanın hangi konumda olacağını etkileyen bu

keşiflerde, yapay zeka her alanda olduğu gibi önemli bir role sahiptir. Buradaki zorluk, teknoloji ve yapay zeka gelişmelerinin hızına herkesin bir şekilde uyum sağlaması gerektiği şeklindeki kabullenmedir. Çalışmada bu kabulü bir üst seviyeye taşıyan yazılımcıların çalışmaları incelenmektedir. Sanal ortamda fotoğrafın bir tasarım ve yazılım birlikteliği haline getirilmesi, algoritma bilgisinin fotoğrafın geleceğindeki rolü bağlamında tartışılmaktadır. Bu tartışma için, 2005 yılında başlatılan ve piyasadaki en popüler yazılım tabanlarından biri haline gelen açık kaynaklı Git yazılım programlarının, en popüler ve en eski sosyal ağı olarak bilinen, 2008 yılında açılmış GitHub internet sayfası zemin olarak seçilmiştir.

GitHub, amatörden profesyonele, yazılım mühendislerinin ya da yazılımla ilgilenenlerin projelerini barındırmakla kalmayıp, geliştiricilerin bu projelerle ilgili ilerleme süreçlerini herkese gösterebildiği, işbirlikleri yapabildiği ya da öneri/eleştiri alabildiği bulut tabanlı bir platformdur. Yazılım bağlamında geliştiricilerin denemeleri fotoğrafın geleceği için ne anlam ifade etmektedir? Çalışmalar hangi fotoğraf araçlarında yoğunlaşmaktadır? Yazılım çeşitliliği söz konusu mudur yoksa eğilim belli amaçlarda mı yoğunlaşmıştır? Bu sorular çerçevesinde çalışma, sözkonusu yazılımların amaçlarını, tasarımlarını ve yenilikçi fikirlerini fotoğrafın geleceği bağlamında çözümleme amacındadır. Bu çözümleme için kullanılacak kavramsal araçlar ise metinlerarasılık ve göstergelerarasılıktır. Bunun sebebi yazılımcıların farkında olmaksızın kesiştikleri ya da ayrıştıkları, fotoğrafa dair göstergelerinin kavramsal çerçevede iletişime geçmesini sağlamaktır. Bir başka deyişle, bu çalışma yazılımcıların fotoğrafın geleceği için geliştirdikleri yazılımlarının metinlerarası örüntüsünü kurup, anlamlandırmaya çalışmaktadır.

2. Yöntem

Çalışmada, fotoğrafla ilgili yazılım projelerinin ortaklıkları ve farklılıkları ele alınmaya çalışıldığı için Metinlerarasılık/Göstergelerarasılık yöntem olarak kullanılmaktadır. “Bir kavram olarak metinlerarasılık, Postmodern dönemle birlikte belirginleşen disiplinlerarası çalışmalar içerisinde bir yöntem olarak görülmektedir. Genel olarak, farklı metinler arasındaki etkileşimleri tanımlamakta kullanılmaktadır. Metinlerarası eleştiri yöntemi, Fransa’da, 1960’lı yıllarda, yazınsal eleştiri konusunda bir yenileşmeden söz eden kuramcılardan Julia Kristeva’nın çalışmalarına bağlı olarak ortaya çıkmıştır” (Aktulum, 2013, s. 129).

Aktulum’un aktardıklarından yola çıkılarak, metinlerarasılık/göstergelerarasılık fotoğraf yazılım çalışmaları arasındaki bağıntıları görebilmek için araştırma açısından uygun görülmüştür. Göstergelerarasılık bu çalışma özelinde özellikle önemlidir. O halde göstergelerarasılığın tanımını

yapmak faydalı olacaktır. “Kökeni Ferdinand de Saussure’ün Genel Dilbilim Dersleri’ndeki gösterge kavramına uzanan ve Roman Jakobson’un göstergelerarası çeviri kavramından esinlenilerek sanatın değişik biçimlerine uyarlanan göstergelerarasılık yazınsal metinleri olduğu kadar değişik sanatsal biçimlerin aralarındaki alışverişleri çözümlemeye dayanan bir yöntem ortaya koyma çabasının bir ürünüdür” (Aktulum, 2021)

Tanımlama ve açıklamalardan farklı olarak çalışmada, sanatsal biçimler arasındaki alışverişler değil, bir sanat biçimi için geliştirilen yazılımlar arasındaki gizli alışverişleri ve bu alışverişlerin sanat biçimine olası etkilerini anlamlandırabilmek amacıyla, göstergelerden yola çıkarak yapılacak genellemelerden bahsedebilmek mümkündür. Bu anlamda Haziran-Ekim 2022 tarihleri arasında GitHub internet sitesinde ai (yapay zeka) ve photography (fotoğrafçılık) anahtar kelimeleri ile ulaşılan projeler incelenmiştir.[1] Çalışma için önemli olan nokta, yazılımcıların fotoğrafla ilgili projeler üretiyor olmasıdır. Anahtar kelimeler ile yapılan tarama sonucunda Github'ta 47 projeye ulaşılmıştır. Bunlardan 11 proje, içeriğin boş olması ve eksik bilgiye sahip olması gibi nedenlerle geliştirilmemiş durumda olduğu için 36 proje analiz edilebilmiştir.

Fotoğraf çalışmalarında fotoğrafın tarihi ya da tarihte/tarih yazımında fotoğrafın önemi, fotoğraf sanatı ve teknikleri, fotoğrafçılık türleri, görsel kültürdeki yeri gibi çalışmalar sıklıkla yer almaktadır. Bu çalışma farklı olarak fotoğrafın geleceğine dair çıkarımda bulunmaya çalışan ve bunun için disiplinlerarası çalışmaya ihtiyaç duyan bir zemini önermektedir. Dolayısıyla fotoğrafın geleceği ile ilgilenenler için de bir ortak çalışma çağrısı metnidir. Çalışmanın özgünlüğü ise göstergelerarasılık yöntemi ile sanatsal ya da kültürel metinler yerine yazılım metinlerine bakmasından kaynaklanmaktadır.

İnternetin Öz Evladı ve Onun Çocuğu

İnternetin öz evladı olarak görülen Aaron Swartz ve Github’a açılan yola bakmak gerekirse, Swartz’ın halkın bilgiye erişiminin önündeki engelleri kaldırmak için yaptıkları önemlidir. Swartz internet sansür yasalarına karşı kampanya başlatan Demand Progress'in kurucusudur.[2] Paranın, kar amacı gütmeyen kuruluşlar, medya, siyaset ve kamuoyu gibi kurumlar üzerindeki yozlaştırıcı etkisi

[1] Filtrelenmiş tarama adresine buradan ulaşabilir: https://github.com/search?q=ai+photography
[2] İnternet sayfası için bkz: https://demandprogress.org/

üzerine konuşmalar yapmış, yazılar yazmış ve akademik araştırmalar yürütmüştür. Bunlardan biri MIT'de web mucidi olarak tanınan Tim Berners-Lee ile birlikte yaptığı çalışmalardır. Web'de veri paylaşımı için standartların geliştirilmesine ve yaygınlaştırılmasına yardımcı olan bu çalışmalar günümüz interneti için önemli aşamalardan biridir.

Büyük veri setlerine sahip kişiler için theinfo.org[3] sitesini geliştirmiştir. Wikipedia'nın bilinirliğine ve gelişimine destek sağlaması ile bilinen Who Writes Wikipedia? (Wikipedia'yı Kim Yazar?) metninin yazarıdır.[4] 2007'de, yayınlanan her kitap hakkında bilgi toplamaya yönelik iddialı bir proje olan, kâr amacı gütmeyen Open Library (Açık Kitaplık) projesinin geliştirilmesine öncülük etmiştir.[5] Ayrıca Reddit'in[6] kurucu ortaklarından biridir ve Creative Commons'ın[7] ilk aşamalarında yer almıştır.

Fotoğrafçı Taryn Simon ile yaptığı Image Atlas (2012) adlı eseri New Museum'da yer almıştır. "Image Atlas sitesinin özelliği ise, dünya çapındaki yerel arama motorlarında belirli arama terimleri için en iyi görsel sonuçları indeksleyerek kültürel farklılıkları ve benzerlikleri araştırmasıdır. Image Atlas, evrensel bir görsel dilin olasılığını ve arama motorlarının dayandığı algoritmaların sözde masumiyetini ve tarafsızlığını sorgulamaktadır" (Simon, 2012).

Anlaşılacağı üzere, bilgiye erişimin tüm engellerine karşı mücadele vermiş bir isim olan Swartz, günümüzdeki pek çok açık kaynaklı hareketler, serbest kültür hareketleri, bilginin kamu malı haline gelmesini savunurken teliflerin kısıtlayıcılıklarına karşı duran hareketler, fikri mülkiyet aktivizmi gibi pek çok kavramın uygulamaya geçmesine yönelik çalışmaların ilk mücadelesini veren isimlerindendir. Onun öncülüğünü ettiği bu anlayışla GitHub da bu hareketin çocuklarından biri olarak görülebilecek bir platformdur.

Git, "küçükten çok büyük projelere kadar her şeyi hız ve verimlilikle işlemek için tasarlanmış ücretsiz ve açık kaynaklı bir dağıtılmış sürüm kontrol sistemini" (Git, 2022), Hub ise bu kontrol

[3] İnternet sayfası için bkz: http://theinfo.org/
[4] Yazıyı okumak için bkz: http://www.aaronsw.com/weblog/whowriteswikipedia
[5] İnternet sayfası için bkz: https://openlibrary.org/
[6] İnternet sayfası için bkz: https://www.reddit.com/
[7] İnternet sayfası için bkz: https://creativecommons.org/

sistemi ile geliştirilen projelerin deposu/merkezi olarak GitHub'a isim vermiş kelimelerdir. Git ve Github arasındaki açık veriye dayalı ilişki aşağıdaki tabloda aktarılmaya çalışılmıştır.[8]

		**AÇIK VERİ KAZANCI**
1. Bir yazılımdır	1. Bir hizmettir	Yazılım geliştiricileri ile toplumun diğer kesimi bir platformda buluşabilir
2. Kişisel sistemlerde barındırılır	2. Web'de barındırılır	Kişisel bilgisayarlardaki verilerin herkese açık hale gelir
3. Komut satırı aracıdır	3. Projeler için arayüz sağlar	Ortak çalışmaların yapılabilmesi için zemin oluşturur
4. Bir git deposunu yönetme aracıdır	4. Git deposunun kopyasının yer alabileceği bir alandır	Projenin geldiği noktanın herkes tarafından görüntülenmesi, düzenlenmesi, geliştirilmesi ve eleştirilmesi olanağı sağlar

Tablo 1. Git, GitHub ve Açık Veri İlişkisi

Burada önemli olan nokta hem disiplinlerarası çalışmalara açık olması hem de açık veri şeklinde paylaşılmasıdır. Bu noktada, alandaki son yönelim/eğilimlerden bahsetmek, fotoğraf çalışmalarıyla ilgili üretilen bilimsel metinlerin yanı sıra mühendislik ve tasarım alanındaki çalışmalara da bakmayı gerektirmektedir. Gelecekte herkese açık olan bilgiyle neler yapılabilir, meslekler ve yetenek paketleriyle ilgili neler söylenebilir sorularının cevaplarını buralarda bulmaya çalışmak faydalı olacaktır.

3. Bulgular

Daha önce de bahsedildiği üzere GitHub platformunda ai (yapay zeka) ve photography (fotoğrafçılık) anahtar kelimeleri ile yapılan taramada (Haziran-Ekim 2022) 47 projeye ulaşılmıştır. Bunlardan 11 proje, içeriğin boş olması ve eksik bilgiye sahip olması gibi nedenlerle geliştirilmemiş durumda olduğu için 36 proje amaçları doğrultusunda gruplar haline getirilerek analiz edilmeye çalışılmıştır.

[8] Buradaki blog yazısından faydalanılarak hazırlanmıştır: https://www.edureka.co/blog/git-vs-github/

Birinci gruptaki dört proje, fotoğrafların dijital olarak organizasyonu ile bilgilerinin saklanmasıyla ilgilidir ve ***Fotoğraf Organizasyonu*** başlığı altında toplanmıştır. Bunlardan biri olan *Home Gallery* projesinin yazılımcısı, aşağıda belirttiği soruna çözüm aramaktadır.

> "Ücretsiz ve kullanışlı dijital kameralar ve cep telefonları sayesinde kişisel fotoğraf ve videoların sayısı hızla artıyor. Fotoğraflar neredeyse hiç silinmiyor ancak neredeyse hiç bakılmıyor. Medya arşivi büyüyor ve büyüyor, eski görüntüler fiilen bilinmiyor ve kayboluyor" (Xemle, 2021).

Bir üniversite öğrencisinin ders projesi olan *Photo Geolocalization*[9], tarihi fotoğrafları coğrafi olarak yerelleştirmek ve yapay zeka ile meta veriler oluşturmakla ilgilenirken *Photo Prism* yazılımcıları, özgürlüğü ve mahremiyeti korumayı görev edinmeye odaklanmışlardır.

> "PhotoPrism®, merkezi olmayan web için yapay zeka destekli bir fotoğraf uygulamasıdır. Resimleri otomatik olarak etiketlemek ve bulmak için en son teknolojileri kullanır. Evde, özel bir sunucuda veya bulutta çalıştırabilirsiniz. Hayatınızı fotoğraflarla inceleyin" (Prism, 2020)

Photonix projesi modern, web tabanlı bir fotoğraf yönetim sunucusudur. Proje sahibi yazılımını şöyle tanıtmaktadır:

> "Ev sunucunuzda çalıştırın ve koleksiyonunuzdaki doğru fotoğrafı herhangi bir cihazda bulmanızı sağlayacaktır. Akıllı filtreleme sayesinde nesne tanıma, yüz tanıma, konum farkındalığı, renk analizi ve diğer makine öğrenimi algoritmaları mümkün hale gelir" (Photonix, 2020).

İkinci grupta yer alan dört proje, fotoğrafların düzenlenmesi ile ilgilidir ve ***Fotoğraf Düzenleme*** başlığı altında toplanmıştır. Bunlardan *Instafilter*, derin öğrenme ile Instagram benzeri filtreler oluşturmayı amaç edinmiştir.[10] Bir doktora çalışmasının parçası olan *AI621-Computational-Photography* projesi, hesaplamalı fotoğrafçılıkla ilgili ödevlerin yer aldığı bir projedir.[11] Bir diğer proje, Letonya'nın Livonya Sahili'nin yapay zeka ile renklendirilmiş tarihi fotoğraflarından oluşan bir koleksiyonunu içermektedir.[12] Benzer bir amaç da siyah beyaz görüntüleri renklendirmek için geliştirilen *Image Colorizer* projesinde görülmektedir.

[9] Projeyi incelemek için bkz: https://github.com/93Dennis/photo-geolocalization
[10] Projeyi incelemek için bkz: https://github.com/thoppe/instafilter
[11] Projeyi incelemek için bkz: https://github.com/onejoon/AI621-Computational-Photography
[12] Projeyi incelemek için bkz: https://github.com/twagoo/colorized-livonian-coast

> "Bu yapay zeka, fotoğrafçılıkta renk seçeneğinin mevcut olmadığı zamanlardaki fotoğraflara renk eklemek için kullanılabilir. Proje verimli olursa, eski filmleri renklendirmek için bile kullanılabilir" (Krekels, 2020).

Üçüncü grupta yer alan iki proje, anahtar kelime ile görsel arama ve benzerliklere odaklanan projelerdir. ***Fotoğraf Tarama*** başlığı altında toplanmıştır. Bunlardan *Rclip*[13] yapay zeka destekli komut satırı fotoğraf arama aracı iken *This is Jorge Lima*[14] benzer film önerileri ve ödül alan filmlerin verilerinden ödül alacak filmleri tahmin etmekle ilgili bir proje deposudur.

Dördüncü grupta yer alan dört proje, fotoğrafçılığın yöntemlerini geliştirmeye çalışan projelerdir ve ***Fotoğraf Teknikleri*** başlığı altında toplanmıştır. Bunlardan *Hand AI*[15] daha öncede bahsedilen insan elinin teknoloji ile olan ilişkisini gösterir niteliktedir.

> "Bu depoda HandAI, arka planı bulanıklaştırma, arka planı değiştirme, arka planı griye dönüştürme, yüz dekorasyonu, çerçeveyi genişletme, madde işareti ekranını kaldırma, video arka plan modu, kaydı bitirme dahil olmak üzere sekiz işlevin sorumluluğunu üstlenmek için sekiz el hareketinden komut almaktadır." (YangJie, 2019)

El hareketine atanmış komut ile çalışan algoritma, fotoğrafta yapılmak istenen düzenlemeyi anlamakta ve uygulamaktadır. Bir yüksek lisans tezi kapsamında geliştirilmiş bir proje olan *MSc AI Thesis*[16], bir fotoğrafın renginin ve renk paletinin, alan derinliğinin, kompozisyon/tekniğinin ve türünün ne olduğunu belirlemeye yönelik bir çalışmadır. Bu grupta yer alan bir diğer proje *Shutterbug*[17] tanıtımı şu şekildedir:

> "Bir Instagram fotoğrafı gördünüz ve bu pozda nasıl görüneceğinizi merak ettiniz mi? Profesyonel görünümlü bir fotoğraf çekmek istediniz ancak uygun bir rehber bulamadınız mı? Belirli bir poz oluşturmak için ipuçlarına mı ihtiyacınız var? Stiller ve altyazılar için ilhama mı ihtiyacınız var? Uygulamamız tüm bunlarda size

[13] Projeyi incelemek için bkz: https://github.com/yurijmikhalevich/rclip
[14] Projeyi incelemek için bkz: https://github.com/ThisIsJorgeLima/ThisIsJorgeLima
[15] Projeyi incelemek için bkz: https://github.com/shoutOutYangJie/HandAI
[16] Projeyi incelemek için bkz: https://github.com/mzouros/MSc_AI_thesis
[17] Projeyi incelemek için bkz: https://github.com/Shambhavi-Singh/Shutterbug

> yardımcı olabilir ve yapay zeka kullanarak kendi telefonunuzdan veya dizüstü bilgisayarınızdan pozlarınızı eğitmeniz ve bu değerli fotoğrafları çekmeniz için bir platform sağlayabilir! O halde hafif ve eğlenceli bir uygulamaya hazır olun!" (Singh, 2019)

Bu gruptaki son proje olan *Movie Stills Ai*[18] bir fotoğraf analizörüdür. AI tarafından oluşturulan analiz verileriyle izleyicilerin filmlerdeki en sevdikleri sahneyi fotoğraçılık açısından incelemesini sağlayan bir web sitesi projesidir. Güzel bir görüntü nelerden oluşur? Çekimlerde hangi teknikler kullanılır? Bir sahneye hangi aydınlatma ve kompozisyon katkıda bulunur? sorularının cevaplarını yapay zeka aracılığı ile cevaplanmaya çalışılmaktadır.

Beşinci grupta yer alan on bir proje fotoğrafçılıkla ilgilenenlerin açtığı internet sitelerinin yer aldığı gruptur ve ***Fotoğraf İnternet Sayfaları*** olarak adlandırılmıştır. Bu gruptaki yapay zeka çalışmaları daha çok fotoğrafçıların uzmanlıklarıyla (düğün, doğa, porte vb) ilgili geliştirdikleri internet sayfalarının altyapısı ve görüntülenmesi ile ilgilidir.[19]

Altıncı grupta yer alan altı proje, ağırlıklı olarak uçakların metaverileri, drone görüntüleme teknikleri ya da fotoğrafın konumunu belirleme ile ilgilenen projelerdir ve ***Hava Fotoğrafçılığı*** başlığı altında toplanmıştır. Örneğin uçuş bilgileriyle ilgilenen *LR Aircraft Metadata*

> "Kataloğunuzda Aircraft Metadata depolamak ve işlemek için bir eklentidir. Eklenti, web kaynaklarına karşı otomatik bir meta veri araması gerçekleştirebilir. Meta verileri görüntülemek ve düzenlemek için bir Meta Veri Paneli ile birlikte gelir" (Aviationphoto, 2019).

Airbeans[20] adlı proje drone fotoğrafçılığıyla ilgili internet sitesi geliştirme projesi iken *K-BOS*[21] uçakların uçuş esnasında, yüksek çözünürlüklü fotoğraflarının çekilmesine yardımcı bir yazılım geliştirme ile ilgilidir. *Aircraft Dedector*[22] hava fotoğrafı veri kümesine dayalı iyi eğitilmiş bir model olan bir yapay zeka uçak dedektörü geliştirmeyi amaçlayan bir projedir.

[18] Projeyi incelemek için bkz: https://github.com/chrismlee26/movieStills
[19] Bu projelerin internet sayfalarına tablo üzerinden ulaşabilirsiniz.
[20] Projeyi incelemek için bkz: https://github.com/EDUARDOCHAMORRO/airbeans
[21] Projeyi incelemek için bkz: https://github.com/hughshuwang/kbos
[22] Projeyi incelemek için bkz: https://github.com/xzhnshng/aircraftDetector

Son olarak *Diğer* başlığı altında yer alan projelerden bahsetmek gerekirse, elektronik kitaplara fotoğraf yerleştirme, oyun, tüm hastanelerde ortak kullanılabilecek tıbbi fotoğrafçılık (MRI) tekniği geliştirme, alışveriş yapılan sitelerde görsel kullanımı gibi çeşitli alanlara ait geliştirilen yazılım projeleri yer almaktadır.

Buraya kadar anlatılanları özet şeklinde görebileceğiniz ve ilginizi çeken projenin sayfasına ulaşabileceğiniz bir tabloyu aşağıda bulabilirsiniz. Bu tabloda projenin yer aldığı uygulama alanı, anahtar kelimeler ve daha önce bahsedilen yaratıcı set grupların yer alacağı meslek alanlarından hangileri ile ilişkili olduğunu gösteren bölümler yer almaktadır.

	Adet	**Proje Adı ve Bağlantısı**	**Anahtar Kelimeler**	**Meslek Alanları**
1. Grup Fotoğraf Organizasyonu	4	Home Galllery https://github.com/xemle/home-gallery Photo Prism (https://github.com/photoprism/photoprism) Photo Geolocalization https://github.com/93Dennis/photo-geolocalization Photonix https://github.com/photonixapp/photonix	-Bulut -Albüm oluşturma -Akıllı filtreleme -Etiketleme -Nesne tanıma -Yüz tanıma -Konum -Özel filtre	KÜLTÜR HUKUK
2. Grup Fotoğraf Düzenleme	4	Insta Filter https://github.com/thoppe/instafilter AI62 Computational Photography https://github.com/onejoon/AI621-Computational-Photography Colorized Livonian Coast https://github.com/twagoo/colorized-livonian-coast Image Colorizer https://github.com/MickeyKrekels/Image-Colorizer	-Renklendirme -Efekt -Netlik -Yazı	KÜLTÜR TARİH
3. Grup Fotoğraf Tarama	2	Rclip https://github.com/yurijmikhalevich/rclip This Is Jorge Lima https://github.com/ThisIsJorgeLima/ThisIsJorgeLima	-Anahtar kelime ile arama -Benzer görsel bulma	KÜLTÜR VERİ ORG.
4. Grup Fotoğraf Teknikleri	4	Hand AI https://github.com/shoutOutYangJie/HandAI -MSc AI Thesis https://github.com/mzouros/MSc_AI_thesis -Shutterbug https://github.com/Shambhavi-Singh/Shutterbug Movie Stills https://github.com/chrismlee26/movieStills	-El komutu ile otomatik düzenleme -Poz verdirme -Analizör -Teknik belirleme	KÜLTÜR EĞİTİM

5. Grup Fotoğraf İnternet Sayfaları	11	AimPhotography I https://github.com/ryleyherrington/AimPhotography AimPhotography II https://github.com/kelvincrtz/AimPhotography Aituker https://github.com/songjiekun/Aituker Photography https://github.com/saintmarc-michel/Photography AIE https://github.com/Bharath722/aie Ready Aim Shot https://github.com/K00222788/ReadyAimShoot Aix Photography https://github.com/Rix96/AIX-PHOTOGRAPHY Aip Website https://github.com/ablo/AIP-website Aip Photopraphy Selection https://github.com/agan-k/aic-photography-selection Air Portfolio https://github.com/luisrochadev/airportfolio Airsoarer Github Io https://github.com/airsoarer/airsoarer.github.io	-Otomatik portföy oluşturma -Haftanın en iyi fotoğrafları -Hobi -Meslek -Fotoğraf Tarihi	REKLAM STRATEJİ
6. Grup Hava Fotoğrafçılığı	5	Aircraft Metadata Lightroom Plugin https://github.com/aviationphoto/AircraftMetadata-Lightroom-Plugin Air Soarer https://github.com/airsoarer/airsoarer.github.io Airbeans https://github.com/EDUARDOCHAMORRO/airbeans K-Bos https://github.com/hughshuwang/kbos. Aircraft Dedector https://github.com/xzhnshng/aircraftDetector	-Uçakların metaverileri -Drone ve görüntüleme -Fotoğrafın konumunu belirleme	HUKUK GÜVENLİK SİYASET
Diğer	6	AI Photography https://github.com/srinivasakumar-a/AI-Photography Airplane Photography 53508 https://github.com/GITenberg/Airplane-Photography_53508 Sudoku AI https://github.com/zzAdam/SudokuAI Medical Photography https://github.com/steltenpower/standardizedMedicalPhotography A Study in the Applicaiton of Airplane Photography https://github.com/GITenberg/The-Face-of-the-Earth-as-Seen-from-the-Air-A-Study-in-the-Application-of-Airplane-Photography__62068 Better Sort of Photos https://github.com/jf-silverman/better-sort-of-photos	-E-Kitap -Oyun -Tıbbi Fotoğrafçılık (MRI) -Alışveriş -Karma	SAĞLIK EĞİTİM KÜLTÜR OYUN

Tablo 2. GitHub'ta Fotoğraf ve Yapay Zekayı Birleştiren Projeler

4. Sonuçlar ve Öneriler

Analiz aşamasında bahsedilen GitHub platformunda yer alan proje sahiplerinin kendi amaçları doğrultusunda topluluklar oluşturmaya çalışan yazılımcılar olduğu düşünülürse, projeler arasındaki bağıntıların ve göstergelerarası ilişkilerin gelecek için neler söylediğine bakmak için faydalı olacaktır. Bu çalışmada projeler büyük resmin birere parçası olarak analiz edilmeye, metinlerarası okuması yapılmaya çalışılmıştır.

Çalışma sonucunda varılan başlıca sonuçlara bakacak olursak daha önce bahsedilen geleceğin mesleklerinin belirli alanlarda toplandığı görüşünü destekleyen bir durum söz konusudur. Tabloda da *Meslek Alanları* olarak adlandırılan bölümde aktarılmaya çalışıldığı üzere kültür, hukuk, tarih, eğitim, güvenlik, siyaset gibi alanlarla ilgili projeler üretilmektedir. Dolayısıyla Github gibi herkese açık bir platformdan yola çıkarak devlet ya da özel sermayenin bazı alanları gözden kaçırarak ya da göz ardı ederek bilim, tasarım, mühendislik ve sanat yetenek setlerini kullanarak hangi alanlarda çalışmalar yürüttüğü daha büyük resmin parçasını görmeyi sağlayacaktır.

Yazılım bağlamında geliştiricilerin denemeleri fotoğrafın geleceği için insan elinin varlığını sorgulayabileceğimiz bir araştırma alanı yaratmaktadır. Özellikle kişisel veriler, kültürel beğeni yönelimleri, coğrafi konum bilgileri, hazır şablonlar üzerinden mesleki gelişim, fotoğraf araçlarında yoğun olarak tercih edilmektedir. Dolayısıyla yazılım çeşitliliğinden ziyade belli alanlara eğilim söz konusudur diyebiliriz. Sonuç olarak bu 36 projede fotoğraf ve yazılım yetenek setlerini metinlerarası bir hikayede birleştirdiğimizde, gelecekte insan eli fotoğrafçılıkta şunları yapabiliyor diye düşünebiliriz:

Diyelim ki bir gün, fotoğraf çekmeyi seven biri, havalanına gitmek için evinden ayrılıyor. Evinden gideceği yere kadar belki de giyilebilir teknoloji sayesinde ellerini bile kullanmadan çektiği fotoğrafları, internet sayfasında ve sosyal platformlarda paylaşmayı düşünüyor. Göz komutunu algılayabilen yazılımı tüm yolculuğu kaydedebilir. Uçak yolculuğunun ardından konaklayacağı yere gidene kadar, bulut teknolojisi sayesinde çoktan kişisel aygıtlarına fotoğrafları aktarıldı. Onun kendini beğendiği tarzdaki pozlardan, çekim tekniklerinden, filtrelerden oluşan hiç sahip olmadığı fotoğrafların seçkisi çoktan hazırlandı. İnternet sayfasında ve sosyal medyasında en çok beğenilen fotoğrafların bilgisine uygun olarak seçkiden alınan fotoğraflar paylaşıldı. Tüm fotoğraflarda yüz/nesne tanıma, konum ve zaman bilgisi mevcut olduğu gibi, ondan yüzyıl ya da bir dakika önce başkalarının çektiği fotoğrafların da bilgisi mevcut olduğu için bunlara hazır yazılar eklemek ya da geçmişin ve şimdinin hikayelerini karşılaştırmak da algoritma için oldukça kolay. Üstelik, ödül alabilen filmlerin çekim tekniklerini bilen algoritma, bir film de tasarlayabiliyor. Hem de en sevilen filmlere benzer bir film. Kendi hayatının ödüllü filmi. Hava fotoğrafçılığındaki gelişmeler sayesinde, yolculuğu boyunca uçağının nerelerden geçtiği verilerine ulaşılabilir. Aynı şekilde bulunulan

coğrafyanın hava çekimlerinden bu kişinin tüm yolculuğuna ait görüntülere de ulaşılabilir. İnsanların görsel, işitsel tüm bilgileri yapay zekayı geliştirmeye devam ettiği için artık sanatsal çalışmalarda sınır söz konusu bile değil. Peki amaç sanatsal bir çalışma değilse? İnsan eli nerelerdedir?

Bu sorular yukarıdaki tabloda yer alan meslek alanlarının uzmanlarıyla cevaplanabilecek sorulardır. Bu kısıtlı çalışma bile, fotoğrafçılığın ve pek çok mesleğin geleceği ile ilgili disiplinlerarası daha fazla çalışma yapılması ve buna maruz kalacak toplumun gelişmelerden haberdar olması için platformlar oluşturulması gerektiğini göstermektedir. Hız ve değişim önkabul değil, bilgilendirme süreçlerinden geçmiş bir bilinç ve okuryazarlık meselesi haline getirilmelidir. Teknolojinin kendisi hızlı olsa da kültür ve insan üzerindeki etkisi, her yerde aynı şekilde hissedilemediği için kısmen yavaş ve derinden de ilerlemektedir. Dolayısıyla, bilim iletişiminin araçları hem bilim insanlarının iletişimi için hem de toplumla olan iletişim için daha fazla kullanılmalıdır. Böylelikle insan elinin varlığından söz etmeye devam edebilmek mümkün hale gelebilir. Çünkü insan eli kültürü ve tarihi yaşatandır.

5.Kaynaklar

Aktulum, K. (2013). *Metinlerarasılık.* Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Aktulum, K. (2021). *Bir Çözümleme Yöntemi Olarak Sanatta Göstergelerarasılık.* https://dergipark.org.tr/tr/pub/fe/issue/64429/978892 adresinden alındı

Aviationphoto. (2019). https://github.com/aviationphoto/AircraftMetadata-Lightroom-Plugin adresinden alındı

Git. (2022). *Git*. https://git-scm.com/ adresinden alındı

Github. (2022, Haziran-Ekim). *Github*. https://github.com/search?q=ai+photography adresinden alındı

Jie, Y. (2019). https://github.com/shoutOutYangJie/HandAI adresinden alındı

Krekels, M. (2020). https://github.com/MickeyKrekels/Image-Colorizer adresinden alındı

Pearson. (2020, Ekim). https://futureskills.pearson.com/research/assets/pdfs/technical-report.pdf adresinden alındı

Photonix. (2020). https://github.com/photonixapp/photonix adresinden alındı

Prism, P. (2020). https://github.com/photoprism/photoprism adresinden alındı

Simon, T. (2012). *New Museum*. https://www.newmuseum.org/exhibitions/view/taryn-simon-cultural-differences adresinden alındı

Singh, S. (2019). https://github.com/Shambhavi-Singh/Shutterbug adresinden alındı

WEF. (2020). World Economic Forum: https://www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs_2020.pdf adresinden alındı

Xemle. (2021). https://github.com/xemle/home-gallery adresinden alındı

YangJie. (2019). https://github.com/shoutOutYangJie/HandAI adresinden alındı

DİJİTAL OYUNLARDA SANAL VE GERÇEK BAĞLAMINDA FOTOĞRAFİK GÖRÜNTÜ ÜRETİMİ

Mehmet Evran[1]

[1]**mmt_evran@msn.com**

Özet

Bu çalışmada, yeni medyanın bir türevi olan dijital oyunlarda oluşturulan sanal ve gerçeklik bağlamında fotoğrafik görüntü üretimi incelenmiştir. Fotoğrafın, sanal ve gerçek bağlamlarını aynı düzlem üzerinde farklı zaman algıları ile oluşturduğu araştırılmıştır. Fotoğraf o anın bir yansıması olarak sanalın reel yaşamdaki göstergesidir. Fotoğrafik veriler dijital oyunlardan alıntıların belgesi olduğu gibi belleğini de oluşturur. Dijital oyunlar, sanal ortamların veya dünyaların oluşmasını sağlamış bunun sonucunda yeni algılama düzeyleri yaratmıştır. Değişen zamanın yapısı ve teknolojik ilerlemeler her alanda dijitalleşmeyi vazgeçilemeyecek bir kültür olarak karşımıza çıkarmaktadır. Dijital oyunlar gerçekliği simüle ederek varoluşun yeni bağlamını yaratmaktadırlar. Sayısallaşmayla birlikte yazılımsal ürünler artarak sanal evren oluşturmakta ve sürekli güncellenmektedir. Fotoğraf disiplini, farklı alanlarda olduğu gibi dijital oyunlar bağlamında da sanallaşan bir ifade aracıdır. Yaşamın sanal evrenlerin varlığı içinde, gerçek zamanla olan ilişkisi fotoğraf yoluyla bağlamımız çerçevesinde dijital oyunlardan belge ve belleğe dönüştürüldüğü saptanmıştır. Sanal evrenlerin gerçekliği, eylemlerin ve bireylerin varlığını fotoğraf ile gerçek zamana taşınmasını sağlamıştır. Dijital oyunlarda fotoğrafik görüntü üretimi bir belge niteliğinde olurken, aynı zamanda varoluş sorununa bir çözüm üretmektedir. Oyuncu olan bireyin sanal gerçeklikte yaşadığı durumların ve anların birer kanıtı ve oyuncunun varlığının yansıması haline geldiği gözlemlenmektedir. Teknolojik gelişme ve yaşanılan dönemin beraberinde getirdiği gerçekliğin sanalda yaşanmasıyla birlikte oyuncu olan birey içinde bulunduğu zamanda varlığı soluklaşırken oyunlar aracılığıyla tekrardan canlanmaktadır. Nasıl içinde yaşadığımız şimdiki zamanda fotoğraflar geçmiş zamana yönelik birer varoluş göstergesi olmaktaysa sanallaşan dünyada da belli bir hayat yaşanan dijital oyunlarda da varoluş göstergesi olmakta geleceğini biçimlendirebilmektedir. Gelecek zamanın durumlarından biri olan sanal yaşantılar oyunlar ya da

simüle evren üstünden gerçekleşeceği için dijital oyunların varlığı yadsınamaz bir şekilde varlığını koruyacak hatta üstüne çektiği ilgiyi daha arttıracaktır. Yaşanılan çağın beraberinde getirdiği durumla birlikte her şeyin sanallaştığı bir dünyada fotoğraf oluşturma durumu da gelişerek sanal evrende gerçekliği korumaya devam eder. Donanımsal yazılımsal teknik yeterliliklere bağlı olarak yeni nesil estetiğin karşılıkları olduğu saptanmıştır. Fotoğraf bu sanal estetiğin gerçekliğe dönüştürmenin aracıdır. Bu nedenle son derecede önemli bir vizyon belgesi ve belleğidir. Sınırları belli olan bir simüle dünyada sınırsızca yapılan eylemlerin sonucu olarak dijital oyunlarda varlığını gösterir. Bu oyunların eğlence dışında psikolojik ve sosyolojik derinlikleri olduğu online değişimlere cevap verebildiği bu anların fotoğraflarla saptanmasının oyunun kritik anlarına ilişkin veri sağlamıştır. Gelişen çağın beraberinde getirdiği durumla birlikte her şeyin sanallaştığı bir dünyada fotoğraf oluşturma durumu da gelişerek sanal evrende gerçekliği korumaya devam edecektir. Dijital oyunlarda fotoğraf, oyunun ütopyasının illüzyonundan geriye kalan hafıza kaydı olduğu tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: fotoğraf, sanal, dijital, oyun, medya

Abstract

In this study, photographic image production in the context of virtual and reality created in digital games, which is a derivative of new media, is examined. It has been researched that photography creates virtual and real contexts on the same plane with different time perceptions. As a reflection of that moment, photography is the real-life indicator of the virtual. Photographic data constitutes both memory and documentation of excerpts from digital games. Digital games have created virtual environments or worlds, and as a result, new levels of perception have been created. The changing nature of time and technological developments present digitalization as an indispensable culture in every field. Digital games create a new context of existence by simulating reality. With digitalization, software products increase and virtual universe is formed and constantly updated. The discipline of photography is a means of expression that becomes virtual in the context of digital games as well as in its different fields. It has been determined that the relationship of life in the existence of virtual universes with real time has been transformed from digital games to documents and memory within our context through photography. The reality of virtual universes has enabled

the transfer of actions and the existence of individuals to real time with photography. While the production of photographic images in digital games is a document, it also provides a solution to the problem of existence. It is observed that the individual who is an actor becomes a proof of the situations and moments experienced in virtual reality and a reflection of the actor's existence. With the technological development and the virtual experience of the reality brought by the living period, the individual who is an actor is revived through games while his existence disappears in the time he is in. Just like in the present we live in, photographs are a sign of existence for the past, so they can be a sign of existence in digital games where a certain life is lived in the virtualized world and shape the future. Since virtual experiences, which is one of the situations of the future, will be realized through games or simulated universe, the existence of digital games will undeniably continue and even increase the interest they attract. In a world where everything has become virtual with the current situation, the situation of creating photographs continues to be a reality in the virtual universe. It has been determined that there are equivalents of the new generation aesthetics depending on the hardware and software technical competencies. Photography is the tool to make this virtual aesthetic a reality. Therefore, it is an extremely important vision document and memory. It shows its presence in digital games as a result of unlimited actions in a simulated world with certain limits. The determination of these moments with photographs, where these games have psychological and sociological depths other than entertainment and can respond to online changes, provided data on the critical moments of the game. With the situation brought by the developing age, the situation of creating photographs in a world where everything becomes virtual will continue to preserve reality in the virtual universe. In digital games, it has been determined that the photograph is the memory record remaining from the utopia illusion of the game.

Keywords: photo, virtual, digital, game, media

1. Giriş

Oyun kavramı geçmişten günümüze insan yaşamının bir parçasıdır. Belirlenmiş kurallar çerçevesinde insanların özgür eylemleriyle ilerlediği sanal hikayelerdir. Oyunlar anlamlı bir işlevdir ve her oyunun bir anlamı vardır. Bir ifade aracı olduğu gibi kültür yaratmasıyla birlikte farklı yapıları içerisinde barındırır. İçinde bulunduğu çağın gereksinimleriyle beraber varlığını korumaya devam eder. Çünkü oyun bir madde değil ruhsal bir süreçtir. Var olduğu zaman içerisinde bulunduğu andaki ruhsal süreci temsil eder. Bir anlatış biçimi olmaya devam eder.

Oyun kavramı zamanın döngüsünde teknolojik ve yaşamsal gelişmelerle birlikte boyut değiştirip beraberinde bağlamı sanallaşıp dijitalleşmiştir. Oyun kavramının yeni dönüşümü olan dijital oyunlar teknolojik gelişmeyle beraber sadece eğlence nesnesi olmaktan çıkarak endüstriyel bir tasarımla ticari bir meta halini alır. Günümüz zamanında teknolojik ilerleme ve yeniliklerle birlikte dijital oyunlar günceli yakalamak için gelişir. Dijital oyunlarda görsel etkileşimin gücüyle insan yapımı dünyalar yaratılarak nesne olarak üretilen oyunların sanallaştırılıp dijitalleştirildiği analiz edilir.

Dijital oyunlar devamlılığı için güncel konuları takip eder ve hikayesinde işler. Gerçek zamanda yaşam içerisinde soyutlanan birey, dijital oyunlar ile birlikte kontrol etme hazzına erişmiştir. Gerçek ve sanalın tek düzlem üstünde aynı bağlamda sunulduğu bu durumla birlikte yaşadığı zaman içerisinde dijital oyunlar oyuncu olan birey için farklı bir zaman algısı yaratmıştır. Oluşturulan yeni dijital dünyada oyun bağlamında sınırsız değiştirebilme, gerçek yaşantıda yapılamayacak birçok işlevi ekleyebilme olanağını sunar. Dijital oyunlarda oluşturulan sanal oyun evreninde oyuncu olan birey yaşadığı dönemde etki edemediği durumunu kendisi kontrol etmeye başlar. Dijital oyunun oyuncuya verdiği güç algısı bakımından oyunlarda deneyim gerçek, deneyimin yaşandığı ortam sanaldır. Bu hazzı yaşadığı ortamda varoluş göstergesi fotoğraf ile gerçekleşir. Fotoğraf oyuncunun o andaki bir kanıtı, sanal evren içerisinde var olma göstergesidir.

Dijital oyunlarda fotoğrafik görüntü üretimi bir belge niteliğinde olurken aynı zamanda varoluş sorununa bir çözüm üretmektedir. Oyuncu olan bireyin sanal gerçeklikte yaşadığı durumların ve anların birer kanıtı ve oyuncunun varlığının yansıması haline geldiği gözlemlenmektedir. Teknolojik gelişme ve yaşanılan dönemin beraberinde getirdiği gerçekliğin sanalda yaşanmasıyla birlikte oyuncu olan birey içinde bulunduğu zamanda varlığı soluklaşırken

oyunlar aracılığıyla tekrardan canlanmaktadır. Nasıl içinde yaşadığımız şimdiki zamanda fotoğraflar geçmiş zamana yönelik birer varoluş göstergesi olmaktaysa sanallaşan dünyada da belli bir hayat yaşanan dijital oyunlarda da varoluş göstergesi olmaktadır. Gelecek zamanın durumlarından biri olan sanal yaşantılar oyunlar ya da simüle evren üstünden gerçekleşeceği için dijital oyunların varlığı yadsınamaz bir şekilde varlığını koruyacak hatta üstüne çektiği ilgiyi daha arttıracaktır. Gelişen çağın beraberinde getirdiği durumla birlikte her şeyin sanallaştığı bir dünyada fotoğraf oluşturma durumu da gelişerek sanal evrende gerçekliği korumaya devam eder.

Zamanın döngüsünde değişen ve gelişen teknolojiyle birlikte dijital oyunlar günceli konu olarak çok iyi işlemekte ve takip etmektedir. Dijital oyunların yaratmak istediği ilgi odağı noktası olmak eylemi günceli takip etmeyle oluşmaktadır. Güncel konuların ve gelişmelerin oyun içerisinde yer alması oyunun oyuncu olan birey için önemini arttırmaktadır. İçinde yaşanılan zamanın yansımasını yaratıp gerçek dünyanın kontrolünü yarattığı sanal dünyada oyuncuya sunmaktadır. Gerçeğin sanala ve sanalın gerçeğe dönüşmesi fotoğrafik görüntü üretimi ile birlikte oyuncu olan bireye daha da empoze edilmektedir. Fotoğraf, oyuncu olan bireyin gerçek zaman içerisinde yaratılan sanal evrendeki varlığını temsil eder. Gelişen teknolojiyle birlikte görsel unsurlar arttığı gibi oluşturulan görsel yapı oyuncu olan birey için gerçeğin bir yansıma şeklinde var olur. Oyun içerisinde oluşturulan fotoğraflar, gerçek ve sanalın tek düzlem ve bağlam üstünde oyuncunun varlığını temsil eder.

2. Çalışmanın Analizi

2.1. Çalışmanın Arka Planı ve Problem Açıklaması

Oyun kavramı geçmişten günümüze insan yaşamının bir parçasıdır. Belirlenmiş kurallar çerçevesinde insanların özgür eylemleriyle ilerlediği sanal hikayelerdir. Oyun kültürden daha eskidir diyen Huizinga oyunun tanımını "Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile 'alışılmış hayat'tan 'başka türlü olmak' bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir." diye açıklar (Huizinga, 2018: 50). Çok eski zamanlardan bu güne kadar varlığını sürdüren oyun kavramı yukarıda anlatılan anlamıyla beraber tüm canlıların yaşamında dönüşerek yer aldı. İlk canlı yaşamından itibaren var olan oyun, onlar

için içgüdüsel bir durum olarak görülür. Hayvanlar ve insanlar için oyun bir refleksten daha ötedir. Bir iletişim aracı bir taklit niteliğindedir.

Çok yapılı olan oyun kavramı, ilk canlı yaşamından günümüze kadar değişik formlarda oluşur. Bir ifade aracı olduğu gibi kültür yaratmasıyla birlikte farklı yapıları içerisinde barındırır. Zamanın döngüsünde evrilerek farklı form ve yapılarda var olur. İçinde bulunduğu çağın gereksinimleriyle beraber varlığını korumaya devam eder. Çünkü oyun bir madde değil ruhsal bir süreçtir. Var olduğu zaman içerisinde bulunduğu andaki ruhsal süreci temsil eder. Bir anlatış biçimi olmaya devam eder. Oyun kavramı zamanın döngüsünde teknolojik ve yaşamsal gelişmelerle birlikte bağlam değiştirip sanallaşıp dijitalleşmiştir. Bununla birlikte dijital oyunlar kendilerine has özellikleri nedeniyle kolay ulaşılabilir bir yapıya kavuşarak büyük bir oyuncu kitlesine sahip oldu. Oyun kavramının dönüşümü olan dijital oyunlar teknolojik gelişmeyle beraber sadece eğlence nesnesi olmaktan çıkarak endüstriyel ticari bir meta halini aldı.

Günümüz zamanında teknolojik ilerleme ve yeniliklerle birlikte dijital oyunlar günceli yakalamak için gelişir. Dijital oyunlarda görsel etkileşimin gücüyle insan yapımı dünyalar yaratılarak nesne olarak üretilen oyunların sanallaştırılıp dijitalleştirildiği analiz edilir. Oyuncu olan bireyin kendi oyun hikayesi çevresinde yarattığı dünyada üstün gelme çabası ve kazanma içgüdüsü oyunların yapısını oluşturur. Sınırları belli olan bir simüle dünyada sınırsızca yapılan eylemlerin sonucu olarak dijital oyunlarda varlığını gösteriyor.

Dijital oyunlar görsel etkileşimin gücü ile beraber daha etkili bir yapıya kavuştu. Gelişen teknoloji oyunların görsel tasarım aşamalarını geliştirmiş böylece görsel etkileşim gücünü de bir o kadar kuvvetlenmiştir. Aktarılmak istenen duygu ve düşünceler, verilmek istenen mesaj veya tamamen endüstriyel tasarım üstünden kurularak beklenen ilgi oyuncu olan birey tarafından daha yoğun hissedilir oldu. Buda oyunun kökeninde olan kendinden geçme hali, haz, aşırı tahrik etme gücünü daha iyi gösterir. Gelişen ve değişen teknolojiyle birlikte oyun üreticileri görsel ve yapay zeka anlamında üstün detaylar yansıtmaktadır.

Dijital oyunlarda içinde yaşanılan zamanın ve gelişen teknolojinin beraberinde getirdiği görsel etkileşim çok yüksektir. Görsel kurgu, görsel detaylar ve gerçeğin yansıması yadsınamaz bir şekilde oyunlarda ana etken halini aldığı gözlemlenir. Görsel etkileşimin yanında yapay zeka unsuru eklendiğinde etkisi daha da artar. Gerçeğin, sanal bir platformu olan dijital oyunlarda birebir

yansıması oluşur. Son dönem teknolojik gelişmeleriyle birlikte görsel anlamda gerçeğin kopyası haline gelir. Durum böyle olunca dijital oyunları yaşanılan zamanın başka bir evrende yansımasına dönüşür. Oyuncu olan bireye farklı kazanımlar sunmasının yanında üstün bir görsel etkileşim sunmaktadır. Görsel etkileşimin dijital oyunlardaki en büyük unsuru oyun içinde verilen detayların fazlalığı ve üstün kalitesidir. Bunun sayesinde gerçek yaşantıda var olan tüm unsurlar oyun içinde var olur. Gerçek yaşamın varlığı oyunlarda daha hissedilebilir yapıya kavuşmaktadır.

Gerçek zaman içerisinde var edilen sanal evren olan dijital oyunlarında, içinde bulunulan zamanda büyük bir etkiye sahip olan konular işlenerek güncel yakalanır. Güncel yakalandığında oyunun önemi artarak verdiği haz duygusu[23] artar. Bunu yanında gerçek zamanda yapılamayan veya yapıldığında belli bir yaptırımı olan eylemler dijital oyun içerisinde yapılabilir bir duruma dönüşür. Bu durum dijital oyunlarla birlikte ruhsal süreçte oyuncu olan bireyi etkiler. Yaşadığı zaman içerisinde etki edemediği ve kontrolü dışında gelişen bu durumu dijital oyunlar kontrolü altına almasını sağlamıştır. Yaşadığı hayatı, dijital oyunlarda yaratılan sanal evrende kendi isteği doğrultusunda şekillendirme özelliğine kavuşmuştur.

Yaratılan dijital oyunlarla birlikte gerçeği içinde barındıran yeni dünyalar oluşturulmaktadır. Oluşturulan yeni dijital dünyada oyun bağlamında sınırsız değiştirebilme, gerçek yaşantıda yapılamayacak birçok işlevi ekleyebilme olanağını sunar. Bunun yanında oluşturulan dijital oyunla birlikte oyuncu olan bireye de belli sınırlar dahilinde özgürlük alanı sunulur. Bu özgürlük alanının sınırları belli dahi olsa içinde yaşanılan hayatta yapılamayan ve yapıldığında belli bir yaptırımı olan birçok eylemin yapılabilmesi yer alır. Dolayısıyla oyun yaratıcısının sınırları dahilinde belli bir sınırsızlık oyuncu olan bireye verilir. Oyunun akışını yeniden yaratma, yeni dünya oluşturma veya içinde bulunduğu oyun dünyasının nasıl şekilleneceğini oyuncu olan bireye bırakarak kendi oyun dünyasını yaratma sürecinde yeni özellikler kazanmasını sağlar. Oyun hikayesi belli sınırlarla ve kurallarla belirlenmiş olsa da, oyun içinde yönlendirmeler ve çok olasılıklı yapıyı yönetmek tamamen oyuncunun davranışlarına bırakılmıştır. Oyuncu olan birey oyun karakterinin kaderini kendisi oluşturmaktadır.

Diğer bir nokta dijital oyunların en büyük unsurlarından biri yapay zekayı[24]da içinde barındırmasıdır. Sınırları belirlenmiş düşünce yapısı içinde yapay zeka oyun içinde kendi

[23] *Hedonizm: Hazcılık.*
[24] *Artificial İntelegence (AI): Yapay zeka.*

kararlarını kendisi vermektedir. Oyuncu bireyin seçimlerine göre belli algoritmalar içinde yapay zeka kendi seçimlerini yapmaktadır. Günümüz döneminin teknolojik gelişmelerinin yansıması olmasının yanında canlı yaşamını kolaylaştırma adına önemli bir yapıya sahiptir. Tüm bunların yanında dijital oyunlarda yapay zeka, oyunların gerçeklik algısını arttırmaktadır. Yapay zeka gerçeğin taklit edilmesi veya sanalda gerçeğin yaratılmasındaki destekleyici yaratıcı unsur konumundadır. Gerçeklik algısını arttırarak oyuncu olan bireyin ilgisini daha çekici kılmaktadır.

2.2. Çalışmanın Önemi

Geçmişten günümüze oyun kavramı varlığını sürdürür ve tüm canlı yaşamında yer alır. Oyun kavramı zamanın döngüsünde teknolojik ve yaşamsal gelişmelerle birlikte boyut değiştirip dijitalleşip sanallaşmıştır. Oyun kavramının yeni dönüşümü olan dijital oyunlar teknolojik gelişmeyle beraber sadece eğlence nesnesi olmaktan çıkar. Görselliğin kusursuzlaştığı dijital oyunlarda güncel konuların işlenmesiyle birlikte gerçek ve sanalın birleşimi haline gelmiştir. Oyunlar, içinde yaşanılan zamanın yansıması haline gelerek gerçeğin sanal evrendeki temsili niteliğine kavuşmuştur. Yaratılan evrenlerdeki varlığını gerçek üstünden kurarak farklı bir zaman algısını bağlamını oluşmuştur.

Dijital oyunların sunduğu sınırsız olanak ve unsurlar içinde yaşanılan dünyanın birebir yansıması niteliğindedir. Bunun yanında yaşanılan zamanda yapılamayan veya yapıldığında belli bir sonucu olan unsurları içinde barındırır. Sınırsız değiştirme özelliğini dijital oyun, oyuncu olan bireye sunmaktadır. Tüm bunların sonucu olarak dijital oyunlar, üstüne kuruldukları konu bağlamında bireye insan yapımı sanal dijital dünyalar yaratma imkanı verdiği gözlemlenmektedir.

Endüstriyel tasarımın en büyük unsuru görsel tasarım ve etkileşim gücüdür. Dijital oyunlar görsel etkileşimin gücü ile beraber kavramların tanımlanmasında çok daha etkin bir bağlam yaratmışlardır. İlgili dijital oyun üstüne yapılan analizlerde aktarılmak istenen duygu ve düşünceler, verilmek istenen mesaj gamer (oyuncu olan birey) olan birey tarafından daha yoğun hissedilir olduğu gözlemlenmektedir. Bu gelişmenin sonucu kendinden geçme hali, haz, aşırı tahrik etme gücünü pekiştiren bir tatmin sağlamaktadır.

Yeni medyanın bir türevi olan dijital oyunlar, içinde yaşadığımız zamanın sanal dünya gerçeğinin yansımasıdır. Sanal evren üzerinde gerçek olayların veya durumların işlenmesiyle gerçekten sanala bir dönüşüm gözlemlenmektedir. Görsel tasarım süreciyle birlikte dijital oyunlar üstün bir görsel etkileşim yaratmaktadır. Fotoğraf üretimi dijital oyunların başından sonuna yer alırken fotoğraf üretimi ayrı bir yapı olarak oyuncu olan bireyi karşılamaktadır. Dijital oyunların ilerleme sürecinde ekran kaydı alma olarak başlayan fotoğraf üretimi, zamanın döngüsüyle gelişen teknolojiyle birlikte bir varoluş göstergesine dönüşmüştür. Günümüz döneminde yeni medyanın türevi dijital oyunlarda fotoğraf üretimi belge veya kanıt olmasının yanında oyuncu olan bireyin sanal bir evrende gerçek yaşantısının yansıması haline geldiği analiz edilmektedir.

2.3. Metodoloji ve Araştırma Soruları

Dijital oyunlarda sanal ve gerçek bağlamında fotoğrafik görüntü üretimin sanallaşması çalışmanın temelini oluşturmaktadır. Disiplinlerarası bir çalışma ile günümüz dönemi yeni medyanın bir türevi olan dijital oyunlardaki sanal ve gerçek bağlamında fotoğrafik görüntü üretimi incelenmiştir. İki ayrı türevin tek düzlem üzerinde birleştirilmesiyle birbirlerini tamamlayıcı yapıda oldukları konu edindi.

Günümüz döneminde zamanın döngüsüyle birlikte gelişen ve değişen teknoloji, dijital oyunları yeni medyanın bir türevi haline getirir. Görselliğin üst seviyede olduğu dijital oyunlarda fotoğrafik görüntü üretimi dijitalleşip sanallaşmıştır. Bu sanallaşmayla birlikte dijital oyunlarda fotoğrafik görüntü üretimi bir varoluş problematiği haline gelmiştir. Çalışmanın temelinde fotoğraf üretimin sanallaşması yer alıp sanal ve gerçek bağlamında analiz edilmektedir.

Fotoğrafın ilk yıllarından günümüze kanıt niteliğinde olma ve varoluş göstergesi olması özelliği hala korunmaktadır. Gelişen teknolojiyle birlikte üretim teknikleri değişerek ilerlese de bağlamı günümüz içinde yaşadığımız zamanda aynıdır. Her şeyin dijitalleşip sanallaştığı bir dönemde fotoğraf ve fotoğraf üretme bağlamı da sanallaşmıştır. Gerçeğin bir temsili olan fotoğraf dijitalleşme sürecinde sanal ve gerçeğin birleşim noktasında varoluş göstergesi haline gelmiştir.

2.3.1. Araştırma Soruları

Oyun nedir?

Oyun teorisi ve kavramları nelerdir?

Oyunun Sanallaşması Nasıl Olmuştur?

Fotoğrafik Görüntü Üretimi Sanal Ve Gerçek Bağlamında dijital Oyunlarda Nasıl Şekillenmiştir?

Fotoğrafik Görüntü Üretiminin Dijitalleşmesi Nasıl Olmuştur?

Dijital Oyunlar Disiplinler Arası Bir Çalışma Mıdır?

Dijital Oyunların Fotoğrafik Görüntü Üretimi Algısının Oluşmasındaki Rolü Nedir?

Dijital Oyunların Fotoğrafik Görüntü Üretiminin Sayısallaştırılması Algısının Oluşmasındaki Rolü Nedir?

Sanal ve Gerçek Bağlamında Fotoğrafın Önemi Nedir?

3. Teorik Çerçeve

3.1. Dijital Oyun Evreni

Teknolojik gelişmelerle birlikte canlı yaşamında yeni bir algılama yapısı ortaya çıkmıştır. Dijital oyun evreni, reel[25] yaşamın yansımasının kodlarla yazılımsal olarak sanal ortamda oluşturulmasıdır. Oyun, oyuncu olan bireye gerçek yaşamda yapılamayan veya yapıldığında belli yaptırımları olan tüm unsurları yapabilme imkanı sunmaktadır. Dijital oyun evreni oyun türünden bağımsız genel yapısıyla oyuncu olan bireye sonsuzluk ve ölümsüzlük sunmaktadır. Oluşan bir durumun tekrarı veya yaptırımının olmaması sonsuzluğu yarattığı gibi oyuncunun yapısında doğal bir şekilde var olan haz alma ve güç duygusunu yoğun hissettirir. Dijital oyun evreni, simüle bir dünyanın belli kısımlarının yansıması veya oyun yapısına göre birebir dünya yapısının yansıma şeklinde oluşmaktadır. Türlerine göre farklı yapılarda ya da hikayelerde şekillenmektedir. Gerçekte bulunan eşyaların, yapıların ve duyguların oyun içerisinde yer alması gerçeklik algısının

25 *Gerçek*

beraberinde getirdiği unsurlardır. Yansıttığı içinde bulunulan zamandan detaylarla birlikte gerçekliğe sanal evrene taşıdığı gözlemlenmektedir.

Oyun hikayesi bağlamında oluşturulan sanal dünya gerçeğin temsili niteliğindedir. Her şeyin sanallaşıp dijitalleştiği bu algılama yapısı beraberinde dijital kültürü oluşturmuştur. Dijital kültür "dijital devrim, bilgisayar ve iletişim/telekomünikasyon gibi dijital cihazların hızlı bir şekilde etkilerini anlatan bir son terimdir. Dijital ortamın oluşumuyla birlikte insan ve evreni sonsuza kadar değişmiştir. Dijital kültür özellikle, şaşırtıcı derecedeki kısa zamanda gerçekleşen, toplumsal değişimin hızlanması ve teknolojik dönüşümlerin yaşanmasıyla ilişkilidir" (Creeber, Martin, 2011: 5). "Teknoloji sonucunda gelişen makine ve araçlar, insanın fiziksel dünya da daha önce deneyimleyemediği yüksek hızla tanışmasına, dolayısı ile de farklı bir zaman algısıyla yüz yüze gelmesinde rol oynadı" (Kara, 2017: 43-48). Gelişen teknoloji ile beraber insan yaşamındaki unsurlar dijitalleşip sanallaşmaya başladı. Alışılmışın dışında gerçeğin sanallaşması birey üstünde farklı bir zaman algısının oluşmasını sağladığı görülmektedir.

Oluşan dijital kültür beraberinde yeni oluşumları ve farklı algıları yaratmıştır. Birey, daha önce deneyimleyemediği veya aynı hızda durumları algılayamadığı süreci yaşamaya başlar. Hız ve bu hızın verdiği haz duygusu bireyler üstünde etkili olur. Her konuda sanallaşıp dijitalleşme yaşanırken günceli takip eden ve içeriğinde güncel konuları işleyen dijital oyunları bu sanallaşmanın uygulandığı en ilgi çekici dijital evrenler konumuna gelmiştir. Dijital oyunlar, tekil veya toplu oynanabilir yapısı fark etmeksizin oyuncu olan bireyler arasında iletişimi ve etkileşimi sağlayan platformlardır. Durum böyle olunca dijital oyunları önemli bir noktada yer almaktadır.

Her şeyin, dikişi atıldığı elektronik denetim üstünde, sayısal (dijital) bir şekli var. Artık hiçbir şey fiziksel olanla sınırlı değil. Sanal gerçeklik dünyanın yaşanan gerçekliğine koşut olan, ama elektronik bir sonsuzluk vadeden yeni bir uzay öneriyor size (Naughton, 1999). Dijital oyun evreni, ilerleyen teknolojik gelişmelerle birlikte belli değişimlere uğramıştır. Bulunduğu zamanın ruhunu yakalamak için güncelliğini koruma yapısı önemli konumda tutulmaktadır. Var olduğu dönemdeki gelişmelerin özelliklerinde yapısını oluşturduğu analiz edilmektedir. Sanal gerçeklik bir araç durumunda iken bir yaratıcıya dönüşmüştür.

Yaratılan sanal evrenler birbirinden bağımsız olduğu gibi birbirleriyle uyum içerisinde sanki sanal uzay algısıyla tek düzlemde bağdaşır. Bu sanal evrenlerin en büyük özelliği interaktif

bir yapısının olması ve bunun sonucu olarak bireyler arası iletişimin yoğun yaşanmasıdır. Bir nevi bu yapıya iletişimin dijitalleşmesini sağladığı söylenebilir. Sanal evrenlerin varlığı ve bireylerin üstündeki etkisi yadsınamaz bir şekilde görülmektedir. Son dönemin popüler terimi olan metaverse kavramı bunun en yoğun hissedildiği bir platformlar düzlemidir. Sanal evrenlerin var olduğu, dünyanın birebir yansıması ve sanallaşıp dijitalleşen her unsur veya eylem metaverse dünyası içerisinde yer alır. Metaverse terimi "Siber toplumsal düzen" olarak açıklanabilir. Dijitalleşen her eylem, durum ve nesnenin içerisinde yer aldığı, interaktif bir yapısı olan, sosyal iletişimin yoğun yaşandığı ve içinde yaşanılan gerçek dünyanın yansıması olan sanal evrenler ve evrenler bütünüdür.

Metaverse kavramı genel olarak bakıldığında kendisi bir oyundur. Oyun yapısı; görsel tasarımda, olay kurgusunda ve oyunsal işlevlerde yer alır. Friedrich Schiller'e göre oyun, bireyi gündelik sorunlardan uzaklaştırır ve bütünlüğü yakalatıp özgürlüğüne kavuşturur. Birey kendisini gerçek dünyada unutup oyun içerisinde var eder. Schiller'e göre "insan oynadığı sürece insandır". Konunun felsefesi ile ilgili diğer bir düşünce yapısında Friedrich Nietzsche ise oyunu, neden sonuç ilişkisi bağlamında ele alır. İnsan yaşamını pervasızca tüketirken gerçeklik algısını oyunlarda bulur. Gerçeklik keşfedilmelidir. İçinde yaşadığı gerçekliği harcarken sistematik ve düzenli bir yapıda olan oyunlarda gerçekliğe ulaşır. Bu düşünce yapılarına bakıldığında oyun önemli bir işlevdir. Bir gereksinimdir. Metaverse bağlamında oluşturulan sanal evrenlerde oyuncu olan birey kendi yeni gerçekliğini bir oyun yapısında yeniden yaratır. Birebir dünyanın sanal tasarımı olan metaverse bu oyun yapısının bulunduğu ve onun üsütne kurulan düzlemdir. Sanal evren içerisinde oyun ile sanal ve gerçek algısı aynı düzlemde bireye sunulur.

Fotoğraf var olma algısının en büyük kaynağı ve göstergesi halini almıştır. İçinde yaşanılan zamanda eski dönemlerden bu yana anı ve eski dönemlere ait birer kanıt nesnesi halindedir. Fiziksel olarak var olan fotoğraf, teknolojik gelişmeler ışığında sanal ortamda da varlığını sürdürmeye ve gösterge unsuru olmaya devam etmektedir. Bir diğer düşünce ile Henning'e göre fotoğrafçılık, "Görsel imgeler oluşturma sürecinden daha fazlasıdır ve izleyen için farklı türde bütünleştirilmiş deneyim[26] üreten fiziksel nesne inşa etmenin bir aracıdır" (Henning, 2015: 225). Dijital oyun evreninde önemli bir yere sahip olan fotoğraf çekme işlevi oyun bağlamında farklılık gösterip çeşitli farklı şekillerde oyuncu olan bireyin karşısına çıkmaktadır. Varoluş göstergesi

[26] *Embodied experiences: Soyutlaşmış deneyimler.*

olarak oyuncu olan bireyin kullanımda olduğu gibi bir istatiksel veri kaynağı olarak oyun yaratıcısının kavramı halini almaktadır.

Oyun evreni, Metaverse'ün temelini oluşturmakla birlikte görsel algının oluşmasındaki en büyük unsur halindedir. Üç boyutlu sanal bir dünyanın oluşturulmasında oyun evreninin kullanımı ve görsel tasarımı varlığını korumaktadır. Yeni medyanın bir türevi haline gelen dijital oyunlarla birlikte görsel algı gelişmiş Metaverse evreninin oluşmasında büyük rol oynamıştır. İlerleyen süreçte her şeyin dijitalleştiği ve varlığını dijital ortamda sürdürecek olduğu göz önüne alındığında Metaverse evreni gerçeğin sanalda daha yoğun yaşandığı veya gerçeğin direk olarak yaşandığı bir algısal boyuta geçeceği öngörülebilir.

3.2. Gerçekten Sanala Sanaldan Gerçeğe

Gerçeklik algısının, günümüzde farklı yapılarla bir araya gelerek dijitalleşip sanallaştığı görülmektedir. İçinde yaşadığımız zaman diliminde teknolojik gelişme ve ilerlemelerle birlikte yaşanılan olayların yansımasında yaşam döngüsü değişime uğrar. Bu beraberinde insan yaşamının vazgeçilmez bir öğesi olan gerçekliğe farklı boyutlar kazandırır. "İnsanlık tarihi, yaşamın değişimi, yeni gerçekliklerin ortaya çıkmasının ve deneyimlenmesinin örnekleriyle doludur." (Tumay, 2022: 346-359). Her dönem beraberinde kendi gerçekliğini yaratmıştır. İçinde bulunulan zamanın getirdiği şartlara ve olaylara göre gerçekliğin şekil aldığı gözlemlenir.

Oyunun, kültürün temeli olduğunu dile getiren Huizinga'ya göre insanlar hayatı oyun oynar gibi şekillendirmiştir (Huizinga, 2010: 134). Kullanımına ve oyunlarına işaret ettiğimiz dil ve diğer toplumsal faaliyetler de bizim oyunlarımızdan ibarettir (Huizinga, 2010: 21). Huizinga'ya göre herşey bir oyundur. Bu düşünce yapısı beraberinde şu her oyun kendi gerçekliğini beraberinde yaratır düşüncesini oluşturur. Teknolojik gelişmeler ve değişimlerle birlikte oyun ve oyunun yarattığı gerçeklik evrilerek dijitalleşip sanallaşmıştır. Oyun kavramının; "olağan hayatın dışında yer aldığı hissedilen, özgür ve 'kurmaca' ama yine de oyuncuyu tamamen içine çekme yeteneğine sahip bir eylem" (2006: 31) olarak tanımlanabileceğini belirtmiştir. (Cantaş, Koluaçık, tarihsiz: 411-436).

Sanal ortamların hayatın her alanında kendisini göstermesiyle birlikte gündelik yaşamda var olan birçok faaliyet dijital olarak kendini göstermeye başladı. Sanal ortamların sınırlarının genişlemesi ve hayatın her alanına yayılmasıyla birlikte yadsınamaz bir yapıya kavuştu. Buda beraberinde yeni gerçeklikleri ortaya çıkardı. Gerçek yaşamın, evrenin sanal ortamda birebir var edilmesiyle gerçek sanal ortama taşınır. Sanal ortamda gerçeklik algısı bireye farklı platformlar üstünden aktarılır. Diğer bir tabirle gerçekliği dijitalleştirerek canlı olan bireye farklı sanal ortamlarda deneyimlemesini sağlar. Felsefi sorgulamalar neticesinde sana gerçek ve gerçek paralel olarak düşünülür.

Gerçekliğin sanallaşması insan yaşamında farklı bir zaman algısı yaratır. Gerçekte var olmayan ama yaşanılan hayat kadar gerçek olan bir algı oluşturur. Gerçekliğe yeni bir boyut kazandırarak anlamını kuvvetlendirir. Yarattığı farklı bir zaman algısı verdiği haz duygusunu kuvvetlendirir. Yaratılan sanal evrenlerde içinde bulunulan hayatın bütün dinamikleri yer alırken beraberinde gerçekte olmadığı kadar bireye özgürlük alanı sunar. Gerçeğin sanallaşmasıyla birlikte insan hayatında var olan duygular, hazlar ve durumlar değişime uğramıştır. Yaşanılan an içerisinde oluşan durumlar daha yoğun hissedilir hale gelmiştir. Buda beraberinde sanalı daha benimsenir bir duruma kavuşturur. Gerçeğin sanala aktarılmasıyla birlikte kazandığı yeni boyut onu daha hissedilir bir yapıya kavuşturur.

Sanal gerçeğin gündemdeki göndergesi olan video oyunlar, Simülasyon Teorisi'ne göre paralel birer gerçektirler (Frasca, 2003: 225). Bir oyun olarak değerlendirilen simülasyonun hayattaki yeri betimlenmeye çalışılmakta, oyundaki gerçeklik hayata uyarlanmaktadır (Game Studies, 2014). Simülasyon Teorisi'ne göre simülasyon bir gerçekliktir. Buna karşılık hayat da bir simülasyondur (Bostrom, 2010). Hayattaki ilerleyişimiz oyundaki seviye atlama ve tecrübe birikimine benzer (Bostrom, 2003: 12). Fizik biliminin çağlar boyunca geçirdiği paradigmalar ve Görelilik Teorisi, Simülasyon Teorisi'ne kanıt olarak sunulmaktadır (Stricherz, 2014). Görelilik Teorisi'nin vurguladığı gözlemcinin belirleyici niteliği, insanın oyuncu olarak belirleyici olmasına atfedilmiştir. Bununla birlikte bilgisayar ortamı ve enerjinin durumu da evrenin genel görünümüne uygun bir seyirdedir. Evrenin bir bilgisayara benzetildiği akademik çalışmalar gün geçtikçe çoğalmaktadır (Lloyd, 2012: 8-15).

Gerçeklik algısının sanala taşınmasındaki en önemli faktör dijital oyunlardır. Video oyunu sektörü 100 milyar doları aşkın pazar büyüklüğü ile eğlence içerdiği kadar ticaret de içermektedir

(Meulen, 2014). Dijital oyunlar büyüyen bir ekonomiyi içerisinde barındırır. İçerisinde gerçek evrenden birebir anlar veya nesneler barındırarak bu etkisini kuvvetlendirir. Gelişen teknolojiyle birlikte birebir dünya hayatı sanal evren içerinde yer alır. Gerçek hayatta var olan durumların ve olayların dijital oyunlarda yer alması oyuncu olan bireyin üstündeki etkisini arttırır. Onu daha ilgi çekici kılar ve odak noktası haline gelir.

İçinde yaşanılan zamanda sanallık dış gerçeklikten daha önemli hale gelmiştir. Normal yaşantıda yapılamayan ve yapıldığında belli bir yaptırımı olan tüm olaylar dijital oyunlar içerisinde yapılabilir bir yapıdadır. Oyunların verdiği haz duygusuyla beraber gerçeklik algısı birleşerek etkisini kuvvetlendirir. Gündelik yaşamda kontrol dışında olan durumları oyuncu olan bireye sunarak gerçekliğin sanal ortamda değişmesini sağlar. Bunun sonucu olarak olaylar ve durumlar nesnellik kazanır. Oyuncu olan birey bunun sonucu olarak içerisinde yaşadığı zamanın dışında paralel bir zaman algısını yaşar.

Dijital oyunlar sanal ortamda gerçekliği inşa eden bir yapıdadır. Geçmişten günümüze oyunların gelişimi bu gerçeklik duygusunu daha hissedilir ve kalıcı bir konuma getirdiği görülür. Sunduğu özgürlük alanıyla birlikte verdiği haz duygusu daha yoğunlaşır. Bu durum gerçeğin sanal varoluşunu oluşturur. Gerçeğin sanal ortamda var olmasının gerçeğe yansıması da aynı şekilde oluşur. Gerçek sanalda var olduğu gibi aynı gerçeklik sanaldan gerçeğe aktarılır. Farklı zaman algıları tek bir düzlem üzerinde birleşmiş olur. Gerçek, sanal ve yaşanılan ortam bağlamında var olur. İnsan yaşamında bulunan var olma problematiği değişen ve sanallaşan gerçeklik algısı üzerinden inşa edilir.

Dijital oyunlarda işlenen konuların güncel olması sanal ortamlardaki gerçeklik algısını güçlendirir. Birebir içinde yaşanılan zamanda oluşan durumların ve olayların sanal ortamda var olması sanal gerçekliğin kabul edilmesini kolaylaştırır. İçinde bulunulan durumların farklı zaman algısında dijital oyunlarda yaratılması oyuncu olan bireye kontrol yetisi kazandırır. Gerçekten sanala aktarımda bir köprü durumunu gören bu bağlam yine aynı şekilde sanaldan gerçeğe dönüşümde ara yapıda bir bağlam oluşturur.

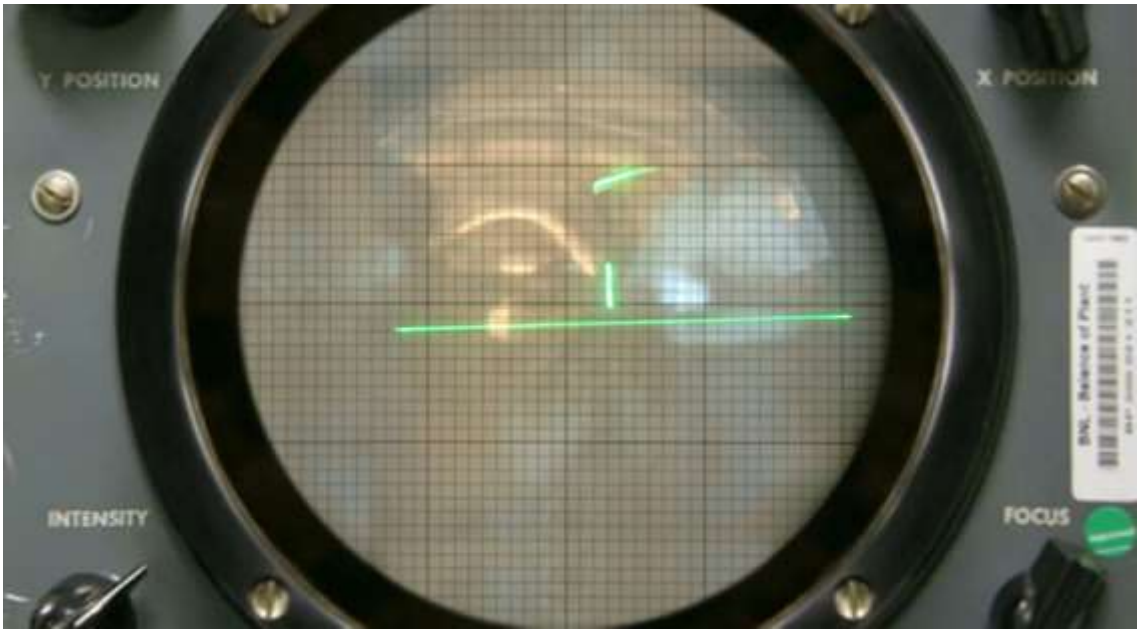
Sanallaşan dünya yapısında teknolojik gelişme ve değişimlerle birlikte var olma sorunu en büyük problemlerin başındadır. Bunun en yoğun yaşandığı yapı dijital oyunlardır. Gerçeğin sanallaştığı ve yansımasını içerisinde barındıran dijital oyunlarda var olma duygusu oyuncu olan

birey için haz verme eşiğinde olmalıdır. Fotoğraf bu noktada gerçekten sanala, sanaldan gerçeğe bağlamında bir varoluş göstergesidir. Sanal gerçekliğin, içinde yaşanılan zaman içerisindeki kanıtıdır. Sanal olan olguyu gerçek zaman içerisinde farklı bir zaman algısında var eder. Dijital oyunlarda bulunan fotoğraf çekme ve ekran görüntüsü alarak fotoğraf oluşturma eylemleri bunun sonucunda oluşan yapılardır. Varoluş sorununa çözüm olan sanal fotoğraflar, gerçek zaman içerisinde birer kanıt, birer var olmanın göstergesidir.

3.3. Oyun Evreni

Oyun, özgür bir irade ile kuralları belli olan, zaman ve mekan sınırları oluşturulmuş, bir düşüncesi ve amacı olan, belli duygular içerisinde alışılan gerçek hayatın dışında başka türlü olmak olgusuyla gerçekleştiren eylem ve faaliyettir. Çok eski zamanlardan bu güne kadar varlığını sürdüren oyun kavramı yukarıda anlatılan anlamıyla beraber tüm canlıların yaşamında yer almıştır. Oyun kavramı zamanın döngüsünde teknolojik ve yaşamsal gelişmelerle birlikte boyut değiştirmiş ve beraberinde bağlamı sanallaşıp dijitalleşmiştir.

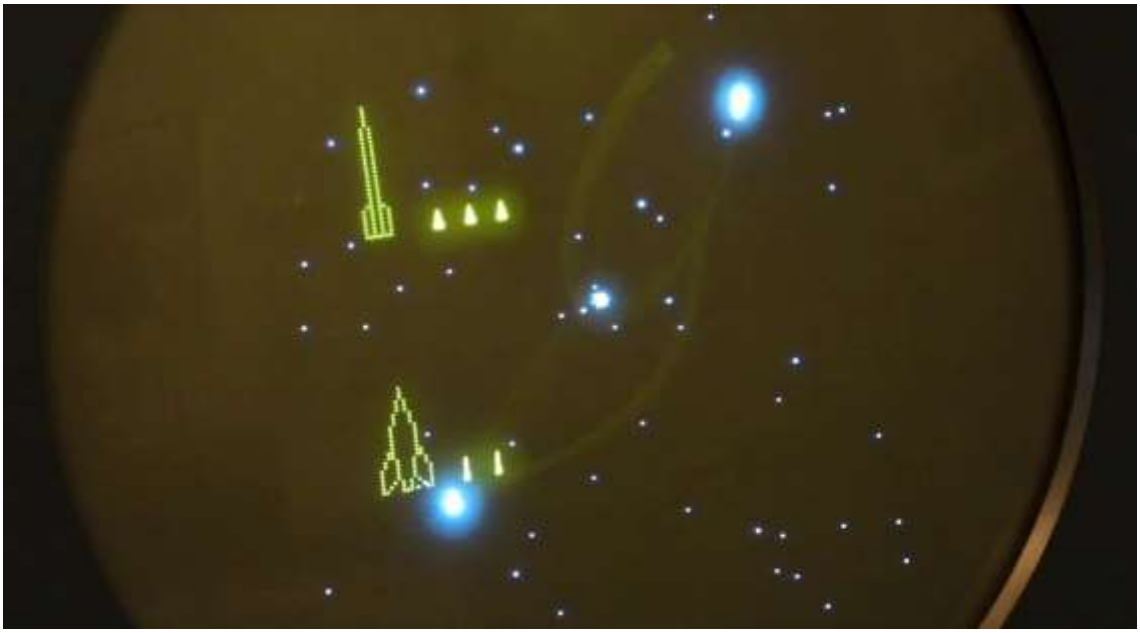
"Oyun belli bir yer, zaman ve irade sınırları gösterilen kurallara uyularak ve maddi yarar ve gereklilik alanının dışında cereyan eden bir faaliyettir. İster kutsal bir oyun, isterse sıradan bir bayram; ister bir ayin, isterse hoşça vakit geçirme söz konusu olsun, oyunun ortamı büyülenme ve heyecan ortamıdır." (Huizinga, 2018: 181)



Görsel 1. Tennis for Two Video Game, 1958

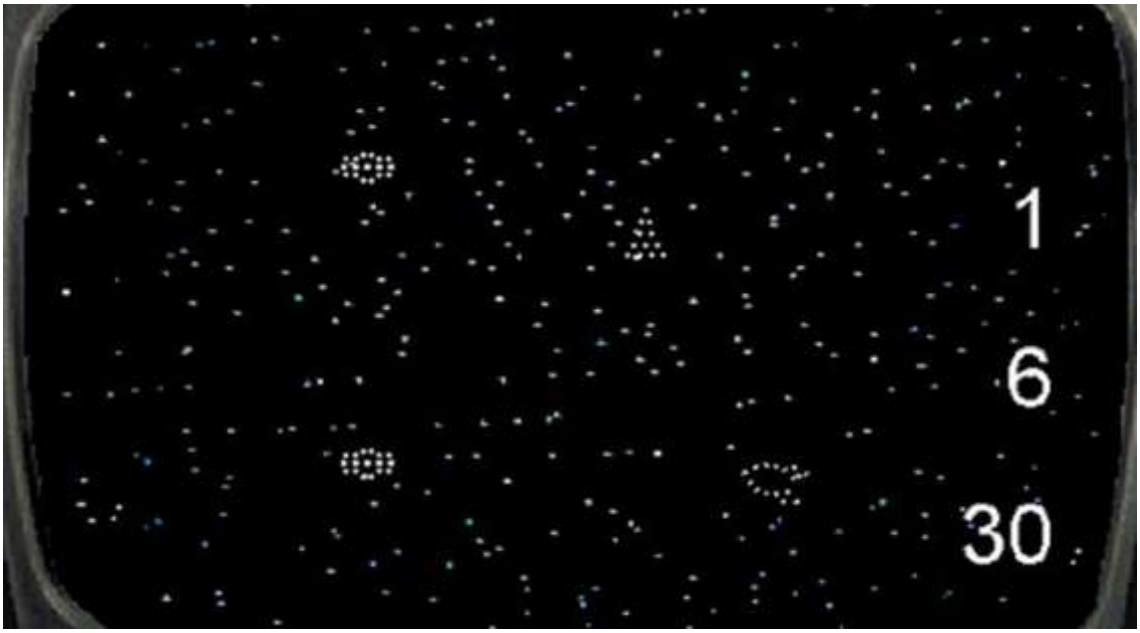
Yaşanılan hayatın her alanında var olmaktadır. Oyun, hayatı açıklamaya yarar. Gelişen ve değişen teknolojiyle birlikte hayatın her alanında olduğu gibi oyunda dijitalleşip sanallaşmıştır. Canlı yaşamının ilk zamanlarından şimdiki zamana dek aynı bağlam üzerinde varlığını korumuş ve sanal ortamların oluşmasında etkili olmuştur.Oyun anlam bakımından zengin bir işlevdir. Oyun bizlere içerisinde belli duyguları sunar. Aslına bakıldığında oyun duygu ve düşünceler üstünde kurulmuştur. Zaman döngüsünde şekil, biçim ve yapısal değişimlere uğrasa da özü bakımından oyun, gerçek hayatın dışında başka türlü olmak olgusunu bireye sunmuştur. Oyun kavramı zamanın döngüsünde dijital oyunlara evrilerek sanallaşmıştır. Bu değişimle birlikte oyun her alan ve her birey için daha kolay ulaşılabilir olmuştur.

Dijital oyunlar, oyuncunun arayüz aracılığıyla etkileşim sağladıkları elektronik oyunlardır. Dijital oyunlar; çevrimiçi (on-line) veya çevrimdışı (off-line), tekli (single player) yapay zekâya karşı veya çoklu (multiplayer) birbirlerine veya yapay zekâya karşı oynanabilir (Dijital Oyunlar Raporu, 2017). Erken dönemde, dijital oyunların gelişiminin ilk prototipleri sırasıyla 1958 ve 1962'de ortaya çıkan "Tennis for Two" ve "Spacewar" oyunlarıdır (Ankara Kalkınma Ajansı, 2016: 7).



Görsel 2. Spacewar Video Game, 1962

Dünya'da ilk ticari dijital oyun 1971 tarihinde Computer Space'nin piyasaya sürülmesiyle macerasına başlamıştır. 40 yılı aşkın süredir yaşamlarımızda yer edinen dijital oyunlar 2013 yılında 24,75 milyar dolarlık bir gelire sahip olmakla birlikte 1 milyar kullanıcıya ulaşmıştır (Yalçın, Erdoğan, 2016). Dünya nüfusuyla dijital oyun kullanıcı sayılarına baktığımızda her 6 insandan birinin dijital oyun oynadığı sonucuna varmaktayız. Dijital oyunlar son yıllarda hayatımızda olmasına rağmen son teknolojik gelişmeler oyunların gerçek anlamda bir dönüşüm geçirmesine fırsat tanımıştır (Annetta, 2008).



Görsel 3. İlk ticari oyun, Computer Space, 1971

Dijital oyunlar görsel etkileşimin gücü ile beraber daha etkili olmuşlardır. Gelişen teknoloji oyunların görsel tasarım aşamalarını geliştirmiş böylece görsel etkileşim gücünü de bir o kadar kuvvetlenmiştir. Aktarılmak istenen duygu ve düşünceler, verilmek istenen mesaj veya tamamen endüstriyel tasarım üstünden kurularak beklenen ilgi oyuncu olan birey tarafından daha yoğun hissedilir olmuştur. Buda oyunun kökeninde olan kendinden geçme hali, haz, aşırı tahrik etme gücünü daha iyi gösterir. Oyuncuların tercihine göre dijital oyun türleri mevcuttur. aksiyon, macera, yarış, rol yapma/canlandırma oyunları, yapboz, simülasyon, spor, korku ve strateji gibi türlere ayrılmaktadır. Bunlara ek olarak açık dünya özelliği eklenebilir. Bu türlerde birçok oyun bulunmaktadır. Gelişen ve değişen teknolojiyle birlikte oyun üreticileri görsel ve yapay zeka anlamında üstün detaylar yansıtmaktadır. Buda beraberinde belli türlerdeki oyunların daha çok ilgi görmesini sağlamaktadır.

İçinde bulunduğumuz dönemin en büyük etkileşim ve iletişim unsuru haline gelen dijital oyunlarda gerçek dünyada yapılamayan yapıldığında belli bir yaptırımı olan birçok eylemin rahatlıkla sergilenebildiği görülmektedir. Gelişen teknoloji oyunların görsel tasarım aşamalarını geliştirmiş böylece görsel etkileşim gücünü de bir o kadar kuvvetlenmiştir. Aktarılmak istenen duygu ve düşünceler, verilmek istenen mesaj veya tamamen endüstiriyel tasarım üstünden kurularak beklenen ilgi oyuncu olan birey tarafından daha yoğun hissedilir olmuştur.

Homo Faber, "Alet yapan insan" anlamıyla Hannah Arendt ve Max Scheler tarafından ortaya atılmıştır. Daha sonrasında 1907 yılında Henri Bergson'un "Yaratıcı Evrim" kitabında "İnsan yapımı nesneler yaratma, özellikle yeni aletler yapmak için alet yapma ve bunların niteliklerini sınırsızca değiştirebilme yeteneği" olarak açıklanmıştır. Homo Faber kavramı Homo Ludens[27] ile kıyaslanmaktadır. Oyun kavramının içinde yer alan bir düşünce yapısındadır. Homo Ludens ile kıyaslanması da bu sebepten dolayı olduğu düşünüle bilinir. Genel anlamına bakıldığında oyun tüm canlı yaşamı için var olan bir unsurdur.

Zamanın döngüsünde oyun için çeşitli aletler ve unsurlar yaratılmıştır. Bu sebepten Homo Ludens diyarında Homo Faber olmak tabirinden bahsedile bilinir. Birey oyun için çeşitli nesneler ve unsurlar yaratarak, oyunu içinde bulunduğu zamana göre uyarlamıştır. Tüm bu anlam ve anlatımlara bakıldığında Homo Faber kavramı birey için ürettiği her alette, yaptığı her işte ve ürettiği nesnede var olmaktadır. Homo Ludens kavramıyla karşılaştırılan ve beraber ilişkilendirilen Homo Faber kavramı, sürdürülen hayat için önemlidir ve işlevi açısından değerlidir.



Görsel 4. Dayz - Oyunun Nerede Devam Edeceğini Oyuncunun Belirlemesi

Bir diğer düşünceyle Homo Faber olan oyun yaratıcısı, oyuncu olan bireyinde Homo Faber olmasını sağlar. Oyunun akışını yeniden yaratma, yeni dünya oluşturma veya içinde bulunduğu

[27] *Homo Ludens: Oyun oynayan insan, Huizinga.*

oyun dünyasının nasıl şekilleneceğini oyuncu olan bireye bırakarak kendi oyun dünyasını yaratma sürecinde yeni özellikler kazanmasını sağlar. Oyun hikayesi belli sınırlarla ve kurallarla belirlenmiş olsa da, oyun içinde yönlendirmeler ve çok olasılıklı yapıyı yönetmek tamamen oyuncunun davranışlarına bırakılmıştır. Oyuncu olan birey oyun karakterinin kaderini kendisi oluşturmaktadır.



Görsel 2. Dayz - Tercih Bölümü

Diğer bir nokta dijital oyunların en büyük unsurlarından biri yapay zekayı da içinde barındırmasıdır. Sınırları belirlenmiş düşünce yapısı içinde yapay zeka oyun içinde kendi kararlarını kendisi vermektedir. Oyuncu bireyin seçimlerine göre belli algoritmalar içinde yapay zeka kendi seçimlerini yapmaktadır. Buda beraberinde Homo Faber kavramının oyun yaratılış sürecinden itibaren çeşitli evrelerde var olduğunu ve kavramı barındıran unsurların çoğaldığını göstermektedir. Dijitalleşen Homo Faber kavramı yeni medyanın bir türevi olan dijital oyunlarda birey dışında yapay zekaya aktarılarak değişime uğramaktadır. Anlamındaki alet kavramı soyutlaşarak düşünce yapısına bürünmektedir.

Dijital oyunlar günümüz zamanının yeni medyasıdır. Görsel etkileşim gücü yadsınamaz bir şekilde güçlü ve vermek istediği düşünceyi doğrudan aktarabilen bir işlevdir. Oyuncu olan bireye; özgür irade, serbest bir alan sunumu, oyun hikayesinin kontrolü ve seçim olanağı veren dijital

oyunlar içinde yaşanılan dönemde yoğun ilgi görmektedir. Sınırları ve kuralları belli olan yaşanılan dönemin içinde oyuncu olan birey için sanal bir dünya yaratmaktadır.

İçinde bulunulan dönemde bir varoluş problematiği olarak dijital oyunlarda sanal ve gerçek bağlamını bir tema haline getirmiştir. Dijital oyunlar verilmek istenen düşünce yapısını doğrudan aktarıp, oyuncu olan bireyi iyi veya kötü anlamda etkilemektedir. Bunun sonucu olarak oyunlarda bulunan Homo Faber kavramı önem kazanmaktadır. Oyunun kontrolünün oyuncuda olması ve oyunu kendi istediği gibi yönlendirebilmesi, kuralları ve sınırları olan gerçek yaşamdan bağımsız sanal bir gerçek dünya yaratmasını sağlamaktadır. Kendi seçimleri ve oyun içinde yaptıklarıyla üstün gelme duygusunu oyuncuya kazandırmaktadır. Oyunlarda var olan Homo Faber kavramı bu düşünceler neticesinde ortaya çıkmakta ve oyuncu olan bireyi etkisi altına almaktadır.

Zamanın döngüsünde değişen ve gelişen teknolojiyle birlikte dijital oyunlar günceli konu olarak çok iyi işlemekte ve takip etmektedir. İçinde yaşanılan zamanın yansımasını yaratıp gerçek dünyanın kontrolünü yarattığı sanal dünyada oyuncuya sunmaktadır. Gerçeğin sanala ve sanalın gerçeğe dönüşmesi Homo Faber kavramıyla birlikte oyuncu olan bireye daha da empoze edilmektedir. Oyun, gerçeğin deneyimlenmesinin bir aracısıdır. Kendi gerçekliğini yaratırken, gerçekle mücadelenin bağlamını oluşturduğu için varoluşun sanal ortamını yaratır. Bununla birlikte oyun kendi zamanını yaratır. Güncellikle bitip tükenmeyen bir ilgisi vardır. Bu nedenle dönemin dinamikleri itibariyle popüler hale gelmiştir. Fotoğraf varoluşsal izler yarattığı için kıymetli ve değerlidir. Dolayısıyla bu oyunlarda bu özelliği oyun teorisinin uygulama karşılığı olarak anlam kazanmaktadır.

3.4. Dijital Oyunlarda Kurulan Sanal Gerçeklik

Dijital oyunları, gerçekliğini yaşanılan zaman içerisinden oluştururken yarattığı sonsuzluk algısı ile oyuncu olan bireyin ilgisini çeker. İçinde yaşanılan zamanda yapılamayan veya yapıldığında belli bir yaptırımı olan tüm eylemleri içerisinde barındırır. Bunun dışında bireye sunduğu haz duygusu güç üstünden sunulur.

Oyun içerisinde oluşturulan sanal evren birebir gerçek yaşamın yansıması şeklindedir. Yaşanılan zaman içerisinde bulunan nesneler, eylemler, sözler veya duygular oluşturulan sanal

evren içerisinde yer alır. Bu durum ilgi odağını arttırmakta gerçek zaman ile sanal gerçeklik arasında bağ oluşturmaktadır. Bir diğer düşünce yapısıyla birlikte gerçekten sanala, sanaldan gerçeğe bir aktarım olmaktadır.

Değişen ve gelişen teknolojiyle birlikte sanal evrenlerde oluşturulan gerçeklik birebir içinde yaşanılan gerçek zaman ile uyuşmaktadır. Gerçek zaman içerisinde bulunan detaylar ve ayrıntılar oyunların temel yapısını oluşturur. Sanal evrenlerde oluşturulan gerçeklik algısı detay ve ayrıntılar ile oluşturularak oyuncu olan bireye sunulur. Detay ve ayrıntılar arttıkça gerçeklik algısı daha hissedilir ve hatta yaşanır bir konuma gelir.

Dijital oyunlarda sanal gerçeklik kurulurken kullanılan gerçek zamanlı bir diğer unsur ise duygulardır. Canlı olan birey yaşamını duyguları üstüne kurarken sanal evren içerisinde geçen oyunlarda da hikayeyi ilerletirken bu duygu ve düşüncelerini örnek alır. Oyuncu olan birey gerçek zamana göre duygu ve düşüncelerine dijital oyunlar sunduğu sonsuzluk ve sınırsızlık kavramlarını ekler.

Yarattığı haz duygusu ve sonsuzluk algısına bakıldığında dijital oyunlar sonuç değil geçirilen süreç önemlidir. Değişkenli veya diğer bir algıyla oyuncuya göre değişen sonuç yapısı bu düşünceyi destekler niteliktedir. Verdiği haz süreç içerisinde yaşanır olup, oyuncunun kendi kararlarıyla yön verebildiği ya da istemediğinde değiştirebildiği ve tekrar baştan başlayabildiği bir sonuç yapısına sahiptir.

Dijital oyunlar yaratılmış gerçekliktir ve bu nedenle estetiktir. Oyun tasarımcıları dijital oyunları yaratırken kendi oluşturdukları uzayda çok yapılı ve katmanlı bir gerçeklik oluştururlar. Bu gerçekliği yaşanılan zamandaki duygularla ve görsel detayların yoğunluğuyla birleştirerek oyuncuya aktarırlar. Yaşanılan zamandaki gerçekliğin yansıması haline gelen oyunlara çok katmanlı ve sonsuzluk özelliği eklendiğinde ilgi odağı haline dönüştürürler.

Dijital oyunlarda yaratılan sanal gerçeklik oyuncu olan bireyde yeni algılama düzeyi oluşturur. Farklı bir zaman algısı yaratır. İçinde bulunulan anda farklı bir boyut ortaya çıkarır. Oluşturulan bu algılama düzeyi gerçek ve sanalın birleşimi noktasında önemli bir etmendir. Tüm bunların yanında yaratılan sanal gerçeklikte görsel tasarım gerçeğin tüm detaylarını ve ayrıntılarını sunmasıyla gerçeklik boyutunu arttırır.

Oyunlardaki sanal gerçekliği oyuncu olan birey için bu kadar cezbedici olmasının bir diğer sebebi sonsuzluk algısıyla birlikte bir denetimsizlik durumudur. "O kutsal, yüce varlığın gözetimi-denetimi altından çıkarılıp kendi fizikselliğinde tanımlanmaya çalışan insan bedeni, şimdi artık sinirsel uçları dizilimleri sanki elektro-kimyasal, sanki bilgisayar terminalleri gibi bağlantılandırılmış yeni tanımıyla adeta ölümsüzlük iddiasındaydı" (Gibson, 1994). Oyunlar içerisinde ölümsüzlük veya oyuna yeniden başlama durumu olduğu için sonsuzluk algısını oluşturur.

Bir diğer farklı algılama düzeyi bağlamında bilgisayar oyunları gerçek yaşamda küçük bir pencere gibi olan ekranlarla minyatür bir yaşamı izlemek gibidir. Pencereden dışarıyı izler gibi oyun içerisinde oluşturulan sanal evrenin minyatürünü izlemektir. Ekran boyutu gerçek pencere ölçüsüne yaklaştıkça gerçeklik algımızda ona oranla artacaktır (Kara, 2017: 43-48).

Oluşturulan sanal gerçeklik yaratıcı bir duruma dönüşmüştür. Sonsuzluk ve zamansızlık algıları çerçevesinde şekillenirken oyuncu olan bireyi içinde yaşanılan gerçek anda farklı bir algılama düzeyine ulaştırır. Oluşturulan sanal gerçeklik görsel tasarım üstünden oyuncuya aktarılır. Yeni medyanın bir türevi olan dijital oyunlarda oyuncu içinde bulunulan zamanın tüm detaylarını dijital oyunlarda bulabildiği gibi yapabildiği bütün eylemleri bakış açısındaki pencere yani dijital ekranından ulaşabilmektedir.

Tüm bu etmenlerin yanında kolay ulaşılabilir bir yapıya kavuşan sanal gerçeklik bir kaçış noktası, bir arayışın sonucu ve içinde bulunulan zamandan kopma eylemlerinin sonucu olarak karşımıza çıkar. Gelişen ve değişen teknolojiyle birlikte gerçeklik algısı sanal boyutta var olarak canlı yaşamının odak noktası haline gelir. İlerleyen teknolojik gelişmeler ışığında görsel tasarım sanal gerçekliğin oluşmasındaki en büyük yapı taşıdır. Oyuncu olan bireyin algısını oluştururken, verdiği haz duygusuyla yeni bir zaman durumu oluşturur.

Metaverse kavramıyla birlikte sanal evren ve bu evrendeki gerçeklik toplumun her kesiminde hissedilir olmuştur. Bu kavramın gündelik yaşamdaki yeri teknolojik gelişmeler ışığında yaşanan dijitalleşmeyle birlikte daha da önem kazanmıştır. Metaverse kelimesi ilk kez 1992 yılında Neal Stephenson'ın Snow Crash isimli romanında "Alternatif dijital evrenler" başlığı altında, yaşadığımız "Universe"ün bir çeşit alternatif adlandırması olarak geçmiştir. Metaverse daha açık tabiriyle yaratılan ve içinde yaşanılan gerçek zamanında oluşturulan sanal evren veya evrenlerdir.

Metaverse gibi sanal ortamlarda oyuncu olan bireyin avatarını yani kendisini sanal evrende temsil edecek sanal bedenini oluşması ilk unsurdur. Bu noktada avatar oyuncu olan bireyi sanal evrende bir temsil görevi üstlenmektedir. Bu noktada oyuncu olan birey kendi avatarını oluşturabilmekte ve metaverse evreni içerisinde sanal yaşamını sürdürebilmektedir. Her türlü eylemin ve durumun dijitalleştiği bu dönemde sanal evren olan metaverse bu dijitalleşmenin yaşandığı bir ortamı oluşturmuştur.

Gerçek dünyanın sanal yansıması olan metaverse evreninin temelinde oyunsal bir yapı bulunmaktadır. Dijital oyunlarda bulunan animasyon, grafik unsurlar, görsel tasarım ve sanal yapı metaverse içinde bulunmaktadır. Dijital oyunlarda bulunan avatar (oyuncu olan bireyi temsil eden karakter) yapısı metaverse içinde var olmaktadır. Metaverse evreninde bireyi temsil eder. Gerçek zaman içerisindeki sanal evrende oluşturulan sanal bedendir[28].

3.5. Yeni Medya Olarak Dijital Oyun

Yeni medya, kodlarla yazılımsal bir şekilde oluşturulan ve bilgisayarın işlem gücü olmadan oluşturulamayan ve kullanılamayan unsurların tümü olarak adlandırılabilir. Dijital oyunlar, arttırılmış gerçeklik (AR)[29], yazılımlar vb. gibi birçok unsur bu kategori içerisinde yer alır. Dijital oyunlar tamamıyla kodlardan oluşturulur ve yazılımsaldır. Değişen ve gelişen teknolojiyle birlikte yaşanılan zaman içerisinde farklı algılama düzeyleri oluşmuştur. Yeni algılama düzeyleriyle birlikte zaman kavramı dijitalleşip sanallaşmıştır. Yaşanılan gerçek zaman içerisindeki eylemlerin veya nesnelerin yaratılan sanal evrenlerde var olduğu gözlemlenmeye başlanmıştır. Deneyimlemenin görsel tasarımla oluşturulan dijital oyunlarda mümkün kılınmasıyla birlikte algılama düzeyi oluşturulmuştur. Yeni medyanın bir türevi olan dijital oyunlar bireyler arasındaki etkileşimin en yoğun yaşandığı ve sanal gerçekliğin oluşturulduğu bağlam haline gelmiştir.

Dijital oyunların sunduğu sanal evrenlerin varlığı ve bu evrenlerde var olmanın verdiği haz duygusu oyuncu olan bireyler üstünde görsel tasarımla birlikte etkili olur. İlgi odağı haline gelirken çok katmanlı bir yapı üstünden karşıya aktarılır. Tüm bunların yanında sunduğu sonsuzluk algısı

[28] *Virtual body: Sanal vücut.*
[29] *Augmented reality: Arttırılmış gerçeklik.*

bağlamında etkileşim gücü yüksek bir yapıdadır. Buda oyuncu olan bireye her şeyin dijitalleştiği gerçek dünyada var olma özelliği kazandırır.

Dijital oyunlar, bireyin yaşanılan zaman içerisinde yapamadığı veya yaptığında belli bir yaptırımı olan eylemleri yapabilme gücü kazandırır. Oluşturulan dijital oyun içerisinde belli kurallar dahilinde gerçekleştirilen eylemlerin gerçek zamandaki gibi belli sonuçları olsa da, oyuncu olan bireye verilen tekrarlama özelliğiyle sonuçları değiştirebilme eylemi sunar.

Çok katmanlı bir yapıya sahip olan dijital oyunlar içerisinde birçok yapıyı ve bağlamı barındırır. Yarattığı farklı zaman algısıyla birlikte çok katmanlı yapısı daha da ilgi çekici bir konuma yükselir. Oluşturulan çok katmanlı yapıyla birlikte yeni medyanın tüm türevlerini ve özelliklerini içerisinde barındırır. Teknolojik gelişmelerle birlikte bu yapı daha da gelişir. Bunun sonucu olarak dijital oyunlar bir yaratıcı konuma dönüşür. Sunduğu farklı zaman algısıyla beraber yaşanılan dünya zamanı içerisinde yeni bir evren hatta evrenler oluşturur.

Dijital oyunlar gerçek ve sanalın birleşimi niteliğindedir. Yaşanılan gerçek zaman içerisinde oluşturulan sanal evrende yeni bir yaşam algısı yaratır. Çok katmanlı ve disiplinlerarası yapısından dolayı oluşturulma aşamasında birçok sanat dalı kullanılır. Yeni medya dahilinde bulunan birçok dal dijital oyun oluşturulurken gerçek algısının yaratılmasında ön plandadır.

Gelişen ve değişen teknolojik gelişmelerle birlikte gündelik yaşamdaki birçok eylem ve konu dijitalleşti. Bir varoluş mücadelesi içerisinde yaşayan birey sanal eylemlere en adapte olabildiği ve kolay ulaşabildiği içgüdüsel olarak yakın olduğu dijital oyunlar ilgi odağı haline geldi. Bu sebepten dolayı günümüz zamanında dijital oyunlar yoğun katılımlı bir yapıdadır.

Dijital oyunlar, yeni medyanın bir türevi konumundadır. Oluşturulan yapısıyla birlikte çok katmanlı ve disiplinlerarası yapısı dijital oyunların gerçeklik algısını farklı bir zamanda oyuncu olan bireye sunar. Kullanılan sesler, görsel tasarım, efektler, mimari yapılar vb. birçok unsur dijital oyunların hissedilen gerçeklik algısının yoğun hissedilmesini sağlar. Buda yeni medyanın gerekliliklerinden biri olan gelişmişlik düzeyi yükseltir.

Dijital oyunlar oluşturulurken içerisinde disiplinlerarası bir anlayışı hakimdir. Oyuncu olan bireyin tüm duygularına hitap edebilmek için tüm disiplinlerden yararlanılır. Görsel ve işitsel anlamda gerçek zaman ve yaşanılan andaki tüm hissedile bilinir duygular oyunu oluşturur. Dijital

oyunlar gerçek zamanın peşinde sanal evreni yaratır. Gelişen teknolojiyle birlikte bu bağlam birebir gerçek zamanın bir yansıması diğer bir anlamlar gerçeği farklı bir boyut üstünde yeniden yaratılmasıdır.

Yeni medya olarak dijital oyunlar kendi iletişim ağını oluşturur. Her farklı oyun kendi içerisinde yarattığı sanal evren ile ilgili bir iletişim akışı oluşturur. Bunun nedeni olarak oyun ilerleme mekanizması, başarı ve oyun ilerlemesinin diğer oyuncular ile paylaşılması gösterile bilinir. Fotoğraf bu noktada dijital oyunların iletişimi sağlayan ya da kanıtlayan bir yapıda algı yaratır. Fotoğraf var olanı gösterir ve diğer oyunculara kanıt unsuru olur. Dijital oyunlarla yeni medya ortamı oluşturulurken sanalda var olan unsurlar veya olgular fotoğraf yoluyla gerçek zamana aktarılır.

3.5.1. Dijital Oyun ve Fotoğraf

Oyunlar, gelişen teknolojiyle birlikte sanallaşıp dijitalleşirken beraberinde oyun retoriği içinde bulunan birçok unsuru beraberinde sanallaştırmıştır. Dijital oyunların belli bir sistematik yapısı ve hikayesi olması; ilerleme ve ilerledikçe seviye atlama gibi durumları doğurur. Oyuncu olan bireyin, sanal bir evrende kendi gerçekliğini yaratan dijital oyunlarda varlığını göstere bilirliği oyun içi fotoğraf ile gerçekleşir. Sanallaşıp dijitalleşen oyunlarda fotoğrafta dijital olarak varlığını korumuştur.

Oyuncu; “Sanal dünya ile bütünleştirilmiş bir gözlemcidir” (Halaçoğlu, 2020: 469-495). Oyun içerisinde var olan oyuncu, yaratılan sanal evreni kendi bakış açısıyla izler. Sınırları ve kuralları belli bir alanda özgür eylemleri ile oyunda ilerler. Bu ilerleme olurken oyuncunun oyun içerisindeki varlığını yaşadığı zamana taşıyabilmesi fotoğraf aracılığıyla gerçekleşir. Fotoğraf, oyuncu olan birey için varoluş göstergesidir.

Dijital oyunlarda fotoğraf ilk olarak ekran görüntüsü alma eylemi olarak ortaya çıkmıştır. Dijital oyunların ilk dönemlerinde teknoloji ve simülasyon özellikleri çok gelişmediği için ekran alma özelliği bunun başlangıcı olmuştur. İlk olarak “Doom 3” adlı dijital oyuna eklenen bir modifikasyonla ekran görüntüsü alarak oyun içinden fotoğraf oluşturma özelliği kullanılmıştır.

Oyuncular, bunun sayesinde oyun oynanışı ve ilerlemesi ile ilgisi birbirlerine bilgi vermiştir. Diğer oyuncular, oyun oynayan bireyin gözünden izleyip oyunu anlamıştır.

Fotoğraf o anki görüntüyü ve anı kaydeder. Fotoğraf, oyun ile beraber eğlence unsuru olmasının dışında sanal evrendeki gerçekliğin, yaşanılan zamanda temsili haline gelmiştir. Sanal evrenin yaşanılan zamanda yansımasını oluşturur. Kullanım amacı ilk başlarda oyuncular arası bilgi verme olarak ortaya çıksa da değişen zamanla birlikte teknolojik ilerlemelerin ışığında varoluş problematiğine bir çözüm olmuştur. İlerleyen zamanla birlikte oyun içi oluşturulan fotoğraflar; anı paylaşma, oyun içi deneyim aktarılması, aktarılamayan sorunların anlatımı ve günümüz döneminde en çok kullanılan reklam yapma eylemi için kullanılır.

Oyundaki bakış açısı tamamen oyuncunun kontrolündedir. Hem oyun içinde izin verilen görüş açısı olsun hem de eklenti ve gelişen teknolojiyle birlikte fotoğraf optimizasyonun gelişmesi olsun sanal bir bakış açısı oluşturur. Sınırsız olan bu bakış açısı oyuncudan oyuncuya farklılık gösterip daha önce görülmemiş açılardan gerçek zamandaki gibi farklı fotoğraflar oluşturur. Oyuncunun kontrolünde olan bu eylem, oyuncu olan bireyin düşüncesini ve oyun oynama yapısını izleyiciye aktarır. Deneyim paylaşımı sağlar.

Gerçek yaşamdaki gibi duygu ve düşünce yapıları oyunlarda oluşturulan fotoğraflarda da var olur. Oluşturulan fotoğraflar oyuncunun eylemlerine, duygu ve düşünce yapısına göre farklılık



Görsel 6. Gta V Oyunu – Gerçek ve Sanal Görüntü 1



Görsel 7. Gta Oyunu - Gerçek ve Sanal Görüntü 2

gösterir. Oyun içerisinde fark edilmeyen bir detayı, oyunun içinde var olan bir durumu ve oyunun bilinmeyenlerini oyuncunun gözünden gösterir. Oyun-içi fotoğraf sanatçılarından Leonardo Sang bu deneyimi şu şekilde özetler: "Video oyunlarında fotoğraf çekerken, temelde 'reel-dünyada' kullandığım işlemin aynısını kullanıyorum. Ben sadece "kameramı" etrafımda taşıyorum ve etrafımdaki her şeyi gözlemleyerek etrafta dolanıyorum. İlginç bir şey gördüğümde, her şeyi durdurup kompozisyonuma odaklanıp bir ekran-çekimi alıyorum. Tıpkı dijital fotoğrafçılıkta olduğu gibi, video oyunu fotoğraflarımı sonradan işlemeyi seviyorum" (Sang, 2015).

Oyuncu ve izleyici olan birey için fotoğraf, sanal evrende dijital göz konumuna gelir. Dijital oyunlarda kamera ve bakış açısı oyuncunun belirlediği gibi olduğu için, an yeniden yaratılır. Fotoğrafik bir bakış açısıyla oyun yeniden biçimlendirilir. Oyunda o anki sahnenin kurgulanabilmesini ve anı yakalamayı ortadan kaldırır. "Deneyimi doğrulamanın bir yolu olan fotoğraf çekme, aynı zamanda -deneyimi fotojenik olanı aramayla sınırlayarak, onu bir görüntüye, bir anı eşyasına çevirerek- deneyimi reddetmenin bir yoludur" (Sontag, 2008: 26). Artık an yakalanmaz, an yaratılır. Oyuncu, oluşturduğu oyun içi fotoğraflarda ilk başlarda deneyim aktarımı, oynanış şekli gibi düşünce yapısıyla düşünürken, gelişen teknolojinin beraberinde getirdiği görsel zenginleşme ile duygu ve düşüncelerine yer vermeye başlamıştır. Sanal evren görsel tasarım unsurlarının artmasıyla gerçek dünyanın yansıması haline gelmiştir. Görsel tasarım unsurlarının artmasıyla birlikte gerçek dünya kalitesinde görüntü oluşturulmuştur. Detaylar ayrıntılı bir şekilde sunularak oyuncunun oyun oynamadan aldığı haz duygusu arttırılır. Öyle ki oyun içerisinde sunulan şehir yapısı, oyunun hikayesine göre geçtiği bölgeye benzetilir. Birebir gerçek dünyada ki unsurlar oyun içerisinde yer alır. Tanıdık gelme ve bilme algısı oyuncunun ilgisini ve dikkatini oyunun üstüne toplar.



Görsel 8. Gta V Oyunu – Realistik Işık Kullanımı

Oyun içi fotoğraf çekmek gerçek ve sanal dünyayı birleştirir. Dijital oyunlar içerisinde bulunan çoklu referans katmanları bu birleşimi oluşturur. Gerçekte var olan unsur tasarımla sanala, sanalda olan görüntü fotoğraf aracılığıyla yaşanılan zamana aktarılır. Fotoğraf, sanal ve gerçek algısını tek düzlem üstünde oyuncuya aktaran bir köprü görevi görür. Oyun içerisindeki gerçekte var olmayan ışık sahte bir yanılsama yaratır ve oluşturulan bu yanılsama yaşanılan zamanın sanal evren içerisindeki varlığıdır.

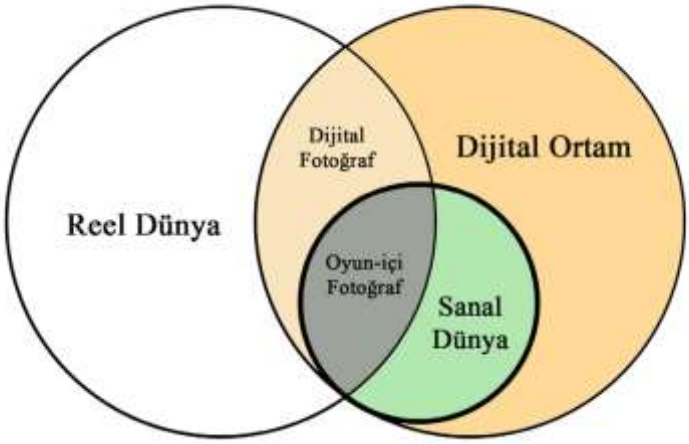
Ekran görüntüsü alma eylemi olarak ortaya çıkan oyun içi fotoğraf, gelişen ve değişen teknolojiyle birlikte paralel gelişmiştir. Gelişen yapısıyla birlikte oyun fotoğrafları sanatsal bir konum kazanmıştır. Oyun içinde oluşturulan fotoğraf eylemi geliştikçe sanatsal pratiklerde gelişmiştir. Fotoğraf, oyun ile birlikte dönüşür. Dönüşen fotoğraf oyun içerisindeki varlığını ve önemini arttırarak, oyunun yadsınamaz bir göstergesi konumuna gelmiştir. Bir gösterge olarak fotoğraf ise sanalın gerçek zamandaki temsili, oluşturulan fotoğraflar ise temsilin temsili halini almıştır.

3.5.3. Sanal Fotoğraf

Fotoğraf 1839'dan bu yana yakın dönem büyük değişimlerin hem tanığı hem de taşıyıcısı olmuştur (Tumay, 2022: 346-359). Fotoğraf, oyun içerisinde sanal kamera aracılığıyla oluşturulur. Fotoğraf için bu durum sanallaşma göstergesidir. "sanal kamera, gösterdiği görüntüler ile aynı malzemeden, kodlardan yapılmıştır" (Giddings, 2013:43). Fiziki olarak var olan fotoğraf makinesi gelişen ve ilerleyen zamanla birlikte yazılımsal bir unsur haline gelmiştir. Oluşturulan dijital oyunlar gibi kodlarla var edilmiştir. Dijital oyunlardaki fotoğraf makinası gerçek yaşamdaki fotoğraf makinasının yansıması ve sanal bir taklididir. Dijital oyunlardaki fotoğraf makinası gerçek dünyadaki fotoğraf makinasının temsili; onunla oluşturulan fotoğraf ise temsilin temsili konumundadır. "Buradaki kafa karışıklığı simülasyonun düzeyiyle ilgilidir çünkü ikili bir simülasyon durumu mevcuttur: eğer fotoğrafçılık dünyanın görüntüsünü simüle ediyorsa, o zaman oyun-içi fotoğrafçılık bir simülasyonu simüle ediyor demektir" (Gerling, 2018: 160).

Dijital oyunlardaki sanal dünyada yaratılan fotoğraf makinası aslına bakıldığı zaman gerçek bir Camera Obscura'dır. Fotoğraf yaratılırken düz bir siyah ekran, onda oluşturulan yanılsama ve ekranda oluşan aydınlık görüntüdür. İlk bulunduğu zamanlardan günümüze fotoğrafın oluşturulmasında kullanılan teknik, günümüz zamanında teknolojik gelişmelerle beraber evrilerek dijitale aktarılıp sanallaştırılmıştır. Yaratılan sanal fotoğraflar gerçek görüntü değil, dijital görüntülerdir. Kodlarla oluşturulan dijital oyunlardaki gerçek dünya yanılsamaları dijital fotoğraf olarak saklanır.

Yaşanılan gerçek zamanda çekilen fotoğraf ile dijital oyunlarda çekilen fotoğrafın farkı algısal anlamdadır. Gerçek zamandaki fotoğraf, dünyanın görüntüsünü simüle eder. Dijital oyunlardaki fotoğraf ise bir simülasyonu simüle eder. Poremba'ya göre ise oyuncular sanal mekanlarda olmalarına rağmen gerçek fotoğraflar çekmektedir (Poremba, 2007: 50). Oyun içi fotoğraflarda oyuncunun deneyimlerini ve kendi bakış açısını yansıtır. Gerçek dünyadan sanal dünyaya adapte edilen unsurların görüntüsü farklı oyuncu perspektiflerinde fotoğraflanır. Elde edilen sanal fotoğraflar dijital ortamda işlendikten sonra baskı teknikleri ile gerçek dünyada fiziki bir şekilde var olur. Oyunlar aracılığıyla dönüşen fotoğraf; dijitalleşip sanallaştığı gibi sanal ortamda aratıldıktan sonra gerçek dünyada fiziki bir şekilde var olabilir.



Görsel 9. Gerçek ve Sanal Dünyada Oyun-içi Fotoğraf

Tabloya bakıldığı zaman fotoğrafın reel dünya ve dijital ortam arasında geçiş sağlayan ve birbirine bağlayan bir unsur olduğu görülmektedir. Oyun içi fotoğraf ile dijitalleşmenin sonrasında sanallaşan fotoğraf çekme eylemi sanal ve gerçeği yaşanılan zaman içerisine taşımıştır. Buna örnek olarak 2015 yılında yayınlanan Firewatch oyunu gösterile bilinir. Shoshone Ulusal Ormanı'nın simüle edildiği oyunda yangın gözetleme görevlisini canlandıran oyuncu, oyun sırasında bulduğu 35 mm'lik fotoğraf makinası ile fotoğraflar çekebilmektedir. Oyunu reel dünyaya adapte eden unsur ise oyun içerisinde bulunan bir özellik olan, sanal fotoğraf makinası ile çekilen fotoğrafların oyuncuya fiziki olarak basılıp gönderilmesidir. Oyuncuların talep ettikleri fotoğraflar kendilerine Fotodome adlı kurgusal bir fotoğraf şirketi tarafından bir zarf içerisinde gönderiliyor. Oyunun içerisinde barındırdığı unsurlar, oyunun oynandığı zamanda birçok katman yaratmaktadır. Dijital bir oyunda, analog 35 mm bir fotoğraf makinası ile sanal fotoğraflar çekilmesi ve bunların fiziki olarak basılıp gönderilmesi gerçekten sanala, sanaldan gerçeğe fotoğrafı taşıyan bir algı boyutundadır.



Görsel 10. Firewatch Oyunu – Oyun İçerisindeki Sanal Fotoğraf Makinası Vizörü



Görsel 11. Firewatch Oyunu – Fiziki Baskılar

Firewatch oyunuyla sanal olan bir deneyim gerçek bir hatıraya dönüşür. Benzer şekilde, 35 mm'lik analog bir kamerayla oyun-içi görüntüleri reel-dünyaya taşıyan İngiliz sanatçı Gareth Damian Martin'in Gamescene'e verdiği röportajda oyun içi fotoğrafı "Analog sürecin "gerçekliği", oyunun gerçek olmayan mekanlarıyla gerçek arasında bir tür geçici bağlantı sağlar ve gerçek görüntü ile gerçek olmayan mekan birbirinden ayrılamaz hale gelir. Bu durum, orijinal oyun alanını tanımayan veya bu konuda hiçbir deneyimi olmayanlar için özellikle etkilidir -ilk tepkileri genellikle görüntüye reel mekânın bir görüntüsüymüş gibi yaklaşmaktır. Daha sonra mekândaki belirgin gerçek dışılığı baktıkça daha da fark ederek yavaş yavaş çözmeye çalışırlar. Orijinal oyun mekânını deneyimlemiş kişiler bile bazen neyin gerçek olup olmadığı konusunda temellerini kaybederler" (Martin, 2018).



Görsel 12. Gareth Damian Martin – Oyundan Oluşturulan Analog Fotoğraf 1

Gareth Damian Martin, bu çalışmasında birebir oyun içerisinde fotoğraf oluşturmaz. Sanal oyunu reel bir analog kamera yöntemiyle yaşanılan zaman içerisinde ekranda oluşturur. Kaybolan bu gerçeklik duygusu yani gerçek ve sanalın iç içe geçmişliği oyuncunun kurgulanan sanal dünyanın içerisinde yer almak istemesinden kaynaklanır. Oluşturulan oyun fotoğrafları ile bu kaybolan gerçeklik algısı sanalın ve gerçeğin birleşimi noktasında haz duygusu yaratır.



Görsel 13. Gareth Damian Martin - Oyundan Oluşturulan Analog Fotoğraf 2

"Bir şeyi fotoğraflamak, ona sahip olmak demektir. Bu da insanın kendisiyle dünya arasındaki bilgi, dolayısıyla güç olarak hissedilen belli bir ilişki kurması anlamına gelmektedir" (Sontag, 2008: 20). Oyunda aynı şekilde kuralları belli bir düzlemde gerçek yaşamda yapılamayan veya yapıldığında belli bir yaptırımı olan birçok eylem yapılabilmektedir. Kontrol etme eylemi oyuncu olan bireye güç ve gücün verdiği haz duygusunu yaşatır. Oyuncu olan birey yaşadığı günümüz zamanı yerine sanal dünyada olmayı tercih eder. Gündelik yaşamın sıkıntısından ve zorunluluklarından bir kaçış noktası haline gelir. Reel dünyaya alternatif bir gerçeklik yaratır. "Sanal bir dünyayı ziyaret etmek, her şeyin tanıdık geldiği ancak biraz farklı göründüğü bir aynanın içinden geçmek gibidir. Bu dünyalar, iş ile oyun, bilinç ve bilinçaltı, gerçek ve gerçek dışı arasında bir yerde var olan, sınır mekânlarıdır" (Book, 2003: 20).

Fotoğraf yaşanılan zaman içerisinde birer anı ve o anın kanıtıdır. Yaşanılan zamanda çekilen fotoğrafların "Gezinin yapıldığının, programın yürütüldüğünün, eğlenildiğinin su götürmez kanıtlarını sağladığı" (Sontag, 2008: 25) görülür. Oyun içerisindeki birey içinde aynı durum oluşturulan sanal oyun fotoğrafları içinde geçerlidir. Oyun içinde oluşturulan bir durumun, manzaranın veya eylemin fotoğrafı oyun içerisinde yaşanılan o anın bir kanıtıdır. Görüntüler sanal olsa da yaşanılan deneyim gerçektir. Sanal dünyada yaşanılan deneyim fotoğraf yoluyla gerçek dünyaya aktarılır. Yaşanılan zaman içerisindeki oluşan olaylar ve eylemler sonucunda oluşan

deneyimlere yaşam oyunu olarak algıladığımızda oyun içerisinde de bu deneyimlerin yansımaları bulunur.

Oyun dünyasının keşfedilmesi, fotoğraf çekmeye bağlıdır. Oluşturulan sanal oyun dünyası oyuncu için öznel bir konumdayken, fotoğraf aracılığıyla nesnelleşir. Yaşanılan zaman içerisinde anı kaydı ve o anın temsili olan fotoğraf oyuncular arasında iletişim halini alır. Oyunu oynamayan birey için bir ön oynamışlık hissi ve bilme algılaması oluşturur. Oynanan oyunu diğer oyunculara ve oyunu hiç bilmeyen bir bireye bile tanıtır. Oyun içi fotoğraflar bir gösterge halini alır.



Görsel 14. Wild Earth African Safari – Oyuna giriş Ekranı

National Geographic'in desteğiyle üretilen ve 2006 yılında yayınlanan Wild Earth Photo Safari ve 2008 yılında yayınlanan Wild Earth African Safari oyunları gerçek ve sanal fotoğrafın birleşimi noktasında önemlidir. Oyunlarda fotoğraf makinası işlevsel bir araç olarak yer alır ve oyun hikayesi yaratılan fotoğraflar üstünden ilerler. Oyuncunun fotomuhabir olduğu oyunda sanal doğasında bulunan vahşi doğa hayvanlarının sanal dergiler ve sanal müşteriler için fotoğraflarını çeker. Gerçek yaşamdaki Serengeti Milli Parkı'nın simülasyonunda bulunan 30 çeşit hayvanın fotoğrafları çekilir. Oyuncunun elinde yaşanılan zamandaki fotoğraf makinasının aynı özelliklerine sahip sanal fotoğraf makinası bulunur. Oyundaki tüm ana unsurların sanal olduğu oyunda, oyuncu fotomuhabir olma hazzını ayrıntılarıyla hisseder. Sanal doğa içerisinde üretilen fotoğraflar



Görsel 15. Wild Earth African Safari – Oyun İçi Sanal Fotoğraf Makinası Kullanımı

oyundaki o anın birer göstergesi halindedir. Oyuncunun gitmesinin zor olduğu bir ortamın sanallaştırılması ve kolay ulaşılabilir bir yapıya kavuşturulması dijital oyunların bir özelliği konumundadır. Bu durumun fotoğraf aracılığıyla hatırasının oluşturulması sanal fotoğrafın oluşturduğu algılama düzeyinin bir temsili niteliğindedir. Oyun yayınlandığı dönemde düşünüldüğünde teknolojik ilerleme ve gelişme bağlamında simülark bir yapısı bulunmaktadır. Detaylar ve ayrıntılar işlenerek gerçek algısı arttırılmıştır. Fotoğraf, oyun için ana unsur olurken, oyuncuya verilen haz duygusunun yaratıcı konumundadır.

Oyuncu, oyun içerisinde sanal gezgin konumundadır. Oyun evreninde oluşturulan sanal dünyada, oyun kuralları çerçevesinde özgür kılınmıştır. Simüle dünya yapısı ve gezinebilir özelliği sınırsızlık ve sonsuzluk hazzını oyuncuya hissettirir. Bu durumla birlikte fotoğraf üretimi bu hazzın yaşanılan zamana empoze edilmesini sağlar. Oyunlarda oluşturulan sanal yapı kolay ulaşılabilir ve gerçek yaşamda gidilmesi belli bir süreç isteyen mekanlara o anda ulaşılmasını sağlar. Bu yapısından dolayı oyuncu gezgin olma eylemini ve durumunu sanal ortamda kolayca yaşar. Sonsuzluk algısı bağlamında sanal gezgin olan oyuncuya yeni gerçeklik pencereleri açar. Fotoğraf, oyun ile gerçeklik arasında işlevsel bir yapıda bulunur. Bulunduğu konum bakımından gerçekliğin yeniden sunumunu sağlar.
Ünlü tarihi fotoğrafları dijital oyun motorlarında (Kodlarla oluşturulan yazılımsal programlar) yaptığı modifikasyonlarla yeniden canlandıran Kent Sheely; gerçek tarihi olaylar ile simülasyon yoluyla tekrardan deneyimlenen olaylar arasındaki anlam bağlamını oyun içi fotoğraflar ile gösterir. Tarihi fotoğrafları yeniden canlandırdığı ve taklit ettiği oyun fotoğraflarının simülasyon olduğu anlaşılsa da gerçek fotoğraflarda fark edilmeyen ayrıntılar fark edilir bir konuma

gelmektedir. Dönemin teknolojisinin ve gelişmişliğinin veremediği ayrıntı ve detayı görünür kılarak orijinal fotoğraflardaki ayrıntılara dikkat çeker. Var olan tarihi fotoğrafların gerçekliğinin yeniden sunumu bu çalışmasıyla izleyiciye ve diğer oyunculara aktarılır. Dijital oyun düzleminde farklı zamansal algı bağlamlarında gerçeklik yeniden sunulur.



Görsel 16. Kent Sheely – Tarihi Fotoğrafların Sanal Ortamda Yeniden Oluşturulması 1



Görsel 17. Kent Sheely - Tarihi Fotoğrafların Sanal Ortamda Yeniden Oluşturulması 2



Görsel 18. Kent Sheely - Tarihi Fotoğrafların Sanal Ortamda Yeniden Oluşturulması 3

Time Dergisi'nin savaş fotoğrafçılarından birisi olan Ashley Gilbertson 2014 yılında Time Dergisi fotoğraf editörü olan Josh Raab ile birlikte bir deney gerçekleştirir. Mantardan türeyen ve oyunda yaratılan sanal dünyada salgına yol açan virüsü konu edinen The Last of Us Remastered adlı oyunda bu deneyi gerçekleştirir. Oyunun hikayesi bağlamında virüsten dolayı zombiye dönüşen insanların öldürülmesi gerekir. Ashley Gilbertson zombileri öldürmek yerine oyunun fotoğraf modu aracılığıyla savaş muhabirliği yapmayı dener. Deneyin sonucu olarak Gilbertson ve Raab oyunun içerisindeki zombilerin yüzlerindeki ifadesizlik, mimik kullanımının olmaması ve hareketlerindeki duygu eksikliklerini fark eder. Bu bakımdan fotoğraf oyun tasarımının oluşmasında önemli bir gösterge konumundadır. Oyun yaratıcısının tasarım sürecinde göremediği ve oyun içerisinde eksik noktaları farklı bir bağlamda ortaya çıkarır. Oyunun gerçeklik yapısının yeniden şekillenmesini sağlar ve gerçekliğin sunumu yeniden yaparak oyunu tamamlar.

Fotoğrafın oyun içerisinde, oyun tasarımına etkisi vardır. Ashley Gilbertson'un yapmış



Görsel 19. The Last of Us – Yüzdeki Mimiksiz Yapı



Görsel 20. The Last of Us - İfadesizlik

olduğu oyun deneyi ile birlikte bu düşünce desteklenir. Oyun içerisinde akış bulunmaktadır. Hareketlilik unsuru akışı oluşturur. Aksiyon algısı oyunun temel oluşum kuralları arasında yer alır. Oyun içerisinde yaratılan fotoğraf ile aksiyon dondurulur ve var olan akış sabitlenir. Akış içerisinde fark edilmeyen detay ve ayrıntılar fark edilir. Akış ve hareketlilikle birlikte fark edilmeyen detaylar oyun tasarım sürecinde dikkat oluşturur. Bununla birlikte detay ve ayrıntıların oluşturduğu gerçeklik duygusu oyuna kazandırılır. Gerçeklik duygusuyla birlikte oyuna estetik bir değer kazandırır.

Oyun içi yaratılan sanal fotoğraflara bakıldığı zaman oluşturulan fotoğraflar farklı teknik ve kullanım amaçlarına sahiptir. Algısal olarak aynı olarak gözükse de kullanım amaçları ve oyun hikayesi bağlamında birbirinden farklılıklaşır. Sanatsal bir kaygıyla, tanıtım veya oyun anlatımı bağlamlarında oluşturulan fotoğrafların anlamları değişir. Bundan dolayı "Oyun-içi ekran çekimi

veya fotoğrafik uygulamalarla görüntü oluşturmayı, özellikle post-modern anlamda, görüntünün inşa ve işlenme süreciyle ve fotoğraf estetiğiyle ilişkilendirmek zor değildir" (Poremba, 2007: 53). Bir diğer düşünce ile Henning'e göre fotoğrafçılık, "Görsel imgeler oluşturma sürecinden daha fazlasıdır ve izleyen için farklı türde bütünleştirilmiş deneyim[30] üreten fiziksel nesne inşa etmenin bir aracıdır" (Henning, 2015: 225).

Fotoğraf dijital oyunlarda estetik bir unsur olarak yer alır. Görsel tasarımı oluşturan yapıya sunduğu ayrıntı ve detay estetiği ile bu algı yapısını kuvvetlendirir. Oyun içi yaratılan fotoğraflarda sahne kurgulanabilmektedir. Bunun dışında fotoğrafın oyuna kazandırdığı estetik unsur ile birlikte oyunun oyuncuya sunduğu sonsuz bakış açısıyla oyunda oluşturulan fotoğrafa estetik değer katma özelliği sunar. Oyuncu kendi bakış ve görüş açısını kendi oluşturduğu estetik unsur içerisinde fotoğrafa yansıtır. Bu da beraberinde kurgulanabilir bir yapı kazandırır. "Deneyimi doğrulamanın bir yolu olan fotoğraf çekme, aynı zamanda -deneyimi fotojenik olanı aramayla sınırlayarak, onu bir görüntüye, bir anı eşyasına çevirerek- deneyimi reddetmenin bir yoludur" (Sontag, 2008: 26). Dijital fotoğrafçılıkta görüntü çekildikten sonra işlenebilirken, oyun içi fotoğraf yaratılırken hem öncesinde hem de sonrasında fotoğraf işlenir. Böylece an yakalanmamakta, artık an yaratılmaktadır.

Sanal fotoğraf makinası oyunun oynanabilirliğinin bir parçasıdır. Oyun ile var olan sanal fotoğraf makinası beraberinde oluşturulan sanal fotoğraf ile kanıtlanır bir yapı kazanır. Sanal fotoğraf makinası ile birlikte Sontag'ın (2008: 28) belirttiği, müdahale eden insanın fotoğraflayamaması, fotoğraflamakta olanın ise müdahale edememesi kuralına uygunluk göstermektedir. Oyun içi fotoğraf modu oyunlarda farklılık gösterir. Bazı oyunlarda doğrudan oyun hikayesinde var olurken, bazı oyunlarda mod[31] ve sadece sanatsal üretim aracı olarak yer alır. Ama sanal fotoğraf makinası kullanılsın veya kullanılmasın oyun içerisindeki varlığı ve oyunun varlığının kanıtlayabilir unsuru olarak oyun içerisinde bulunduğu oyun boyunca bilinmektedir.

[30] *Embodied experiences: Somutlaşmış deneyimler.*
[31] *Mode: Mod.*

Dijital oyunlarda yaratılan sanal fotoğraflar reel ve sanal dünya arasında bir bağlantıdır. Bir medya aygıtı olarak görev alırlar. Günümüzde reel fotoğraf çekimlerinde yapılamayan ve yapılması maliyetli olan birçok çekim yapılabildiği gibi yapıldığında izleyici üstünde gerçek bir algı oluşturur. "Fotoğrafçı film stüdyosundaki gibi yeri, kameranın konumunu, beğendiği arabayı, hatta avatarı seçebilmektedir" (Möring, De Mutiis, 2019: 81). Bu bağlamda Gran Turismo oyunu örnek gösterilebilir. Oyun içerisinde realisik araba çekimleri yapmak mümkündür. Yaşanılan zamanda bu araba çekimlerini yapmak maliyetli ve zor olurken oyun sayesinde yapılabilir ve gerçekleştirilebilir bir yapıya kavuşur. Oyun içerisinde bulunan sanal fotoğraf makinası ile gerçekte var olan arabaların yüksek çözünürlüklü fotoğrafları çekilebilmektedir. Oyun içerisinde sanal fotoğraflar çekilirken gerçek arabaların gündelik yaşamda var olması sanalı gerçekle birleştiren bir yapıya ulaşır. Bu bağlamda sanal gerçeklik algısı yaratılır. Bununla birlikte bu algı düzeyini destekler nitelikte araba firmaları tanıtım ve reklam çekimlerini sanal ortamlara taşımaktadır. Oyun içerisinde yaratılan fotoğraflar gerçekliğe o kadar yakındır ki gerçekliği ile yaşanılan zaman içerisinde araç satışı yapılabilmektedir. Oyun fotoğrafçılığı ile oluşturulan gerçek araba simülasyonu bunu sağlayan ana etmendir. Baudrillard'ın (2003: 18) bahsettiği, gerçekle sahte



Görsel 21. Gran Turismo – Tanıtım Çekimi

ve gerçekle düşsel arasındaki farkı yok etmeye çalışan simülasyonun sonunda başarıya ulaştığının göstergesi olabilir.



Görsel 22. Gran Turismo – Gerçeğe Yakın Görüntü

Dijital oyunlar yapısı bakımından güncel olmak ve günceli yakalamak zorundadır. Devamlılığını güncel konuları temel alarak sağlayabilir. İşledikleri ve hikayelerinin temeli olan konuları yayınlandığı günün algısal bağlamında oluşturmalıdır. Oyun hikayeleri oluşturulurken seçilen konu güncelin beraberinde getirdiği unsurları barındırmalıdır. Geçmiş dönemde yayınlanan ve günümüzde günceli yakalayan oyunlar ise canlı yaşamında var olan konuların oyun içine empoze dilmesiyle günceli yakalar. Dijital oyunlarda oluşturulan sanal fotoğraflar bir varoluş göstergesi haline gelmiştir.

Üretilen oyun fotoğrafları sanal olsa da gerçekliğin yaşanılan zaman içerisinde yeniden sunumlarıdır. Sanal fotoğraflar, gerçekliğin yeniden sunumu ve yeni bir gerçeklik alanıdır.. Gerçekten sanala, sanaldan gerçeğe aktarım sürecinde işlevsel bir rol oynayan fotoğraf, sanalda gerçekliğin var olmasını sağlar ve bunu canlı yaşamına aktarımını gerçekleştirir.

4. Sonuç

"Dijital Oyunlarda Sanal ve Gerçek Bağlamında Fotoğrafik Görüntü Üretimi" başlıklı makalemde dijital oyunlarda oluşturulan sanal ve gerçeklik bağlamında fotoğrafik görüntü üretimi incelenmiştir. Fotoğrafik veriler bu yaşamdan alıntıların belgesi olduğu gibi belleğini de oluşturmuştur. Fotoğraflar sadece bu işlevleri ile değil aynı zamanda sosyal medya üzerinden farklı platformlarda paylaşılarak yeni nesil iletişimin araçları haline gelmiştir. Bu gözlem durumuyla ortaya çıkan süreci akademik perspektifte ele alınabileceği ve analiz edilebileceği tasarımlanmıştır.

Dijital oyunlar, sanal ortamların veya dünyaların oluşmasını sağlamış bunun sonucunda yeni algılama düzeyleri yaratmıştır. Değişen zamanın yapısı ve teknolojik ilerlemeler her alanda dijitalleşmeyi vazgeçilemeyecek bir kültür olarak karşımıza çıkarmaktadır. Dijital oyunlar gerçekliği simüle ederek varoluşun yeni bağlamını yaratmaktadırlar. Sayısallaşmayla birlikte yazılımsal ürünler artarak sanal evren oluşmakta ve sürekli güncellenmektedir. Fotoğraf disiplini, farklı alanlarında olduğu gibi dijital oyunlar bağlamında da sanallaşan bir ifade aracıdır. Yaşamın sanal evrenlerin varlığı içinde, gerçek zamanla olan ilişkisi fotoğraf yoluyla bağlamımız çerçevesinde dijital oyunlarda belge ve belleğe dönüştürüldüğü saptanmıştır. Sanal evrenlerin gerçekliği, eylemlerin ve bireylerin varlığını fotoğraf ile gerçek zamana taşınmasını sağlamıştır.

Yaşadığımız zamanda dijitalleşmenin en büyük özelliklerinden bir tanesi güncel olması ve birey üstündeki etkisinin çok hızlı olmasıdır. Dijital oyunlarda bunun somut göstergelerini yansıtan bağlamdır. Endüstrileşen ve ticari bir meta haline dönüşüp tüketim nesnesi olan dijital oyunlar görsel etkileşimle birlikte popüler ilgi odaklarıdır.

Dijital oyunlarda fotoğrafik görüntü üretimi bir belge niteliğinde olurken, aynı zamanda varoluş sorununa bir çözüm üretmektedir. Oyuncu olan bireyin sanal gerçeklikte yaşadığı durumların ve anların birer kanıtı ve oyuncunun varlığının yansıması haline geldiği gözlemlenmektedir. Teknolojik gelişme ve yaşanılan dönemin beraberinde getirdiği gerçekliğin sanalda yaşanmasıyla birlikte oyuncu olan birey içinde bulunduğu zamanda varlığı soluklaşırken oyunlar aracılığıyla tekrardan canlanmaktadır. Nasıl içinde yaşadığımız şimdiki zamanda fotoğraflar geçmiş zamana yönelik birer varoluş göstergesi olmaktaysa sanallaşan dünyada da belli bir hayat yaşanan dijital oyunlarda da varoluş göstergesi olmakta geleceğini biçimlendirebilmektedir. Gelecek zamanın durumlarından biri olan sanal yaşantılar oyunlar ya da

simüle evren üstünden gerçekleşeceği için dijital oyunların varlığı yadsınamaz bir şekilde varlığını koruyacak hatta üstüne çektiği ilgiyi daha arttıracaktır. Yaşanılan çağın beraberinde getirdiği durumla birlikte her şeyin sanallaştığı bir dünyada fotoğraf oluşturma durumu da gelişerek sanal evrende gerçekliği korumaya devam eder. Dijital oyunlar bir endüstridir. Endüstrinin verileri gerçeklikten sağlanmaktadır. Dönüştürülerek sanallaştırılmaktadır. Bir tasarım sorunudur. Donanımsal yazılımsal teknik yeterliliklere bağlı olarak yeni nesil estetiğin karşılıkları olduğu saptanmıştır. Fotoğraf bu sanal estetiğin gerçekliğe dönüştürmenin aracıdır. Bu nedenle son derecede önemli bir vizyon belgesi ve belleğidir.

Teknolojik ilerleme ve yeniliklerle birlikte dijital oyunlar günceli yakalamak ve geliştirmek için yaratıcı ürünlerdir. Dijital oyunlarda görsel etkileşimin gücüyle insan yapımı dünyalar yaratılarak nesne olarak üretilen oyunların sanallaştırılıp dijitalleştirildiği analiz edildiği görülmüştür. Oyuncu olan bireyin kendi oyun hikayesi çevresinde yarattığı dünyada üstün gelme çabası ve kazanma içgüdüsü oyunların yapısını oluşturur. Sınırları belli olan bir simüle dünyada sınırsızca yapılan eylemlerin sonucu olarak dijital oyunlarda varlığını gösterir. Bu oyunların eğlence dışında psikolojik ve sosyolojik derinlikleri olduğu online değişimlere cevap verebildiği bu anların fotoğraflarla saptanmasının oyunun kritik anlarına ilişkin veri sağlamıştır.

Dijital oyunlarda fotoğrafik görüntü üretimi bir belge niteliğinde olurken aynı zamanda varoluş sorununa bir çözüm üretmektedir. Oyuncu olan bireyin sanal gerçeklikte yaşadığı durumların ve anların birer kanıtı ve oyuncunun varlığının yansıması haline geldiği gözlemlenmektedir. Gelecek zamanın durumlarından biri olan sanal yaşantılar, oyunlar ya da simüle dünya üstünden gerçekleşeceği için dijital oyunlarda kullanıcılar kendi avatarını yaratmaktadır. Gelişen çağın beraberinde getirdiği durumla birlikte her şeyin sanallaştığı bir dünyada fotoğraf oluşturma durumu da gelişerek sanal evrende gerçekliği korumaya devam edecektir. Dijital oyunlarda fotoğraf, oyunun ütopyasının illüzyonundan geriye kalan hafıza kaydı olduğu tespit edilmiştir.

5. Kaynakça

Kitaplar

Huizinga, J. (2018), *Homo Ludens*, Çev. O. Düz, İstanbul, Alfa Yayınları.

Yılmaz, E. A. (2022), *Sekizinci Sanat Oyun,* İstanbul, Destek Yayınları.

Barthes, R. (1992), *Camera Lucida*, Çev. R. Akçakaya, İstanbul, Altıkırkbeş Yayınları.

Sontag, S. (2008), *Fotoğraf Üzerine*, Çev. R. Akçakaya, 3. Baskı, İstanbul, Altıkırkbeş Yayınları.

Berger, J. (2009), *Görme Biçimleri*, Çev. Y. Salman, İstanbul, Metis Yayınları.

Benjamin W. (2012), *Fotoğrafın Kısa Tarihi*, Çev. O. Akınhay, İstanbul, Agora Kitaplığı.

Baudrillard, J. (2003). *Simülakrlar Ve Simülasyon*, Çev. O. Adanır, Ankara, Doğu Batı Yayınları.

Benjamin, W. (2001), *Pasajlar*, Çev. A. Cemal, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları.

Book, B. (2003). *Traveling Through Cyberspace: Tourism And Photography İn Virtual Worlds,* Conference Tourism & Photography: Still Visions-Changing Lives, Sheffield, Uk, Http:// Dx.Doi.Org/10.2139/Ssrn.538182.

De Mutiis, M. (2017), *Photo Modes As A Post-Photographic Apparatus*, M. Keller, J. Vacheron, M. Guyon (Editörler). Augmented Photography, Switzerland: Ecal/University Of Art And Design Lausanne. Isbn : 978-2-9701157-4-8.

Gerling W. (2018), *Photography İn The Digital: Screenshot And İn-Game Photography,* Photographies Journal, 11 (2-3), 149-167, Doi: 10.1080/17540763.2018.1445013.

Giddings, S. (2013), *Drawing Without Light: Simulated Photography İn Videogames*, M. Lister (Ed.) The Photographic Image İn Digital Culture İçinde, 2. Baskı, Usa, Ny: Routledge, 41-55.

Henning, M. (2015), *The Subject As Object: Photography And The Human Body,* L. Wells (Ed.) Photography: A Critical Introduction İçinde, 5.Baskı, Uk: Routledge, (189-230).

Keightley, E. Ve Pickering, M. (2014), *Technologies Of Memory: Practices Of Remembering İn Analogue And Digital Photography*, New Media & Society Journal, 16 (4), 576-593. Https://Doi.Org/10.1177/1461444814532062.

Möring, S. Ve De Mutiis, M. (2019), *Camera Ludica: Reflections On Photography İn Video Games*, M. Fuchs Ve J. Thoss (Editörler), Intermedia Games: Games Inter Media: Video Games And Intermediality İçinde, New York: Bloomsbury Academic, 69–94.

Bergson, *H. L'evolution Creatrice, Yaratıcı Evrim*, 1907

Makaleler

Tumay, S. (2022), *Sanal Sokaklara Giriş*, Türkiye Fotoğraf Vakfı, S.S. 346-359

Halaçoğlu, B. N. *Oyun-İçi Fotoğrafçılık Ve Video Oyunlarında Sanal Fotoğraf Makinası Arayüzleri*, Sanat Ve Tasarım Dergisi, İstanbul, Aralık 2020, S.S. 469-495

Kara, D. *Elektronik Çağın Fütürizmi Sanal Gerçeklik Ve Sanal Ortamın Değerleri*, Sanat-Tasarım Dergisi, 2017, Sayı 9, Ss. 43-48

Kuş, O. Metaverse: *"Dijital Büyük Patlamada" Fırsatlar Ve Endişelere Yönelik Algılar*, Intermedia International E-Journal, 2021, Sayı 8, Ss. 245-266

Cantaş, A. – Koluaçık, İ. *Bir Film Çözümleme Yöntemi Olarak Oyun Teorisi: Kara Şövalye Filmi Örneği*, Sine Filoloji Dergisi, Özel Sayı, S.S. 411-436

Kurttaş, M. Ç. (2018), *Jean Baudrillard'ın Simülasyon Kuramında Kitle İletişim Araçları Ve Toplumsal Sonu*, Hitit Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 11(3), 2012-2023. Doi:.10.17218/Hititsosbil.408137

Küçükvardar, M. Türel, E. (2022), *Covid-19 Pandemisinde Dijital Oyun Oynama Düzeyi Üzerine Bir Araştırma*, Selçuk Üni. Sos. Bil. Ens. Der., S.S. 47-58

Sağlamtimur, Z. (2021), *Yeni Medya Sanatı Ve Fotoğraf*, Sanat Tasarım Dergisi, S.S. 82-100

Büyükbaykal, C. Cansasabuncu, İ. (2019), *Türkiye'de Yeni Medya Ortamı Ve Dijital Oyun Olgusu*, Yeni Medya Elektronik Dergi, S.S. 1-9

Karaduman, M. Aciyan, E. (2020), *Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı Bağlamında Dijital Oyunlar Ve Bağımlılık Üzerine Bir Değerlendirme,* Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, S.S. 453-472

Sezen, D. (2013), *Bir Sanatsal İfade Aracı Olarak Dijital Oyunlar,* İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, S.S. 129-147

Çolakoğlu, H. (2015), Schiller'de Oyun Ve Sanat Bağlamında Özgürlük Kavramı, Atatürk Üni. Gse. Dergisi, S.S. 82-89

Demirbağ, İ. (2020), *Üç Boyutlu Sanal Dünyalar*, Açıköğretim Uygulamaları Ve Araştırma Dergisi, S.S. 97-11.

Kuş, O. (2021), Metaverse: *'Dijital Büyük Patlamada' Fırsatlar Ve Endişelere Yönelik Algılar,* Intermedia İnternational E-Journal, S.S. 245-266

İnternet Kaynakları

Https://Time.com/3393418/a-war-photographer-embeds-himself-inside-a-video-game

FOTOĞRAFIN GELECEĞİ: NFT ORTAMINDA FOTOĞRAF KULLANIMI

20 Numaralı Tam Metin Bildiri

Özet

Fotoğraf, günümüzde teknolojide yaşanan gelişmelerin etkisi altında sürekli olarak değişmekte ve yeni uygulama alanlarında kendisine yer bulmaktadır. Özellikle yeni medya ortamında ve sosyal medya uygulamalarında sıklıkla kullanılan fotoğraf, yeni teknolojiler ile yeni nitelikler de kazanmaktadır. Günümüzde gittikçe popüler hale gelen NFT platformlarında fotoğrafın yer alması da çok uzun sürmemiştir. Bu çalışmanın amacı hem bir yeni medya türevi hem de bir dijital sanat galerisi halini alan NFT (Non-Fungible Token) ortamı ve değiştirilemez jeton teknolojisinin bağlı olduğu blok zinciri yapısı detaylı olarak incelemek ve yakın dönemde dijital sanat ve kripto sanat kavramlarının ortasında fotoğrafın konumu irdelenmektedir. Özellikle kripto sanat olarak adlandırılan bu yeni alanda sanatçının kazandığı yeni hareket alanı ve değer sistemi incelenerek bu alanda çekilen fotoğrafların NFT'ye dönüştürülme süreci ve NFT platformlarında satışa çıkarılarak süreç hakkında detaylı bir kılavuz oluşturulması amaçlanmaktadır. Bu çalışmada, NFT ortamındaki en büyük pazaryeri olarak adlandırılan OpenSea platformunda yer alan fotoğraflar ağırlıklı olarak ele alınmıştır. Yine yöntem olarak, henüz yeni olan bu alanda yer alan yabancı ve yerli kaynaklar incelenmiş, literatür taraması yapılmıştır. NFT teknolojisi henüz yeni bir alan olmasına karşın, özellikle sanat alanında birçok yenilik ve kolaylık vaat etmektedir. Fotoğraf, gerçeğin bir temsili olarak toplumda yer alırken dijital fotoğrafın ve dahi NFT'nin gerçekle kurduğu ilişki; sanalın gerçeklikle ilişkisi, ismi fotoğraf olan ama fotoğraf olmayan yeni bir "fotoğraf" ortaya çıkarmıştır. Fotoğrafın bu yeni döneminde özellikle yazılımlar ve yapay zeka ile sıfırdan üretilen foto-gerçeklikte imajlar, dijital müdahale ve manipülasyonlarla değişime uğrayan fotoğraflar, NFT ile birlikte keşfedildiği günden bu yana en önemli değişim noktalarından birini yaşamaktadır. Fotoğraf, disiplinler arası bir yerde konumlanmakta ve bir dijital sanat ürünü halini almaktadır. NFT alanında da kendisine yer bulan fotoğraf, yeni dönemde yeni alanlarda nasıl değişimlerin etkisi altında kaldığı incelenmesi gerekmektedir. Bu durum fotoğrafın yarını hakkında fikir vermektedir. Fiziksel nesnenin kaybolduğu ve sanal dünyanın içinde yer alan fotoğraf, NFT ile birlikte eser sahipliği konusunda da yeni olanaklar sunmaktadır. Ortaya çıkan bu yeni fotoğrafı, klasik fotoğraftan ayırmak ve yeni tanımlamalar yapmak ve tespitlerde bulunmak bu aşamada oldukça önemlidir. Fotoğrafın önemli dönüm noktalarından biri olan sosyal medya, NFT'nin bir yeni medya türevi halini almasıyla birlikte diğer bir dönüm noktasını daha yaşamaktadır. Öte yandan disiplinler arası sıkça kullanılan fotoğraf, bu şekliyle yeni sanatsal bakış açıları yakalamakta ve yeni ortamlarda yeni bir dile kavuşmaktadır. Fotoğrafın yarınına bakarken NFT ortamında fotoğrafın incelenmesi önem arz etmektedir.

Anahtar Kelimeler: NFT, Blockchain, Dijital Sanat, Fotoğraf, Kripto

Abstract

Photography is constantly changing under the influence of the developments in technology and finds a place for itself in new application areas. Photography, which is frequently used especially in new media and social media applications, gains new qualities with new technologies. It did not take long for photography to take place on NFT platforms, which are becoming increasingly popular today. The aim of this study is to examine in detail the NFT (Non-Fungible Token) environment, which has become both a new media derivative and a digital art gallery, and the blockchain structure to which immutable token technology is connected, and the position of photography in the middle of the concepts of digital art and crypto art in the recent period. It is aimed to create a detailed guide about the process of converting the photographs taken in this field to NFT, by examining the new movement area and value system gained by the artist, especially in this new field called crypto art, and putting them up for sale on NFT platforms. In this study, photos on the OpenSea platform, which is called the largest marketplace in the NFT environment, are mainly discussed. Again, as a method, foreign and domestic sources in this new field have been examined and a literature review has been made. Although NFT technology is still a new field, it promises many innovations and conveniences, especially in the field of art. While photography takes place in society as a representation of reality, the relationship that digital photography and even NFT establish with reality; The relation of virtual to reality has created a new "photo", which is called photography but not photography. In this new era of photography, photo-realistic images produced from scratch with software and artificial intelligence, photographs that have been transformed by digital manipulations and manipulations, have been experiencing one of the most important points of change since the day they were discovered with NFT. Photography is located in an interdisciplinary place and becomes a digital art product. Photography, which also takes place in the field of NFT, needs to be examined in the new period, how it is under the influence of changes in new fields. This gives an idea about the future of photography. Photography, in which the physical object has disappeared and is located in the virtual world, offers new possibilities in the field of copyright, together with NFT. It is very important at this stage to distinguish this new photograph from the classical photograph and to make new definitions and determinations. Social media, one of the important turning points of photography, is experiencing another turning point with NFT becoming a new media derivative. On the other hand, photography, which is frequently used interdisciplinary, captures new artistic perspectives and acquires a new language in new environments. When looking at the future of photography, it is important to examine the photograph in the NFT environment.

Keywords: NFT, Blockchain, Digital Art, Photography, Crypto

1. Giriş

Teknolojide yaşanan gelişmeler özellikle yakın zamanda sosyal hayata doğrudan etki etmektedir. Küresel çapta etkileri olan pandemi ile insanların günlük yaşantıları gerçek dünyadan sanal dünyaya taşınmıştır. Bir arada olmanın ve yüz yüze görüşmelerin insan sağlığını tehlikeye soktuğu dönemde insanlar internet üzerinden iletişimi tercih etmektedirler. Hiç şüphesiz pandemi, gerçek dünyadan sanal dünyaya geçiş sürecini hızlandırmış ve eğitim, sanat, alışveriş gibi alanlarda gerçekleşen yeni teknolojik gelişmeler ve imkanlarla birlikte yaygınlaşmasına olanak sağlamıştır. İnternet üzerinden oluşturulan sınıflar ile yürütülen online dersler gelecekte eğitimin nasıl olacağı ile ilgili bir prova olarak görülebilir. Alışverişin market seviyesinde internet ortamında yer alması, sanat müzelerinin 360 derece sanal sergiler gerçekleştirmesi günümüzde birçok kişi tarafından gerçekleşmesi ya da uygulanması zor görülen metaverse evreninin aslında o kadar uzak olmayan bir gelecekte olduğunu gözler önüne sermektedir.



Görsel 1: Jon Radoff - Metaverse Market Map, CC BY 2.0, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=114551452

Metaverse kavramı bir sanal gerçeklik evrenini kasteder. Sürekli bahsedilen sanal dünya kavramının geniş ölçekte kurgulandığı ve kullanıcının dilediği zaman ziyaret edebileceği paralel bir evren olarak nitelendirilebilir. Günümüzde üretilen metaverse projeleri blok zincir temelli kripto paraların geçerli olduğu evrenlerdir. Kripto para ve blok zinciri teknolojisi teknolojik gelişmelerin bir ürünü olarak merkeziyetsiz bir olguyu ifade etmektedir. NFT olarak bahsedilen değiştirilemez jeton teknolojisi de blok zincir tabanlı bir teknoloji olarak insan hayatına dahil

olmakta ve internet üzerinde üretilen bir ses, görsel, video gibi dijital bir nesnenin tekilliğini doğrulamaktadır. Konu sanat eseri olduğunda, eserin orijinal olup olmadığının teyit edilmesi önemli bir konudur. Bu nedenle NFT sanat alanında, özellikle dijital eserler için önemli ve bir o kadar da gerekli bir ihtiyacı karşılamaktadır.

Fotoğraf, gerçeğin bir temsili olarak toplumda yer alırken dijital fotoğrafın ve dahi NFT'nin gerçekle kurduğu ilişki; sanalın gerçeklikle ilişkisi, ismi fotoğraf olan ama fotoğraf olmayan yeni bir "fotoğraf" ortaya çıkarmıştır. Fotoğrafın bu yeni döneminde özellikle yazılımlar ve yapay zeka ile sıfırdan üretilen foto-gerçeklikte imajlar, dijital müdahale ve manipülasyonlarla değişime uğrayan fotoğraflar, NFT ile birlikte keşfedildiği günden bu yana en önemli değişim noktalarından birini yaşamaktadır. Fotoğraf, disiplinler arası bir yerde konumlanmakta ve bir dijital sanat ürünü halini almaktadır.



Görsel 2: By Mike Winkelmann (Beeple) - nytimes.com, Fair use, https://en.wikipedia.org/w/index.php?curid=67500565

11 Mart 2021 tarihinde dijital kopyasına dileyen herkesin erişebildiği bir görsel, internet üzerinden gerçekleştirilen açık artırma ile 69 milyon dolara satılmıştır. Beeple'ın "Everydays – The First

5000 Days" isimli, sanatçının 5000 gün boyunca her gün oluşturduğu illüstrasyonların birleşiminden oluşan JPEG formatındaki bu görsel kripto sanat alanında en yüksek satış rakamına ulaşan eser olarak kayıtlara geçmiştir.

2. Yöntem

Bu çalışmanın amacı hem bir yeni medya türevi hem de bir dijital sanat galerisi halini alan NFT (Non-Fungible Token) ortamı ve değiştirilemez jeton teknolojisinin bağlı olduğu blok zinciri yapısı detaylı olarak incelemek ve yakın dönemde dijital sanat ve kripto sanat kavramlarının ortasında fotoğrafın konumu irdelenmektedir. Özellikle kripto sanat olarak adlandırılan bu yeni alanda sanatçının kazandığı yeni hareket alanı ve değer sistemi incelenerek bu alanda çekilen fotoğrafların NFT'ye dönüştürülme süreci ve NFT platformlarında satışa çıkarılarak süreç hakkında detaylı bir kılavuz oluşturulması amaçlanmaktadır. Bu çalışmada, NFT ortamındaki en büyük pazaryeri olarak adlandırılan Open Sea platformunda yer alan fotoğraflar ağırlıklı olarak ele alınmıştır. Yine yöntem olarak, henüz yeni olan bu alanda yer alan yabancı ve yerli kaynaklar incelenmiş, literatür taraması yapılmıştır.

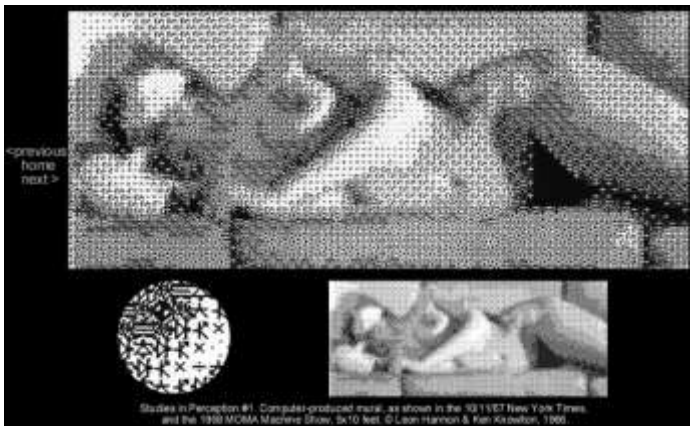
3. Bulgular

Günümüzde bilgisayar teknolojilerinin hızlı yükselişi ve internet kullanımı toplumsal yaşamın bütününe etki etmektedir. Bilişim teknolojilerinin hayatın her alanına etki ettiği bu ortamda sanat da doğrudan etkilenmektedir. İçinde bulunduğumuz teknoloji çağının sanatı olarak karşımıza çıkan dijital sanat kısaca elektronik ortamda ya da elektronik aracılar ile üretilen sanat eserlerinin genel adıdır. The Digital Art Practices & Terminology Task Force (DAPTTF)'ın tanımına göre, bir ya da daha fazla dijital süreç veya teknoloji ile yaratılan sanat olarak tanımlanmaktadır (Shaw, 2005: 10).

"Donanım ve yazılım üzerine temellenen bilgisayar teknolojisi, sürekli yeni ifade biçimleri arayan sanat ile iç içe geçmiş, teknoloji ile sanatın yakınlaşma oranı artmıştır. Teknoloji, günümüzde zaman, hız ve algılama biçimlerinde radikal değişimlere neden olmuştur. 20. yüzyılın son çeyreğinde, bilgisayar teknolojisi ve onu takip eden internet teknolojisi bilginin yönetimini ele geçirmiş, paylaşım ve sanatsal faaliyetlerin en yoğun var olduğu alan olarak kabul görmüştür.

Günümüzde sanatçılar, internet üzerinde sergi açarak mekan sınırlamasına bağlı kalmaksızın aynı anda tüm dünyaya ulaşabilmekte, dünyanın her yeriyle bilgi ve sanatsal aktarım sağlayabilmektedir. İnternet teknolojisi, insanların sanata katılımlarını ve sanatsal eğitimi kolaylaştırmakta, web müzeleri yaygınlaşmakta, sanat eserlerinin görüntülerine erişim olanakları alabildiğine genişlemektedir." (Sağlamtimur, 2010)

Benjamin, sanat ve teknoloji üzerine 1935'de yazdığı temel ve en ünlü eseri "Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilebildiği Çağda Sanat Yapıtı" adlı denemesinde dijital sanatın ilk örneklerinden olan Study in Perception, 1966 yılında Leon Harmon ve Ken Knowlton tarafından üretilmiştir. Bir mikro film baskı aygıtı kullanılarak üretilen bu eser 35mm'lik 8 kare mikro filmden oluşmaktadır. Bu mikro filmler yazıcıdan basıldıktan sonra fotoğrafı çekilerek büyütülmüştür (Wands, 2006: 22-24).



Görsel 3: Leon Harmon ve Ken Knowlton, Studies in Perception #1, 1966

Dijital sanat, geleneksel sanat alanından farklı bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Dijital sanat alanında eserler iki şekilde oluşmaktadır. Geleneksel sanat eserlerinin nesnesinin ortadan kaldırılarak dijital ortama aktarılması ile oluşturulan dijital eserler ve tamamen dijital ortamda üretilen, alanın kendine özgü oluşturduğu yeni sanat alanları bulunmaktadır. Bunların içinde sanal gerçeklik, yazılım sanatı ve net sanatı örnek olarak gösterilmektedir (Wands, 2006: 11). İnternet sanatı, fotoğraf ve video gibi eski-yeni medya sanatlarının yanı sıra etkileşimli sanat, ağ sanatı, yazılım sanatı, işlemsel sanat, multimedya sanatı, e-posta sanatı, viral sanat, bilgisayar oyunu sanatı, yapay zeka happening'i, sanal dünya performansı gibi türevlerle dijital altyapılı yeni medya sanatları bilgisayar ortamına bağımlı sanatlar olarak yerini almışlardır. Dijital sanat, sadece bilgisayar yazılımları ve donanımları destekli üretilmiş eserlerden oluşmakla birlikte, fotoğraf

makinesi, video kamera, tarayıcı gibi bazı araçlara da ihtiyaç duymaktadır. Öte yandan dijital sanat üretiminde geleneksel unsurlara yardımcı bir araç olan bilgisayar günümüzde vazgeçilmez bir konumda bulunmaktadır. Dijital sanat alanındaki ilk örnekler "bilgisayar sanatı" olarak adlandırılmış, ardından "multimedya sanatı" ve günümüzde ise "yeni medya sanatı" olarak adlandırılmaktadır (Paul, 2008, s.7).



Görsel 4: Stepan Ryabchenko, Melissa. Bilgisayar virüsleri serisinden, https://www.art-collection-telekom.com/en/artists/ryabchenko-stepan, CC BY-SA 4.0, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=92246869

"Sanat yapıtı, genellikle izleyicinin katılımı ile başlayan, interaktif yöntemlerle süren, yön değiştiren, sonlanan ya da sonsuz bir sürece dönüşen bir hal alabilmektedir. Dijital sanat, bazen teknolojinin, bazen de kavramların sınırlarını zorlayarak sanat olgusunu başlı başına bir deneyimleme olarak gören felsefeye daha da fazla yaklaşmaktadır. Eserler, bilgisayar programlarıyla elde edilebilen rasgeleleştirme/deneyimleme işlemiyle üretilerek, internetle birlikte sanat yapıtının sanatçının tekelinden çıkartılarak demokratikleştirilmesini sağlamıştır. Dijital sanatın ağırlıklı yayılma mecrası internettir. İnternet, insanların her geçen gün gittikçe artarak üretilen bilgiyi saklama, paylaşma ve ulaşma istekleri sonrasında ortaya çıkmış bir teknolojidir. Dijital sanat, genel olarak internette yayıldığı için, bu sanat dalı teknoloji yatkını belirli bir kitle tarafından daha yoğun bir şekilde bilinmekte ve kabul edilmektedir. Ancak şu da bir gerçektir ki,

günümüzde dijital sanata yönelik pek çok önemli sergi, önemli sanat galerilerinde yapılmış ve sanatseverlerce ilgiyle izlenmiştir. Dijital sanat eserleri, müzeler, kurumlar ve özel koleksiyonerler tarafından toplanmaktadır. Ancak, dijital sanat eserlerini toplanması, sunumu ve korunması, sanal müze, mülkiyet ve telif hakkı gibi konular halen tartışılmaktadır." (Sağlamtimur, 2010)

3.1. Dijital Fotoğraf

Dijital sanat kavramı, alanda üretilen eserlerin bir kısmının fotoğrafı araç olarak kullanması ve üretilen eserlerin fotoğraf temelinde hazırlanan imajlardan oluşmasından ötürü dijital fotoğraf ile karıştırılmaktadır. Geleneksel medyanın önemli bir iletişim ve anlatım aracı olan fotoğraf, üretim tekniklerinin tamamen dijital teknolojiye taşınması ile birlikte yeni medyanın da en önemli anlatım araçlarından biri haline gelmiştir. Fotoğraf, keşfedildiği dönemde fizik ve kimya bilimlerinin bir ürünü olarak ortaya çıkmıştır. Fotoğraf makinesinde kullanılan mercekler ile ışığın ve görüntünün kırılarak, ışığa duyarlı yüzey üzerinde oluşturduğu görüntü kimyasal bir süreçten geçerek fiziksel bir nesne üretmektedir. Fotoğrafın bu dönemi geleneksel fotoğraf olarak adlandırılacak olursa, içinde bulunduğumuz dönemde fotoğraf, dijital fotoğraf ve yeni medya fotoğrafı olarak adlandırılabilir. Fotoğrafta yaşanan teknolojik gelişmeler ile birlikte fotoğraf filminin yerini alan dijital algılayıcı sensörler ile birlikte fotoğraf, dijital olarak üretilmekte ve fotoğraf nesnesi sanal ortama taşınmaktadır.

"Başlangıçtan beri sanatçılar sanat eserlerini üretirken zamanının teknolojisini kullanarak malzeme zenginliği sağlamışlardır. Geçmişten günümüze sanatsal üretim "geleneksel yöntem", "mekanik yeniden üretim" ve "dijital yöntem" olmak üzere üç aşamada ele alınabilmektedir. Geleneksel yöntemlerle üretilen eserlerin biricik ve özgünlükleri mekanik yeniden üretim yöntemleriyle son bulmuştur. Sanayi Devrimi ve mekanizasyonun gelişimiyle birlikte meydana gelen teknik gelişmeler, 1830'larda fotoğrafın bulunuşuyla yeniden-üretim ve kitle iletişiminin olanaklı duruma gelmesi geleneksel yöntemlerle üretilen eserleri daha geniş kitlelere ulaştırmıştır. Bilgisayar aracılığıyla ve sayısal yoldan imge üretimi ve sanal eserler üretme günümüzde dijital yöntemle birlikte yaygınlaşmıştır. Ancak, bilgisayar sanatını kabul etmede, başlangıçta geleneksel sanat ve mekanik yeniden üretim toplumları oldukça isteksiz olmuştur. Dijital teknolojinin gelişmesiyle, çağdaş sanat tarihinin geleneksel anlamda, dijital sanat bağlamında uyarlanması

zorunlu hale gelmiş, mühendisler, programcılar ve sanatçılar ortak çalışarak sanat ürünlerini yaratmaya başlamışlardır." (Özel Sağlamtimur, 2010)



Görsel 5: FUJIX DS-1P, https://petapixel.com/2016/06/09/photo-history-worlds-first-fully-digital-camera-invented-fuji/

Dijital fotoğraf bilgisayar destekli bir fotoğraf alanıdır. İlk örnekleri 1980'li yıllarda ortaya çıkan dijital fotoğraf özellikle 1990-2000 yılları arasında yaygınlaşmaya başlamıştır. İlk tamamen dijital fotoğraf makinesi 1989 yılında fujifilm firması tarafından DS-1P modeliyle piyasaya sürülmüştür. Yeni medyanın günümüzdeki yaygın ve etkin kullanımı ile birlikte filmli fotoğraf makinelerinden üretilen fotoğraflar da film tarayıcılar ile taranarak dijital ortama aktarılmaktadır. Fotoğrafın tarihsel sürecindeki en önemli kırılma noktalarından birisi fotoğraf nesnesinin dijital ortama taşınmasıdır. Dijital fotoğrafçılık alanı, fotoğraf işleme, manipülasyon ve depolama konularında sınırsız görünen olanaklara sahiptir. Artık günümüzde yeni medya araçlarında karşılaşılan görüntülerin tamamına yakını, bilgisayar ortamında oluşturulan ya da düzenlenen görüntülerden oluşmaktadır.

Günümüzde fotoğraf için bağlamın içeriğine uygun olarak yeni bir terminoloji geliştirilmesi gerekmektedir. Özellikle dijital aracıların fotoğraf sanatına etkileri, fotoğrafı sadece fotoğraf olmaktan çıkarmıştır. Artık fotoğraf, fiziksel ve kimyasal sürecin dışına çıkarak dijital sanat alanının içinde yeni bir bağlama sahiptir. Bu yeni bağlamın deneyimlenmesi ve terminolojide fotoğraf sonrası, post fotoğraf gibi kazandığı yeni tanımlamalar fotoğrafın klasik anlamdaki

serüvenini de zenginleştirmektedir. Öte yandan fiziksel ve kimyasal sürecin ürünü olarak elde edilen fotoğraf nesnesi artık sanal ortamdadır. İçinde bulunduğumuz bu yeni dönemde fotoğrafın niteliği sanal hale gelmiştir. Bu noktada fotoğraf için yapılacak olan yeni tanımlamada "image" kelimesi hem hayali ifade ettiği için hem de bu sanal ürünün niteliğini karşıladığı için doğru bir karşılık olarak görülebilir.

3.2. NFT (Non-Fungible Token) Teknolojisi

Non-Fungible Token yani kısaca NFT, blockchain teknolojisine bağlı olarak çalışan benzersiz ve değiştirilemez dijital varlıklara verilen isimdir (Binance, 2022). Blockchain (blok zinciri), kriptografi ile güvenli blokların internet ağı üzerinde yer aldığı ve sürekli büyüyen bir kayıt listesini ifade etmektedir. Merkeziyetsiz bir yapı düşüncesiyle geliştirilen blockchain teknolojisi, iki taraf arasında yapılan sözleşmelerin kayıt altında tutulduğu ve birbirlerine bağlı zincir yapısı sayesinde güvenli bir teknoloji olarak tasarlanmıştır. Blockchain teknolojisi yapısı itibariyle sözleşmelerin imzalanacağı ve saklı tutulacağı bir veri tabanına ihtiyaç duymaktadır. Ağ ortamında yer alan bu veri tabanı çalışma şekli ile bilgisayarlara ihtiyaç duymaktadır.

Benzersiz ve değiştirilemez bir varlığın temsil edildiği kripto tokenler maddi bir değeri ifade etmektedir. NFT teknolojisi bu tokenlerin değiştirilemez olduğu bir sistemdir. Gerçek hayatta var olan varlıkların sanal ortama aktarılarak tokenleştirildiği bir yapıyı ortaya koymaktadır. Bu tokenlerin birbiri arasında değiştirilememesi en önemli nokta olarak karşımıza çıkmaktadır. Dijital ortamda tokenleştirilmiş bu varlıkların değiştirilememesi onları biricik yapar ve bu biriciklik Walter Benjamin'in sanat eserinin teknik olanaklarla yeniden yaratılma sürecini hatırlatmaktadır. Günümüzde dijitalin olanaklarıyla yeniden yaratılma sürecinde dijital sanat eserleri NFT sayesinde biricik hale gelerek sanatçıya ve esere değer katmaktadır.

Kullanıcıların kişisel bilgisayarlarını bu sisteme dahil ederek oluşturdukları dağınık yapı blok zinciri teknolojisini güvenli kılmaktadır. Bilgisayarıyla sisteme dahil olan kullanıcı için ödül sistemi geliştirilmiş ve bilgisayarın açık kaldığı süreye karşılık olarak dijital para ödenmektedir. Block zincirinin ilk olarak kavramlaşması Nakamoto tarafından kripto para birimi bitcoin ile gerçekleşmiştir (Wikipedia, 2022). Bitcoin'in 2009 yılında Satoshi Nakamoto tarafından ortaya çıkmasıyla birlikte dijital varlık kavramı toplumda yerleşmeye başlamıştır. Dijital varlıklar blok

zinciri sistemini ayakta tutan kullanıcılara yapılan ödemeyi temsil ederken günümüzde kripto para borsaları ve geleceğe yönelik geliştirilen proje ve yatırımları temsil eden jetonların yaygınlaşması ile birlikte geleceğin alışveriş ve para sisteminin yerini alması ön görülmektedir.

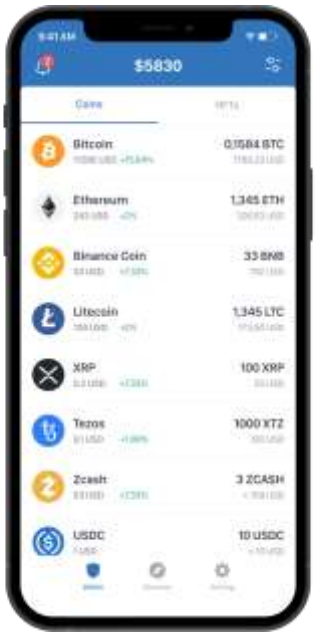
"NFT demokratikleşmiş bir sanat anlamına gelmesi açısından değerlidir ancak aynı oranda Kripto dolandırıcılarında varlık göstereceği bir alan olarak görmek ve şaibe yaratacak durumların ortaya çıkacağını düşünmek olanaklı görünmektedir. Kripto dolandırıcıların sistemin demokratik yapısını kullanabilecekleri fikri metodoloji bakımından NFT platformlarının ayırt edici özellikleriyle ilgilidir. Burada platformların kriterleri belirleyici olmaktadır. Demokratik olması fikri olumludur ancak bunun şaibeli tarafının olduğunu düşünenlerin sayısının azımsanmayacak kadar fazla olduğunu belirtmek gerekmektedir (Öç, 2021). Ancak tüm teknolojilerde ve yaşam biçimlerinde olduğu gibi, ilk gelişmeler fırsatları doğurmakta ve bundan faydalananların olacağı bilinmektedir. Etik değerler ve toplumsal normlar zaman içinde sistemin bir parçası olarak var olduklarında, sözü edilen sorunların ortadan kalkacağı veya belli bir kriterler yapısı içinde şekilleneceği düşünülmektedir. Toplumsal normlar bu konuda belirleyici ve yaratılan değerin kabul görmesini, yayılmasını sağlamaktadır. Oluşturulan varlığın değerli olmasına inanç, varlığın dolaşıma girmesine, talebin artmasına neden olmaktadır. Toplumun inanması değerin varlığının teyit edilmesi anlamına geldiğini de göstermektedir. NFT değerin yaratılması ile ilgili tanımlama yapılırken, "fikir birliğine dayalı hiper kutsal inanç nesnelerini" (Lotti, 2019: 300) yaratım süreci şeklinde ifade edildiği görülmektedir." (Dursun, 2021)

Blokzinciri yapısının ortaya çıkışı ile birlikte en yaygın olarak kullanılan blok zincirleri Ethereum ve Bitcoindir. NFT sistemi Ethereum blok zinciri üzerinde ERC-721 standardı kullanılmaktadır. ERC-721 kullanılarak varlıklar oluşturulup, alım satımı yapılmakta ve oluşturulan her token benzersiz ve birbiri yerine kullanılamamaktadır. Dijital sanat nesnesi benzersiz yapısıyla bir değer üretmekte ve temsili bir değeri ifade etmektedir. Bu değerin oluşması için toplumda karşılık bulması, sisteme olan güven ve bu yeni sanat alanının kabul görmesi gerekmektedir. Ethereum üzerinde ERC-721 gibi sistemler üzerinde benzersiz sözleşmeler ile sanat eserinin benzersiz varlığının ispatı sağlanmaktadır. Dijital varlıkların üretiminde gerçekleşen işlemler için bir işlem

ücreti alınmaktadır (Roose, 2022). İşlem ücretleri göz önüne alınmadığında gerçek hayattaki her nesne NFT olarak satışa çıkarılabilir.

3.2.1. Dijital Cüzdan

NFT üretmek ve NFT pazaryerlerinde satışa çıkarmak için dijital/kripto cüzdana ihtiyaç vardır. Bu cüzdanlar dijital paranın saklandığı alanlardır. Blokzincir protokolü ile çalışan dijital cüzdanlardan en popüler olanları; Metamask, Ledger, Trezor, Trust Wallet ile kolaylıkla kripto para hesabı açılabilmektedir. Dijital cüzdan açılışında kullanıcıya verilen rastgele ve sıralı kelimeler cüzdanın anahtarı olarak ilk açılışta kullanıcıya verilir. Bu kod unutulduğunda cüzdana erişim imkansız hale gelir.



Görsel 6: Dijital Cüzdanlardan Trust Wallet'in kullanıcı arayüzü, https://trustwallet.com/assets/images/assets_list.png

3.2.2. NFT Platformları

Hem dijital varlık üretimi, hem de alım-satımının yapıldığı birbirinden bağımsız NFT pazaryerleri ve borsaları vardır. NFT platformu bilgisayar-telefon gibi ağa bağlı bir cihaz ihtiyaç duymaktadır.

Bu platformlarda kullanıcı dijital cüzdanına bağlı oluşturduğu hesap ile dijital varlık üreterek isterse pazaryerinde kendi belirlediği fiyattan satışa çıkarabilmektedir.

NFT platformları kullanıcıya belirli bir işlem ücreti karşılığında dilediği her nesneyi NFT'ye dönüştürme imkanı sunmaktadır. Buradan sonraki adım kullanıcının tercihidir. Özellikle yakın dönemde popüler hale gelen NFT'ler kripto borsalarda da alım satım olarak yoğun bir ilgiyle karşılaşmaktadır. Bu durum NFT platformlarını dijital nesne çöplüğüne dönüştürmüştür. Borsalarda ve pazaryerlerinde ön plana çıkmak için reddit ve benzeri forumlarda NFT Community'leri kurulmakta, belirli reklam ve tanıtım ücretleri karşılığında kullanıcının NFT'leri ön plana çıkarılarak satışı sağlanmaktadır. Yeterli desteği alamayan diğer dijital varlıklar da oluşan dijital nesne çöplüğünde keşfedilmeyi beklemektedir.

NFT'ler sanal gerçekliği estetize ederek kendisine bir ekonomi politiği oluşturmaktadır. Özellikle günümüzde dijital kültürün önemli derecede bir ekonomi politiği vardır. Sanat ve spor alanında NFT'nin bu denli yüksek oluşu belki de bu kadar yaygınlaşmasının bir sebebi olarak görülebilir.

4. Sonuçlar ve Öneriler

Fotoğraf nesnel olmaktan çıkarak yeni bir şeye dönüşmüştür. NFT biriciklik konusunda ön plana çıkan bir yapı olarak karşımızdayken, Walter Evans'a ait bir fotoğraf NFT'ye dönüştürüldüğünde bu fotoğrafın artık NFT oluşu burada bazı etik sorunları ortaya çıkarmaktadır. NFT'nin bir denetim mekanizmasına sahip olmaması, gerçek dünyada ve sanal ortamda yer alan herşeyin NFT'ye dönüştürülebilir olması, dönüştürülen NFT'leri biricik yaparken, etik değerlerin sorgulanmasına yol açmaktadır. Fotoğraf, gerçeğin bir temsili olarak toplumda yer alırken dijital fotoğrafın ve dahi NFT'nin gerçekle kurduğu ilişki, sanalın gerçeklikle ilişkisi yeni bir "fotoğraf" ortaya çıkarmıştır. Fotoğrafın bu yeni döneminde özellikle yazılımlar ve yapay zeka ile sıfırdan üretilen foto-gerçeklikte imajlar, dijital müdahale ve manipülasyonlarla değişime uğrayan fotoğraflar, NFT ile birlikte keşfedildiği günden bu yana en önemli değişim noktalarından birini yaşamaktadır. Fotoğraf, disiplinler arası bir yerde konumlanmakta ve bir dijital sanat ürünü halini almaktadır. Bu yeni fotoğrafı, klasik fotoğraftan ayırmak ve bu ayrımı doğru yapmak önemlidir. Fotoğrafın önemli

dönüm noktalarından biri olan sosyal medya, NFT'nin bir yeni medya türevi halini almasıyla birlikte diğer bir dönüm noktasını daha yaşamaktadır.

Fotoğrafın bu dönüşüm hali içerisinde yakından incelenmesi ve teknolojinin sağladığı faydalardan yararlanırken yeni alanlar oluşturduğu da unutulmamalıdır. Yeni buluşlar ortaya çıktığında bunun fotoğrafa olan katkısı konuşulurken, fotoğrafın bu alanda ne gibi yeniliklere yol açabileceği biraz geri planda kalmaktadır. Fotoğraf şüphesiz kendine has anlatım diliyle farklı disiplinlerle bir araya geldiğinde yeni anlatım dili oluşturmaktadır. Fakat günümüz dünyasında özellikle dijital fotoğraf konumu itibariyle klasik fotoğraftan neredeyse tamamen koparak yeni bir şeye dönüşmüştür. Bu noktada literatür bağlamında bu yeni tanımlamanın yapılması da önem arz etmektedir.

5. Kaynaklar

Benjamin, W. (2012). Fotoğrafın Kısa Tarihi: Teknik araçlarla yeniden-üretim (çoğaltma) çağında sanat eseri. İstanbul: Agora Kitaplığı.

Binance. What is an NFT?. https://www.binance.com/en/nft/what-is-nft E.T. 11 Kasım 2022

Dolunay, A. ve Boyraz, B. (2013). Dijital Sanatlar Çerçevesinde Üretilen Eserlerde Teknoloji Kullanımı ve İnternetin Sergilemeye Etkisi. İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi, 2 (3), 109-124. Retrieved from https://dergipark.org.tr/tr/pub/itobiad/issue/8755/109231 E.T. 11 Kasım 2022.

Dursun, N. (2021). NFT/kripto sanat ve hareketli grafik ilişkisi. Sciences, 7(40), 1037-1055. https://www.researchgate.net/profile/Nihat_Dursun/publication/352665742_NFTKripto_Sanat_Ve_Hareketli_Grafik_Iliskisi_THE_RELATIONSHIP_OF_CRYPTO_ART_NFT_AND_MOTION_GRAPHICS/links/60d22932299bf19b8d9d7a07/NFT-Kripto-Sanat-Ve-Hareketli-Grafik-Iliskisi-THE-RELATIONSHIP-OF-CRYPTO-ART-NFT-AND-MOTION-GRAPHICS.pdf E.T. 11 Kasım 2022

Ghelani, D. (2022). What is Non-fungible token (NFT)? A short discussion about NFT Terms used in NFT. Authorea Preprints.

Kwastek, K. (2013). Aesthetics of interaction in digital art. Mit Press.

Long, M. (2021). What are NFTs and should designers be thinking about crypto art?. https://www.designweek.co.uk/issues/15-21-march-2021/nft-crypto-art/. E.T. 11 Kasım 2022.

Özel Sağlamtimur, Z. (2017). Yeni Medya Sanatı ve Fotoğraf. Sanat ve Tasarım Dergisi, 7 (2), 82-100. DOI: 10.20488/www-std-anadolu-edu-tr.393543 E.T. 11 Kasım 2022.

Özel Sağlamtimur, Z. (2010). Dijital sanat. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi 10 (3), 213-238. http://earsiv.anadolu.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/11421/263/975846.pdf?sequence=1&isAllowed=y E.T. 11 Kasım 2022

Öç, E. (2021). NFT nedir: İnternetten kolayca indirilebilen ve milyonlarca dolara alıcı bulabilen kripto sanat eserleri https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-56385962 E.T. 11 Kasım 2022.

Paul, C. (2008). Introduction. New Media in the White Cube and Beyond, Christiane Paul (ed.), Berkeley, Los Angeles and London: University of California Press.

Paul, C. (2008). Digital Art. Thames and Hudson: London.

Roose, K. (2021). Buy This Column on the Blockchain!. https://www.nytimes.com/2021/03/24/technology/nft-column-blockchain.html

Roose, K. (2022). What are NFTs? https://www.nytimes.com/interactive/2022/03/18/technology/nft-guide.html E.T. 11 Kasım 2022

Shaw, J. (2005). Glossary of Digital Art and Printmaking. https://www.bermangraphics.com/dapttf/GlosDigArt.pdf E.T. 11 Kasım 2022

Shore, R. (2014). Post-Photography: The Artist with a Camera. London: Laurence King Publishing.

Türkmenoğlu, H. (2014). Teknoloji ile sanat ilişkisi ve bir dijital sanat örneği olarak Instagram. Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi, 2(4).

Wands, B. (2006). Dijital Çağın Sanatı. Çev: Osman Akınhay, Akbank Kültür Sanat Yayınları: İstanbul.

Wang, Q., Li, R., Wang, Q., & Chen, S. (2021). Non-fungible token (NFT): Overview, evaluation, opportunities and challenges. arXiv preprint arXiv:2105.07447.

Wikipedia. Bitcoin. https://tr.wikipedia.org/wiki/Bitcoin E.T. 11 Kasım 2022

Winegard, E. (2019). *Dijital Medya Teknolojilerinin Sanatın ve Tasarımın Yaygınlaşmasındaki Yeri ve Önemi.* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Görsel Alıntılar

Görsel 1: Jon Radoff - Metaverse Market Map, CC BY 2.0

https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=114551452

Görsel 2: By Mike Winkelmann (Beeple) - nytimes.com, Fair use,

https://en.wikipedia.org/w/index.php?curid=67500565

Görsel 3: Leon Harmon ve Ken Knowlton, Studies in Perception #1, 1966

https://www.knowltonmosaics.com/pages/HKnewd.htm E.T. 11 Kasım 2022

Görsel 4: Stepan Ryabchenko, Melissa. Bilgisayar virüsleri serisinden

https://www.art-collection-telekom.com/en/artists/ryabchenko-stepan, CC BY-SA 4.0, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=92246869

Görsel 5: FUJIX DS-1P

https://petapixel.com/2016/06/09/photo-history-worlds-first-fully-digital-camera-invented-fuji/

Görsel 6: Dijital Cüzdanlardan Trust Wallet'in kullanıcı arayüzü

https://trustwallet.com/assets/images/assets_list.png

TEKNOLOJİK İLERLEMELER KARŞISINDA DEĞİŞMEYEN GERÇEĞİN HIZLI DÖNÜŞÜMÜ: HABER FOTOĞRAFÇILIĞI

Öğr. Gör. Dr. Mustafa Gökmen

Isparta Uygulamalı Bilimler Üniversitesi, Teknik Bilimler Meslek Yüksekokulu, Görsel İşitsel Teknikler ve Medya Yapımcılığı, Fotoğrafçılık ve Kameramanlık Programı.

(mustafagokmen@isparta.edu.tr)

Özet: Fotoğraf, icadın itibaren taşıdığı gizeme bağlı olarak gazete ve dergi gibi iletişim araçlarında ilgi ile takip edilmiştir. Baskı teknolojilerinde yaşanan gelişmelerle birlikte gazete ve dergiler sayfalarında ilk başlarda fotoğraflardan üretilen gravürlere yer vermiştir. Daha sonraki yıllarda fotoğrafların doğrudan gazete sayfalarına aktarmanın yoları aranmıştır. Fotoğrafların gazete sayfalarına ilk basıldığı yer Avrupa ülkeleri olurken zaman içinde Türkiye'ye gelmiştir. Ancak Osmanlı döneminde basında kullanılan baskı tekniklerine bağlı olarak fotoğraf kullanımı belli yayınlarla sınırlı kalmıştır. Cumhuriyet döneminde alfabe değişimi sonrası basında fotoğraf kullanımı daha önemli hale gelmiştir. 19. Yüzyılda bilhassa yaşanan iki dünya savaşında kitleler cephelerde olup bitenleri merakla takip etmiştir. Bu sebeple 19.yüzyılda fotoğraf kitlesel bir iletişim aracı olarak önemli hale gelmiştir. Devletler savaşlarda kendi güçlerini hem iç kamuoylarında hem de dış kamuoylarında vurgulamak için fotoğraflardan propaganda maksadıyla yararlanmışlardır. Bu durum gelişimini sürdürerek bugün de devam etmektedir. 1950 sonrası televizyon yayınlarının dünya genelinde yaygınlık göstermesi haberlerde görsel unsurlara olan ilgiyi arttırmıştır. Haber fotoğrafı üreten ve kitle iletişim işletmelerine abone karşılığı servis eden fotoğraf ajansları yaygınlık kazanarak önemli hale gelmişlerdir. Gazete ve dergi gibi basın yayım araçlarında kullanılan fotoğraflar, görsel anlatıma açıklık getirmek üzere kısa ya da uzun metinle desteklenmektedir. Günümüzde geleneksel kitle iletişim araçlarına elektronik iletişim araçları da eklenmiştir. Bilhassa sosyal medya araçları çok yaygın olarak fotoğraf kullanmaktadır. Yazılı ve görsel-elektronik basında yer alan fotoğrafik ögeler haberi güçlendiren bir unsur olarak yaygın şekilde kullanılmaya devam etmektedir. Kanıt olma özelliği sebebiyle haberlerde kullanılan fotoğraflar günümüz iletişim araçlarının vazgeçilmez birer unsuru haline gelmiştir. Bu araştırmanın amacı tarihi süreç içinde basın fotoğrafçılığının geçirdiği evreleri ortaya koymaktır. Araştırmanın kapsamı haber fotoğrafları ile sınırlıdır. Araştırmada doküman incelemesi ve literatür taraması yöntemi tercih edilmiştir. Elde edilen bulgular nitel içerik analiz metotlarından betimsel analizle tartışılmıştır. Araştırmanın sonucunda teknolojik gelişmelerin hem basın-yayım araçlarının yapısını ve içeriğini değiştirdiği hem de fotoğraf kullanım şeklini değiştirdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: İletişimi, Fotoğraf, Haber Fotoğrafı, Dijital Fotoğraf, Yeni Medya

Abstract:

Photography has been followed with interest in communication tools such as newspapers and magazines, depending on the mystery it carries since the invention. With the developments in printing technologies, newspapers and magazines initially included engravings produced from photographs on their pages. In the following years, ways of transferring the photographs directly to the newspaper pages were sought. While European countries were the first places where photographs were printed on newspaper pages, they came to Turkey over time. However, depending on the printing techniques used in the press during the Ottoman period, the use of photography was limited to certain publications. After the alphabet change in the Republican period, the use of photographs in the press became more important. In the 19th century, especially in the two world wars, the masses followed what was happening on the fronts with curiosity. For this reason, photography has become important as a mass communication tool in the 19th century. States have used photographs for propaganda purposes in order to emphasize their power in wars both in domestic and foreign publics. This situation continues to develop and continues today. The worldwide prevalence of television broadcasts after 1950 has increased the interest in visual elements in the news. Photography agencies that produce news photos and serve mass media enterprises in return for subscription have become widespread and important. The photographs used in media media such as newspapers and magazines are supported with short or long texts to clarify the visual expression. Today, electronic communication tools have been added to traditional mass media. In particular, social media tools use photography very widely. Photographic elements in the written and visual-electronic media continue to be widely used as an element that strengthens the news. Photographs used in the news have become an indispensable element of today's communication tools due to their feature of being evidence. The aim of this research is to reveal the stages of press photography in the historical process. The scope of the research is limited to news photos. In the research, document review and literature review method were preferred. The findings were discussed with descriptive analysis, one of the qualitative content analysis methods. As a result of the research, it has been concluded that technological developments have changed both the structure and content of the media and the way of using photographs.

Keywords: Communication, Photography, News Photography, Digital Photography, New Media

1. Giriş

Işık ile yazmak anlamına gelen fotoğraf sözcüğü eski Yunanca ve Latincede aynı kökten gelen iki kelimeye dayanmaktadır. Potos (ışık) ve graphis (yazı) sözcüklerin birleşmesinden oluşan fotoğrafın temel malzemesi ışıktır. Işık olmadan fotoğraf oluşamaz. Fotoğraf ile bir mesaj iletme kaygısı taşıyan herkesin ışığı iyi tanıması zorunluluktur. Aynı zamanda bazı teknik malzemeleri de kullanmak zorundadır. Fotoğraf çekmek için fotoğraf makinesi, objektif, filtreler, tripod gibi malzemeleri kullanan fotoğrafçı, hem teknik bilgiye hem de estetik ve kültürel bazı değerlere sahip olmalıdır. Çünkü ortaya izlenmeye değer eserlerin çıkabilmesinin temel şartı fotoğrafı çeken kişinin bilgi, görgü ve kültürel birikimine bağlıdır. Teknolojik gelişmelere paralel olarak kullanılan malzemeler değişime uğramasına rağmen ışıkla yazma her zaman aynı kalmaya devam edecektir (Akbaş ve İkizler, 2010:13)

Fotoğrafın icadı, insanlık tarihi açısından son derce önemli bir buluştur. Fotoğrafın tarihinde ressamların daha pratik ve hızlı resim çizebilmek amacıyla icat ettikleri karanlık oda Camera Obscura vardır. Camera Obscura ilk kez Leonardo da Vinci tarafından yapılmıştır. Bu aletin gelişmesiyle fotoğraf makinaları ortaya çıkmıştır. İlk Fotoğraf, Fransız emekli asker Nicêphore Neipce tarafından 1827 yılında 8 saat pozlamayla elde edilmiştir. Daha sonra arkadaşı Daguerre tarafından geliştirilmiştir. 19 Ağustos 1839 yılında Daguerre, Fransız Bilimler Akademisi'nden "faydalı buluş" onayını almıştır (Kılıç,2007:19-20). Bu şekilde insanlığın hayatına dahil olan fotoğraf, günümüzde hayatın ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir.

Başlangıçta büyük ve hantal yapıya sahip olan fotoğraf makinaları zaman içinde geliştirilerek küçülmüş ve elle taşınabilir hale gelmiştir. İlk dönemlerde belli standartlar olmadığı için ihtiyaca göre farklı büyüklükte fotoğraf makinaları yapılmıştır. Erken dönem fotoğraf makinalarında cam filmler kullanılmıştır. Daha sonra (1880'li yıllarda) kâğıt tabanlı rulo filmler icat edilerek makinalarda kullanılmaya başlanmıştır (Kılıç,2007:27). Rulo filmler sayesinde video için ilk araştırmalar ve çalışmalar yapılmaya başlanmıştır.

Saniyede 24 kare fotoğrafın art arda hareket ettirilmesiyle elde edilen hareketli görüntüler rulo filmin icadından sonra mümkün olmuştur. Rulo filmi icat edip fotoğrafçılığa kazandıran isim Amerikalı işadamı George Eastman olmuştur. İlk kısa sinema filmlerin çekilmesinin yolunu bu

yeni teknoloji açmıştır. Tarihteki ilk halka açık film gösterimi 1895 yılında Paris'te Grand Kafede Lumiere Kardeşler tarafından gerçekleştirilmiştir. 1895 yılında çektikleri film sinema tarihinin başlangıcı olmuştur. Günümüzde etrafımızdaki her şeyi görüntülerle algılayıp anlamlandırıyoruz. Bunu büyük ölçüde fotoğrafa borçluyuz. Kitle iletişim araçlarında kullanılan görüntüler, fotoğraflar, internet mecrasında ve sosyal medyada kullanılan görüntüler ve fotoğraflar olmasa sadece yazılarla ve seslerle baş başa kalırdık. Bu da etrafımızda olup biteni anlamamızı güçleştirirdi. Dahası insanların bugünkü manada paylaşacakları çok az şey olurdu. Günümüzde fotoğrafın ayrılmaz bir parçası haline gelmesinde şüphesiz kitle iletişim araçlarının fotoğrafı yaygın olarak kullanmasının etkisi inkar edilemez.

Fotoğrafın icat edildiği zamandan beri teknik olarak varlığını sürdüren fotoğrafın haber verme ve mesaj iletme etkisi basın- yayın araçlarında kullanıla gelmiştir. Fotoğrafa yüklenen mesajın okuma yazma bilmeyen kesimlerce de doğrudan algılanabiliyor olması, en önemlisi de olaylarda kanıt olma özelliği haberler için fotoğraf kullanımını vazgeçilmez hale getirmiştir. Ancak habere uygun fotoğrafların üretilmesi ancak foto muhabirlerinin bakışıyla mümkündür. Eline fotoğraf makinasını alan her bireyin foto muhabiri olmadığı, haberlere uygun fotoğraflarla karşılaşıldığı durumlarda anlaşılabilecek bir konudur.

Fotoğraf, bugünü geleceğe taşıyan bir araçtır. Bizim için sıradan olan göz alışkanlığı meydana getirmiş herhangi bir şey gelecek de çok heyecan verici bir görsel malzeme haline gelebilmektedir. Fotoğraf çekildikten hemen sonra değerli hale gelebilmektedir. Bir foto muhabirinin çekeceği bir kare her ne kadar habere eşlik edecek onun gücünü destekleyecek adım olsa da haberden daha değerli olan fotoğrafın kendisi olacaktır (Seven,2014:24). Hangi amaçla çekilirse çekilsin fotoğraflar çekildikten sonra değerli hale gelebilmektedir. Bilhassa bu fotoğraf bir haber fotoğrafıysa daha değerli görsel bir malzemeye dönüşmektedir.

Teknolojik gelişmelere bağlı olarak fotoğraf çekiminde de hızlı değişim yaşanmıştır. Yeni nesil fotoğraf makinaları, fotoğrafçıların en az müdahalesiyle iyi sonuçlar verebilmektedir. Fotoğrafın çekilmesi, paylaşılması, bir yerden başka bir yere iletimi baş döndüren bir hıza ulaşmıştır. İnternet teknolojisi ve bilgisayar teknolojisinin getirdiği avantajlara ilaveten cep telefonlarına eklenen gelişmiş kamera sistemleri fotoğraf çekmeyi herkes için mümkün hale getirmiştir. Bu durum

geleneksel kitle iletişim araçlarının yapısını ve fotoğraf kullanım biçimlerini de değiştirmiştir. Dün gazetelerde önemli bir görev yapan foto muhabirleri bugün mesleklerini kaybetme noktasına gelmiştir. Geçmişte çok önemli bir meslek olan foto muhabirliği günümüzde önemini kaybetmiştir. Gelecekte foto muhabirlerinin yerini muhtemelen yapay zeka uygulamaları alacaktır. Zira bu konuda üretilen yazılımlar test aşamasından uygulama aşamasına geçmek üzeredir. Bu çalışmada foto muhabirliğinin ve haber fotoğrafçılığının geleceğini bilimsel temelde tartışmak ve sonuçları ortaya koymak hedeflenmiştir.

2.Yöntem

Kitle iletişim araçlarının fotoğrafa olan ilgisi icadından itibaren başlamıştır. Ancak bu yıllarda baskı teknikleri fotoğrafları doğrudan gazete ve dergi sayfalarına basmaya imkân vermediği için fotoğrafın basılması için uzun süre beklenmek zorunda kalınmıştır. İlk fotoğraf baskıları önce ressamlar tarafından gravüre dönüştürülüp sonra gazete ve dergi sayfalarına basılabilmiştir. Bu işlem hem uzun sürmektedir hem de oldukça maliyetlidir. Bu sebeple doğrudan fotoğraf baskısı için baskı tekniklerinin gelişmesi beklenmiştir. Bu araştırmanın amacı haber fotoğrafçılığının "dünü", "bugünü" ve "yarını" konusunda geçirdiği aşamaları, geldiği noktayı ve varacağı yeri ortaya koymaktır. Fotoğrafçılık üzerine çok zengin bir literatür bulunmasına rağmen haber fotoğrafçılığı ve foto muhabirlik alanında yapılan çalışmalar sınırlı kalmıştır. Bu çalışmayla fotoğrafçılığın bu çok özel uzmanlık alanındaki bilimsel boşluğa çok az da olsa bir katkı koymak da bu araştırmanın amaçları arasındadır. Bu araştırmanın amacı kapsamında tarihi süreç içinde basın fotoğrafçılığının geçirdiği evreleri ortaya koymak hedeflenmiştir. Araştırmanın kapsamı haber fotoğrafları ile sınırlıdır. Araştırmada doküman incelemesi ve literatür taraması yöntemi tercih edilmiştir. Elde edilen bulgular nitel içerik analiz metotlarından betimsel analizle tartışılmıştır.

3. Bulgular

Foto muhabirliğinin kurucusu İngiliz fotoğrafçı Roger Fenton olmuştur. Kırım'daki Osmanlı–Rus Savaşı sırasında dünyanın ilk savaş fotoğrafları 1855′te Roger Fenton tarafından çekilmiştir. Savaşta Fransa ile birlikte İngiltere Osmanlı devletinin müttefiktir ve birlikte Rusya'ya karşı savaşmaktadır. Savaşı görüntülemek üzere fotoğrafın icat edildiği ülke Fransada'dan değil İngiltere'den bir fotoğrafçının görevlendirilmiş olması ilginçtir. Fenton, Birleşik Krallık tarafından

Kırım'daki savaşın fotoğraflarını çekmek için özel olarak görevlendirilmiştir. Londra'dan Kırım'a ulaşması tam 1 ay süren Roger Fenton, Kırım'a giderken yanında 3 asistan, 5 fotoğraf makinesi ve fotoğrafları yıkamak için bir atlı araba, yeteri kadar fotoğraf kimyasalları götürmüştür. Fenton, Kırım cephesinde 3 aya yakın kalmıştır. Bu süre içinde cephede 300'den fazla fotoğraf çekmiştir. Fenton, genellikle Osmanlı İmparatorluğu'na yardım etmek için gelen İngiliz askerlerini çekmiştir. Bu dönemde hareketli görüntüleri çekme imkanı olmadığı için daha çok istirahat halindeki askerin fotoğrafları çekilmiştir. Fenton'un Kırım'da çektiği fotoğraflar ağaç plakalar üzerine oyulduktan sonra basılabilmiştir. İngiltere ve Fransa'da sergilenmiştir. Fotoğraflar arasında cephede görevli paşa rütbesindeki 2 Osmanlı Paşasının fotoğrafı da yer almaktadır. Fotoğrafları çekilen Osmanlı subayları adları İsmail ve Ömer Lütfi Paşalardır. Fotoğrafları çekilen subayların her ikisi de Osmanlı ordusunun cephe hattındaki subaylarıdır (Amar,2008:27; https://www.gzt.com/). Fenton'dan sonra Mathew Brady, 1861-1865 yıllarında Amerikan İç Savaşını 20'den fazla fotoğrafçıdan oluşan ekibiyle birlikte fotoğraflamıştır. İç savaşa ait binlerce fotoğraf çekmişlerdir. Foto muhabirliğinin kurucularından biri olarak kabul edilir.



Londra'dan Kırım'a giden Roger Fenton, yanında 3 asistan, 5 fotoğraf makinesi ve fotoğrafları yıkamak için bir atlı araba, yeteri kadar fotoğraf kimyasalları götürmüştür. Soldaki iki fotoğraftan birisi Fenton'un çektiği cephedeki askerlere ait bir fotoğraftır. At arabası üzerindeki fotoğraf da kendisinin çekindiği anı fotoğrafıdır (https://www.ajanshaber.com.tr). Sağdaki iki fotoğraf ise 20 kişilik ekibiyle Amerikan iç savaşını fotoğraflayan Mathew Brady'ın çektiği kamp halindeki askerlere ait bir fotoğraf ve Brady'ın portre fotoğrafından oluşmaktadır (https://www.battlefields.org/). Fotoğraflar internetteki açık kaynaklardandır.

İlginç bir şekilde Ukrayna-Rusya savaşı sebebiyle günümüzde de Kırım Yarımadası yaklaşık 170 yıl sonra yine savaş fotoğraflarının çekildi bir alan konumundadır. Kırım'da çekilen bu fotoğraflar dünyanın ilk savaş fotoğrafçılığı olarak tarihe geçmiştir. Kırım, 170 yıl sonra yeniden savaşın sahnesi olmuştur. Rusya tek taraflı olarak Ukrayna'nın bir parçası olan Kırım'ı ilhak etmiştir.

Türkiye de dahil dünya ülkeleri bu ilhakı tanımamıştır. Kırım sorunu çözülmemişken Rusya Kırım ile yetinmeyerek Ukrayna'dan yeni toprak taleplerinde bulunmuştur. Ve Şubat 2022 tarihinden itibaren başlattığı savaşı sürdürmektedir. Bu arada Rusya askeri güçleri tarafından ele geçirilen Ukrayna bölgelerinde tek taraflı referanduma gitmiş ve bu bölgelerin kendisine bağlandığını ilan etmiştir. Dün olduğu gibi günümüzde de süper güçler Kırım etrafında çekişmektedir.
1860'lardan itibaren fotoğraf, dünyada polis kayıtları, savaş muhabirliği, askeri istihbarat, kartpostallar, antropolojik kayıtlar, foto-röportajlar ansiklopediler, aile albümleri, ve vesikalık fotoğraf gibi akla gelebilecek her alanda kullanıma girmiştir. Foto muhabirliğinin temeli olan savaş muhabirliği, Kırım Savaşı ile başlamış Amerikan İç Savaşı ile devam etmiştir. I. Dünya Savaşı yıllarında dönemin gazeteleri cephelerden fotoğraflara yer vermiştir. 1920'ler Nazi Almanya'sı, Amerikan Çiftçi Örgütü (FSA) Projesi fotoğrafçılığa farklı bakış açıları getirmiştir. II. Dünya Savaşı ve sonrasında yaşanan Vietnam Savaşı'nda fotoğraf, olan bitenin en yakın tanığı olarak zihinlerde yer etmiştir. Fotoğraf, etkili görsel malzeme olarak gerek savaş sırasında gerekse barış dönemlerinde devletlerin kullandığı propaganda aracına dönüşmüştür. Bilhassa Almanya'da Naziler fotoğraftan bir biçimde propaganda aracı olarak sistemli şekilde yararlanma yolunu seçmiştir. Soğuk Savaş yıları boyunca devletler kendi gerçeklerini fotoğraf aracılığıyla kitlerin gündemine taşıma yolunu seçmişlerdir. Gazete sayfalarında örtülü veya açık her türden propaganda, yer almıştır. Fotoğraf makinesi sosyal araştırmacılar ve sosyologlar için mükemmel bir araç konumundadır ve bu özelliğiyle dünyayı yeniden yorumlamaya imkan tanımaktadır (MEB, 2011:7-8).

Bayraktaroğlu (2004), II. Dünya Savaşı yıllarında Almanya, İtalya, Japonya, İngiltere, Fransa, Sovyetler Birliği ve Amerika Birleşik Devletleri'nin iletişim araçlarıyla yaptıkları propaganda savaşına dikkat çekmektedir. Sezer Akarcalı'nın (2003) "İletişim ve Propaganda" adlı kitabına atıfta bulunan yazar, İletişim araçları arasında fotoğrafın/görüntünün anlamın kurgulanması ve toplumların yönlendirilmesi bakımından tesirine dikkat çekmektedir. Kitlelerin kendisine medya aracılıyla gösterilenlerin ardında yatanların sorgulanması gerektiğini hatırlatmaktadır. (Bayraktaroğlu, 2004:59).

Fotoğraflarla propaganda gerçeğinin fark edilmesi ilk gazetecilik eğitimin yapıldığı dönemlere dayanmaktadır. Amerika'da adına verilen ödüller ile hatırlanan Joseph Pulitzer (1847-1911),

öldükten sonra servetini Columbia School of Journalism'e gazetecilik eğitiminde harcanmak üzere bağışlamıştır. Hayattayken gazetede sansasyon meydana getiren haberleri tercih eden Pulitzer, bu tür haberciliğin öncüsü olarak bilinmektedir. Basın görselliğin gücünü fotoğrafla birlikte keşfemiştir. Teknolojideki gelişmeler, basına görsel malzemeleri doğrudan basma fırsatı vermiştir. İlk başlarda fotoğraflardan üretilen gravürcüleri sayfalarında görsel olarak kullanan basın daha sonra gelişen teknoloji sayesinde karikatür ve fotoğrafı doğrudan basmaya başlamıştır (Kırlı, 2009:42). Joseph Pulitzer'in izlediği yolu takip eden Rupert Murdoch, modern zamanlarda görselliğin gücünü kullanan başka bir gazete patronu olmuştur. Murdoch, 1969 yılında İngiltere'de The Sun gazetesini satın alarak medyada sansasyonel kullanımın önünü açmıştır (Kırlı, 2009:47). Yazılı basının iki temel malzemesinden biri yazı ise, diğeri de fotoğraftır. Gazeteler, kitle iletişim araçları içerisinde, belirleyici bir yere sahiptir. Hayata dair her şey haber fotoğraflarına konu olabilmektedir. Hikayeler de basıldığı malzemeler aracılığıyla fotoğraflarda izleyiciye hikayesini iletmektedir. Kimi zaman fotoğraflara mutlak gücün bir göstergesi fonksiyonu yüklenmektedir. Bu sebeple fotoğraflar, devlet dairelerine lider portreleri şeklinde etkin bir biçimde politik amaçlı olarak asılmaktadır. Çok sayıda siyasi liderin fotoğrafı tarihin akışı içinde devlet dairelerinde kamuya açık meydanlarda yaygın biçimde kullanılmıştır. Bu fotoğraflar bazen ulusal birliğin göstergesi işlevini üslenmiştir (Bayraktaroğlu, 2004:3). Dünyada yaşanan olaylarda haber fotoğrafları haberin destekleyicisi, inandırıcılığına dair güvenilir bir delil olmanın yanı sıra bazen de haberin öznesini çatısını oluşturmaktadır. Bu yönüyle fotoğrafın haberin kendine dönüştüğü durumlara da rastlanmaktadır (Bayraktaroğlu, 2004:9).

Dünyada fotoğrafın gazetelerde kullanımı uzun yıllar gecikmiştir. Bu dönemde baskı tekniklerindeki zorluklar sebebiyle gazete ve dergiler istedikleri fotoğraflarda istedikleri zaman basamamışlardır. Bu dönemin gazete ve dergilerinde uzman gravür ekiplerince elde edilen gravürler çok daha çabuk kullanılabilmektedir. Ustaların ürettiği gravürler gazetelerde basılabilmektedir. İşlerini kaybetme korkusu yaşayan bu gravür ustalarının aslında gelişen teknolojiyi biraz durdurmak için de çaba harcadıkları söylenebilir. 4 Mart 1880'de ilk basılı fotoğraf New York Daily Graphic'de yayınlanmıştır. Stephen Henry Horgan'ın Gecekondu Mahallesi adlı fotoğrafı gazeteye basılan ilk fotoğraftır. Fotoğrafın günlük gazetelerde yaygın olarak kullanımı büyük ölçüde 1910 civarında gerçekleşmiştir. En büyük sıçrama ise bir I. Dünya Savaşı'nı izleyen yıllarda yaşamıştır. 1910'da Fransa'da Pierre Laffitte fotoğraflı ilk günlük gazete

olan L'Excelsior'u yayınlamıştır. Ancak bu gazete adına baskı için hazırlanan fotoğraflar en iyi ihtimalle iki günde hazır hale getirilebilmektedir ve çok fazla masraf gerektirmektedir. Bu gazeteyi takip eden günlük fotoğraflı gazete 1919'dan itibaren New York'ta yayınlanmaya başlanan dünyada gerçek anlamda düzenli olarak fotoğraf kullanan gazete L'Illustrated Daily News olmuştur (Ammar, 2008:37). Amerika'da 1880 yılında başlayan gazete sayfasına doğrudan fotoğraf basma işi ilk başlarda gerek yeni bir teknik olması gerekse de maliyeti sebebiyle gazetelerce hemen uygulamaya geçilememiştir. Baskı tekniğinde zaman içinde yaşanan yeni gelişmelerle birlikte Avrupa'daki gazeteler tarafından da denemeler olmuştur. Ancak 1910'lu yıllarda gazeteler yayığın olarak fotoğraf basmaya başlamışlardır.



Günümüzde artık anonim hale gelen internet kaynaklarında dünyada ilkleri gerçekleştiren gazetelerin 1. Sayfa örneklerine ulaşılabilmektedir. Konuya ilgi duyan araştırmacılar söz konusu fotoğraflara kolayca ulaşabilecektir.

Dünya kamuoyu iki savaş arası dönem gazetelerin yoğun şekilde fotoğraf kullanmaya başlamalarına tanık olmuştur. Bu dönemde bilhassa tabloid gazeteler yoğun şekilde ve büyük fotoğraflar kullanmışlardır. Bazı Tabloid gazeteler, sansasyonel suç ve şiddet fotoğrafları kullanmayı tercih etmiştir. Bu gazeteler büyük fotoğraflar ve özet altyazılarla hızlı bir şekilde hikayelerini anlatma yoluna gitmişlerdir. New York Illustrated Daily News gazetesi de bunlardan birisidir. Gazetenin 1928 yılında sayfalarına taşıdığı bir fotoğraf etik tartışmaları beraberinde getirmiştir. Baş sayfadan verilen Tom Howard'a ait bu fotoğraf kocasını öldürmekten suçlu bulunan Ruth Snyder'in elektrikli sandalyedeki görüntüsüne aittir. Görenler açısından ürkütücü bir etkiye sahip olan gazete sayfası, yayınlandığı dönemde tartışmaların hedefi olmuştur.



Almanya'da Berliner Illustrirte Zeitung (BIZ), Fransa'da VU, Amerika'da Life fotoğraflı dergiler olarak dikkat çeken ve yüksek tirajlara ulaşan yayınlar olmuştur. (https://acikders.ankara.edu.tr/course/view.php?id=5120)

1920'lerde kitle iletişimi şaşırtıcı derecede bir ilerleme kaydetmiştir. Mesela 1920'lerin Almanya'nın Başkenti Berlin'de 45 gündüz ve 14 akşam gazetesi basılmaktadır. Bu arada fotoğraflarla dolu yüzlerce dergi moda, sağlık, otomobil gibi konulara odaklanmış durumdadır. Sayfalarında Fotoğraflara yer veren dergilerin çoğalması "photojournalism" teriminin basın sektöründe genel kullanıma girmesine yol açmıştır. Almanya'da 1890'dan beri çıkmakta olan haftalık dergi BIZ (Berliner Illustrirte Zeitung), dönemin fotoğraf kullanan önemli yayınlarındandır. Fransa'da 1928'de çıkmaya başlayan VU dergisi aynı şekilde yayınladığı fotoğraflarla bilinen bir yayın olmuştur. Avrupa'daki bir çok fotoğraflı dergi yayınlanırken 1936 yılında Amerika'da çıkmaya başlayan Life dergisi fotoğraflı dergiler arasından adından çok söz edilen bir yayın olmuştur (https://acikders.ankara.edu.tr/course/).

Foto muhabirinin özel ve önemli bir görevi bulunmaktadır. Gazete ve dergi okuyucularının temsilcileri konumunda olan haber fotoğrafçısı, habere konu olan olayları görüntüleyerek hızlı şekilde başarılı biçimde fotoğrafa aktarmalıdır. Haber fotoğrafı, içinde gerçekleri barındırmalıdır. Doğrudan olaya odaklanarak çekilmelidir. Çekilen söz konusu fotoğraf tanınmış kimseleri temsil edebileceği gibi toplumun ilgisini çeken bir olaya ait de olabilmektedir. Aynı zamanda üzücü ya da duygusal bir olaya veya durumla ilgili de olabilir. Haber fotoğrafçısının her şart altında soğukkanlılığını kaybetmemesi beklenmektedir. Olayın özünü arayıp yakaladıktan sonra deklanşöre basan haber fotoğrafçısı, çektiği fotoğraflarla kitlelerin içinde bulunmadıkları yerlerde olup bitenleri onlara gösterme görevini yerine getirmektedir (Kamburoğlu, 2002:115-116).

Gazete okuyucuları için haberleri görselleştiren haber fotoğrafçısı, sıradan bir fotoğrafçıya oranla daha büyük bir fedakarlıkla çalışmaktadır. Haberin olduğu her yerde bulunmak büyük özveri gerektirmektedir. Eline fotoğraf makinesi alan her kişi bu yüzden haber fotoğrafçısı olduğunu iddia edemez. Kimi zaman rastlantı sonucu bazı kişilerin önemli bir haberi görüntülemeyi başardığı görülebilmektedir. Ancak bu kişiler haber fotoğrafçısı olarak adlandırılamaz. Ancak haber olan her yerde bulunan ve çalıştığı kuruma fotoğraf iletme özverisiyle çalışanlar haber fotoğrafçısıdır. Haber fotoğrafçılığı, insanların bilme ve öğrenme ihtiyaçlarını karşılamaktadır. Gazete ve dergilerde yüksek kullanım oranına sahip olan fotoğraf, doğrudan mesaj vermesinin yanında haberi doğrulayıcı en önemli delil olma özelliğini içinde barındırmaktadır (MEB,2008: 23; MEB, 2011:1). Haber fotoğrafında çekilen fotoğrafın bütün sorumluluğu fotoğrafı çeken muhabire aittir ve buna ahlaki sorumluluk da dahildir. Cavin Carter'in (1960-1994) ölümü bekleyen Akbaba fotoğrafı gibi tartışma konusu olan fotoğraflarda muhabir sorumluluktan kaçamaz. Haber fotoğrafçısı tartışma konusu olacak fotoğraflar çekmek ya da yayınlamak konusundaki tutumlarını açıklamayabilmek için çeşitli bahaneler öne sürer. Bazen genel geçerle pratikleri ayırmakta yetersiz kalan bir düşünce olan "bunu böyle yaptım çünkü diğer haber fotoğrafçıları da böyle yapıyor şeklinde başkasının argümanına dayandırılır. Fotoğrafçıların davranışları sektörce kabul görüp görmediğine göre karşılaştırılması gerekmektedir. Haber fotoğrafı çeken foto muhabiri, tutum ve davranışlarında başkalarının doğrularına ve davranışlarına sığınmak yerine ahlaki bakımdan kabul edilebilir tutum sergilemelidir (Kamburoğlu, 2002:215). Foto muhabiri, bahanelerin ardına sığınmadan karar vermeli, ilkeli bir tutum sergilemelidir. Fotoğraf çekmek ile insani bir tercih arasında kaldığı durumlarda insani davranışı fotoğraf çekme duygusunun önüne alabilmelidir.

Günümüz iletişim araçlarında haber-belge fotoğrafları basının vazgeçilmez birer parçası haline gelmiştir. Görsel anlatıma açıklık getirmek amacıyla basında kullanılan fotoğraflar kısa veya uzun metinle desteklenmektedir. Basın fotoğrafçılığı, on dokuzuncu yüzyılda ortaya çıkmıştır ve zaman içinde teknik anlamda olgunluğa ulaşmıştır. Birçok alanda karşımıza çıkan etkili bir iletişim aracı olan fotoğraf, basın-yayın alanının vazgeçilmezleri arasındaki yerini almıştır. Diğer fotoğraf türlerinden bazı temel özellikleri bakımından ayrılan haber fotoğrafçılığı, bir mesajı yaymak amacıyla üretilen fotoğrafçılık türüdür. Uzmanlık gerektiren bu fotoğraf türünün yer aldığı iletişim ortamı basılı kitle iletişim araçları gazeteler, haber dergilerinin yanı sıra, haber ajansları gibi mecralardır (MEB, 2011:3-4).

Dünyada bir çok yerde haber toplayıp abonelerine dağıtan uluslararası haber ajansları vardır. Bu ajanslar, haber bültenlerinin yanı sıra abonelerine fotoğraf hizmeti de sunmaktadır. Sadece fotoğraf amaçlı olarak kurulan ve bu amaç doğrultusunda çalışan bazı ajanslar da vardır. Haber amaçlı ajanslardan farklı çalışan bu ajansların kaliteli fotoğraflar üretmesi beklenmektir. Dünyada bu amaçla çalışan ciddi kurumların sayısı oldukça azdır. Özet olarak kuruluş tarihlerine göre bu ajanslar şunlardır: Film and Photo Leauge (Amerikan Fotoğraf Birliği): 1928 yılında New Yorklu birgrup filmci ve fotoğrafçı, tarafından kurulmuştur. Geride zengin bir arşiv bırakarak 1951 yılında kapanmıştır. National Geographic Derneği, 1888 yılında coğrafi bilginin artırılması ve yayılması amacıyla kurulmuştur. Derneğin dergisinde 1904'te derginin on bir sayfasında Tibet fotoğrafları yayınlanmıştır. Fotoğraf sanatının gelişmesine büyük katkısı olmuştur. Black Star : 1935'te Amerika'da kurulmuştur. Dünyanın en saygın fotoğraf ajansı olmuştur. Magnum Photos: Magnum ajansı, 1947 yılında Robert Capa, arkadaşları tarafından kurulmuştur. İkinci Dünya Savaşı sonrası büyük başarılara imza atmıştır. Sygma Photo: Sygma, Fotoğraf Ajansı, 1960 yılında New York'ta kurulmuş, aynı zamanda Paris'te şubesi bulunan uluslararası saygınlığa sahip bir fotoğraf ajansıdır. Sipa Pres: Türk haber fotoğrafçısı Gökşin Sipahioğlu tarafından 1966 yılında Fransa'nın Başkenti Paris'te kurulmuştur. Ajansın adı Gökşin Sipahioğlu'nun soyadının ilk dört harfinden oluşmuştur. Ajans 2001'de Ajansı bir Fransız firmasına satılmıştır (MEB, 2011:26-28).

Çekilen her fotoğrafın kitle iletişim araçlarında yayınlanma ihtimali benzer değildir. Bir fotoğrafın haber fotoğrafı olabilmesi için uzun yılların tecrübesi sonucunda değer ölçütleri oluşmuştur. Bir fotoğrafın haber değerini belirleyen ölçütler kısaca yedi maddede toplanabilir. Bu maddeler, etki, yakınlık, zamanındalık, şöhret, sıra dışılık, çatışma, duygu olarak sıralanabilir. Bir olayı en net anlatan ve geniş kitleleri ilgilendiren fotoğraf etkili bir fotoğraf kabul edilmektedir. İnsanlar coğrafi ve duygusal olarak yakın oldukları konuları daha çok merak eder bu sebeple yakınlık önemli bir ölçüdür. Anı yakalamak tam zamanında çekilmiş olmak haber fotoğrafları için aranan en önemli unsurdur. Şöhretli kişilerin yapıp ettikleri ya da şehirlerin ve mekanların şöhreti de haber fotoğraflarında değeri arttıran bir ölçüttür. Sıra dışı olaylara ilişkin fotoğraflar da sıradan olaylara göre haber fotoğrafı olarak basında sıklıkla yer bulabilmektedir. Çatışmaları ve toplumsal olayları yansıtan fotoğraflar da basında sıklıkla yer bulan fotoğraflardır. İnsan duyguları önemseyen bir varlıktır ve gördüğü fotoğraflarda duyguyu yansıtan fotoğraflara diğerlerine göre daha yoğun ilgi

göstermektedir. Bu sebeple duygu yansıtmayan haber fotoğraflarının ilgi görme ihtimali düşük kalacaktır (MEB,2008: 29).

Haber fotoğrafçısının, çevresini sürekli olarak dikkatli bir şekilde izlemesi iyi bir gözlemci olması gerekmektedir. Haberin nerede ne zaman nasıl ortaya çıkacağı belirsiz olduğu için bir haber fotoğrafçısının fotoğraf makinesini her yerde, her zaman yanında bulundurması beklenmektedir. Bazı durumlarda bir karelik fotoğraf bile başlı başına bir haber değerine sahip olabilmektedir. Kimi zaman tesadüfen karşılaşılan olaylardan üretilen haberler ve fotoğraflar zanam zaman yazılı basında kullanılmaktadır (MEB, 2013:33). Foto muhabiri daima bir olayla karşılaşacakmış gibi çevresinde olup biteni gözlemlemelidir.

Bazı durumlarda haber fotoğrafı haber metninin önüne geçmektedir. Haber fotoğrafını kullanırken etik değerlere sıkı sıkıya bağlı kalınması son derece önemlidir. Genel habercilik ilkelerine ve etik değerlere bağlı kalınmadan kullanılan basın fotoğrafı, çok büyük sorunlara ve yıkımlara sebep olabilmektedir. Birinci Körfez Savaşı öncesi 1992 yılında dünya basınında kullanılan "petrole bulanmış karabatak" fotoğrafı, dünya kamuoyunu Irak'ı işgal etmeye ikna etmek için kurgulanmış haber fotoğrafı örneğidir. Amerika merkezli bir propaganda malzemesine dönüşen fotoğraf, yayınlandığı ülkelerde büyük tesir uyandırmıştır. Bazı uzmanlar kuşkuyla yaklaşmasına rağmen fotoğraflar yayınlanma gerekçesine hizmet etmiştir. Daha sonra söz konusu fotoğrafları inceleyen fotoğraf uzmanları, birden fazla ışık kaynağı kullanılarak stüdyo ortamında çekildiğini ifade etmişlerdir. Bu fotoğrafın Afganlı Genç Kız fotoğrafını çeken Steve Mc Curry, olması da tesadüf eseri olmaması gerekir. 1993'te Irak, Kuveyt'i işgal sebebiyle cezalandırılırken binlerce asker ve sivil her türlü insanlık dışı muameleye maruz kalmıştır. Söz konusu fotoğraf bütün bu katliam ve kaba kuvvetti kamufle etmek için kullanılmıştır (MEB, 2008: 4). Daha sonraki yıllarda Irak, savaş ve çatışmalar sebebiyle istikrarsızlık batağına saplanmıştır.

Savaş dönemlerinde, her bilginin bir ülkenin ve insanların geleceğini değiştirecek güçte olduğu için gazetecilerin paylaştığı bilgiler son derece önem taşımaktadır. Yazılı öğelere görsel öğelerin daha akılda kalıcı ve ikna edici olduğundan savaş haberciliğinde fotoğraf kullanımı daha önemli hale gelmektedir. Fotoğraf muhabirlerinin fotoğraf çekerken daha dikkatli ve hassas davranması gerekmektedir. Günümüzde yeni teknolojiler kısa zamanda ve az bir çalışmayla fotoğraf üzerinde

dijital manipülasyon yapılmasına imkan vermektedir. Yapılan manipülasyon sonucu yanıltıcı hale getirilen görseller kimi zaman doğrudan dolaşıma girmektedir. Bu türden fotoğraflar ikinci bir kaynaktan doğrulanmadan ya da manipülasyona uğrayıp uğramadığı kontrol edilmeden servis edilmektedir. Bilhassa internet gazeteciliğinin haber üretimi ve sunumundaki problemli alanlarından birisi bu konudadır. Manipülasyona uğramış görseller kontrolsüzce ilk halinden ve bağlamından koparılarak yayılmaktadır. Daha önce başka bir olayda çekilmiş fotoğraf, güncel olaylarda yeni bir haber değerine sahip gibi kullanılabilmektedir. Kasıtlı olarak savaş durumlarında, eski döneme ait savaş görselleri sosyal medyada dolaşıma sunulmaktadır. Bu durumun sonucu olarak kullanıcılar dezenformasyonun bir parçası haline gelmektedir. Söz konusu görselin hangi dönemde çekildiğine bakılmaksızın bu haberleri paylaşılmaktadır. Komşu ülkeler Suriye ve Irak'ta yaşanan iç savaşla ilgili savaşı fotoğrafları bu konuda verilebilecek çarpıcı örneklerdendir. Yeni medyanın hayatımıza girmesiyle birlikte savaş dönemi fotoğraf muhabirliğinde sorunlu hale gelen bir başka önemli konu, fotoğraf kullanımında editoryal karar devre dışı kalması sorunudur. Geleneksel medyada fotoğraf editörü, bir haberin sunumunda yer verilecek görselin uygunluğuna karar vermektedir. İnternet gazeteleri ile bireysel olarak habercilik yapan yurttaş gazeteciler hem haberi yazmakta hem de kendi seçtikleri fotoğrafları yayınlamaktadır. Denetim ve özdenetim mekanizmasının olmadığı internet ortamında fotoğraf haberciliğinde hataların önüne geçilmesi etik davranışla mümkün olacaktır (Devrani, 2015:158).
Türkiye'de fotoğrafın gelişiminde basını ve devlet kurumlarının etkisi büyük olmuştur. Fotoğrafın, Türkiye'de gelişi Osmanlı devletinin modernleşme dönemine rastlamaktadır. 28 Ekim 1839 tarihindeki Takvim-i Vekayi gazetesinde Fotoğrafın icadı önce haber olarak duyurulmuştur. Tanzimat dönemi Padişahlarından Sultan Abdülmecit'e bir fotoğraf albümü sunulmasıyla Fotoğrafın ülkemizdeki ilk serüveninin başladığı bilinmektedir. Fotoğrafın gazeteler ve dergilerde basılması matbaa ve baskı tekniği henüz fotoğrafları basabilecek şekilde gelişmediğinden ilk zamanlar adı geçen kitle iletişim araçlarında fotoğraflar basılamamıştır.

Türk basınında kullanılan fotoğrafları 3 kategoride değerlendirmek mümkündür. Basında fotoğraf; "haber fotoğrafları", "kavramsal fotoğraflar" ve "renklendirici fotoğraflar" olmak üzere temelde üç amaç doğrultusunda kullanılmaktadır. Haber metinleri fotoğrafın uygulama alanı bulduğu ilk ve en önemli metinler olmuştur. Haberler fotoğraf kullanımının neden ve sonuç ilişkisi bağlamında en anlamlı halini bulduğu ayrıcalıklı metinlerdir. Bu nedenledir ki fotoğrafların en yaygın kullanım

alanı haber metinleri olmaktadır. Uygulamada zaman zaman "haber fotoğrafı" teriminin yerine "basın fotoğrafı" kullanılması veya "basın fotoğrafı" denildiğinde "haber fotoğrafı" anlaşılması da bu yaygın kullanıştan kaynaklanmaktadır. Genel olarak magazin ve spor haberlerinde ise fotoğrafa duyulan ihtiyaç neredeyse zorluk derecesine ulaşmış durumdadır (Gezgin ve Atik,2017:23).
Yazılı anlatımın etkili bir iletişim için yetersiz olması sebebiyle sadece metinlerden oluşan geleneksel kitle iletişim araçlarından olan gazeteleri, sayfalarında görsel uygulamalara yer vermeye yöneltmiştir. Yazılı basının haber değerinin ve dolayısıyla inandırıcılığının yükselmesinde bu anlayışla kullanılan fotoğraf gibi görsel unsurların kullanılmaya başlanması çok önemi bir uygulama olmuştur (Kırlı, 2009:33).

Ülkemizde fotoğrafın asıl geliştiği dönem Meşrutiyet dönemini başlatan Sultan II. Abdülhamit dönemi olmuştur. Teknolojik gelişmeleri yakından takip eden bu padişah geniş coğrafyaya yayılan Osmanlı ülkesini görevlendirdiği fotoğrafçıların getirdiği fotoğraflardan takip etmiştir. Görevlendirdiği subaylar tarafından kendi döneminde yaşanan savaşların cephe fotoğrafları çekilmiştir. Osmanlı döneminin meşhur fotoğrafçıları Abdullah Biraderlerdir. Dönemin saray fotoğrafçıları olan Abdullah Biraderler çektikleri fotoğraflarla Osmanlı dönemine ait görsel arşivin oluşturulmasında büyük hizmetleri olmuştur. Bu dönemde İstanbul ve çevresindeki mimari yapılar, toplumsal olaylar, iç dış siyasetine ait görüntülere, yerli yabancı halk giysilerine kadar farklı konularda çok sayıda fotoğraf çekilmiştir. Sultan II. Abdülhamit döneminde çekilen ve Yıldız Albümleri adıyla bilinen 36 bin kare fotoğraftan oluşan arşiv paha biçilmez bir kültür hazinesi olarak İstanbul Üniversitesi Kütüphanesinde saklanmaktadır. Titiz bir çalışmayla dijital ortama da aktarılan bu arşiv araştırmacılar için büyük bir hazine özelliği taşımaktadır.



Osmanlı dönemi basınımızda fotoğraf kullanan
gazete (Tasvir-i Efkar) ve dergi (Servet-i Fünun) örnekleri.

Osmanlı dönemi Türk basınında sıkı kontrol yaşanmıştır. Bu sebeple izinsiz ve sansürsüz fotoğraflı kitap ya da gazete yayını uzun süre mümkün olmamıştır. Ancak II. Meşrutiyet'in ilanından sonra yaşanan özgürlük ortamında basında fotoğraf kullanımı yaygınlık kazanmıştır. Ülkemizdeki foto haberciliğin doğuşu oldukça sıkıntılı bir süreçten geçmiştir. Sultan Abdülhamit'in portre görüntüsünü yayımlayan ilk gazete1 Eylül 1908 tarihli Millet olmuştur. Dönem içerisinde 30'a yakın fotoğraf ve resim basabilen dergi olmakla birlikte, sadece Servet-i Fünun diğerlerinden ayrılmıştır. Esasında bilimsel yayın yapmak üzere kurulan dergi, bazen koyu bir edebiyat yazılarıyla kimi zaman da magazin içeriğiyle sıklıkla fotoğraf yayınlarına yer veren tek dergi olmuştur. 40 yıl yayın hayatını sürdürmeyi başaran derginin sahibi Ahmed İhsan da ülkemizde fotoğraflı yayınlara önem veren kimliğiyle öne çıkmıştır. Foto muhabirliği mesleğinin temellerini atmak için çaba harcayan Ahmed İhsan Bey, kendi döneminde kaliteli röportajları gerçekleştirebilmek için çalışmıştır. Dergi adına görev yapan foto muhabirleri, "Türk-Yunan Savaşı", "Kerbela ve Bağdat", "Alman İmparatoru'nun İstanbul-Kudüs Gezisi" konularında başarılı foto-röportajlar gerçekleştirmiştir. Ahmed İhsan Bey ise, "Osmanlı Anadolu Demiryolu Hattı" ve "Rodos-Kudüs-Suriye" konulu foto röportajlar yapmıştır. Bu çalışmalarıyla Türk basınına öncü olmuştur (MEB, 2011:9).

II. Abdülhamit döneminde fotoğraflı dergilerinin karşılaştığı teknik ve mali sorunlardan başka en önemli sorun İstibdat Dönemi sansürü olmuştur. Sultan II. Abdülhamit bir taraftan fotoğrafın

Osmanlı İmparatorluğu'nda gelişmesi en büyük koruyucusu olmuştur. Fakat basının fotoğraf kullanımı konusunda aynı tutumu sergilememiştir. Basının etkisinden çekinen II. Abdülhamit kurduğu sansür kurulu marifetiyle şiddetle basını baskı altında tutmuştur. Fotoğrafı bir yenilik olarak himaye eden Sultan II. Abdülhamit, basının kontrol altında yaşamasını ve gelişmesini tercih etmiştir (Kırlı, 2009:109).

Türkiye "İstibdat dönemi" adıyla anılan dönem, resim ve karikatür sansüre uğradığı bir dönemdir. Mizah dergileri ve karikatür basmaları tamamen yasaklanmıştır. Gazetelerin karşılaştığı bir çok soruna rağmen basında resim baskısı çoğalmıştır. Bu dönem aynı zamanda ilk başta dergi sonrada gazetelerde doğrudan fotoğraf baskısının başladığı dönem olmuştur. Osmanlı dönemi Türk basını, görsellikteki bu gelişmeyi Ebuziyya Tevfik, Ahmet İhsan Tokgöz gibi gazetecilerin gayretlerine borçludur. Pardoksal olarak II. Abdülhamit'in resimli dergilere verdiği desteğe borçludur. II. Abdülhamit'in fotoğrafa ve basın fotoğrafçılığına destek fotoğraflı basının gücünden kendi hedefleri doğrultusunda yararlanmak istemesinden kaynaklanmıştır. Sultan fotoğrafın gücünün farkındadır. Askeri okula girecek öğrencileri fotoğraflarına bakarak seçilmesi bu dönemde olmuştur. Sultan II. Abdülhamit, gitmediği yerlerden ve etkinliklerden fotoğraflarla haberdar olmaya çalışmıştır. Aynı şekilde resimli ve fotoğraf basan gazeteleri de hükümetin kontrolü altına almaya çalışmıştır. Servet-i Fünun dergisi sahibi Ahmet İhsan Bey'e kendi güdümüne girmesini teklif edilmiştir. Ancak kabul etmemiştir. Bunun üzerine II. Abdülhamit, Tahir Bey'e "Musavver Malumat" dergisini kurdurmuştur. Bu dergi hükümetin yayın organı haline getirilmiştir. Hükümetin gönderdiği görselleri yayınlamaktan kurtulan Tokgöz ise sansür dairesinin denetimine tabi tutulmuştur. Çeşitli sebeplerle yargılanmış ve zaman zaman dergisi kapatılmıştır. Yayıncılık hayatı çeşitli zorluklarla geçen Ahmet İhsan Bey, yayınları yüzünden sürgüne gitme tehdidi altında tutulmuştur (Kırlı, 2009:110-11).

İnsanı ilgilendiren olayların fotoğraflanabilir hale gelmesiyle birlikte sırf yazılarla okuyucusunun karşısına çıkan gazetelere haberlerini görsellerle aktarma fikrini vermiştir. Fotoğrafın hayata tanıklık etmesi kitlesel boyutta kullanıma açılmasıyla gazetelerde de fotoğraf kullanımı kaçınılmaz bir konu haline gelmiştir. Fotoğrafların gazetelerde basılabilmesi için ressamların çizgilerine ihtiyaç duyulmuştur. Bu dönemde fotoğraf ressamlar açısından da ekonomik bir gelir kaynağı haline gelmiştir. Fakat belli bir süre sonra teknolojik gelişmelerle bağlantılı olarak doğrudan

fotoğrafların gazete sayfalarına basılma imkanı doğmuştur. Gazeteler çizim yerine daha detaylı ve bilgilendirici özelliğe sahip fotoğraflara yer vermeye başlamıştır. Gazeteler için çalışan çizer kadrosu yerini fotoğrafçı foto muhabirlerine kadrosuna terk etmek durumunda kalmıştır (Bayraktaroğlu, 2004:36-37).

II. Abdülhamid döneminde Türk fotoğrafı etkin biçimde bir propaganda malzemesi olarak kullanılmıştır. Bunun için bastırılan albümler aracılığıyla dar bir kullanım sahasına sıkıştırılmıştır. Fakat Cumhuriyet sonrasında Türk fotoğrafı, Atatürk tarafından basın aracılığıyla kullanımının yolu açılmıştır. Böylece Türkiye'de fotoğraf daha geniş kitlelere seslenen bir yelpaze içinde kullanılmaya başlanmıştır (Bayraktaroğlu, 2004:52).

Cumhuriyet'in ilk yıllarında az sayıda foto-muhabirimiz bulunmaktadır. Türkiye'deki gelişmeleri yabancı basın dışında dünyaya duyuracak iki muhabir görev yapmaktadır. Bunlardan birisi Ankara'da Cemal Işıksel, diğeri ise İstanbul'da Namık Görgüç foto muhabirliğini meslek edinen öncü isimler olmuştur. Kurtuluş Savaşı'nın yaşandığı yıllarda (1919-1922) Anadolu basınından milli mücadele yanlısı "Yeni Gün" gazetesi, fotoğraf basabilen tek gazete olmuştur (MEB, 2011:9). Türkiye'de Cumhuriyet dönemiyle birlikte basın fotoğrafçılığında büyük ilerleme sağlanmıştır. Baskı tekniklerinin de gelişmesiyle fotoğraf önce gazete ve dergilerde yayımlanmaya başlanmıştır. Dönemin öne çıkan iki önemli ismi Esat Tengizman ve Burhan Felek fotoğrafta adından söz edilen isimler olmuştur. Cumhuriyet döneminde devlet kurumlar fotoğrafı vatandaşı tanıma aracı olarak kullanılmıştır. Bilhassa nüfus kâğıdında fotoğraf kullanılması zorunluluğu en uzak yurt köşesindeki insanların fotoğraf ile tanışmasına sebep olmuştur. Devlet ile vatandaş arasında fotoğrafla kurulan ilişki fotoğrafın yayılmasında etkili olmuştur.

Rahmizade Bahaeddin Bey, bilinen ilk Türk-Müslüman fotoğrafçımız kabul edilmektedir. Osmanlı'da fotoğrafın sosyal yaşamın göstergesi olarak bir belge işleviyle 'genel' anlamda kullanılmıştır. Cumhuriyetin ilanına kadar geçen süre içinde gelişimi belli ölçüde tamamlanan fotoğraf Cumhuriyet'in ilanıyla birlikte gerçekleştirilen reformlar ve oluşturulan yeni kanunlara bağlı olarak daha 'öznel' kullanıma konu olmuştur. Devlet kurumları resmi evraklarda fotoğraf kullanmayı mecburi tutmuştur. Bu uygulama fotoğrafın halk tarafından yaygın olarak kullanılmasını beraberinde getirmiş böylece "vesikalık fotoğraf" süreci başlamıştır. Öte yandan

Halkevleri'nin kuruluşu sonrası açılan fotoğraf kurslarıyla sanatsal fotoğrafçılığın temelleri atılmıştır (Bayraktaroğlu, 2004:51).

II. Dünya Savaşı yıllarında gazeteler görselliğe gerekli önemi verememişlerdir. Çünkü savaş sebebiyle malzeme eksikliği fotoğraf basımını da olumsuz etkilemiştir. Klişe yapımı için gerekli malzemenin temininde yaşanan sıkıntılara ilave olarak gazete kâğıdı sıkıntısı yüzünden bu dönemde çıkan gazeteler sayfa sayılarını azaltmışlardır. Sayılan sebeplerle görsel kullanamayan gazetelerin bazı sayıları tamamen yazılarla kaplı olarak okuyucusuyla buluşmuştur (Kırlı, 2009:146). Bu dönemde gazetelerin sadece yazılarla sütunlarını doldurmuş olmaları bir tercih değil zorunluluğun sonucudur.


Yeni Sabah
TOPRAK MAHSULLERİ OFİSİ
Borneo tamamen işgal edildi
Banka Memurları
GENÇLİK PARKI
LONDRA Halkevi

4 Şubat 1942 tarihli Yeni Sabah gazetesinin ilk sayfası. (Kırlı, 2009:146).

İkinci Dünya Savaşı'nın ardından 1960'lara kadar dünyada kurulan yeni düzenle birlikte basın baskı teknolojileri görsellik kullanımında büyük bir gelişme yaşanmıştır. Ancak Türkiye'nin altyapısındaki teknolojik ilerleme ve büyüme devam etmekle birlikte basın özgürlüğü konusunda aynı ilerleme sağlanamamıştır (Kırlı, 2009:152). Bu dönem Türkiye'nin altyapısındaki ilerlemeler basın teknolojisi açısından da gelişme dönemi olmuştur. Dünyadaki fotoğraf ve baskı teknolojilerindeki yeni buluşlar Türkiye'ye ve basına transfer edilerek kullanılmıştır. Yeni kurulan kitle gazeteleri ve gelişen magazin dergileri görselliğe büyük önem verdiği bu dönemde ortaya

çıkan küçük ve hızlı fotoğraf çekmeye yarayan fotoğraf makineleri çoğalmıştır. Yardımcı ekipmanlar fotoğraf çekimini kolaylaştırırken fotoğrafları bir yerden başka yerlere ileten tele foto cihazları kullanıma girmiştir. Bu dönemde çekilen fotoğrafları kaliteli basabilen matbaa makineleri bu yıllarda ülkemize getirilerek kullanılmaya başlanmıştır. Aynı dönem içinde Türkiye'de fotoğraf baskısı için gerekli kaliteli kâğıt üretimine başlanılması önemli bir ilerleme olmuştur (Kırlı, 2009:157).

Devletin en tepesinden başlamak üzere bütün bürokrasinin fotoğraflara gösterdiği ilgi sayesinde birçok alanda olduğu gibi yeni kurulan ülkenin profilini ortaya koymada fotoğraf, önemli rol üslenmiştir. Atatürk'ün özel fotoğrafçısı olarak ünlenen Cemal Işıksel, Cumhuriyet'in kurucu liderinin bütün hayatını yine onun rızasıyla fotoğraflarla kayıt altına almıştır. Şüphesiz hayatını fotoğraflanmasına izin veren Atatürk, bilhassa çıktığı yurt gezilerinde Anadolu'nun her köşesinde birlikte olduğu halk kesimleriyle de fotoğraf çektirmiştir. Bu bağlamda verilen halkıyla bütünleşik lider mesajı, hem yurt içindeki muhaliflerine hem de yurt dışındaki çevrelere güçlü bir mesaj olmuştur. Atatürk'ün, başta kendi fotoğraflarını çektirmesi sebebiyle Türkiye'de fotoğrafın yaygınlaşmasında, kabul görülmesinde büyük katkıları olmuştur. Bir meslek olarak fotoğrafçılığın ülkemizde gelişmesinde 1932 yılında yetişkin halkın eğitimi için kurulan Halkevleri fotoğraf kurslarının önemli etkisi olduğu söylenebilir. Osmanlı Döneminde portre ve manzara fotoğrafın konusu iken, kent görüntüleri ve insan yaşamını konu alan fotoğraflar Cumhuriyet Döneminde fotoğrafın konusu haline gelmiştir (MEB, 2012:12-16).

1938 yılına gelindiğinde artık basın kuruluşları fotoğrafları sayfalarında rahat bir şekilde basabilmektedir. Vefat eden Cumhuriyet'in kurucu lideri Mustafa Kemal Atatürk'ün İstanbul'daki cenaze töreni foto muhabirleri tarafından ayrıntılı olarak görüntülenmiştir. Bu bağlamda cenazenin Ankara'ya nakli, Etnografya müzesine konulması, fotoğraflarla titiz bir şekilde belgelenmiştir. Bu dönemde Türkiye'de yayınlanan Ulus, Cumhuriyet, Akşam ve Tan gazeteleri Atatürk'ün cenazesi ile ilgili haberlerinde çok sayıda fotoğrafa sayfalarında yer vermişlerdir (Kırlı, 2009:143).

Türkiye'de II. Dünya Savaşı sonrasında yeni bir dönem başlamıştır. Gazete ve dergi gibi basın yayım araçlarında kullanılan fotoğraflar, görsel anlatıma açıklık getirmek üzere kısa ya da uzun metinle desteklenmektedir. Demokrat Parti'nin iktidar yıllarında kurulan Hayat, 1956'dan

1970'lerin sonlarına kadar İstanbul'da yayınlanan haftalık haber-aktüalite dergisidir. Bu dergi sayfalarında çok sayıda fotoğrafa yer vermiştir. 1960'lı, 1970'li yıllarda Türkiye'nin en yüksek tirajlı dergisi olarak dikkat çekmiştir. Yapı Kredi Bankası sahipliğinde yayın hayatına 6 Nisan 1956 günü başlayan derginde magazin haberleri, tarihi yazı dizileri, edebi eser tefrikaları, gezi yazıları yayınlanmıştır. Dergi, içerik açısından getirdiği yeniliklerle, Türkiye basın tarihi açısından farklı bir pencere açmıştır. Renkli kapakları ve derginin ortasında yayımlanan tam sayfa fotoğraflarla büyük ilgi görmüştür. Dergi, 6 Temmuz 1979'da son sayısını yayınlayarak kapanmıştır.

1960 ve 1980 ihtilalleri arasındaki dönem incelendiğinde, Türkiye'de basında görsellik açısından büyük gelişmeler yaşanmıştır. Türkiye ofset baskı tekniğinin girmesi hem dört renk fotoğraf basımına izin vermiştir aynı zamanda da baskı kalitesinin artmasına imkan tanımaktadır. Bazı sorunları da beraberinde getirdiği görülen ofset baskı Türkiye'de basın için büyük yenilik anlamına gelmektedir. 12 Eylül darbesinin ardından Türkiye'de büyük bir depolitizasyon süreci başlatılmıştır. Bu süreçte Türk basınında, bol fotoğrafların kullanıldığı magazin, sansasyon ve cinsellik öğelerinin kullanımı artmıştır. 1983 yılında yayınlanmaya başlayan magazin içerikli Tan gazetesi, kısa sürede Türkiye'de en çok satan gazete haline gelmiştir. Bu süreçte kamu yayıncılığı görevini yürüten TRT 1982 yılında ikinci kanalı açmıştır. 1986 yılında ise TRT tamamen renkli yayına dönüşmüştür. Türkiye'de 1990'larda özel televizyonların kurulması görselliğe olan televizyon etkisiyle renkli fotoğraflar yaygınlık kazanmıştır (Kırlı, 2009:162-164).

1970'li yılları diğer dönemlerden ayıran en önemli özellik Türkiye'de, fotoğrafın bağımsız bir meslek dalı olarak kabul görmesi olmuştur. Basında kullanılan fotoğraf bundan sonra reklâm sektörüne de hizmet götüren görsel tanıtım malzemesi olarak ortaya çıkmıştır. Bu bağlamda fotoğrafçılar arasındaki dayanışmayı sağlamak amacıyla fotoğrafçılar tarafından meslek örgütleri kurulmuştur. Meslek kuruluşunun ortaya çıkmasında ekonomik şartların zorlaması etkili olmuştur. Yurt dışından sağlanan fotoğraf malzemelerinin ve teknik ekipmanların pahalı olması bir bakıma fotoğraf sektörünün gelişimini olumsuz etkilemiştir. Bilhassa ortaya çıkan teknik yetersizlikler fotoğrafın sanatsal ve toplumsal gelişimini önemli ölçüde yavaşlatmıştır. 1980'den önce Türkiye'nin içinde bulunduğu toplumsal ortam ve siyasi kutuplaşmalar da bu da dönemin sanatında engelleyici bir durum olmuştur. 1970'li yıllar fotoğraf derneklerinin açıldığı yıllar olmuştur. Örgütlenmeler Türk fotoğrafı için sosyal belgeci anlayışın ideolojik taraftarlığını fotoğrafta kendini

gösterdiği dönem olmuştur. İdeolojik mesajlarla kodlanan fotoğraf propaganda aracı olarak görülmüştür. İrfan Demirkol gibi bazı isimler bu dönemde yaptıkları fotoğraf çalışmalarında fotoğraflarda aşırı ideolojik bir tutum ortaya koymuşlardır (Akarçay,2012:94).

Günümüzde gazetecilerin bir araya gelerek sermaye güçlerini birleştirip bir medya kuruluşu kurmaları imkansız hale gelmiştir Basın teknolojisindeki gelişmeler kurulum maliyetlerini büyük ölçüde arttırmıştır. İşletme giderlerindeki düşüşlere rağmen kullanılan pahalı teknoloji, devletin basına verdiği kağıt desteğinin 1980 yılından sonra kalkması basının dolayısıyla foto muhabirliğinin meslek olarak yapısını değiştirmiştir. Türkiye liberal ekonominin gelişmesi, gazete sahibi gazetecilerin, gazete sahibi işadamlarına dönüşmesine sebep olmuştur. Özel televizyonların da açılmasıyla Türkiye, bir çok alanda faaliyet gösteren medya holdingleri ile tanışmıştır. Basında görsellik açısından zenginliğin arttığı bir dönem olan 1980 sonrası dönem, gazetelerde fotoğraf dışındaki görsel malzemenin üretilmesinde ve işlenmesinde yine bilgisayarlar önemli hale gelmiştir. Gazetelerdeki görsel malzeme eksikliğini bazı programlar vasıtasıyla grafikerlerce kısa sürede kapatabilmektedirler. Renk kullanımı konusunda tasarımcıların eli eskisine göre daha güçlüdür ve avantajlara sahiptirler. Ofset baskı teknolojisi bilgisayarda oluşturulan sınırsız sayıdaki renkleri eksiksiz olarak gazeteye aktarılabilme imkanına kavuşmuştur (Kırlı, 2009:167-68).

Tarihi süreç içinde fotoğraf konusunda sürekli teknolojik yeni buluşlar olmuştur. Söz konusu buluşlar hızla fotoğrafa uygulanmıştır. Bu teknolojik gelişmelerin en sonuncusu şüphesiz "dijital fotoğraf teknolojisi" olmuştur. Bu alandaki gelişmeler fotoğrafa ilişkin bilinen bir çok uygulamayı kökten değişime ve dönüşüme uğratmıştır. Fotoğrafın dışındaki gelişmeler de fotoğrafa dolaylı yoldan büyük etkide bulunmuştur. Bilhassa bilgisayar teknolojisindeki gelişmeler bu bağlamda sayılabilir. Fotoğrafın hem üretim hem de tüketim biçimleri bilgisayarlarda yaşanan teknolojik gelişmelerden etkilemiştir. Özellikle internet, çoklu ortam gibi iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler yeni ufuklara kapı aralamıştır. Yeni medyanın getirdiği etkileşimli kullanım fotoğrafı öncesinden çok farklı bir boyuta taşımıştır. Dijital fotoğraf teknolojisinde yaşanan gelişmeler yerleşik bilinen fotoğraf tekniklerini değişime uğratmıştır. Buradaki etkileri "fotoğrafın üretim süreçlerine olan etki", "anlatım imkanlarına olan etki", "ekonomik etki", "sosyal ve çevre sağlığına etki" şeklinde dört ana gruba ayırarak sınıflandırmak mümkündür (Ürper, 2009: 57-58).

Uzun yıllar kullanılan analog fotoğrafçılıkta kimyasal işlemler sırasında veya daha öncesinde gözden kaçan hatayı telafi etmek için bazen çekimlerin tekrarlanması ekstra maliyet ve zaman kaybına sebep olmuştur. Günümüzdeki fotoğrafta yaşanan dijitalleşme bu alanda çok büyük kolaylık sağlamıştır. Bu yüzden özellikle basın ve reklam fotoğrafçıları dijitale çok hızlı geçiş sağlamıştır. Böylece fotoğrafı ticari ve profesyonel bir meslek olarak icra edenlerin kolay şekilde dijitali benimsemeleri bütün fotoğraf uğraşlarının kolayca dijitale geçiş yapmalarını hızlandıran bir etkene dönüşmüştür (Ürper, 2009:59).

İcat edildiği ilk yıllarında fotoğraf, teknik yetersizlikler yüzünden sadece sabit nesneleri görüntüleyebilmiştir. Fotoğraflama çalışmaları, manzara ve mimari yapıların görüntülenmesi ile sınırlı kalmıştır. Daha sonra gerçekleşen teknolojik gelişmelerin ardından fotoğraf insana yönelmiştir. Bundan sonra manzara fotoğraflarının önüne portre fotoğrafları geçmeye başlamıştır. Başlarda sadece stüdyolarda portre fotoğrafları çekilirken fotoğraf teknolojisinde yaşanan hızlı dönüşüm ile maliyetler ucuzlamıştır. Bu durumda fotoğrafçılığın geniş kitlelerin ilgi alanı kapsamına girmesine sebep olmuştur (Bayraktaroğlu, 2004:35). Günümüzde geleneksel kitle iletişim araçlarına elektronik iletişim araçları da eklenmiştir. Bilhassa sosyal medya araçları çok yaygın olarak fotoğraf kullanmaktadır.

Fotoğrafçıları dijital ortamda bekleyen yeni bir takım sorunlar bulunmaktadır. Dijital fotoğrafçılıkta kullanılan yazılım ve donanımlar hızla eskimektedir. Dijital verinin korunabilmesi büyük sorun haline gelebilmektedir. Verilerin daima aktarma yapılarak korunması yolu sıkı takip ve kontrol anlamına gelmektedir. Günümüzde bilgisayarlarda eskiden veri aktarma ve depolamada kullanılan bazı teknikler terk edilmiştir. Fotoğrafları depolamak için kullanılan farklı kayıt ortamlarının teknolojisinde yaşanan değişim ve bozulmalar karşısında depolanan dijital veriler kimi zaman tamamen kaybolmakta veya kurtarabilmek için bu konuda hizmet veren yazılım şirketlerine bedel ödenmesi gerekebilmektedir. Milenyum çağına girilmesiyle birlikte dijital kameralar teknik kalite olarak belli bir seviyeye ulaşmıştır. Maliyetlerinin düşmesi nedeniyle kullanımları giderek yaygınlaşmıştır. Kamera üreticilerinin giriştiği rekabet tüketici ve kullanıcılara olumlu yansımıştır. Bu da ürün çeşitliği ile birlikte teknolojik yenilikleri de beraberinde getirmiştir. Fakat, teknolojik değişime bağlı olarak bazı maliyetler düşerken fotoğraf

makinaları ile yardımcı ekipman maliyetleri sürekli artış eğilimindedir. Bilgisayar teknolojisindeki gelişmeler de maliyet artışını tetikleyen unsur haline gelmektedir (Ürper, 2009:60-62).

Sahip olduğu özellikleri sebebiyle fotoğraf, başlangıcından günümüze pek çok alanda etkin olarak kullanılmaktadır. Fotoğraf bazen gerçekleşen olayın inandırıcılığının bir kanıtı olarak kullanılmaktadır. Foto-haberciler tarafından elde edilen görüntülerin seçilip, taşıyıcı yüzeyin ideolojik duruşu itibarıyla topluma aktarılması gerçekleştirilmektedir. Gazetelerde foto muhabirleri marifetiyle toplumsal duygu ve düşünceleri yönlendirebilmektedir. Bazen de yanıltabilen bir haber fotoğrafı anlayışının oluştuğu söylenebilir. Fotoğrafı çeken muhabirin, hayata bakış açısı bazı durumlarda fotoğrafın işlevini salt bir belge, gerçeklik kanıtı, ya da estetik bir araç olmaktan çıkarabilmektedir. Bu durumda fotoğraf ideolojik bir kodlamaya dönüştürebilmektedir. Fotoğrafta ideolojik kodlamanın biçimlenmesinde gazetelerin sermaye sahibinin bireysel çıkarları ve iktidar ile olan ilişkileri belirleyici olabilmektedir. Bazen büyütme, bazen küçültme bazen de yok sayıp görmezden gelme bu ilişkilerin boyutuna bağlı olarak şekillenmektedir (Bayraktaroğlu, 2004:30). Fotoğrafın maliyeti bakımından sayısal fotoğraf çok sayıda avantaja sahiptir. Analog makinelerde, geleneksel film şeridine kaydedilen fotoğraf günümüzün sayısal makinalarında görüntü bilgileri önce algılayıcı sensörler tarafından alınıp sonra hafızaya kayıt edilmektedir. Bu şekilde elde edilen fotoğraf, analogda olduğu gibi kimyasal işlemlere tabi olmaksızın kullanılmaktadır. Fotoğrafları kaydetmeye yarayan kimyasal fotoğraf filmleri pozlanma aşamasında sadece bir kez kullanılabilmektedir. Ancak günümüzün hafıza kartları kaydedilen fotoğraflar alındıktan fotoğraflar silinerek tekrar kullanabilmektedir. Fotoğrafın birim maliyeti açısından sayısal fotoğraf, çok büyük avantajı beraberinde getirmiştir (Kırlı, 2009:177).

Geleneksel sistemden oldukça farklı olan dijital fotoğraf süreci fotoğrafçıları, analog fotoğrafa göre daha fazla teknolojik araç kullanılmaya mecbur etmektedir. Bu durum da teknoloji okur yazarlığı anlamında çok sayıda yeni kavramın fotoğraf diline yerleşmesine sebep olmuştur. Günümüzün fotoğrafçısı bilgisayar, yazılım, donanım, harddisk, ram, harici disk, tarayıcı, yazıcı, kart okuyucu, hafıza kartı, ethernet, server, internet, web, ftp, usb, virüs, antivirüs, piksel, megapiksel, dpi, ppi, format, raw, jpeg, tif, psd, exif, sensör, sensör çarpanı, noise, moiré, anti aliasing, interpolasyon, renk kalibrasyonu, rgb, Icc renk profili, photoshop, curves, levels, alfa kanalı, katmanlar gibi çok sayıda yeni kavramı öğrenmek ve kullanmak zorunda kalmaktadır. Artık günümüz şartlarında

fotoğrafçıların bilgilerini sürekli yenilemelerini ve güncellemelerini zorunlu hale getirmiştir. Ayrıca internet, her alanı olduğu gibi fotoğrafçıları ve onların yaptığı çalışmaları büyük oranda etkilemiştir. İnternet, e-ticaret gibi imkanlarıyla fotoğrafçılara yeni fırsatlar sunmaktadır. Etkileşim ve paylaşım bakımından da son derece kullanışlı bir alan açmaktadır (Ürper, 2009, s.64). Sayısal fotoğrafların bir başka büyük avantajı ise arşivlemedeki kolaylıktır. Etiketleme (tag) sayesinde fotoğraflar çeşitli şekillerde sınıflandırılabilmektedir. Fotoğrafta bulunan kişilerin adlarıyla birlikte, söz konusu olan fotoğrafın ne zaman ve nerede çekildiğinin bilgisi kolayca eklenebilmektedir. Tüm fotoğraflar istenilen şekilde kategorilere ayrılarak saklanabilmektedir. İstenilen arşiv dosyasına çok kısa sürede hızlı bir şekilde ulaşılabiliyor olması da çok büyük avantajlardandır (Kırlı, 2009:178).

Foto muhabirleri bulundukları görevlerde çekecekleri fotoğraflarla kamuoyunun dikkatini çekip, yaşanmakta olan bazı sorunların çözümüne katkı sunabilmektedir. Bu kimi zaman akmayan sular, kimi zaman yolun ortasında tehlike meydana getiren bir çukur, kimi zaman yıkılmak üzere olan bir duvar olabilir. Bazen de devam eden bir savaşta yaşanan acılara dikkat çekerek vicdanları harekete geçirmek şeklinde olabilir. Kimi zaman bir kare etkili fotoğraf devam eden bir savaşı durdurabileceği gibi kimi zaman da bir savaşın ya da anlaşmazlığın ilk kıvılcımını ateşleyebilir. Foto Muhabiri Burak Kara tarafından İsrail-Lübnan Savaşında 2007 yılında çekilen "Mavi emzikli bebek" fotoğrafı böylesi fotoğraflara örnek olarak gösterilebilecek bir fotoğraftır.



Foto Muhabiri Burak Kara, "Mavi emzikli bebek" fotoğrafını İsrail-Lübnan Savaşında 2007 yılında çekmiştir. Fotoğrafın yayınlanması diplomatik çabaları hızlanmış, taraflar arasında ateşkes sağlanmıştır (MEB, 2008:25).

Haber fotoğrafını kitleler üzerindeki etkisine örnek bir başka olay ise Eylül 2015'te Bodrum'da Doğan Haber Ajansı muhabiri gazeteci Nilüfer Demir'in çektiği Suriyeli küçük çocuk Aylan Kürdi'nin sahile vurmuş cansız bedeninin fotoğrafı olmuştur. Bu fotoğrafta özellikle Avrupa kamuoyunda geniş uyandırmıştır. Ajans, dünyaya olaya ilişkin 3 fotoğraf servis etmiştir. Bunlardan ilk fotoğraf Aylan'ın sahile uzanmış bedenin yer aldığı fotoğraftır. İkinci fotoğraf Jandarmanın Aylan'ın başında beklediği fotoğraf olmuştur. Üçüncü fotoğraf ise jandarmanın Aylan'ın cesedini taşıdığı fotoğraf olmuştur. 187 gazetede birinci sayfada verilen bu fotoğraflar genellikle manşette yer almıştır. Fotoğrafla bir yandan mültecilerin durumu yeniden tartışın açılırken diğer taraftan bu tür fotoğraflar olduğu gibi yayınlanmalı mı sorusunun etrafında etik tartışmalar yapılmıştır (Gezgin ve Atik,2017:66).

Tarihin akışı içinde dünyanın bir çok yerinde yaşanan savaşlarda diplomasi masasının kurulmasında basında yer alan etkili savaş fotoğraflarının büyük tesiri olmuştur. Fotoğrafın icadından itibaren savaşlarda cephede yaşananlar fotoğraf vasıtasıyla savaşan tarafların ve dünyanın geri kalanının kamuoyuna aktarılmıştır. Zaman zaman propaganda konusu olsa bile genellikle gerçekleri yansıtan bu fotoğraflar, tarafların öncelikle ateşkes anlaşmasına varmalarında ardından da diplomatik irtibatları kurmalarında etkili olmuştur. Dünya kamuoyunun baskısı karşısında müzakerelere başlayan taraflar genellikle anlaşma yolunu tercih etmişlerdir.

Dünyada 1990'ların ikinci yarısında başlayan fotoğraf teknolojilerindeki dijitalleşme çok hızlı bir şekilde Türkiye'ye de gelmiştir. Basın fotoğrafçılığında da yaygın kullanım imkanına kavuşmuştur. Makine üreticileri, film üreticileri ve diğer fotoğraf malzemesi üreticileri dijital teknoloji karşısında çok fazla direnememişlerdir. Bilhassa Kodak ve Fujifilm gibi büyük film üreticileri ilk iflas eden firmalar olmuştur.

Makine üreticileri ise dijital ürünleri piyasaya çok hızlı bir şekilde sürmüşlerdir. Basın-Yayın işletmeleri kârlılık hedefiyle çalıştıkları için fotoğraf konusunda kaliteden kolayca vazgeçebilmektedir. Teknolojide yaşanan gelişmeler sıradan insanlara bile doğru bir bakış açısıyla haberleri destekleyecek vasat fotoğraflar üretmeye fırsat vermektedir. Yaşanan hızlı değişim fotoğraf ile ilgili bilinen bilgileri sır olmaktan çıkarmıştır. Dijital teknoloji ile üretilen fotoğraf makineleri ilk başlarda kayıt sistemine bağlı olarak gereken ve istenen performansı

gösterememiştir. Ancak kısa zamanda bu kusurlar ortadan kalmıştır. Dijital fotoğraf ile birlikte karanlık oda uygulamalarının ve film maliyetlerinin ortadan kalması işletmelere büyük zaman ve para tasarrufu sağlamıştır.

Fotoğraflar sosyal paylaşım alanına girdikten sonra kendi yaşam döngülerini meydana getirmektedir. Paylaşılan bir kare fotoğraf dünyanın dört bir yanında milyonlarca göz tarafından izlenmekte ve binlerce farklı anlam kazanmaktadır. Çok kısa bir zaman içinde gerçekleşen bu durum fotoğraflara dakikalar hatta saniyeler içerisinde büyük bir ün kazandırabilmektedir. Teknolojik gelişmeler fotoğrafçılıktaki büyük değişimleri hızlandırırken fotoğraf izleyicisine yanılsamalar da yaşatmaktadır. Fotoğraf için kullanılan "tarihe tanıklık" özelliği herkesin aşina olduğu bir yaklaşımdır. Günümüzde gelişen teknolojik imkanlar sayesinde izleyici bir yandan başka bir kıtada az önce yaşanmış tarihe neredeyse hemen o an tanık olabilmektedir. Aynı zamanda gelecek için kaydedilmiş bir belgeye bakmaktadır (Seven,2014:21).

İnternet teknolojilerinde yaşanan ilerlemelere bağlı olarak da çekilen fotoğrafların hızlı bir şekilde istenilen yerlere iletilmesi ve vakit kaybetmeden yayınlanması mümkün hale gelmiştir. Akıllı cep telefonlarının aynı zamanda birer dijital fotoğraf makinesine dönüşmesi ile birlikte sıradan vatandaşlar da fotoğraf çekmeye ve çektiği fotoğrafları sosyal medya mecralarında paylaşmaya başlamıştır. Yurttaş Gazeteciliği kavramının güçlenmesi geleneksel foto muhabirliğini prestij kaybına uğratmıştır. Gazeteler, bünyelerindeki fotoğraf servislerini küçültmüşler ve daha az foto muhabiri istihdam eder duruma gelmiştir.

Fotoğrafın dijitalleşmesi, bu işle uğraşanlara zamanda kazandıran önemli bir gelişme olmuştur. Çekilen fotoğrafın sonucun hemen görülebilmektedir. Beğenilmeyen fotoğrafın silinerek daha iyisinin hemen çekilebilmesi son derece olumlu özelliktir. Çekilen fotoğrafın çok kısa sürede bilgisayar ortamına aktarılabilmesi çabucak çıkış alınabilmesi istenirse cep telefonu ya da internet aracılığıyla çok uzaktaki bir başka bilgisayara iletilebilmesi zaman kaybını önleyerek yaşamı daha da kolaylaştırmaktadır. Ayrıca dijital fotoğrafçılıkta kimyasal film kullanılmadığında geleneksel fotoğraf sürecinde ister istemez yaşanan kimyasal atıkların çevreye zarar vermesi gibi olumsuzluklar da bertaraf edilmiştir. Dijital fotoğraf olarak oluşturulan bir fotoğrafın belki de en önemli avantajı görüntü işleme programları ile görüntüye istenildiği gibi müdahale etme şansın

olmasıdır. Fotoğraf üzerinde akla gelebilecek her türden değişim yapılabilmektedir. Ayrıca geleneksel yöntemlerle oluşturmuş bir fotoğrafında dijital ortama aktarılabilmektedir. Dijital fotoğrafın geleneksel fotoğrafa göre üstün olduğu en önemli özelliklerden birisi de baskıdır. Dijital baskı sistemleriyle her türlü yüzey üzerine her boyutta fotoğraf baskısı yapmak mümkündür (İkizler,2007:38).

Fotoğrafçılıkta en temel malzemesi fotoğraf makineleridir. Farklı tasarımlara sahip dijital fotoğraf makinelerinin film kullanan makinelerden en önemli farkı görüntü oluşturmak ve kaydetmek için kimyasal film yerine elektronik sistemler kullanmalıdır. Fotoğraf makinaları kullanım amaçlarına göre farkları boyutları ve tasarımları olan farklı boyutlar sahiptir. Daima yanımızda taşıdığımız cep telefonları aynı zamanda en küçük fotoğraf makinesi olarak da işler görmektedir (Akbaş ve İkizler, 2010:14)

Fotoğrafçılıkta dijital teknolojilerin kullanmaya başlaması, basın fotoğrafçılığını yeni sorunların içerisinde sürüklemiştir. Dijital teknolojik fotoğrafın üretim şartlarını altüst ederek onu, hızın belirleyici olduğu yeni bir dünyada yeni rekabet koşulları ile karşı karşıya bırakmıştır. Dijital Teknoloji Hem fotoğraf çekmeyi hem de çekilen fotoğrafı anında elde edip değerlendirebilme imkanı sağlamaktadır. Bu durum fotoğrafçılığı profesyonel bir faaliyet alanı olmaktan uzaklaştırmıştır. Bunun yanı sıra fotoğrafa müdahaleyi kolaylaştırarak manipülasyonu sıradanlaştırmıştır. Yeni medya ise hem herkesin kolaylıkla fotoğraf çekip düzenleyip paylaşabileceği farklı bir ortam sunarak fotoğrafın hızlı bir şekilde kitleselleşmesi ve sıradanlaşması süreci hızlandırmıştır. Basın fotoğrafçılığı yeni gelişmelerle birlikte belki de tarihinin en sıkıntılı dönemini yaşamaktadır. Bunun temel sebebi gelinen aşamada haberde onun etkileyen haber fotoğrafı da gerçeklikle olan bağlarını zayıf kırılgan hızlı ve değişken dijital bağlarla yeniden örmektedir. Bu durum da basın fotoğrafçılığının Varlık nedenini temelden sarsacak sorumlu bir evreye sürüklemektedir (Gezgin ve Atik,2017:19).

Gümümüzün foto muhabirliği uygulamasında artık çok donanımlı olmak bir tercih değil zorunluluk haline gelmiştir. Artık işletmeler normal haber muhabirlerinden gittikleri haberlerin fotoğraflarını da çekmelerini talep eder hale gelmişlerdir. Teknolojinin ulaştığı boyut fotoğraflardaki kalite kayıplarını en aza indirmektedir. Çok özel konular veya savaş ve çatışma bölgelerinde sınırlı sayıda

foto muhabiri yine haber fotoğrafları çekmeye devam etmektedir. Fotoğraflar halen haberin "değişmeyen gerçeği" olarak müstesna yerini korumaktadır. Ancak yaşanan teknolojik dönüşüm bu mesleği icra eden foto muhabirlerine mesleklerini yapabilmek için daha fazla risk alma dışında bir seçenek bırakmamıştır. Son olarak yapay zeka uygulamalarıyla habere uygun fotoğraf görselleri üretmek mümkün hale gelmiştir. Henüz hukuki sebeplerle kullanılmasa da yakın gelecekte habere ilişkin tanımlamalar ve tarifler girildiğinde olayı anlatan en yakın görseli üretmek mümkün hale gelecektir. Türkiye'de ve bazı ülkelerde adliyelerde foto muhabirlerinin duruşmalarda fotoğraf ve video görüntü kaydetmesi ve basında kullanması yasaktır. Bunun yerine önemli davaların duruşmaları ressamlar tarafından çizilmekte ve çizilen bu resimler basında kullanılmaktadır. Ressamların yaptığı çizimlerin yerini yakın zaman sonrasında yukarıda sözü geçen yapay zeka ürünü görsellerin alabileceği ön görülebilir. Aynı şekilde gelecekte foto muhabirlerinin yerini de yapay zeka uygulamaları almaya namzet gibi gözükmektedir. Ancak bunun gerçeğe dönüşüp dönüşmeyeceğini zamana bağlı bir konudur.

4.Sonuçlar ve Öneriler

Fotoğraf icat edildiği zamandan buyana teknolojik gelişmesini sürdürmüştür. Görsel, ikna edici ve kanıt olması sebebiyle gazete ve dergi gibi kitle iletişim araçları tarafından ilgiyle takip edilmiştir. Ancak fotoğraf, baskı tekniklerinin henüz gelişmemiş olması yüzünden uzun süre doğrudan gazete ve dergi sayfalarına basılamamıştır. İlk önce ressamlar tarafından ahşap veya metal yüzeylere gravür şeklinde aktarılan fotoğraflar gazete ve dergilerde basılabilmiştir. Baskı tekniklerindeki ilerleme sayesinde icadından yaklaşık 40 yıl sonra 1880 yılında Amerika'da gazete sayfasından ilk doğrudan fotoğraf baskısı mümkün olmuştur. Bu tarihten sonra da gazete ve dergiler yine fotoğraftan üretilen gravürleri basmaya devam etmiştir. Yaklaşık 30 yıl sonra 1910'lu yıllarda günlük gazeteler doğrudan düzenli fotoğraf basmaya başlamıştır.

Türkiye'de de dünyadaki sürece benzer bir ilerleme kaydeden fotoğrafın gazete ve dergilerde basılmasında ilk öncüler dergiler olmuştur. İlk başlarda dergiler gravürlere aktarılan fotoğrafları kullanırken sonraki yıllarda bunlara gazeteler de eklenmiştir. Servet-i Fünun dergisi fotoğraf kullanma konusunda Türkiye'de öncü yayınlardan olmuştur. Sultan II. Abdülhamit, fotoğrafın

gelişmesinde kişisel olarak büyük destek sağlamıştır. Devlet eliyle fotoğrafın istihbarat ve propaganda maksatlı kullanımı bu dönemde hazırlanan albümler vasıtasıyla gerçekleşmiştir. II. Meşrutiyet yıllarıyla birlikte fotoğrafın basında kullanımı yaygınlık kazanmıştır.

Cumhuriyet döneminde resmi evraklarda fotoğraf kullanımı zorunluluğunun getirilmiş olması geniş halk kesimlerinin fotoğrafla tanışmasını beraberinde getirmiştir. Vesikalık fotoğraf geleneği bu şekilde başlamıştır. Cumhuriyet'in kurucusu Gazi Mustafa Kemal, gazete ve dergilerde fotoğraf kullanımını başta kendi fotoğraflarının kullanımı şeklinde teşvik etmiştir. Çıktığı yurt gezilerinde halk ile birlikte fotoğraflar çekinerek bu yolla yönetim ile halkın bütünleşmesini hedeflemiştir. Devrimlerin halka anlatılmasında fotoğrafın gücünden faydalanılmıştır. 1932 yılında kurulan Halkevlerinde fotoğraf kursları açılmış, buralarda fotoğraf sergileri düzenlenmiştir. Basın organları da bu dönemde imkanlar nispetinde fotoğraf kullanmaya devam etmişlerdir. II. Dünya Savaşı yıllarında fotoğraf malzemesi temininde yaşanan sorunlar sebebiyle Türk basınında bazı gazeteler sayfalarında sadece yazıları kullanmayı tercih etmiştir.

Dünyada ve Türkiye'de II. Dünya Savaşı sonrası yeni bir dönem başlamıştır. Baskı tekniklerinde yaşanan yeni gelişmelere bağlı olarak 1950 sonrası bol fotoğraflı gazete ve dergiler yüksek tirajlara ulaşmıştır. Fotoğraf tekniklerinde ve malzeme temininde de olumlu anlamda ilerlemeler olmuştur. Fotoğrafın kullanım alanında genişleme olmuştur. Basınını yanı sıra reklam ve tanıtım alanında da fotoğraf kullanımı yaygınlık kazanmıştır. Siyah beyaz fotoğraflarla birlikte renkli fotoğraflar da gazete ve dergilerde basılabilir hale gelmiştir. Soğuk Savaş yıllarında tüm dünyada ve Türkiye'de fotoğraflar ideolojik mesajlarla basında ve hayatın içinde yer almaya başlamıştır. Sayısal fotoğraf çalışmaları 1970 yıllarda başlamış ancak yayın ve ticari olarak kullanımı 1990'lı yıllarda mümkün olmuştur.

Dijital fotoğraf makinalarının ilk versiyonlarında kayıt sistemlerinden kaynaklanan hız sorunları yaşanmıştır. Ancak makine üreticileri yaptıkları yeni yatırımlarla bu sorunların üstesinden gelmişlerdir. Dijital teknoloji ile birlikte fotoğrafların hafıza kartlarına kaydedilmesi sebebiyle büyük analog fotoğraf makineleri için film üreten büyük firmalar iflas etmiştir. 1990'ların sonuna doğru foto muhabirleri hızlı bir şekilde başta film ve zaman maliyetinden kurtaran dijital teknolojiye geçiş yapmıştır. Eş zamanlı olarak kullanıma giren internet sayesinde artık fotoğrafları

bir yerden başka bir yere iletilmesi dakikalar içinde mümkün hale gelmiştir. Gelişmiş teknoloji ürünü fotoğraf makinaları fotoğraf konusunda teknik bilgisi eksik olanlara da görüntü kaydetme imkanı verdiği için foto muhabirleri ve karanlık odada çalışanları işlerini kaybetmeye başlamıştır. Gazetelerdeki fotoğraf servisleri küçülmeye gitmiş, analog dönemin karanlık odaları kapanmıştır. İşletmelere zamandan ve iş gücünden tasarruf sağlayan dijital teknoloji çalışanlara işsizlik olarak yansımıştır.

Günümüzde gelişmiş makinalar internete doğrudan bağlanarak fotoğrafları istenen mecralara saniyeler içinde aktarmaya fırsat vermektedir. Ayrıcı her bireyin cebinde bulunan akıllı telefonlar da aynı son derece kaliteli fotoğraf çekebilen kompakt fotoğraf makinelerine ve video görüntüsü kaydedicilere dönüşmüştür. Çekilen görüntüler sosyal medya mecralarında saniyeler içinde paylaşılabilmektedir. Yurttaş gazeteciliğinin en temel inandırıcı argümanı kullanılan görüntüler olmaktadır. Teknoloji değişmekle birlikte fotoğraf haberlerin değişmeyen gerçeği olma özelliğini sürdürmektedir. Ancak analog dönemde karanlık odada uzun emek gerektiren manipülasyon dijitalleşme ile birlikte daha kolay hale gelmiştir. Bu haber fotoğrafında en büyük açmazlardandır. Dahası yapay zeka yazılımlarıyla olayı tarif ettikten sonra yapay görüntüler elde etmek mümkün hale gelmiştir. Şimdilik hukuki sebeplerle haber fotoğraflarında kullanılmasa da gelecekte bu tarz uygulamaların bazı alanlarda önünün açılacağı öngörülebilir. Günümüzde mahkemelerdeki önemli duruşmalar ressamlar tarafından çizilen tasvirlerle gazete sayfalarında yer almaktadır. Gelecekte bu türden görüntülerin yapay olarak üretilmesi mümkün olacaktır. Foto muhabirleri ile birlikte resim çizerek hayatını kazanan ressamlar da işsizlikle yüz yüze kalacaktır.

Yaşanan teknolojik ilerlemelere rağmen fotoğraf hayatta yaşanan olayların durumların en gerçekçi şekilde ortaya konulmasında en etkili görsel malzeme olma özelliğini sürdürmektedir. Geleneksel kitle iletişim araçlarının yanı sıra yeni medya mecraları da her gün binlerce haberini fotoğraflar eşliğinde takipçilerine ulaştırmaktadır. Büyük kitleler dünyada olup bitenleri büyük ölçüde yine fotoğraflar vasıtasıyla anlamlandırmaktadır. Kitleleri bilgilendirmenin en önemli araçlarından fotoğrafların kurallara uygun çekilmesi ve yine gerçeği çarpıtmadan doğru bir şekilde kitlelere iletilmesi için foto muhabirlerine ihtiyaç vardır. Bu ihtiyaç büyük ölçüde gelecekte de olmaya devam edecektir. Halkın doğru haber alma hakkını temin etmek adına haber ve haber fotoğrafı konusunda profesyonel eğitim almış bireylerin kitle iletişim araçlarında istihdamı konusunda

mesleki bir yasanın çıkarılması yerinde olacaktır. Elektronik medya mecralarında haber içeriği olarak sunulan fotoğrafların konuya uygun olup olmadıklarını denetleyen haber fotoğrafı konusunda uzmanların görevlendirilmesi manipülasyonların önüne geçilmesi için yerinde olacaktır.

5.Kaynakça

Akbaş F. ve İkizler E. (2010). Fotoğraf Teknik Okumaları (3. Baskı), İstanbul: Say Yayınları.

Amar, P. J. (2008). Basın Fotoğrafçılığı, Çev. Çınarlı, İnci Ç. İstanbul: Kırmızı Yayınları.

Akarçay, G. Ö. (2012). Propaganda aracı olarak fotomontaj: İrfan Demirkol örneği. Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, (17), 87-101.

Bayraktaroğlu, A. M. (2004). Hürriyet, Cumhuriyet ve Zaman Gazetelerinde 11 Eylül 2001 Olayı Haber Fotoğraflarının Kodlanması Üzerine Bir İnceleme (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Televizyon Sinema Ana Bilim Dalı, Ankara.

Devrani, A. E. P. (2015). SAVAŞTA FOTOĞRAF GAZETECİLİĞİ VE ETİK: YENİ MEDYA NELER DEĞİŞTİRDİ?./151-161., II. Uluslararası Yeni Medya Yeni Yaklaşımlar Konferansı, Çanakkale 18 Mart Üniversitesi

Gezgin, S. Atik, A. (2017). Manşet İllüstrasyonlarından Dijital Haber Fotoğrafına Basın Fotoğrafçılığı, Konya: Eğitim Yayınevi

İkizler E. (2007). Filmden Dijital Fotoğraf, İstanbul: Say Yayınları.

Kamburoğlu, Ö. (2002). Küresel, Ulusal ve Yerel Haber Fotoğraflarının Basında Kullanım Farklılıkları (Yayımlanmamış Doktora Tezi). İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gazetecilik Ana Bilim Dalı, İstanbul.

Kılıç, L. (2007). Fotoğrafa Başlarken (3. Baskı), Ankara: Dost Kitabevi.

Kırlı, S. (2009). Türk Yazılı Basınında Görselliğin Yeri ve Basın Fotoğrafçılığındaki Teknolojik Gelişmeler, (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Bilimler Ana Bilim Dalı, Genel Gazetecilik Bilim Dalı, İstanbul.

Milli Eğitim Bakanlığı (MEB) (2008). MEGEP (Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi) Gazetecilik Haber Fotoğrafı, Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.

Milli Eğitim Bakanlığı MEB (2011). Milli Eğitim Bakanlığı, Gazetecilik Basın Fotoğrafçılığı, Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları

Milli Eğitim Bakanlığı MEB. (2012). Grafik ve Fotoğraf Pinhole (İğne Deliği) Kamera, Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları

Milli Eğitim Bakanlığı (MEB) (2013). Gazetecilik Farklı Ortamlarda Haber Fotoğrafı Çekimi, Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.

Seven, M. (2014). Sokak Fotoğrafçılığı, İstanbul: İnkılap Kitabevi Yayınları.

Ürper, O. (2009). Dijital Teknolojiye Geçişin Reklam Fotoğrafçılığı Uygulamalarına Yansımaları: Türkiye'deki Reklam Fotoğrafçılarının Görüşlerinin Değerlendirilmesi (Yayımlanmamış Doktora Tezi), Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

https://www.gzt.com/jurnalist/osmanli-rus-savasinda-cekilen-dunyanin-ilk-savas-fotograflari-2600336 E.T. 25.10.2022

https://acikders.ankara.edu.tr/course/view.php?id=5120 E.T. 25.10.2022.

https://www.ajanshaber.com.tr/dunyanin-ilk-savas-fotograflari-haber-482307E.T. 29.12.2022.

https://www.battlefields.org/learn/biographies/mathew-brady E.T. 29.12.2022.

RESİMDEN FOTOĞRAFA EVRİLEN KENDİNE MAL ETME SANATI

Nurullah Yılmaz

nrlh.ylmz@hotmail.com

Özet

Temellük, yani kendine mal etme sanatı; sanatta başkasına ait bir eserin alıntı yoluyla tekrardan yorumlanarak üretilmesi anlamına gelmektedir. Sanat tarihine baktığımızda kendine mal etme eylemi birçok dönemde kullanılmasına rağmen en iyi örneklerini modernizm ve sonrası postmodern dönemde görmeye başlıyoruz. Akademik sanat anlayışının önemini kaybetmesiyle beraber sanat, resmin tekelinden kurtulmuştur. Postmodernizmle beraber çoğulcu teknikler baş göstermiş; fotoğraf, montaj ve kolaj tekniklerini kullanan sanatçılar pastiş, parodi ve kendine mal etme sanatlarını bir arada harmanlayarak güçlü bir sanat anlayışıyla yeni üretimlerde bulunmuşlardır. Kendine mal etme yöntemini kullanan sanatçılar irdelendiğinde, modernizm öncesi birçok sanatçı bulunurken modernizmin hâkim olduğu dönemde resim sanatında kendine mal etme yöntemiyle adından söz ettiren Paul Cezanne, Eduard Manet, Paplo Picasso ve Vincent Van Gogh gibi sanatçılar görülmektedir. Devam eden dönemde bu sanatçıların yerini postmodern dönemin çoğulcu yaklaşımına uygun olarak özellikle beden sanatı ile ortaya konulan fotoğraf sanatında kendine mal etme eylemi Cindy Sherman, Sherrie Levine ve Yasumasa Morimura gibi sanatçılar almaktadır. Bu araştırmanın amacı, resim sanatındaki ve fotoğraf sanatındaki kendine mal etme tekniğinin benzerlik ve farklılıkları üzerinde durmaktır. Bu araştırmada nitel araştırma yöntemi kullanılmış olup literatür taramasından faydalanılmıştır. Araştırmanın evreni; modernizm ve postmodernizm dönemde kendine mal etme sanatıyla ürünler ortaya koyan sanatçılardan oluşmaktadır. Bu araştırmayı önemli kılan yönü; resim sanatında kendine mal etme ile fotoğraf sanatında kendine mal etme tekniklerinin benzerlik ve farklılıklarının sanat tarihine yansımalarını ihtiva etmesidir. Sonuç olarak postmodern dönemde gelişen teknoloji ve bu teknolojilerin sanata yansımasından nasibini alan fotoğraf sanatı, kendine mal etme eylemini resim sanatına göre daha güçlü bir ifade etme aracı olarak kullanmıştır. Postmodern sanat anlayışının hâkim olduğu döneme baktığımızda fotoğraf sanatı; kendine mal etme, temellük, pastiş ve parodi gibi birçok tekniği bir arada kullanıp özellikle feminizm, ben, kimlik, cinsiyet ve aidiyet gibi kavramlar üzerinde çokça sanat üretiminin oluşmasında etkili olduğunu görmekteyiz.

Anahtar Kelimeler: Kendine Mal Etme, Resim, Fotoğraf, Sanat

Abstract

Appropriation, namely the art of taking possession of someone's art; In art, it means the production of a work belonging to someone else by reinterpreting it through quotation. If we analyze the history of art, we can easily deduct that the best examples of appropriation exist in the modernism and postmodern period although the act of appropriation has been used in many periods. The art gained its independence from the monopoly of painting when academic understanding lost its dominance and importance. During the postmodernism, pluralist techniques showed up. Artists who used photography, montage and collage techniques created new productions with a strong artistic understanding by the mixture of the arts of pastiche, parody and appropriation. When we examined the era before modernism, we can see that there were many artists who used appropriation method. However, in the period of modernism, we can see that there were fewer artists who used appropriation method and made a name with using it such as Cezanne, Eduard Manet, Paplo Picasso and Vincent Van Gogh. In the following period, these artists are replaced by artists such as Cindy sherman, Sherrie Levine and Yasumasa Morimura. These artists adopted the pluralist approach of postmodernism period. They used the appropriation method in the art of photography specifically in the art of body. The aim of this research is to focus on the similarities and differences of the appropriation technique in the art of painting and photography. In this study, qualitative research method and literature review were used. The universe of the research consists of artists who created products with the art of appropriation in the period of modernism and postmodernism. The aspect that makes this research important; it is the reflection of the similarities and differences between the techniques of appropriation in the art of painting and appropriation in the art of photography to the history of art. As a result, the art photography which benefited from the developing technology and the reflection of the technology on art, used the act of appropriation as a stronger means of expression than the art of painting. When we analyze the period when the postmodern understanding of art was dominant, we can see that the art of photography used various techniques together such as appropriation, pastiche and parody. Also, it was effective in the formation of a lot of art production, especially on concepts such as feminism, self, identity, gender and belonging.

Keywords: Appropriation, Painting, Photography, Art

1. Giriş

Temellük; Köken olarak Arapçada “Tamalluk” yani “malik olma, mülk edinme” sözcüğünden gelmektedir. Türk Dil Kurumuna göre en yalın haliyle “kendine mal etme” anlamına gelmektedir. Temellük, yöntem olarak sanatta bir yandan içerik anlamında üretilen eserlerin özgünlük, müelliflik, sahip olma kavramlarını yerinden ederek bir yandan da eser üzerinde çok farklı okumalara imkân veren bir yöntem olarak karşımıza çıkmaktadır (Koca,B. Selvi, Y. 2017).

Temellük yönteminin sanata yansıması çok eski tarihlere dayanmaktadır. İlk örneklerini resim sanatında görmeye başladığımız bu serüven; Antik Yunan sanatından başlayarak Rönesans’a teknolojik gelişmeler sayesinde de modernizimden postmodernizme oradan da günümüze kadar evrilerek gelişimini sürdürdüğü bir sanat tarihi kuşağına hâkim olduğunu görmekteyiz. Kendine mal etme tarihsel bir geçmişe sahip olmasıyla beraber, dönemler arasında bir geçişgenlik özelliğine de sahiptir. Çünkü tekniksel olarak yeniden yaratılan bir eserin içeriğinden koparılmış, yani gerçekliğini kaybetmiş bir biçimde bulunduğu zamanda değil artık her zamanda ve her yerde olma özelliğine sahip olmuş olur.

Kendine mal etme yönteminin kavramsal zenginliğe imkân vermesi, bu yöntemin resim sanatı dışındaki diğer sanat dallarında da etkin bir yöntem olarak kullanmasına imkân tanımıştır. Tarihsel süreçte kendine mal etme sanatının hangi evrelerden geçtiği, resim ve fotoğrafta kullandığı pratiklerin ne olduğu ve sanata yeni kavramların eklenmesindeki rolünün ortaya konması bir gerekliliğe dönüşmüştür. Bu amaçla resim sanatından başlayarak modernizm, postmodernizm ve sonrası bir sınırlamayla kendine mal etme eyleminin fotoğraf sanatındaki gelişimi üzerinde bir incelemeye gidilmiştir.

2. Yöntem

Resimden fotoğrafa evirilen kendine mal etme eyleminin hangi süreçlerden geçtiği, kullanılan tekniklerin ne olduğu, resim ve fotoğraf sanatında kendine mal etme eyleminin benzerliklerin ve farklılıkların ne olduğu, kendini mal etme sanatının sanata kattığı yeni pratiklerin ne olduğu gibi sorulara cevap aranan bu çalışmada bilimsel araştırma yöntemlerinden nitel araştırma yöntemi kullanılmış olup literatür taramasından yararlanılmıştır.

3. Bulgular

Kendine mal etme eyleminin kullanılmaya başlanması her ne kadar sanat tarihinde çok eski dönemlerde görülse de en anlamalı üretimlerinin modernizm, postmodernizm ve postmodern sonrası dönemde görmek mümkündür.

3.1. Modernizm Dönemde Kendine Mal Etme

Modern kelimesi "çağa uygun, çağcıl, asri, çağdaş" anlamlarını taşır. Genelde çağımıza ait bir şeylerin ifade edilmesinde kullanılır (Kınlı, 2011). Modernizmin doğuşunda dönemin toplumsal gelişmeleri ve bunun sanata yansımaları belirleyici unsur olmuştur. Sanat dünyasında 1562 de Floransa merkezli ilk sanatsal akademikleşmeyi görmekteyiz.1572'de Roma, 1582'de Bologna gibi şehirlerden sonra 1648'de Fransa da buna dahil olarak Kraliyet Resim ve Heykel Akademisi'ni kurmuştur. Bu akademiler zamanla güç kazanarak sanat dünyasında tek referans haline gelmişlerdir. 17. yüzyıla gelindiğinde akademilerin bu gücü herkes için bir cazibe olduğu gibi mevcut iktidarların da iştahını kabartmış ve dönemin kralı 19. Louis'in (1638-1715) tek otorite olma isteğinin neticesinde akademiyi kendi himayesine almıştır. Akademik anlayışın içerisinde temelde idealistlik olsa da kendi içinde bir klasik-romantik mücadelesi sürdürerek 19.yüzyılın sonlarına kadar varlığını sürdürmüştür.

Modernizmin gelenekselleşmiş akademik sanata ilk başkaldırı tam olarak bilinmese de 19. yüzyılın sonlarına doğru güçlendiğini söyleyebiliriz. 19. yüzyılın ortalarında romantik-klasik mücadelesine bir de gerçeklik akımı ile yeni bir savaş açılır. 1850'de Gustave Courbet'nin (1819-1877) yayımladığı "Gerçekçilik Manifestosunun" amacı yaşayan sanatı, yani hayatın gerçek konularını dile getirmekti. Akademik sanat anlayışı tabi ki bunu kabullenmeyecek ve buna benzer tüm oluşumları hâkim olduğu sınırların dışına itecekti. Bu dışlanan sanatçılardan biri de Gustave Courbet'dir. 1855' te Courbet ilk başkaldırıyı Paris Dünya Fuarına kabul edilmeyen eserleriyle "Gerçekçilik Pavyonu" isimli sergisini düzenler. Courbet gibi Her ne kadar akademik sanatçılardan eğitim görmüş ama avangart diyebileceğimiz sanatçılar; Claude Monet (1840-1926) Edouard Manet (1832-1883) gibi isimlerin eserlerinin akademik salonlardan reddedilmesi sanat camiası tarafından hoş karşılanmamış ve III. Napolyon'un (1808-1873) desteği ile ilk kez "Reddedilenler Salonu" ismiyle alternatif sergi yapılmıştır (Antmen, 2012:11).

Sanatın bu tartışmalı döneminde kendine mal etme eylemi de sanatçılar tarafından çokça başvurulan bir yöntem olarak karşımıza çıkmaktadır. (Antmen, 2012:11-12) Modern dönemde kendine mal etme eylemi, daha çok resim sanatında ikon yıkıcı ve üslup yaratma amacıyla sanatçılar tarafından çokça kullanıldığını görmekteyiz. Bu durum modern dönemde sanat dünyasının yeni sanat arayışları düşüncesiyle örtüştüğünü göstermektedir.

3.1.1. Resim Sanatında İkon yıkıcı olarak Kendine Mal Etme Sanatı

Sanat tarihinde çağını aşan bir farkındalıkla oluşturulan bazı eserler kendinden sonraki sanatçılara hep ilham kaynağı olmuşlardır. Böylesi bir etkiye sahip olan eserden bir tanesi de mitolojiden kaynağını alan ilk başta bereket, sonra da aşk ve güzellik tanrıçası olarak kabul görecek olan "Venüs" ikonu uzun yıllardır önemini korumaktadır (Oğuz, 2017). Hristiyanlığın kabulüyle beraber çıplaklık ve cinsellik gibi konuların yaklaşık bin yıllık yasaklanmasından ardından 15. yüzyılın insan bedenine verilen önemin tekrar kadın ve güzellik fikrini ön plana çıkarmıştır. Resim sanatında konu edinmeye başlayan Venüs'lerden biri de Sandro Botticelli'nin "Venüsün Doğuşu" (Görsel 1) isimli yapıtı olmuştur (Turani, 2011: 369).



Görsel 2. Sandro Botticelli, Venüsün Doğuşu, 1486

Klasik döneme damgasını vuran bu yapıtta Venüs; muhteşem insan vücudu ölçülerinde, erotik, zarafet ve doğallık içinde denizden çıkan güzellik abidesi olarak Antik Çağın yeniden vücut bulmuş halini simgelemektedir (Kınay, 1993:33).

Sandro Botticelli'den sonra yaklaşık bir asır sonra Tiziano "Venüs" isimli başyapıtı sanat tarih sahnesine çıkarır. (Görsel 2) Bu sefer alışılagelmiş klasik tanrıça portresinin dışında davetkar ve cüretkâr bir kadın figürünü resmederek kendinden önceki sanatçıların işlemiş olduğu konuya farklı bir bakış getirmiştir. Tiziano'nun bu kendileme yöntemi daha sonra modern sanatın lokomotifi sayılacak Eduard Manet'i etkilemiştir. Manet 1863'te yaptığı "Olympia" (Görsel 3) Tiziano'nun "Venüs" resmini kendine mal ederken bir bakıma Rönesans'ın bu ikonunu fahişeleştirmeye çalışmıştır (Baudelaire, 2003: 51).



Görsel 3. Tiziano, Venüs,*1538*



Görsel 4. Eduard Manet, Olympia, 1863

3.1.2. Resimde üslup arayışında kendine mal etme

Sanat tarihinde ikonlaşan eserlerden bir diğeri de Francisco Goya'nın 1814'te yaptığı "Üç Mayıs Katliamı"dır. (Resim 4). Fransızların Madrid'i işgal edişini romantik bir üslupla ele alırken Napolyon'a karşı gelen yurtsever halkın kurşuna dizilişini, savaşın korkunçluğunu imgelemesi birçok sanatçıya ilham kaynağı olmuştur (Ötgün, 2008: 93). Bu olayı 1867 ile 1869 yıllarında Eduard Manet tekrardan "Maximilan'nın İnfazı" (Resim 5) adlı resminde kendi üslubuyla ele almıştır. 1951 yılına geldiğinde Picasso Goya ve Manet'nin ele aldığı bu konuyu "Kore Katliamı" (Resim 6) ismiyle ve kendi kübist üslubuyla ele aldığını görmekteyiz.



Görsel 5: Goya, Üç Mayıs Katliamı, 1814



Görsel 6: Eduard Manet, Maximilan'nın infazı, 1868-69.



Görsel 7: Picasso, Kore Katliamı, 1951.

Yukarıda verilen örneklerin yanı sıra dönem ve biçim farklılığına sahip olmalarına rağmen sanatçıların resim sanatının dili ve imkanlarını referans alarak kendi dillerini ürettiklerini görmekteyiz. Daha başka örnek vermek gerekirse Van Gogh "Çiçek Açmış Erik Ağacı" eseriyle Hiroshige' nin The Plum Tree Teahouse of Kameido' nu kendine mal etmiş. Salvador Dali Archeological Reminiscence of Millet's Angelus' eseriyle Millet'in 'Angelus'unu, kendine mal etmiş. Picasso 'Velazquez'den sonra eseriyle Las Meninas' Velazquez'nin 'Las Meninas kendine mal etmiştir. Bu mal edişin temel amacı kendi üsluplaşma çabaları olduğu göze çarpmaktadır.

3.2. Postmodern Dönemde Kendine Mal Etme

Postmodernizm; toplumun kültür, ekonomi ve ideoloji gibi içeriklerinin modernizmin ilkeleriyle açıklanamayacağına, buna rağmen bunların yerine herhangi bir değerler sistemini de getirilemeyeceği üzerine kurulu bir düşünceye sahiptir (Adair, 1994:26). Tanyel "Modernizm'in yasakladıklarının yasallaştırılması eylemi" olarak tanımlamaktadır. Postmodernizm olarak adlandırılan bu dönemde görülen sanatsal anlayış; belli bir yere bağlı kalmadan enstalasyon, kolaj fotoğraf, resim vb. çoklu ifade biçimleriyle yeni kavramlar oluşturulmuş, sanatı resmin tekelinden kurtararak disiplinler arası, çoğulcu anlayışı hâkim kılmıştır (Antmen, 2016:277). Özellikle moddernizmde kullanılmaya başlanan fotoğraf makinesinin, postmodernizmin bu çoğulcu anlayışına büyük hizmetler ettiğini görmekteyiz.

3.2.1. Fotoğrafın Doğuşu ve Resim Sanatıyla İlişkisi

Fotoğrafın sanat tarihi sahnesine geçişi çok ses getirmiştir. Akademik sanatın önemli temsilcilerinden biri olarak itibar gören Paul Delaroche (1797-1859), Fransız hükümetinin isteği üzerine bir rapor hazırlar. Paul Delaroche sanat üzerine yazdığı bu raporda bir icattan bahsederken şu sözü kullanmıştır; "Bugünden itibaren resim ölmüştür!" der. Bu ifadesinin sebebi fotoğrafın icadıdır. Delaroche "Sanatın temel ilkelerini mükemmel sonuçlara ulaştırabilen" diyerek tarif ettiği bu icadın sanata büyük katkılarının olacağını ifade ederken gelecek dönemin fotoğraf sanatının dönemi olacağını sezmiştir (Antmen, 2012:11).

Fotoğrafın ilk dönemlerinde sanatçılar resmin yardımcı elemanı olarak gördüğü fotoğraf sanatı, sancılı dönemlerden geçmiştir. Sanatçılar ilk başlarda dış dünyanın gerçekliğini ifade etmede çok güçlü bir araç olarak kullanmaya başlayan fotoğrafı, daha sonra estetik yönü ağır basan alternatif tekniklerle beraber kullanmaya başlamışlardır.

Resim sanatının ne olması gerektiği konusuna hararetli tartışmaların yaşandığı bir döneme denk gelen fotoğraf makinesinin varlığı, modernizmin doğup gelişmesinde etkili olduğu söylenebilir. Modernist dönemde fotoğraf sanatını tanımlayan kavramlar daha çok ustalık, betimsel, nesnel ve orijinal olama üzerine kuruluydu. Modern fotoğrafçılara örnek verecek olursak Ansel Adams, Walker Evans, Paul Strand, Minor White, Edward Weston ve Alfred Stieglitz, gibi sanatçıların isimleri öne çıkmaktaydı.

20. yüzyılın sonlarına gelindiğinde fotoğraf sanatı görsel kültürün bir parçası haline geldiğini görmekle beraber, geçmiş sanat akımlarından beslenip eklektik bir güce kavuşmuştur. Özellikle kavramsal sanat, dada, sürrealizm ve pop sanatın yöntem ve uygulamalarını kullanmayı başarmıştır. Bunun sayesinde deneysel süreçle başlayan postmodern fotoğraf; kendine mal etme, eklemleme ve yeniden üretime geçerek “yeni” olmayı başarmıştır.

3.2.2. Postmodern fotoğraf ve Kendine Mal Etme Sanatı

Postmodernizm, iletişim araçlarının çeşitlendiği bir dönemde görsellerin çoğaltılmasından çokça faydalanmıştır. Postmodern fotoğraf; geçmiş veya şimdiki görselleri bir takım düzenleme ve değişikliklerle yeniden sorgulamaya başlamıştır. Fotoğraf sanatının tek kaynaktan yetinmeyi reddeden tutumu, teknoloji ve iletişim aracıyla birleşen yapısı sayesinde fotoğrafı yeniden

üretebilen bir konuma sokmaktadır. Fotoğraf sanatının bu imkanları; görselleri ilk bağlamından koparark yeni bir bağlama ve kavrama yerleştirmek postmodern fotoğrafçılığın kendine mal etme yöntemi gibi birçok deneysel çalışmaya zemin hazırlamıştır. 20. yüzyılın ikinci yarısıyla beraber kavramsal sanatın fotoğraf sanatıyla ilişkisi sayesinde fotoğraf resim gibi ayrı bir disiplin olarak görülmeye başlanmış (Günay, 2020).

Postmodern fotoğrafın en büyük meziyeti fütürist, dadaist, dışavurumcu, gerçeküstü, pop art gibi kendinden önceki akımların çoğundan besleniyor olmasıdır. Her akımı çalışırken postmodern fotoğraf kitsch, pastiche, eklektisizm, performans, ironi, parodi, sanatsal aşırma, kendine mal etme gibi birçok pratiği sanat sahnesinde daha belirgin kılmıştır. Yani postmodern dönemden itibaren fotoğraf sanatıyla icra edilen kendine mal etme yöntemi her akımdan ve pratikten beslenmeye çalışmıştır.

3.3. Kendine Mal Etme Sanatında Kullanılan Pratikler

Postmodernizmle beraber kendine mal etme eylemi, kendinden önceki sanatsal her türlü düşünceyi bir araç haline dönüştürmüş ve her türlü pratikten yararlanarak çoğulcu bir yapı haline dönüşmüştür. Bununla beraber kendine mal etme eylemi icra edilirken çoğu defa tek pratik değil, birçok pratiği de beraber kullanabilmiştir. Yani kendileme pratiği yapılırken kitsch, parodi, ironi veya sanatsal aşırma pratiklerinin birçoğu bir arada kullanabildiğini görmekteyiz (Günay, 2020).

3.3.1.Kitsch

Kitsch; "Özellikle 20. yy içinde üretilmiş çeşitli nesnelerde rastlanan zevksiz, kökeni belirsiz ve estetik değer taşımayan bir tasarım anlayışını nitelemek için kullanılan Almanca asıllı bir sözcük. Türkçe"de yakın anlamlı olarak "rüküş" sözcüğü ile karşılanabilir. Kiç, grafikten endüstri tasarımına ve mimarlığa kadar uzanan geniş bir alanda estetik düzey düşüklüğünü nitelemek için kullanılır." (Kınlı, 2011). Temelinde sanatçıyı veya sanat eserini ucuzlatmak vardır. Sanat tarihinde; resimden, heykele, seramikten mimariye, tiyatrodan müziğe ve sinemaya kadar örneklerine rastlamak mümkün olsa da kitsch postmodern sanatla beraber fotoğraf sanatında sıklıkla başvurulan bir pratik haline gelmiştir.

Postmodern fotoğrafın öncü sanatçılarından sayılan Yasumasa Morimura; Madonna, Elizabeth Taylor, Michael Jackson, Marilyn Monroe gibi batıyla özdeşleşmiş aktrislerin görünümlerine bürünüp

fotoğraflayarak yeniden üretir. Morimura'nın bu üretimleri popüler kültüre ironik bir yorum getirme çabasının yanında fotoğrafın bolca tekrar imkânlarından yararlanarak kitsch edilmeye gittiği görülür. Morimura 1997'de Marilyn Monroe ait bir portreyi (Görsel 7) Marilyn Monroe'den sonra otoportresiyle kendine mal ederken bir yandan da kitsch hale getirmeye çalışmaktadır (Görsel 8). Fotoğrafın sayısal olarak çoğaltılabilir olması kitsch pratiğinin fotoğraf sanatında çokça kullanmaya imkân tanımıştır. Morimura kendileme yaparken sanat eserinin biriciklik, teklik kavramlarını da yerinden ederek Marilyn Monroe'ya ait onlarca kopyasını üreterek de kitsch etmeye çalışmış.



Görsel 8: Marilyn Monroe, portrait



Görsel 9: Yasumasa Morimura Self Portrait as Marilyn, 1997

3.3.2. Pastiş

Pastiş Türkçede "öykünme" kelimesinin karşılık gelmektedir. Rönesanstan modernizme kadar kullanılan bu yöntem, postmodern sanatın etkinliğinin arttığı dönemden günümüze kadar çok sık kullanılan bir "alıntılama" yöntemidir. Bir sanatçının üslup, dil veya düşüncesini taklit ederken önceki biçim ve formlarla referans alarak yeniden üretilmesine dayanır. Genellikle yapıtların üslubunu ya da anlatım biçimini dolaylı yoldan taklit etmeyi amaçlar. Eczacıbaşı sanat ansiklopedisi ise pastişi; *"ünlü sanat yapıtlarının çeşitli bölümleri kopya edilerek, bütünlük kaygısı güdülmeden bir araya getirilmesiyle oluşturulan eklektik yapıt olarak tanımlamaktadır*" (Eczacıbaşı, 1997:1435). Pastiş yöntemiyle üretilmiş fotoğraflardan birisi de 1968 Eddie Adams'ın, Güney Vietnamlı General'in bir subayı başından vurduğu sırada yakaladığı fotoğrafı (Görsel 9) Yasumasa Morimura'nın 1991'de Vietnam Savaşı isimli fotoğrafla yeniden üretmesidir. (Görsel 10)



Görsel 10: Eddie Adams, Vietnam'da infaz,1968



Görsel 11: Yasumasa Morimura'nun,Vietnam Savaşı,1991

3.3.3. Kadraj İçinde Fotoğraf Kullanma

Fotoğrafa yeni anlamlar katma ve farklı unsurları yapıta sokmak için kullanılan bir yöntemdir. Kadraj içerinde fotoğraf kullanmanın temel amacı yeni bir üslup yaratırken fotoğrafa yeni anlamlar katmaktır. Bu anlamda ilk üslup yaratmayı başaran fotoğraf sanatçısı Kenneth Josephson'dır. Fotoğrafın kavramsal olarak gerçekliğini ve yanılsamasını sorgulayan bu teknik herhangi bir mekânın gerçek olup olmadığını sorgulatmaya çalışmaktadır (Günay, 2020).

Fotoğrafın içinde fotoğrafa ait simge ve sembolleri kullanan Josephson fotoğrafın konumunu belirlemeye çalışarak fotoğraf içinde fotoğraf tekniğini kullanır. Fotoğraf oluşturulurken geçmiş ve gelecekle ilgili atıflarda bulunmak amacıyla mekanların iç içe görüntülerini yaratır (Görsel 12)



Görsel 11: Kenneth Josephson, Postcard visit, Buffalo, 1970

3.3.4. Eklektisizm

Eklektisizm Türkçe karşılığı "seçmecilik" olarak tanımlanmaktadır. *"Bir toplumun kendi özgün simgelerini yaratamayacak duruma gelerek ya çağdaş, yabancı ya da geçmişteki iç ya da dış simgelerden seçmeler, aktarmalar, alıntılar yapmaya kalkışması eklektisizmin özünü oluşturur."* (Kınlı, 2011).

Postmoderen sanatla birlikte kendine mal etme eylemini gerçekleştiren sanatçıların çoğu geçmişte topluma mal olmuş kişileri, eserleri, sembolleri veya imgeleri konu edinirken rastlantısal değil bilinçli bir şekilde seçmişlerdir. Bu bilinçli seçimlerin oluşturduğu yöntem eklektisizm ile açıklanabilir. Bununla beraber kendine mal etmenin temelinde eklektisizm vardır.

3.3.5. Performans

Performans; diğer adı ile gösteri sanatı: *"Gösteri sanatı her şeyden önce bir gösteri ya da bir olay düzenlemenin yanı sıra başarıyla sonuçlandırılmış bir işin gerçekleştirilmesi; sahne olsun ya da olmasın, herhangi bir şeyin sahnelenmesidir."* (Kınlı, 2011). Fotoğrafta kendine mal etme eylemi oluşturulurken doğal olarak çeken ve çekilen kendine özgü bir performans sergilemek durumunda kalmaktadır. Dolayısıyla fotoğraf eylemi aynı zamanda bir performans sanatına dönüşmektedir

3.3.6. Parodi

Parodi; *"Başka bir eseri ya da en basitinden bu eserin kelime dağarcığını önce taklit eden sonra da eserin 'biçimi'ni ve 'içeriği'ni veya üslup ve ana fikrini ya da söz dizilimini ve anlatımını, bazen ikisinden birini bazense her ikisini de değiştiren olarak tanımlanabilir."* Parodilerin ana eser ile parodi eser arasındaki uyuşmazlıklarından doğan komik gülünç veya eğlendirici bir özellik oluşturduğu söylenebilir (Rose, 2016: 69).

Leonardo Da Vinci'nin "La Joconde" eseri birçok sanatçıya ilham kaynağı olmuş, bir dönemin ikonik resmi, modern ve postmodern dönemlerde parodik yeniden üretimlerle değeri düşürülmeye çalışılmıştır. Marchel Duchamp'tan Joseph Beuys'a, Robert Rauschenberg'ten Andy Warhol'a, Andy Warhol'dan Yasumasa Morimura'ya ve Salvador Dali'ye kadar birçok sanatçı tarafından kendine mal etme pratiğiyle mona lisa'yı parodileştirilmeye çalışılmıştır.

İkon kırma amacıyla kendine mal etme yöntemini kullanan dada akımın ekolü olan sanatçı Marcel Duchamp(1887-1968), Leonardo Da Vinci'nin La Joconde'u diğer adı ile Mona Lisa (Görsel 12) tablosuna sakal ve bıyık ekleyerek üstüne Fransızca'da "Kızın yakıcı kalçaları var" cümlesinin baş harflerinden oluşan (L.H.O.O.Q.) sözcüklerini kodlar.(Görsel 13) Duchamp bu eseri kendine mal ederken yıllarca hüküm sürmüş klasisizmin yüceltilmiş sanat değerlerine bir sorgulama getirmiştir.

Duchamp'ın amacı alışılagelmiş estetiğin, teklik, özgünlük, yücelik, gibi kavramlarını yerinden ederken bir alaya alma, bir parodileştirme çabasıdır (Can, 2019).



Görsel 13: Leonardo Da Vinci, Mona Lisa, 1519



Görsel 14: Marcel Duchamp, Bıyıklı Mona Lisa, 1919

3.3.7. İroni

İroni kelime anlamıyla; *"Söylemek istenenin tersini söyleyerek yapılan alay"* olarak tanımlanmaktadır. Reklam fotoğraflarında kullanılan popüler kültür haline gelmiş bazı görselleri alarak modern hayata ironik bir eleştiri yapan Richard Prince, genellikle ticari fotoğraf görsellerinin sanata bakışını eleştirir. Marlboro sigara firmasının tanıtım fotoğrafçısı olarak bilinen Sam Abell'ın herkesçe bilinen "kovboy" fotoğrafını 1989 yeniden üreterek kendine mal ettiği "Cowboys" isimli işi (Görsel 14) ironi fotoğrafa verilecek en güzel örneklerdendir (Gülaçtı, 2021).



Görsel 15: Richard Prince, Kovboy, 1989

3.3.8. Sanatsal Aşırma

"Bir sanatçının kendi düşünsel çabasının sonucu olmayan bir yapıttan kimi bölümleri ya da bütünü ayraçlarla belirtilmeden, aşırıya varacak derecede olduğu gibi kopyalaması, sanatçının adının yerine kendi adını yazması, böylelikle bir başkasının eserini kendi eseriymiş gibi göstermesi, onu sahiplenmesi olarak tanımlanabilir" (Aktulum, 2007:103).

Sanat dünyasındaki erkek sanatçıların hâkimiyeti hep bir tartışma konusu olmuştur. Bu tartışmalara katılan sanatçılardan biri de Sherrie Levine'dır. Ünlü erkek sanatçıların eserlerini hazır alarak sadece altına attığı imzayla sanatsal aşırma yolunu seçen Levine, yüzyıllardır erkek egemen sanata bir eleştiri sunmaktadır. Levine genellikle Walker Evans gibi modern sayılabilecek fotoğrafçılarını seçmecilik bir tavırla ve yeni bir şey eklemeden aşırmaktadır (Akbaş, 2019). Sherrie Levine'ın Walker Evans'ın Ardından: 2 eseri buna örnek olarak verilebilir. (Görsel 15)



Görsel 16: Sherrie Levine, Walker Evans'ın Ardından: 2, 1981

4. Sonuçlar ve Öneriler

Sanatçılar yüzyıllardır sanatsal üretim içinde bulunurken bir yandan da sanatın ne olması gerektiği konusunda hep uğraş sarf etmişlerdir. Sanatın ne olması gerektiği konusunda yapılan bu çalışmalar sanata yeni pratikler kazandırmıştır. Bu pratiklerden bir tanesi de kendine mal etme pratiği olarak karşımıza çıkmaktadır. İlk başlarda resim sanatında kullanılan bu pratik zamanla birçok sanat dalı tarafında kullanılmaya başlanmış, kendisi de birçok sanat dalından, pratikten ve akımdan beslenmeyi ihmal etmemiştir. Fotoğrafın icadıyla beraber bu sanat dallarından en çok fotoğraf sanatının kendine mal etme eylemini güçlü bir dil olarak kullandığını söyleyebiliriz.

Kendine mal etme eylemi tarihsel bir süzgeçten geçirildiğinde yüzyıllardan beri kullanılan bir sanat pratiği olarak her dönemde kendine has özellikler sergilediği anlaşılmaktadır. Modern öncesi dönemlerde sanatçılara öykünme, saygı ve temel sanat eğitiminde ustalaşma amacıyla icra edilen bu yöntem modern dönemle beraber sanat ya da sanatçı ikonun kırmada ve sanatçıların kendi üsluplarını yaratmada bir yöntem haline gelmiş, postmodern dönemden itibaren ise bu yöntem dönemin çoğulcu sanat anlayışından beslenerek bambaşka bir ifade biçimi haline dönüşmüştür. Postmodern dönemle beraber kendine mal etme eylemi kitsch, parodi, ironi, pastiş, kadraj içinde kadraj, eklektisizm ve sanatsal aşırma gibi birçok pratiği modern ve modern öncesi döneme göre daha fazla kullanmakla kalmamış, çoğu defa bu pratiklerin birkaçını bir arada kullanmıştır. Sonuç olarak denebilir ki; Kendine mal etme eylemi posmodernizmle beraber tıpkı avangart, dada, kübizm, modernizm ve daha sayabileceğimiz birçok sanat akımında olduğu gibi sanatın ne olması konusunda yani sanatı kendine dert edinen akımlarda olduğu gibi bir pratikten sıyrılarak bir sanat akımına dönüşme çabasına girdiği söylenebilir. Günümüz sanatında da çokça kullanılan bu yöntem ileriki dönemlerde nasıl bir sanatsal pratiğe dönüşeceği bir araştırma konusu olarak sürekli irdelenmesi gereken bir konu olarak görülmelidir.

5. Kaynakça

Adair, G. (1994). Postmodernci Kapıyı İki Kere Çalar. İstanbul: İletişim Yayınları.

Akbaş, T. (2019). *Postmodernizmin fotoğrafa etkileri: Sherrie Levine fotoğraflarının Walter Benjamin'in kavramları çerçevesinde analizi.* (Yükseklisans tezi). AkdenizÜniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Antalya.

Aktulum, K. (2011). Metinlerarasılık//Göstergelerarasılık. Ankara: Kanguru Yayınları.

Antmen, A. (2008). 20. *Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*, İstanbul: Sel Yayıncılık

Baudelaire, C. (2003). *Modern Hayatın Ressamı.* çev. Berktay, A. İstanbul: İletişim Yayınları.

Can, G. Ş. (2019). Leonardo Da Vinci'nin "La Joconde" unun Mona Lisa Modern Ve Postmodern Sanatsal Pratiklerde Parodik Yeniden Üretimi. *Researcher*, *7*(3), 44-64.

Eczacıbaşı Yayınları, (1997), "Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi", Cilt:3, Yapı Endüstri Merkezi Yayınları, Ankara.

Gülaçtı, İ. (2021). Postmodernizm Bağlamında Batı Fotoğrafçılığında Yeniden Üretim-Kendine Mal Etme ve Türk Fotoğrafçılığında Deneysel-Kurgusal Fotoğraf. *Social Sciences Studies Journal*, *7*(86).

Günay, M. (2020) Fotoğrafta Yeniden Üretim Olgusu Üzerine Farklı Yaklaşımlar ve Teknikler. *International Journal of Scientific and Technological Research,* (6), 13-21.

Kınlı, N. (2011). *Postmodernizm Ve Fotoğraf İlişkisi.* (yükseklisans tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü Fotoğraf Anasanat Dalı. İzmir.

Kınay, C. (1993) Sanat Tarihi, Ankara: Kültür Bakanlığı.

Koca, B. & Selvi, Y. (2017). Modernizm ve Postmodernizm Sürecinde Bir Alıntılama Biçimi Olarak Temellük. *Yedi*, (18), 31-50.

Oğuz, E. (2017). Temellükten Postprodüksiyona: Yasumasa Morimura Örneği. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, *6*(39), 3455-3474.

Ötgün, C. (2008). "Sanatın Şiddeti ve Sınırları". *Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat ve Tasarım dergisi* (1): 90- 103.

Rose, A. M. (2016). Parodi: Antik, Modern ve Postmodern. (C.Dikme,Çev.) Ankara: Hece Yayınları.

Turani, A. (2011). Dünya Sanatı Tarihi. İstanbul: Remzi Kitabevi,

6. Görsel kaynakçası

Görsel 1: Sandro Botticelli, Venüsün Doğuşu, 1486: http://www.sanatabasla.com/wp-content/uploads/2017/07/013-Venüsün-Doğuşu-The-Birth-of-Venus-Botticelli.jpg

Görsel 2: Tiziano, Venüs,*1538*: https://www.istanbulsanatevi.com/wp-content/uploads/2015/01/tiziano-vecellio-urbinolu-venus.jpg

Görsel 3: Eduard Manet, Olympia, 1863: https://tr.wikipedia.org/wiki/Olympia_(tablo)#/media/Dosya:Edouard_Manet_-_Olympia_-_Google_Art_Project_3.jpg

Görsel 4: Tiziano, Venüs,*1538*: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/f/fd/El_Tres_de_Mayo%2C_by_Francisco_de_Goya%2C_from_Prado_thin_black_margin.jpg/1920px-El_Tres_de_Mayo%2C_by_Francisco_de_Goya%2C_from_Prado_thin_black_margin.jpg

Görsel 5: Eduard Manet, Maximilan'nın infazı, 1868-69.: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/4/40/Edouard_Manet_022.jpg/1920px-Edouard_Manet_022.jpg

Görsel 6: Picasso, Kore Katliamı, 1951: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/tr/2/20/Picasso_Kore_Katliam.jpg

Görsel 7: Marilyn Monroe, portrait: http://1.bp.blogspot.com/-FWN0wjcFnLc/TsBEP1sTmkI/AAAAAAAAAB4/t18jm3JkpSU/s1600/Marilyn%2BMonroe.jpg

Görsel 8: Yasumasa Morimura Self Portrait as Marilyn, 1997: http://1.bp.blogspot.com/-1XDGvT73gDA/TsBAJiDYEJI/AAAAAAAAABU/4JgI0l72JSg/s1600/yasumasa_morimura_monroe1.jpg

Görsel 9: Eddie Adams, Vietnam'da infaz,1968: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/tr/f/f9/Nguyen.jpg

Görsel 10: Yasumasa Morimura'nun,Vietnam Savaşı,1991: http://images.artnet.com/images_us/magazine/features/itoi/itoi12-6-5.jpg

Görsel 11: Kenneth Josephson, Postcard visit, Buffalo, 1970: https://cdn.dirigible.studio/wp-content/uploads/2022/02/11151336/Resized-kenneth-josephson-n.jpg.webp

Görsel 12: Leonardo Da Vinci, Mona Lisa, 1519: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/ec/Mona_Lisa%2C_by_Leonardo_da_Vinci%2C_from_C2RMF_retouched.jpg

Görsel 13: Marcel Duchamp, Bıyıklı Mona Lisa, 1919: https://hbyazar.com/wp-content/uploads/2020/09/lhooq-marcel-duchamp-mona-lisa-.jpg

Görsel 14: Richard Prince, Kovboy, 1989 : **https://cpb-eu-w2.wpmucdn.com/blogs.lincoln.ac.uk/dist/b/5028/files/2016/02/prince_example-cigarettes.jpg**

Görsel 15: *Sherrie Levine, Walker Evans'ın Ardından: 2, 1981:* https://whitneymedia.org/assets/artwork/10246/96_1_cropped.jpeg

Kavramsal Fotoğraf Bağlamında İronik İfade Yöntemi

Okan Özgen

ozgenokan@gmail.com

Özet

Fotoğrafın düşünsel boyutu ve dil yetisi, sanat ile felsefe arasında gidip gelmiş, teknolojik gelişmelerden de etkilenmiştir. Fikir uğraşı olan düşünceler, kavramsal fotoğrafın dilini kullanarak büyük bir hareket alanı açmıştır ve sonuçta bu durum anlamların taşınmasını olanaklı kılmıştır.

Kavramsal Fotoğraf 1970'lerden itibaren aşamalı olarak Avangart öncü M. Duchamp'ın açtığı kavramsal bağlam yolu ile kendinden sonraki sanat anlayışında, üretim ve temsil biçimlerinde köklü bir değişime sebep olmuştur. Kavramsal fotoğraf, öze dönük, minimal, düşüncenin, fikrin, gerçeklik ve dil ile olan ilişkilerini sorgulayan çeşitli dal ve üsluplarıyla var olmakta günümüzün de yaratıcı karakterini belirlemektedir.

Antik Çağ'dan bugüne insan zihniyle sıradanlığın dışında bir etkileşime giren ironik ifade yöntemleri "gerçekle" ve onun zıddıyla diyalog içinde izleyicisini paradoksa çekmiştir. Kavramın ortaya çıktığı dönemden günümüzde kazandığı anlam ve sahip olduğu geniş etki alanı göz önünde alındığında ironik ifade biçiminin geniş potansiyelini, yaratıcı bir strateji olarak popülerliğini koruduğunu düşünmek yanlış olmayacaktır.

Gerçeklik ve yanılsama ironisi üzerinden çoğalan yeni teknolojik dijital ekosistemler çağımızda hakikat sonrası çağ ile birlikte meta evrene taşınmaktadır. Fotoğrafta kullanılan ironi yöntem ve biçimlerin belirlemesi karşılaşılan anlam kaymalarının ve anlamların daha anlaşılır kılınması bağlamında gereklidir. Bu çalışmada günümüz kavramsal fotoğraf alanında izlenen ironik karakterli yaratıcı yaklaşımların anlamları nasıl etkilediği incelenerek ortaya çıkarılması hedeflenmiştir. Ayrıca günümüz kavramsal fotoğraf sanatçıları Joan Fontcuberta ve Chema Madoz üzerinden betimsel ve hermenötik yöntemden yararlanılarak yapılan çözümlemeler ile eserlerin ironik dil düzeyinin anlama kattıkları aranmaktadır.

Anahtar Kelimeler: İroni, Kavramsal Fotoğraf, Yaratıcı Strateji, Manipülasyon

Abstract

The intellectual dimension and language ability of photography oscillated between art and philosophy and were also influenced by technological developments. Ideas, which are intellectual pursuits, have opened a great field of action by using the language of conceptual photography and ultimately this has made it possible to convey meanings.

Conceptual Photography, through the conceptual context opened gradually by avant-garde pioneer M. Duchamp since the 1970s, has caused a radical change in the understanding of art, production and representation forms after it. Self-directed, minimal, conceptual photography, which questions the relations of perception, thought, idea, concepts with reality and language, exists in various branches and styles and also determines the creative character of today.

The ironic expression methods that have interacted with the human mind in a way beyond the ordinary since the ancient times have drawn the audience to paradox in dialogue with "reality" and its opposite. It would not be wrong to think that the ironic expression form maintains its wide potential and its popularity as a creative strategy, considering the meaning that the concept has gained from the time it emerged and the wide range of influence it has today.

New technological digital ecosystems, which proliferate through the irony of reality and illusion, are being carried to meta-universes with the post-truth era in our age. It is necessary to determine the methods and forms of irony used in photography in the context of making the meanings and meanings more understandable. In this study, it is aimed to reveal how the creative approaches with an ironic character, followed in today's conceptual photography field, affect the meanings. In addition, it is sought that the ironic language level of the works adds to the meaning with the analyzes made by using the hermeneutic method on today's conceptual photographers Joan Fontcuberta and Chema Madoz.

Keywords: Irony, Conceptual Photography, Creative Strategy, Manipulation

1. Giriş

Tarihi çağlardan günümüze görsel iletişim çevresinde oluşan semboller ve inanç sistemleri kendi içinde kümelenmiş aynı zamanda sanatsal ifade bağlamına doğru da hareket etmiştir. Eski dönemlere ait buluntulardaki uygulamaların biçimsel bir stilizasyon ile, içerikte ise düşünce ve algılar üzerinden kavramsal kurgularla işlendikleri değerlendirilebilir. Paylaşılan kültür ise anlam ve yoruma dayalı simgesel olarak yayılmış ve ayrıcalıklı bir işlev görmüştür.

Dünyanın farklı bölgelerinde yaşanan ekonomik, siyasal ve toplumsal hareketlenmelerle beraber yaşanan savaşlar, sanat ve kültür faaliyetlerini derinden etkilemiştir. Eski mirasların yeni bakışlar ile harmanlandığı sanatsal alanlar çoğu zaman iç içe geçmiş, farklı üslup ve yönelimlerle birlikte gelişmiştir.

Fotoğrafın dil arayışı sürecinde sanatsal ifade alanında materyal ve yöntem araştırmaları ile yeni sunum yollarının ortaya çıkışı gibi açılımlar mevcut bağlamı değiştiren yeni algı politikaları oluşmasını sağlamıştır. Sanat akımı olarak başlayan Dadaizm yirminci yüzyıl başındaki yerleşik sanat ve kültürü topyekün denebilecek bir değişime uğratmıştır. Nesnelerin anlamlarından çıkarak yeni anlamlar kazanması ve kavramsal bir boyuta taşınması, dada hareketiyle birlikte daha belirgin bir duruma gelmiştir. Avangart sanat akımlarının öncü ve düşüncenin başat sanatı olarak ezber bozan sorgulamacı bir yol açması ile sanat algısında daha önce görülmemiş bir kırılma yaşanmıştır.

Günümüzdeki ironide zıtlıklarının çoğaldığı, metinlerarasılık bağlamında kurulan, disiplinlerarası, söylemlerarası, göstergelerarası mekanizmalar ve sürekli güncellenen yaratıcı taktiklerle bitmeyen bir yeniden yorumlama ekosistemi işlemektedir. Genel olarak çağdaş sanatçılardaki ironikleştirme tercihleri aslında postmodern durum ve hakikat sonrası çağ ile bağlantılı olarak var olmakta ve birbirini beslemektedir.

2. Yöntem

İronik ifade konusu kavramsal fotoğraf bağlamında tarihsel ve felsefi temelleri ile birlikte incelenerek ilgili literatür taranmış, betimsel ve hermenötik yöntem çerçevesinde konu ile ilgili sanatçıların ironik karakterli yapıtları ele alınarak yorumlanmıştır.

3. Bulgular

3.I. İroni Kavramı

Antik Çağ'da ilk Sokrates ile birlikte anılan ve bugüne uzanan ironi kavramı (eironia), söz ya da gösterge (fenomen) ile öz'ün (içerik, anlam) arasındaki karşıtlık durumu olarak anlaşılmıştır.

Aristoteles ironiyi retorikte konuşmacıların karşıtlarına kullandığı sözlü bir silah ve aynı zamanda komedya üzerinden toplumdaki iç çelişkileri sanatta dile getirme yöntemi olarak uyguladığını vurgulamaktadır.

Marcus Fabius Quintilianus MS. 1. yüzyılda, ironiyi sadece dile ait olamayan insanın hayat karşısındaki genel tutumu ve duruşu merkezindeki tanımlamasıyla kavramın tarihsel gelişimine katkı yapmıştır. Quintilian kavramı "saklayıp gizleme" (dissimulato) ve "mış gibi yapma" (simulatio) kavramları ile açıklamıştır.

Bosch, Boticelli, Brueghel ve Goya gibi sanatçılar 16. - 18. yüzyıllarda yapıtlarında uyguladıkları metaforik ve alegorik yaratıcı stratejiler ile çağlarının ötesinde özel bir konuma sahip olmuştur. Bu miras modern ve postmodern dönemin avangart akımlarına ilham verip, kaynaklık etmiştir. Alman 18. yüzyıl romantiklerden Friedrich Schlegel ve Tieck ve Solger ironinin iki anlamı ortaya koyan paradoksal yapısı ile gerçekliğin gösterilmesini öngörmüşlerdir.

Görünen dünyanın kalıcı transferindeki mükemmellik arayışı fotoğrafın icadı ve onun analog verisi ile on dokuzuncu yüzyıldan yirminci yüzyılın sonuna dek gerçeklikle ayrıcalıklı bir bağ kurulmasına yol açmış, tüm sanat disiplinlerini etkilemiş ve dönüştürmüştür.

On dokuzuncu yüzyıldan itibaren ironi, zeka ve mizah duygusuyla ilgili bir kavram olarak ele alınmaya başlamıştır. Bu çerçevede, "ironik" tanımının olumlu bir anlamı ifade etmekte kullanıldığı değerlendirilebilir. Soren Kierkegaard ironiyi kendi varoluş felsefesini ortaya koymak için kullanmıştır. Kierkegaard'a göre ironiyi durum ile öz arasında olan zıtlık oluşturmaktadır. Bu kavram kişinin benlik olabilme sorunu ile doğrudan ilişkilidir ve kendisini diğerlerinden ayırmasına olanak sağlayan gururlu bir süreç olmuştur (Kierkegaard, 2020).

Mihail Bahtin metinlerinde biçimleri tasarlarken çok seslilik ve melezleşme gibi özellikleri bir yaratıcı strateji olarak değerlendirmiştir. Bahtin'e göre ödünç alınmış metin parçaları merkezde olan anlatıyı iki sesli yapmaktadır ve kendisinden başka bir bağlama/anlama

kaydırmaktadır. İki seslilikteki ironik anlam, devşirilen söylemin kendisine aykırı bir konumlandırmaya maruz bırakıldığında doğmaktadır (Bahtin, 2020).

Yirmici yüzyılın başlıca eleştirel akımlarından Yeni Eleştiri'nin önde gelen yazarı Cleanth Brooks ise ironiyi iç ve dış arasındaki çelişkiye dayalı bir olgu olarak tanımlamamıştır. Bunun yerine Brooks ironiyi farklı yorumların bir arada tutulmasına olanak vererek, okuyucuyu bir metindeki anlamın belirlenmesinde kullanılan süreçlerin belirsizliğini görmeye yönlendiren bir güç olarak tanımlar. Brooks'a göre ironi, karşıtların varlığı ve uzlaştırılması, eseri ve onun anlamını ifade etmektedir.

Vladimir Jankélévitch ironi için Rabelais'in kurnazlığı ile ünlü Panurge karakterine referansla, havai, haşarı ve ele geçirelemez bir bilinç benzetmesi yapmıştır. Jankelevitch arkasında ciddi bir düşünme olan ironik bilinci esneklik yani aşırı bilinç olarak ortaya koymuştur. Ayrıca bu bilincin bizleri gerçeğe karşı dikkatli kılan, bağnazlığa karşı koruyan, yansız tutan bir evrensellik kültürü içermesini vurgulamıştır. Jankelevitch ayrıca ironin yansız bilinci ev tebessüme teşvik eden güldürücü özelliğini de saptamıştır.

Çağdaş ironi kuramcılarından Douglas Colin Muecke ironinin oluşum özelliklerini, açık, kapalı ve özel ironiden oluşan üç kategoriye ayırarak ele almıştır. Sarkazm ya da istihza "kapalı ironi" keşfedilmeyi bekleyen ironi olarak, "açık ironi" ironist niyetinin anlaşılmasını hedeflemekte ve "özel ironi" ise keyfi olarak karşıdan keşif ya da anlaşılma beklemeyen ironi türünü göstermektedir.

İroni kavramının hareketli ve uzun tarihsel gelişimi bağlamında " yirminci yüzyılda ironi salt felsefi retoriğin bir aracı olmaktan çıkarak, sanatın giderek artan biçimde kurgusuna, yapısına, biçimine dair hale gelmiştir. İnce bir mizah gücüyle, espriyle hatta zekayla birleştirilerek bir üretim dili niteliğine bürünmüştür" (Güçbilmez, 2005:39). Bu yüzyılda, modernizm ve sonrası dönemde resim, heykel gibi biçimci sanatların kendi sahasından ayrılarak ekonomik, politik ve piyasa, toplumsal sahalarla inşa ettiği bağlamında yaşanan varoluşsal değişim sonucunda ironik dil benzerlerine daha baskın çıkan bir karakter elde etmiştir.

3.II. Kavramsal Fotoğrafta İroni

Klasik kültür boyunca kavramların temsil yoluyla simgesel bağ kurduğu alegorik kurgulu yeni yaratıcı stratejiler ortaya koyan nadir sanatçılar çağlarını aşan eserler üretmiştir. Goya, Bosch, Brueghel ve Chirico gibi isimlerde bu özellikleri görmek mümkün olmuştur. Sözü edilen erken kavramsal vizyon on dokuz ve yirminci yüzyılda modern-postmodern çağın avangart akımlarına referans niteliği taşımıştır.

Düşüncelerin ve fikirlerin asıl amaç olarak işlendiği kavramsallaştırma ile avangart sanat akımları yirminci yüzyılın başında sanatı temelden sorgulayarak retinal biçimci disipline ait geleneği ters yüz etmeye çalışmış ve sanatsal ifade felsefesi bağlamında bir kopuş yaşanmıştır. Bu hareketin başlangıç evresinde özellikle geleneksel mevcut düzeni reddeden ana karakteri ile dadaist akımda var olan ironik estetiğin güçlü etkisi görülmüştür. Bu etki sırasıyla 1960'larda kavramsal sanat açılımına ilham vermiş sonrasında 1980'lerdeki post-kavramsal ve bugüne uzanan çağdaş sanatın algı politikaları ve yaratıcı stratejilerindeki karakteri belirlemiştir. Tüm bu tarihsel akış ve değişimlerin içinde gerçeklikle dil yetisi bağlamında özel bir ontolojik ilişki kuran fotoğrafın çok yönlü ifade gücüne sahip oluşunu saptayabiliriz. Kavramsal fotoğraf hareketinin, deneysel ve multi disiplinel açılımlar içinde konumlanması onu özellikle post-modern çağda merkezi bir kategoriye taşımıştır.

Dil yoluyla anlam temsilinin işleyişinin açıklanması bağlamında Ferdinand de Saussure'ün dilin sosyal karakterine vurguyla şeylerin ve bireylerin tek başlarına anlamı sabitleyemeyecekleri kabul ettiği görülmektedir. "Gerçeklik göstergenin (mevcut fotoğraf) gösterilenin ("geçeklik") ile aynı şey olduğu fikrine odaklanırken, semiyotik bu ikisi arasındaki fark temelinde ilerlemektedir" (Bate, 2013:61).

Fotoğraf makinesi ile üretilen görsel anlamları, Saussure'ün dil bilim mirasıyla birleştirip geliştiren Roland Barthes görsel göstergebilim ve imgenin anlamdırılması kavramlarını ortaya çıkartmıştır. "Metinlerin çözümlenmesi çabası, Barthes tarafından ele alınan görüntülerin sistematik çözümlenmesine taşınmıştır. Bu durum görsellerin giderek ağır basmaya başladığı yirminci yüzyılda görüntülerdeki içeriği ve anlamı okumaya yönelik önemli katkıda bulunmuştur" (Özgen, 2022:59).

Barthes'a göre göstergenin açık anlamı "düzanlam" (denotation) olarak anılmaktadır ve göstergenin bilinen anlamını temsil etmektedir. "Yananlam" (connotation) düzleminde ise çağrışımsal anlam değer kazanır ve yorumlar kültürel parametrelere göre subjektif özellikler gösterebilmektedir. İroni kavramı ve ironikleştirmede dualist anlam zıtlığı içermekte, düzanlam

ile yananlamın çalışma prensibine uyumlu olarak gösteren ile gösterileninin tersi kastedilmekte ve zıddı çağrıştırılabilmektedir. "Bu bağlamda görüntüyü okuma için geliştirilen Barthes'ın şablonunun uyumsuzluk ve paradoks potansiyellerini açığa çıkararak ironi tekniği ve ironikleştirme stratejisi ile çağrışımsal anlamlandırma düzeyinde benzerlikler gösterdiği düşünülebilir" (Özgen, 2022:59).



* Şema : Okan Özgen ©

Dijital dönüşümün yirmi birinci yüzyılın başında yarattığı paradigma kayması, algoritmik ve analog üretim biçimlerine radikal bir değişim yaşatmıştır. Postmodernizm ile başlayan görselliğin popüler tırmanışı internet ve yeni medya daha üst düzeye taşınmştır. Bu durum fotoğrafta üretim, sunum, paylaşım ve sürekli güncelleme odaklı etkileşimli tüketim davranışları bağlamındaki geleneksel iletişim akışını değiştirerek algı politikalarına dair düşünsel ve anlamsal yeni bir dünya yaratmıştır. Bu dünya kişisel bir retorik ile çalışmakta, yorumlanmakta ve bireysel hakikatler inşa edebilmektedir.

Ontolojik değişim ile bir yazılım haline gelmiş olan fotoğrafın anakronik olarak geçmiş vizyonları ve temaları kullanıma alarak yorumlaması aynı zamanda ironik olarak sanat tarihinin tekrar eden bir güncellemesi gibi değerlendirilmektedir. Bazen yeni iddiasıyla yapılanlar ve sergilenenler eskidir, ironi de burada ortaya çıkmaktadır.

3.III. Madoz ve Fontcuberta Örnekleriyle İronik İfadenin Karakteristiği

Beyin ve bilincimizin kavramsal fotoğraflardaki ironik ifadeleri nasıl ele aldığı ve işlediği düşünüldüğünde bazı mekanizmalara ulaşılabilmektedir. Beyin önce görülen görüntünün (gösterge) gerçek anlamını kaydetmekte (gösteren), sonra gerçek durumu kaydetmekte (gösterilen) ve sonra bir bağlantı kesilmesi hesaplayarak ironik niyeti çıkarmaktadır.

İroniyi yüksek sosyal becerilere sahip izleyicilerin, daha az beceriye sahip olanlardan daha iyi ayırt ettiği düşünülebilir. Bilişsel etkisi, mesajın bağlamını tanıma ve yaratıcısının tavrını anlama yeteneğimize bağlı olarak değişebilmektedir. Psikolog Ruth Filik'e göre şu an için bu deneyimin kökeni ve doğası ile ilgili yeterince açık olan şey, ironinin yeni veya beklenmedik olduğunda daha derin işleme ve etkileşim gerektirme eğiliminde olmasıdır.

Kavramsallaştırmacı Gottfried Wilhelm Leibniz'in birbirleriyle bağlantılı bir görme dünyasının mantık sistemini yapıtlarında yaşatan Chema Madoz günümüzde hem sezgisel hem de bilişsel bir yaratım metodolojisi ile nesnelerine kavramsal ve ironik içerik yükleyerek onları yeniden tanımlamaktadır. Madoz'un fotoğraflarında, algılar ve olguların gerçeküstü bir düalizm ile nesnelerin yarattığı ironik bir illüzyon oluşmaktadır. Nesneleriyle yeni anlamlar, yeni ilişkiler ve yeni yollar arayışındaki Madoz'un ironik ifadeleri gerçeküstücü hareketle de bağlantılıdır.

Madoz'un çalışmasında, (Görsel 1) terazi dengesini diğer dengesizliklerden sağlıyor gibi görünüyor. Ya da adalet kavramı çağrışımı ile bir ironi görülebilir. Keşfedilmeyi bekleyen kapalı bir iron mi? Niyeti tersini mi kastetmek? Adalet aslında altında pek çok eşitsizlikleri ve adaletsizlikler mi barındırıyor? Ya da denge dengesizlikler üzerine mi kurulmuştur? İronik ifadenin ortaya çıkardığı durum her zamanki gibi izleticiyi paradoksa çekmektedir.



Görsel 1. Chema Madoz, İsimsiz, 2020

Joan Fontcuberta'nın proje fotoğraflarında görülen manipülasyonlardaki mizahi kamuflajı ve gerçek ile yanılsama üzerinden kurduğu ironileri postmodern durumun bir bileşeni olarak değerlendirmek yanlış olmayacaktır. Fontcuberta somut dünyayı gölgede bırakan bir gerçeklik olan görüntülerin çift gerçeklik etkisi ile ilgilenmektedir. Kurgusal gerçeklik modellerinin üretilmesindeki hedefi, stratejilerinin çeşitliliği ve ipuçlarının kamufle edilmesi, kimliklerin yaratılması, sahte belgeler ile ironik bir biçimde izleyiciyi aldatmadan eleştirel tepkiyi kışkırtmak niyeti taşımaktadırlar.

Fontcuberta'nın Semiopolis isimli serisindeki fotoğraflar (Görsel 2), kutsal metinler, edebiyat ve felsefedeki eserlerden, Braille metinlerinin görüntüleri üzerinde yakın plan bir bakıştır. Arkadan aydınlatma ve fotografik perspektif sayesinde bu görüntüler bilim kurgu estetiği haline gelmektedir. Eserdeki ironik durum ve onun tamamlayıcısı paradokslar, mesajları deşifre edebilenlerin onları görememesi ve onları görebilenlerin onları anlayamaması ve dolayısıyla anlamlarına karşı hepimizin eşit derecede "kör" olması gerçeğinde yatmaktadır. Fontcuberta'nın serinin başlığı "Semiopolis" semiyoloji ya da göstergebilim kelimesine analojik atıfla ve Braille metinleri bağlamında ayrıca başka ironik bir durum olarak tasarlandığı görülmektedir.



Görsel 2. Joan Fontcuberta, Semiópolis: Kıyamet (San Juan), 1999

Kavramsal fotoğraf çerçevesinde ironik ifade yöntemiyle çalışan sanatçılar Chema Madoz ve Joan Fontcuberta ile birlikte projelerinde bu yöntemi kullanan temsilciler olarak Hiroshi Sugimoto, Yasumasa Morimura, Liam Wong, AES+F Grubu, Yang Yongliang, Jeff Wall, Duane Michals, Jan Dibbets, Abelardo Morel, Andreas Gursky, Thomas Demand, Thomas Ruff ve Aydın Büyüktaş gibi isimler de sayılabilir.

4. Sonuçlar ve Öneriler

Düşünsel bir bağlama yerleştirilen kavramsal fotoğraf, tasarım stratejilerinden biri olan ironik ifade yöntemi ile birlikte inşa edilmektedir. Bu yapı günümüzde aynı zamanda psikoloji, sinirbilim ve felsefe gibi disiplinleri de barındırabilen yaratıcı bir süreci kapsamaktadır. Fikirlerin, kavramlarla birlikte denendiği olasılıklar dünyası kurulmakta ve izleyicilere alternatif algı biçimleri sunulmaktadır. Nihayetinde özne ve nesnelerin dönüşümleri fonksiyonel yinelemeler ile birlikte düşünsel bir deneyim başlatmaktadır. Bu deneyim sorgulama ve anlamdırmalar üzerinden hem sanatçıları hem de izleyicilerini zihinlerini hareketlendirip dinamik tutmaktadır.

Kavramsal fotoğraf hareketindeki dil sahip olduğu yaratıcı özellikler bağlamında yüksek teknoloji ve yeni medya ile dönüşerek kendine has kompozit bir ontoloji sergilemektedir. Kavramsal fotoğraftaki ironik karakter her zaman anlaşılmayı bekleyen bir arka planı sunmaktadır. Bu tutum anlatılmak istenen öze odaklı görünenin arkasına kodlanmış yazılım gibi orada duran ve diğer yaratıcı ifade stratejilerine göre daha dinamik çalışan bir hakikat arayışı olarak değerlendirilmelidir. İronik ifade görünenin reddiyle yapılan tekrar okuma sayesinde anlamın daha net kavranmasına yardımcı olarak izleyicisiyle tekdüzeliği kıran bir ilişki kurmaktadır.

Günümüzde gösteren ile gösterilen öz bilgisayar ve yazılımlar marifetiyle tüm "gerçekliklerin" birarada olduğu genişletilmiş gerçeklik (extended reality-metaverse) olgusu ile beraber düşünülmelidir. Sonuç olarak ironik ifadeli kavramsal fotoğraflarda gördüğümüz diyalojik ya da düalist zıtlık ilişkisini aşan ve ikisinin de var edildiği bir öte/meta evren var olmaktadır. O olmadan ne birini ne de diğerini anlamak mümkündür.

5. Kaynaklar

Kitap

Bahtin, M. (2020). Karnavaldan Romana. Çev. Soydemir, C. İstanbul: Ayrıntı Yayınları

Bate, D. (2013). Fotoğraf: Anahtar Kavramlar. çev. Şimşek, B. Ankara: De Ki Basım Yayın

Güçbilmez, B. (2005). Sophokles'ten Stoppard'a İroni ve Dram Sanatı. Ankara: Deniz Kitabevi

Kierkegaard, S. (2020). İroni Kavramı. Çev. Okur, S. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları

Özgen, O. (2022) Kitap Bölümü "Post-Fotoğraf ve İroni". Post Fotoğraf. ed. Simber Atay, Eren Ekin Ercan. Konya: Eğitim Yayınevi

Görsel Alıntılar

Görsel 1. Chema Madoz, İsimsiz, 2020https://elviragonzalez.es/exposicion/chema-madoz-obra-reciente-2019-2020/t06951 E.T. 06 Ekim 2022

Görsel 2. Joan Fontcuberta, Semiópolis: Kıyamet (San Juan), 1999http://angelsbarcelona.com/en/artists/joan-fontcuberta/projects/semiopolis/150 E.T. 06 Ekim 2022

Fotoğraf Üretiminde Yapay Zeka

Zekiye Canoruç Şahin[1], Prof.Dr.Osman Ürper [2]

[1] zekiye.canoruc@marmara.edu.tr

[2] osman.urper@marmara.edu.tr

Özet

İçinde bulunduğumuz bilgi çağı, toplumları sosyal, ekonomik, politik, eğitim, kültürel ve sanatsal anlamda değiştirerek yeni yaşam biçimleri getirmiştir. Çağımızda kişilere, kurumlara, ülkelere rekabet üstünlüğü sağlayan en önemli kaynağı "bilgi" olarak kabul edilmektedir. Bilgi çağının hammaddesi olan bilgi de bilgi teknolojileri ile işlenerek yeni bilgi türlerini ortaya çıkarmaktadır. Bilgi teknolojileri ise bilgisayar tabanlı araç ve gereçlerden oluşmaktadır. Bilgi çağındaki tüm iş ve işlemler bilgisayarlar, yazılımlar, ara yüzler, yapay zekâlar, robotlar, akıllı telefonlar, yazıcılar ve benzeri araçlar aracılığıyla gerçekleştirilmektedir.

Bilgi çağının bir sonucu olarak ortaya çıkan yapay zekâlar, hayatın her alanında giderek yaygınlaşırken, sanat alanında da faklı amaç ve uygulamalarda giderek yaygın biçimlerde kullanıldığı görülmektedir. Çağdaş sanat üretiminin bir aracı olarak kullanılan yapay zekâlar, sanatsal üretimleri doğrudan etkileyerek sanatsal eserler ortaya çıkarmaktadır. Yapay zekâ aracılığıyla üretilen sanat eserleri, geleneksel yöntemlerle üretilen sanat eserleri ile benzerlik göstermektedir. Yapay zekâ ile estetiğin önemsendiği, nokta, çizgi, renk, ahenk, doku, ışık, form gibi temel sanatsal öğelerin kullanıldığı üretimler gerçekleştirilmektedir. Fotoğraf üretiminde yapay zekâ çalışmaları, diğer tüm alanlardaki yapay zekâ çalışmalarıyla paralel olarak hızla gelişmektedir. Metinleri görüntüye dönüştüren Dall-E, tamamen yapay zekâ ile fotoğraf düzenleme imkânı sunan Luminar AI, Google tarafından geliştirilen Deep Dream, yeni bir yapay zekâ modeli ile eski fotoğrafları birkaç saniye içinde onaran Generative Facial Prior" (GFP-GAN) yapay zekâ temelli yazılım uygulamalarıdır.

Bu çalışmada fotoğraf üretim sürecinde giderek yaygınlaşan yapay zekâ kullanım biçimlerine, yapay zekâlar aracılığıyla fotoğrafta yenilikçi ve yaratıcı çalışmalara katkısına, yapay zekâ çalışmalarının, sanatçı ve sanat eseri kavramına getirdiği tartışma ve yorumlarlara, yapay zekâlar tarafında üretilen ve müzelerde sergilenen sanat eserlerine yer verilecektir.

Anahtar Kelimeler: Yapay zeka, fotoğraf, dijital sanat, bilgi.

Abstract

The information age we live in has brought a new way of life by changing societies in social, economic, political, educational, cultural and artistic terms. The most important resource of our age, which provides a competitive advantage to individuals, institutions and countries, is considered to be "information". Information, which is the raw material of the information age, is processed with information technologies and reveals new types of information. Information technologies, on the other hand, consist of computer-based tools and equipment. All work and transactions in the information age are carried out through computers, software, interfaces, artificial intelligence, robots, smart phones, printers and similar tools.

Artificial intelligence, which emerged as a result of the information age, is becoming increasingly widespread in all areas of life, and it finds its place in applications for different purposes and uses in the field of art. Artificial intelligence, which is used as a tool of contemporary art production, creates artistic works by directly affecting artistic productions. The works of art produced by artificial intelligence are similar to the works of art produced by traditional methods. With artificial intelligence, productions are carried out in which aesthetics is given importance and basic artistic elements such as point, line, color, harmony, texture, light and form are used. Artificial intelligence studies in photography are developing rapidly in parallel with artificial intelligence studies in all other fields. Dall-E, which transforms texts into images, Luminar AI, which offers the possibility of photo editing entirely with artificial intelligence, Deep Dream developed by Google, Generative Facial Prior" (GFP-GAN) artificial intelligence-based applications that repair old photos in a few seconds with a new artificial intelligence model.

In this study, the increasing number of photos produced by artificial intelligence through artificial intelligence will be included in the production of images, innovation and creativity in photography through artificial intelligence, the interpretation of artificial intelligence studies into the concept of artists that is always discussed in the history of art, the works produced by artificial intelligence, the works of art produced by artificial intelligence, and the works displayed in museums.

Keywords: Artificial intelligence, photography, digital art, knowledge.

1.Giriş

Bilgi çağının getirmiş olduğu yeni teknolojiler sonucu ortaya çıkan yapa zekâlar, sanat alanında da kullanılmaktadır. Fotoğraf üretiminde ve düzenlemelerinde de kullanılmaya başlanan yapay zekâlar, fotoğraf literatüründe yeni tartışmaya açılan güncel konulardan birisidir. Geleneksel üretim yöntemlerinin yerine tercih edilmeye başlayan ve görece başarılı fotoğraflar üreten yapay zekâların incelenmesi, gelecekte ortaya çıkacak olası avantajları ve sorunları şimdiden tartışmak uygun olacaktır.

2.Yöntem

Bu çalışmada, konuya ilişkin literatür taraması yapılmış, örnek yapay zeka uygulamaları incelenmiş ve nitel araştırma yöntemlerinden yararlanılmıştır.

3.Bulgular

İnsan, yeryüzünde görüldüğü ilk günden bugüne kadar büyük değişimler yaşamış ve bu değişimleri ilk çağ, orta çağ, yeniçağ, bilgi çağı gibi dönemlere ayırarak tanımlamıştır. İçinde bulunduğumuz bilgi çağı, toplumları sosyal, ekonomik, politik, eğitim, kültürel ve sanatsal anlamda değiştirerek yeni yaşam biçimlerini de beraberinde getirmiştir. Bu çağda bilgi, kişilere, kurumlara, ülkelere rekabet üstünlüğü sağlayan en önemli kaynak olarak görülmektedir. Tüm mal ve hizmetlerden daha fazla ekonomik değere sahip, ülkelere ve kurumlara rekabet üstünlüğü sağlayan bilgi, üretim biçimlerini değiştirerek yeni meslekler de ortaya çıkarmıştır. Bilgi çağının hammaddesi olan bilgi de bilgi teknolojileri ile işlenerek yeni bilgi türleri ve ürünleri ortaya çıkmaktadır. Bilgi teknolojileri ise bilgisayar tabanlı araç ve gereçlerden oluşmaktadır. Bilgi çağındaki tüm sektörlerde iş ve işlemler bilgisayarlar, yazılımlar, ara yüzler, yapay zekâlar, robotlar, cep telefonları, yazıcılar ve internet ağları benzeri araçlar aracılığıyla gerçekleştirilmektedir.

Bilgi sistemlerinin çok hızlı gelişmesi, her an yeniliklerin ortaya çıkması ve bu yeniliklerin yaşamın her alanında kullanılması, teknolojik olarak güncel olmayı zorunlu kılmaktadır. Her geçen gün daha da geliştirilen ve yenilenen doğal dil (natural languages) uygulamaları, endüstriyel robot (industrial robots) uygulamaları, uzman sistem (expert system) uygulamaları ve en son haliyle yapay zekâ uygulamaları, yaşamı günden güne dönüştürmektedir. Yapay zekâ çalışmaları ile yapay zekâları yaşamın içine dâhil edip, insanın yapabildiği her şeyi insan yerine yapan, yapay insanlar yani robotlar tasarlamak hedeflenmiştir. Günümüzde yapay zeka

uygulamaları bilimsel araştırmalardan endüstriyel üretim araçlarına, mal, hizmet ve bilgi üretiminden sanatsal üretime kadar geniş bir alanda yaygınlık kazandığı görülmektedir.

Doğal zekâ, akıl yürütme, kavrama, nesnel ve nesnel olmayan gerçekleri algılama, sonuç çıkarma, soyutlama, öğrenme ve değişen koşullara uyum gösterme yeteneğidir. Doğal zekâ, organik bir yapıya sahiptir. Yapay zekâ ise, organik değil tam tersine, insan zekâsının benzetimi çalışmalarının bir sonucu olan yazılımsal yapıdır. Bilgisayar, matematik, mühendislik, biyoloji, dilbilim ve psikoloji bilimlerinin ortak etkileşiminden oluşan yeni bir bilim dalı olan Bilinç Bilimi (Cognetive Science), yaratmayı tasarladığı yapay beyine, yapay zekâ adı verilmiştir. Yapay zekâ çalışmalarının amacı; gören, duyan, hisseden, koklayan, dokunan, yürüyen, konuşan ve düşünen sistemler geliştirip, insanlığın hizmetine sunmaktır. (Şahin, 2011:276)

Aşağıdaki şekil yapay zekânın bileşenlerini göstermektedir. Şekilden de açıkça görüleceği üzere, yapay zekâda başarıya ulaşabilmek için, değişik bilim dallarından birçok uzmanın birlikte çalışması gerekir.

YAPAY ZEKÂ

BİLİNÇ BİLİMİ	BİLGİSAYAR BİLİMİ VE UYGULAMALARI	ROBOTİK UYGULAMALAR	DOĞAL DİL UYGULAMALARI
Uzman Sistemler	5 Kuşak Bilgisayarlar	Görsel Algılama	Dil Anlama
Bilinç Sistemleri	Paralel Süreçleme	Etkileşim	Söz Algılama
Öğrenen Sistemler	Simgesel Süreçleme	Yetenek	Çeviri Yapma
Hayal ve Mantık Sistemleri	İletişim Ağları	Hareket	Konuşma

Şekil 1: Yapay Zekâ Bileşenleri

Yapay Zekânın Tarihçesi

SNARC adı verilen ilk yapay sinir ağı temelli bilgisayar, Minsky ve Edmons tarafından 1951 yılında yapılmıştır. 1956 yılında Mc Carthy, bu tür sistemlere "yapay zekâ" denilmesini önermiş ve bu öneri genel kabul görmüştür. Daha sonra Newell ve Simon, "insan gibi düşünme" yaklaşımına göre üretilmiş ilk sistem olan Genel Sorun Çözücüyü (General Problem Solver) geliştirmişlerdir. Simon daha sonra fiziksel simge varsayımını ortaya atmış ve bu düşünce, insandan bağımsız zeki sistemler yapma çalışmalarıyla uğraşanların hareket noktası olmuştur. 1980 yılında, Amerika Birleşik Devletleri Yapay Zekâ Derneği, ilk yapay zekâ konferansını gerçekleştirmiştir. 1984'de de "Yapay Sinir Ağları Yaklaşımı" gündeme gelmiştir. (Şahin, 2011:276)

Dünyanın yapay zekâ ile tanışması ise, 1997 yılında dünya satranç şampiyonu Garry Kasparow'un "Deep Blue" adlı yapay zekâ satranç yazılımının karşılaşması ile gerçekleşmiştir. Bu karşılaşmada, yapay zekâ Deep Blue, dünya satranç şampiyonu Garry Kasparow'u yenmiştir. Haliyle bu karşılaşma çok ilgi çekmiş ve yapay zekâya duyulan ilgi artmıştır. IBM tarafından geliştirilen yapay zekâ algoritması Watson, 2011 yılında yeteneklerini test etmek amacıyla ünlü bir yarışma programı olan Jeopardy'a katılmıştır. Watson, bu yarışmada yarışmanın rekortmenleri Brad Rutter ile Ken Jennings ile yarışmış ve birinci olmuştur. Böylece, Jeopardy tarihinde ilk kez bir makine insana karşı yarışmıştır.

Bilgi çağının bir sonucu olarak ortaya çıkan yapay zekâlar, hayatın her alanında yer alırken, sanat alanında da kendisine yer bulmuştur. Çağdaş sanat üretiminin bir aracı olarak kullanılan yapay zekâlar, sanatsal üretimleri doğrudan etkileyerek sanatsal eserler ortaya çıkarmaktadır. Yapay zekâ aracılığıyla üretilen sanat eserleri, geleneksel yöntemlerle üretilen sanat eserleri ile benzerlik göstermektedir. Yapay zekâ ile estetiğin önemsendiği, nokta, çizgi, renk, ahenk, doku, ışık, form gibi temel sanatsal öğelerin kullanıldığı üretimler gerçekleştirilmektedir.

Cem Say'ın 50 Soruda Yapay Zekâ kitabında 'Bilgisayar sanat yapabilir mi? 'sorusunu; " Eğer, sanat yapmak derken resim, beste, şiir vs. gibi sanat ürünleri ortaya koymayı düşünüyorsanız, evet, yapabilir..." yanıtını vermiştir (Say, 2018: 83). Yapay Zekâ kavramının günümüz sanatı içerisinde ortam(medium) olarak kullanımı ise yine yukarıda yapılan tanımlarda olduğu gibi sanal bir zihin inşa etme üzerinden kurgulanmaktadır. Yani kısaca sanal olarak üretilmiş bir zekâya entegre edilmiş bir robotun işlemleri belirli bir mantık çerçevesinde zeki ya da zeki olmayan canlılara benzer şekilde yerine getirme kabiliyeti; sanatı yaratacak hatta sanatı derinden etkileyecek potansiyel bir güce sahiptir. (Ballı, 2020:285)

1973 yılında Harold Cohen tarafından geliştirilmeye başlanan ve orijinal sanatsal görüntüler yaratan AARON isimli bilgisayar yazılımı ile kendi çalışmalarında kullandığı sanatsal kompozisyon kurallarını bilgisayara öğretmiştir. Bu çalışmalarını 1983'te Londra'da Tate Galeri'de sergilemiştir.



Görsel 1. Harold Cohen, Untitled Computer Drawing, 1982

Avusturya'nın Linz kentinde, 1979 yılında kurulmuş olan, kültür, eğitim ve bilim enstitüsü olarak yeni medya sanatı alanında faaliyet gösteren Ars Electronica, deney ortamı sunan, tasarım ve yaratıcılık konusunda sanatçılara, bilim insanlarına ve teknoloji uzmanlarına hem fiziki hem de çevrimiçi alan sunan dijital sanat kurumlarından birisidir. Dijital sanatın prestijli kurumlarından birisi olarak bilgisayar animasyonu ve görsel efektler, dijital müzikler, interaktif sanat, dijital topluluklar ve serbest stil alanlarında Prix Ars Electronica adıyla yarışma düzenleyerek yüksek miktarda ödüller vermektedir. (ars.electronica.art erişim:27.02.2022)

1968 yılında Londra ICA'da Sibernetik Hoş Tesadüf (Cybernetic Serendipity) ve New York MoMA'da Mekanik Çağın Sonunda Görülen Makine (The Machine as the Mechanical Age) isimli ve dijital sanat alanı için dönüm noktası niteliğinde olan iki sergi üzerinden sunmuştur. 1980'lerde teknolojinin bireysel kullanım olanaklarını geliştirmesi ve yaygınlaştırmasıyla ivme kazanan dijital sanat tarzı, 1990'ların ortalarında World Wide Web'in ortaya çıkması ile birlikte evrensel düzeyde bir teşhir imkânı yakalamıştır. Böylece bu alan üzerinden üretim ve sunum yapmak isteyen sanatçılar geleneksel sanat anlayışını terk edip web siteleri aracılığıyla çok kültürlü bir izleyici kitlesine seslenebilmektedir.

Bu gelişimler neticesinde ortaya çıkan ve dijital sanat başlığı altında değerlendirilen Net Art (İnternet Sanatı); sanatsal üretim potansiyelini, bahsedilen World Wide Web'in keşfinden sonra geliştirilen web tarayıcı yazılımları sonucunda oluşturmuştur. Jodi gibi interneti sanatsal üretimde birincil medyum olarak kullanan sanatçılar sayesinde ise sanat izleyicilerinin dikkatini bu yeni yaratıcılık alanı üzerine çekmeyi başarmıştır. Böylece internet, sanat deneyimini galerilerin ve müzelerin iktidarından kurtararak evlere, okullara ve hatta taşınabilir cihazlara kadar genişletmiştir.

2001 yılında Whitney Amerikan Sanat Müzesi'nde düzenlenen BitStreams ve Data Dynamics ve San Francisco Modern Sanat Müzesi'nde düzenlenen 010101 sergileri dijital sanat kapsamında kayda değer bir müze teşhiri özelliği taşımaktadır. Ayrıca her iki sergi de döneminin tüm dijital medyumları üzerinden ürettiği-sunduğu eserler ile dikkat çekmiş ve teknolojinin sanat üretimi üzerindeki etkisini incelemesi açsından dijitalleşen sanatın tarihsel süreci bakımından önemli bir yer tutmaktadır. (Wands, 2021: 377)

2018'de New York'ta düzenlenen Christie's müzayedesi ile insanlar dışında yapay zekâlar aracılığıyla sanatyapılacağı bir anlamda meşrulaştırılmıştır. Bu müzayedede bir Fransız kolektifi olan Obvious'a ait Edmond de Belamy'nin Portresi en fazla 10.000$ getirmesi beklenirken 432.500 dolara satılmıştır. Bu portre WikiArt'dan yüklenen 15.000 portre arasında kurduğu ilişkilerle algoritmaların türettiği, "rakamların boyadığı" bir resimdir. Obvious da kendi adıyla değil kullandığı algoritmanın formülüyle 'imzalamış" olduğu bu resim ile yapay zekâ tarafından üretilip müzayede de satılan ilk sanat eserini yaratmıştır. (Artun, 2021)



Görsel 2. Edmond de Belamy'nin Portresi, Algoritma, Obvious.

“Dijital sanat, interneti, ağ bağlantılarını, özgün yazılımları, sanal gerçekliği, sanal ortamları, yapay yaşamı ve organizmaları, GPS teknolojilerini, veri tabanlarını, robotları, bedene takılan başlıkları, protezleri, makine uzantılarını kullanılmakta, yapay zekâ, veri görüntüleme ve haritalama, hiper-metinsel (hypertextual) anlatılar ve oyunlar dijital sanat eseri olarak kabul edilmektedir. Geleneksel sanat eseriyle aksine günümüzde insan tarafından algılanan biçimiyle sanat eseri aynı şey değildir. Temel biçim, teknoloji ile insan tarafından algısal, duygusal, zihinsel, fiziksel ve tinsel hale getirilmiştir. Teknolojinin sanatsal etkinliğe katıldığı dijital sanatta deneyimleme, hem zihinsel hem de fiziksel bir eyleme dönüşmüş, bütün duyuları içine almaya başlamıştır. Dijital sanat, temelde insanın çevresiyle, bilgiyle, teknolojiyle, estetikle ve bunların sonucunda öz bilinciyle olan etkileşimini sorgulamaktadır. Bu etkileşim içinde sanatsal ifadenin rolü, bünyesinde barındırdığı anlam çeşitliliği ve eyleme dönük yönelimleriyle, tıpkı kavramsal sanatta olduğu gibi önem taşımaktadır.” (Sağlamtimur, 2010: 217-218)

Bilgisayar teknolojisinin sunduğu yeni ifade biçimlerinin devreye girmesiyle birlikte, güçlükle elde edilen ifade biçimleri, çok daha kolay elde edilebilmiştir. Bu durum sanatçının, sanat eğitimcisinin, dijital sanat üretim türleriyle etkileşiminin artmasına neden olmuştur. Her alanda ve her düzeyde bu etkileşimler, sanatsal üretimde ön plana çıkmıştır. (Türkmenoğlu, 2014:90) Yapay sinir ağları, derin öğrenme, makine öğrenmesi ve yapay zekâ algoritmalarının kullanıldığı sanat üretimleri, sanatçının ya da tasarımcının müdahalesinin olmadığı ya da çok az olduğu sistemlerdir. (Güney, Yavuz, 2020:431)

Teknolojideki gelişmeye paralel olarak, mekanik filmli fotoğraf makineleri ve çeşitli kaydediciler, yerini dijital fotoğraf makinelerine bırakmış ve sınırsız sayıda görüntü elde edilmiştir. Fotoğrafın gerçeklik olgusundan aldığı güç de yerini manipülasyonlara bırakmıştır. Bilgi çağı yeni bir görsel kültür yaratarak insan yaşamını görüntüler aracılığıyla değiştirmiştir. Görüntü üzerinde her türlü müdahalenin yapılabildiği, anlatımın manipüle edilebildiği, an denilecek kısa bir zaman aralığında bütün mecralarda paylaşılabildiği, depolama ve saklama olanaklarının arttığı olağanüstü bir dönem yaşanmaktadır.

Ulusal Standartlar ve Teknoloji Enstitüsü (National Institute of Standards and Technology)'nde görevli mühendis Russell Kirsch, "Bilgisayarlar fotoğraflara bakabilseydi ne olurdu?" fikrini ortaya atmış ve bilgi teknolojisinde bir devrim yaratmıştır. Ülkenin ilk programlanabilir bilgisayarı olan Standards Eastern Automatic Computer'ı (SEAC) geliştiren Kirsch ve meslektaşları, dönen bir tambur tarayıcı ve görüntülerin içe doğru beslenmesini sağlayan programı yazmışlardır. Taranan ilk görüntü, Kirsch'ün üç aylık oğlu Walden'ın portre fotoğrafıdır. Elde edilen ilk dijital görüntü, siyah beyaz ve 176 pikseldir. Kirsch'ün ilk dijital görüntüsü olan bu fotoğraf, 2003 yılında Life dergisi tarafından "dünyayı değiştiren 100 fotoğraftan biri" olarak adlandırılmıştır. (www.life.com/history/the-100-most-important-photos-ever/erişim:15.11.2022) 1972'de Michael Francis Tompsett tarafından CCD sensör teknolojisi kullanılarak ilk renkli dijital fotoğraf üretilmiş ve Electronics Magazine'in kapağında yer almıştır. Bu fotoğraf karısı Margaret Thompsett'e aittir.



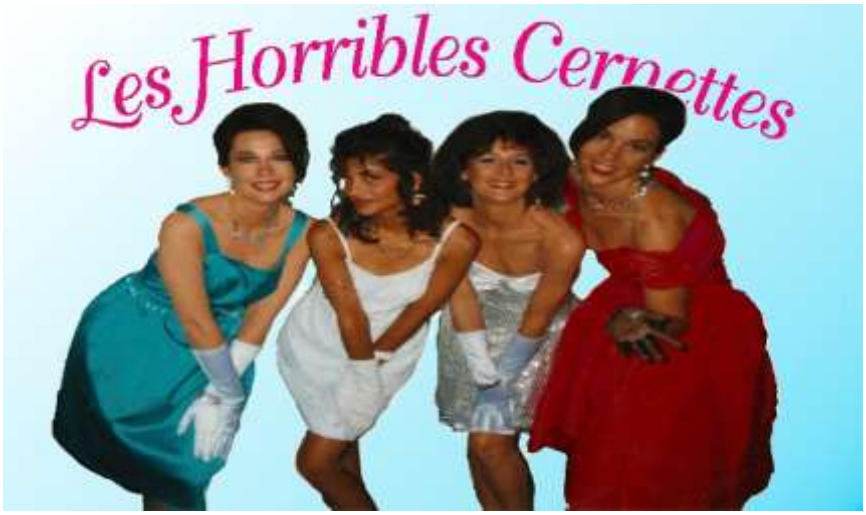
Görsel 3. İlk Dijital Görüntü: Russell Kirsch'in oğlu Walden



Görsel 4. İlk Renkli Dijital Fotoğraf

1972'de Kansas Eyalet Üniversitesi'nde Nasir Ahmed tarafından dijital görüntü sıkıştırma teknolojisi geliştirilmiş ve kayıplı bir sıkıştırma tekniği olan DCT geliştirilmiştir. DCT sıkıştırması JPEG görüntü standardında kullanılmış ve 1992'de Joint Photographic Experts Group tarafından tanıtılmıştır. JPEG, görüntüleri çok daha küçük dosya boyutlarında sıkıştırarak en yaygın kullanılan görüntü dosyası biçimi haline getirmektedir. JPEG görüntü dosyasının icad edilmesinden sonra dijital fotoğrafçılık popüler hale gelmiş ve yaygınlaşmıştır.

1992'de Les Horribles Cernettes adlı bir grubun, Silvano de Gennaro tarafından çekilen analog fotoğrafı word wide web (www)'e yüklenen ilk fotoğraftır. Gennaro fotoğrafı taramış ve Macintosh bir bilgisayara gif dosyası olarak kaydetmiş ve Photoshop'un 1. versiyonu olan programı kullanarak grubu arka planından ayırmış ve açık mavi bir fon kullanmıştır. (scienceandmediamuseum.org.uk/erişim:27.02.2022)



Görsel 5: Word Wide Web (www)'e yüklenen ilk fotoğraf.

Eğitimci ve New York Times'ın ilk fotoğraf eleştirmenlerinden olan Andy Grundberg, sanat yapan fotoğrafçılar ile fotoğraf üreten sanatçılar arasında bir ayırım yapmayı önermektedir. (Barrett: 2017, 216) Sınır tanımayan teknolojik imkânlar dijital sanatçılara fotoğraf çekmeden, görüntüleri yakalamak, işlemek veya birleştirmek için sonsuz yaratıcı olanak ve araçlar sunarak sanatçıyı özgürleştirir. Görüntüye herhangi bir nesneyi eklemek ya da bu nesneden kurtulmak, görüntüyü hafifçe değiştirmek, sıfırdan bütün bir sahneyi yaratarak bir görüntü oluşturmaya kadar sonsuz olasılıklar imkânı tanır. Dijital sanatta sanatçının herhangi bir kuralı çiğneme endişesi yoktur, anlatmak istediğini özgür bir şekilde sonsuz yaratıcı teknikle anlatabilir. Fotoğrafta ise, yaşadığımız dünyanın ne kadar güzel, çirkin, ürkütücü, şaşırtıcı veya harika bir yer olduğuna dair gerçekliğe dayanan görüntüler vardır. Fotoğrafta ışığın kontrol edildiği, kompozisyon kurallarının önemsendiği, istenilen kadrajın elde edilmesi için belki saatlerce beklenildiği zorluklar vardır.

Fotoğraf üzerinde yapılan değişiklikler estetik, ontolojik, epistemolojik ve sıklıkla etik kaygılara neden olur. Açık bir biçimde değiştirilmiş görseller güncel ve tarihsel açıdan ontolojik, epistemolojik ve etik zeminler söz konusu olduğunda farklılık arz etmezler.

(Gerçekte aşırı ve fark edilmeyecek biçimde değiştirilmiş ama tam bir belgesel gibi sunulan ve algılanan bazı fotoğraflar söz konusu olduğunda ontoloji, epistemoloji ve etik sorunlar yaşanmaktadır. Anahtar soru, "Bu fotoğraf dijital mi sorusu değildir; daha çok "Fotoğraflar dünyayı ve ona dair bilgimizi nasıl değiştirmiştir ve bunun sonuçları nelerdir" sorusudur. (Barret: 2017, 231)

Dijital fotoğrafçılığın gerçeklik algısını ihlal eden ilk örneği, Ağustos 1982'de National Geographic dergisi Mısır piramitlerinin değiştirilmiş bir görüntüsünü yayınlanmasıydı. Derginin kapağı dikey bir görüntü gerektirdiğinden, editörler piramitlerin orijinal film fotoğrafını bilgisayar yazılımlarını kullanarak yeniden boyutlandırmış ve bu olaydan sonra National Geographic dijital müdahalenin kullanılmayacağını okurlarına duyurur. 21. yüzyılda haber fotoğraflarının dijital olarak değiştirilmesi olayları da bir kargaşa yaratmış ve gazetecilik etik kurallarının oluşturulmasına yol açmıştır. Birkaç foto muhabiri, yayınlanan resimlerinin dijital olarak oynandığı tespit edildikten sonra işlerini kaybetmiştir. (Grundberg, britannica.com / erişim:27.02.2022)



Görsel 6. Ağustos 1982 National Geographic Dergisi Kapak Fotoğrafının Orijinal ve Değiştirilmiş Hali

Hollandalı sanatçılar Inez van Lamsweerde ve Vinoodh Matadin, bir bilgisayar istasyonu olan Quantel Paintbox'ı kullanarak 90'lı yılların başlarında fotoğrafik manipülasyon tekniklerine öncülük ettiler. İkili dijital teknikler kullanarak fotoğraflarında yer verdikleri figürlerin derisi üzerinde oynamalara gitti ve bu yolla toplumsal cinsiyet, cinsellik, ve "beden ile teknoloji ilişkisi" gibi konulara dair sorgulayıcı çalışmalar ortaya koydu. Lamsweerde ve Matadin, 1993'de Son Fantezi adlı seride, küçük çocukların, "çocuksu masumiyet" kavramına meydan okuyan türden kışkırtıcı portlerine imza atmıştır. Son Fantezi adlı fotoğraf, üç yaşından daha

küçük bir kızı pembe bir dans mayosunun içinde gösterir. Bu yaştaki bir kızın normalde sahip olmayacağı kadar dişe sahip olan ağzı, fotoğrafın odak noktasını oluşturur: Çocuğun ağzının yerine, dijital yöntemlerle yetişkin bir erkeğin ağzı monte edilmiştir. (Hacking, 2015 :530)



Görsel 7. Son Fantezi, Inez Van Lamsweerde ve Vinoodh Matadin

1990'lı yıllardan beri birlikte çalışan Aziz + Cucher (Anthony Aziz ve Sammy Cucher), fotoğrafın gerçeklikle bağdaştırılmasına meydan okuyacak görüntüler ortaya çıkarmışlardır. Distopya adlı serilerinde, modellerinin gözlerini, burnunu, ağzını ve cinsel bölgelerini dijital manipülasyon yöntemini kullanarak, insan derisiyle kapatmışlar ve rahatsız edici görüntüler elde etmişlerdir.



Görsel 8-9. Anthony Aziz ve Sammy Cucher, Distopya Serisi

Andreas Gursky'nin yaptığı en büyük boyutlu baskı olan "Paris, Montparnasse", sanatçının dijital montaj tekniğini ilk kez uyguladığı yapıtıdır. Bu teknik, Gursky'nin eserlerindeki biçimsel tarzının önemli bir parçası haline gelmiştir. Bina, yan kısımlarında çarpıtmaya gidilmeden kadraja alınamayacak kadar geniştir. Gursky, iki farklı bakış açısından iki ayrı kare çekip onları dijital ortamda birleştirerek panoramik cephe görüntüsü elde eder. Bu montaj tekniğiyle, alınan sonuçlardan biri, fotoğrafın fazlasıyla detaylı olması, diğeriyse çarpıtmaya uğramamış bu geniş açılı planın kameranın durduğu nokta konusunda sır vermemesidir. (Hacking, 2015 :442)



Görsel 10. Paris, Montparnasse, Andreas Gursky, 1993

Güney Koreli Kim Joon, 3D animasyon yazılımlarıyla, Kuş Yuvası-Batman gibi doku fotoğrafları üretir. Üç boyutlu modeller yaratıp derilerini dövmeye benzeyen çizimlerle kaplar ve tüketim toplumunda markaların bireyin edenine ne kadar işlediğine dikkat çeker. Jeff Wall ise, dijital manipülasyon yöntemleriyle bir yanı her zaman gerçekliğe bağlı fantastik imgeler yaratır. Dijital montaj tekniğiyle yaptığı "Su Dolu Mezar"ın çekimleri, Vancouver'daki iki farklı mezarlıkta ve stüdyosunda kurduğu bir sette tamamlamıştır. Çekimleri iki yıl kadar sürmüştür. Bu fotoğrafı 75 farklı görüntünün post-prodüksiyon aşamasında bir araya getirilmesi sonucu ortaya çıkmıştır. (Hacking, 2015 :531)



Görsel 11. Su Dolu Mezar, Jeff Wall

Sanat Üretiminde Kullanılan Yapay Zekâ Örnekleri

Yapay sinir ağları, beynin aktivitelerini kopyalamak ve beynin nasıl çalıştığına ışık tutmak için tasarlanmıştır. Bu ağlar, nesneleri tanıyabilen, verilerdeki örüntüleri tespit edebilen özel bir forma sahiptir. Nöronlar, gözdekine benzer şekilde düzenlenmiştir. Türkçeye Evrişimsel Sinir Ağları olarak çevrilen Convolutional Neural Network yani ConvNet ya da CNN'ler, her biri binlerce yapay nörondan oluşan otuz katmana sahiptir. Bu nedenle bunlara derin sinir ağları denir. Her katmandaki nöronlar tıpkı insan beyni gibi sinyalleri algılayabilir. Ancak beynin sinir hücreleri daha karmaşık bir yapıya sahiptir. Bir ConvNet'teki nöronların ve bağlantıların sayısı, insan beynindeki sinir hücrelerinin ve bağlantıların sayısına kıyasla çok küçüktür. Şimdilik yapay sinir ağları daha çok bir farenin beynine benzemektedir. Ancak, "makinenin bir görüntüyü tanıdığı" ve o görüntüyü işleme süreci, insanın görme sürecine benzer.

Bir ConvNet'i yani yapay zekayı eğitmek için on dört milyondan fazla görüntü URL'sinden oluşan içeriği ImageNet gibi bir veritabanından aktarmak gerekir. Ağın parametreleri, yani nöronlar arasındaki bağlantılar, sınıflandırmaları öğrenene kadar ayarlanır. Böylece örneğin belirli bir köpek türünün bir görüntüsü gösterildiğinde onu tanır. Daha sonra ona bir görüntü gösterip onu tanımlamasını istediğinizde ConvNet insan beynine benzer şekilde çalışır. İlk olarak, ilk katmanlar görüntüyü oluşturan piksellerin haritasındaki çizgileri seçer. Her katman art arda daha fazla ayrıntı seçerek hafızasında ne tür görüntüler varsa örneğin yüzlerin, arabaların ve bunların parçalarını oluşturur. Ne kadar derine inilirse bilgi o kadar soyutlaşır. Son katmanda, piksellerdeki özelliklerin analiz edilmesinin tüm sonuçları, bir yüz, bir araba,

bir köpek veya sinir ağının eğitildiği milyonlarca görüntüden herhangi birini nihai görüntüde birleştirilir.

2014'de, Montreal Üniversitesi'nden Ian Goodfellow, makine öğreniminin sınırını yeniden tanımlayacak bir buluş olan GAN'ları keşfettmiştir. Geoffrey Hinton ile birlikte Yann LeCun, GAN'ları "makine öğreniminde son 10 yılın en ilginç fikri" olarak ilan etmiştir. Generative Adversarial Networks (Çekişmeli Üretici Ağlar) yani GAN'lar, bilgisayarın kendi başına gerçekçi görüntüler oluşturacak şekilde eğitmenin yolunu sunmuştur. Gan'lar sayesinde, dört ayaklı ve tüylü bir şeyin görüntüsü sunulduğunda, bilgisayar bunun köpek mi yoksa kedi mi olduğunu ve cinsinin ne olduğunu yüksek bir başarı ile tahmin edebilir. Bir hata yaparsa, ağın nöronları arasındaki parametreleri veya ağırlıkları yeniden ayarlamasını sağlayan geri yayılım adı verilen bir işlem ile ağ üzerinden hatayla ilgili bilgileri geri gönderir. Böylece, insan müdahalesinin en aza indirildiği görüntüler elde edilmiş olur.

Görüntü üretmeye yönelik önceki yöntemlerde, bilim insanları, bir görüntünün gerçek olup olmadığına karar vermek için belli kriterler belirlemişlerdir. Matematiksel olarak ele alınması zor olan bu durum, GAN'lar aracılığıyla kolay hale gelmiştir. Bu şekilde makineler dünyanın neye benzediğini öğrenmeye başlamıştır. Goodfellow bu öğrenmeyi; görüntü üreten yapay zekâlara bir tür hayal gücü vermek olarak ifade etmiştir. (Miller, 2019:218-219)

Deep Dream Generator

Google mühendisi Alexander Mordvintsev tarafından icat edilen Deep Dream Generator, erişimli sinir ağları aracılığıyla rüya tarzında desenli görüntüler üretmektedir. https://deepdreamgenerator.com web sayfası aracılığıyla ücretsiz bir hesap oluşturup, generate kısmına sadece metinler yazarak ve eserin özellikleri hakkında tercihlerde bulunarak bir görüntü yaratmak mümkündür.

Deep Dream yapay zekâ uygulamasında ilk olarak Mordvintsev, nöronlar arasındaki bağlantıların gücünü sabit tutmak ve görüntünün değişmesine izin vererek sıra dışı görüntüler elde etmiştir. Bu, Mordvintsev'in ifadesi ile; makinenin gözünden bir dünya görüşüdür. (Miller, 2019:110-111)



Görsel 12. Alexander Mordvintsev'in Deepdream kullanarak ürettiği görsel.

"Mike Tyka, DeepDream'in sanat yapma olanaklarını ilk görenlerden biriydi. Ayrıca GAN'ların sanatsal olanaklarını keşfetmek istiyordu. Mike Tyka'nın çarpıcı çalışması ise Hayali İnsanların Portreleri'dir. Bunun için yapay zekâya geniş bir görüntü ve video arşivine sahip olan Flickr'dan insan yüzlerinin binlerce fotoğrafını yüklemiştir. Yapay zekâya yüklenen insan yüzleri arttıkça verimi de artmış, yarattığı hayali insanların yüzleri daha net hale gelmiştir. Ortaya çıkan portreler, neredeyse gerçek görünen son derece stilize yüzlerdir ve bu yüzler var olmayan insanların görüntüleridir. Mike Tyka'nın fotoğraflarından bir seçki 2017 yılında Ars Electronica'da sergilenmiş ve çok büyük ilgi görmüştür. (Miller, 2019:151)

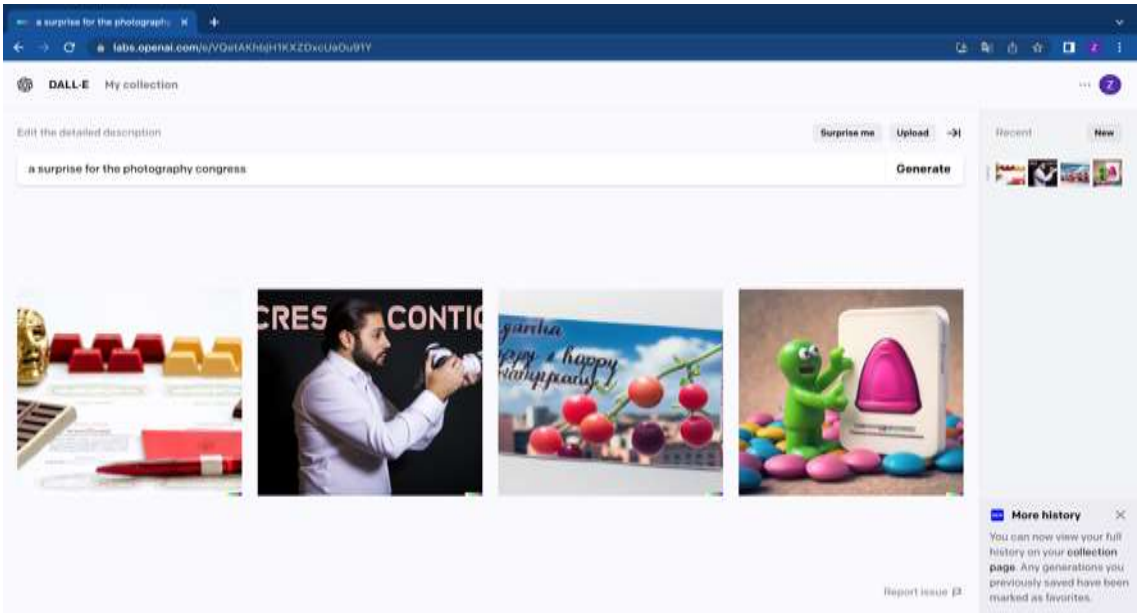


Görsel 13. Mike Tyka'nın Hayali İnsanların Portreleri

Dall-e

Open AI şirketi tarafından piyasaya sürülen Dall-e, sadece metinler yazarak görüntüler oluşturmayı sağlayan bir yapay zekâ uygulamasıdır. İlk kez 5 Ocak 2021 de kullanıma sunulan Dall-e, kısa bir süre içinde daha yeni bir versiyonu olan Dall- e 2 ile görüntü yaratma imkanı sunmaktadır. https://openai.com/dall-e-2/ web sayfası aracılığıyla ücretsiz bir hesap oluşturmak ve verilen 50 kredi ile sadece metinler aracılığıyla görüntüler oluşturmak mümkündür.

Aşağıdaki fotoğraflar, 14-15-16 Ekim 2022 tarihinde yapılan Fotoğraf Kongresi için, Dall-e 2'nin generate kısmına "a suprise for the photography congress" yazılarak elde edilen görsellerdir.



Görsel 14. Dall-e yapay zekâ programının ekran görüntüsü



Görsel 15,16,17.18. Dall-e Yapay zekâ programı ile üretilen görseller.

Autoenhance AI

Autoenhance Ai, gökyüzü değiştirme, perspektif düzeltme, görüntüyü yeniden pozlama, kontrast ve parlaklık, görüntüyü keskinleştirme gibi bir çok değişikliği saniyeler içinde gerçekleştirebilen bir

yapay zekâ programıdır. Fotoğrafta hangi değişiklik yapılmak isteniyorsa, ilgili bölüm seçilir, fotoğraf, bilgisayarınızdan ya da bulut sitelerinden yüklenip tek bir tuşa basarak düzenleme gerçekleştirilir. Autoenhance Ai, www.autoenhance.ai/ web sitesi 15 fotoğrafı ücretsiz bir şekilde düzenleme imkanı sunmaktadır.

Hotpot Ai

Hotpot Ai, özellikle fotoğraftaki istenmeyen nesneleri kaldırmak, arka planı değiştirmek, eski fotoğrafları yenilemek, insan yüzlerini yaşlandırmak, gençleştirmek gibi değişiklikleri saniyeler içinde gerçekleştiren bir yapay zekâ temelli fotoğraf düzenleme programıdır. Hotpot Ai yapay zekâ temelli program ile metinler aracılığıyla sanatsal görüntüler oluşturmak da mümkündür. www. hotpot.ai/ web sayfasından üyelik oluşturup, yeni görüntüler oluşturmak ve fotoğraf düzenlemek mümkündür.

Generative Facial Prior (GFP-GAN)

Generative Facial Prior (GFP-GAN), eski, yıpranmış fotoğrafları saniyeler içinde ücretsiz bir şekilde onaran bir yapay zekâ programıdır. "GFP-GAN modelinin geliştirilmiş 1.3 sürümü, fotoğrafın içeriğini anlamak için görüntüde ne olduğunu analiz etmeye, ardından boşlukları doldurmaya ve eksik bölümlere piksel eklemeye çalışır. Bu işlemleri gerçekleştirebilmek için önceden eğitilmiş bir StyleGAN-2 modeli kullanır. StyleGAN-2 modeli, bir kişinin gözleri, ağzı ve burnu gibi önemli yerel özelliklere odaklanarak AI'nın yüz ayrıntılarını iyileştirmesine yardımcı olur. Sistem daha sonra, oluşturulan fotoğrafta hala aynı kişinin olup olmadığını görmek için gerçek görüntüyü yeni geri yüklenen görüntüyle karşılaştırır."

(https://petapixel.com/2022/07/28/gfpgan-is-a-new-free-ai-tool-that-can-fix-most-old-photos-instantly/ erişim:06.11.2022) Generative Facial Prior (GFP-GAN) yapay zekâ programını, https://app.baseten.co/apps/QPp4nPE/operator_views/RqgOnqV web sitesinden kullanmak ve eski fotoğrafları saniyeler içerisinde onarmak mümkündür.

www.thispersondoesnotexist.com

Nvidia adlı bir teknoloji şirketinin 2018'de geliştirdiği bir sinir ağı olan StyleGAN modelini kullanarak geliştirdiği yapay zekâ programının amacı aslında, yapay zekâyı sahte yüzleri tanımak amacıyla eğitmekti. Ancak açık kodlu StyleGAN sayesinde yeni yüzler oluşturmanın yolu açılmış ve www.thispersondoesnotexist.com web sitesi tıklandığında aslında olmayan insanların yüzleriyle karşılaşmak mümkündür. Sayfa her yenilendiğinde de yapay zekâ tarafıdan üretilen gerçekte olmayan yeni bir yüz ile karşılaşılır.

Stable Diffusion

Stable Diffusion Ai, metin yazarak görüntü oluşturma imkânı sunan açık kaynak bir yapay zekâdır. Beta sürümünün kullanıldığı bu yapay zekâ, özellikle manzara fotoğrafı üretmek konusunda oldukça başarılıdır.

Aşağıda www.beta.dreamstudio.ai/dream web sitesinden, metin kısmına "sunset in autumn" dream butonuna bastıktan sonra Stable Diffusion Ai'nin ürettiği fotoğraflar yer almaktadır.




Görsel 19,20. Stable Diffusion Ai ile üretilen görseller.

4.Sonuç

Fotoğraf üretiminde yapay zekâ çalışmaları, diğer tüm alanlardaki yapay zekâ çalışmalarıyla paralel olarak hızla gelişmektedir. Bilinç bilimi, bilgisayar bilimi, bilgisayar uygulamaları, robotik uygulamalar, doğal dil uygulamaları, görsel algılamalar ve diğer yapay zekâ bileşenleri, çok kısa zamanda fotoğraf üretiminde ve fotoğraf sanatında yaygın olarak kullanılacaktır. Yapay zekâ tarafından üretilen bir fotoğraf tıpkı bir fotoğraf sanatçısı tarafından çekilen fotoğraf gibi sanat eseri olarak değer görebilir, müzede sergilenebilir, müzayede de satılabilir. Çünkü fotoğrafı çeken kişi, yaratıcılığını kullanarak yapay zekâya öğrettiği bilgilerle, yapay zekâ aracılığıyla ürettiği fotoğrafları sunabilmektedir.

Yapay zekâlar, çok fazla zaman ve emek harcamadan fotoğrafları kolayca ve hızlı bir şekilde düzenleme imkanı sunması açısından tercih edilmektedir. Ayrıca yapay zekâ çalışmaları, sanat tarihinde hep tartışılan sanatçı kavramına da yeni bir yorum getirecektir. Sanat eserini ya da fotoğrafı bir algoritma üretecek ve eser sahibi yeni sanatçı yapay zekâlar olacaktır. Diğer taraftan yapay zekâlar telifsiz görseller elde etme imkânı sunması nedeniyle de tercih sebebi olacaktır. Dijital görüntüleme endüstrisi için pazar araştırması sağlayan bir danışmanlık firması olan Rise Above Research, 2021 yılında 1,4 trilyon fotoğraf çekildiğini tahmin etmiştir. Bu durum yapay zekâlar aracılığıyla ile fotoğraf üretimi için geniş bir uygulama alanı sunacaktır. Teknolojik ilerlemeler nedeniyle herkesin rahatlıkla fotoğraf çekilebildiğini düşündüğümüzde de yapay zekâların ürettiği fotoğraf sayısı da buna paralel olarak artacaktır. Yapay zekâlar öğrenen sistemler olduğu için ürettiği fotoğraflar sürekli olarak yeniliği, yaratıcılığı da içinde barındıracaktır.

Yapay zekâlar, zaman, kolaylık ve yaratıcılık gibi konularda kolaylık sunmasının yanında bazı sorunları da beraberinde getirmektedir. İlk olarak yapay zekâların öğrenmesi için kullanılan görüntüler internet aracılığıyla elde edilen görüntülerdir. Bu görüntülerin büyük bir kısmı telif hakkı olan görüntülerdir. Bu durumda büyük bir ihlal söz konusudur. Yapay zekâ kullanımı sonucu doğan bu ihlaller nedeniyele telif hakkı konusunda yeni düzenlemelerin yapılması gerekecektir. https://haveibeentrained.com web sayfasından yapay zekâları eğitmek için kullanılan 5.8 milyar görüntü arasından anahtar kelimeler yoluyla ya da doğrudan fotoğraflarınızı yükleyerek arama yaparak fotoğrafınızın kullanılıp kullanılmadığını da öğrenmek mümkündür.

Bir başka sorun, yapay zekâların çok kolay bir şekilde fotoğraf üretmesidir. Herkesin çekemeyeceği manzara fotoğrafları çeken ve geçimini bu şekilde sağlayan bir fotoğrafçının artık bir ayrıcalığı kalmayacak, herkesin rahatlıkla üretebileceği manzara fotoğrafları nedeniyle işini kaybetme riski ile karşı karşıya kalacaktır. Yapay zekâların başta stok fotoğrafçılığı olmak üzere birçok alanda fotoğrafçılara rakip olması söz konusudur.

5. Kaynaklar

Artut S. (2019) Yapay Zekâ Olgusunun Güncel Sanat Çalışmalarındaki Açılımları, İnsan&İnsan, Yıl/Year 6, Sayı/Issue 22, Güz/Fall 2019.

Atan A, Uçan, B. & Bilsel, Ç. (2015) Dijital Sanat Uygulamaları Üzerine Bir İnceleme . İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi , 7 (26) .

Atmaca A. (2011) Modern Sanat ve Bilgisayar Destekli Sanat Çalışmaları
(Dijital Art), Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt 10, Sayı 37

Ballı, Ö. (2020) Yapay Zekâ ve Sanat Uygulamaları Üzerine Güncel Bir Değerlendirme . Sanat ve Tasarım Dergisi , Sanat ve Tasarım Dergisi

Gülaçtı, İ. E. & Kahraman, M. E. (2021). The Impact of Artificial Intelligence on Photography and Painting in the Post-Truth Era and the Issues of Creativity and Authorship . Medeniyet Sanat Dergisi , 7 (2).

Güney, E. & Yavuz, H. (2020). Yapay Zekâ ile Sanatsal Üretim Pratiğinde Sanatçının Rolü ve Değişen Sanat Olgusu . Sanat ve Tasarım Dergisi , Sanat ve Tasarım Dergisi.

Hockley, A. (2021) The Computer Ate My Photos: Artificial Intelligence and the Future of Photog-raphy, Independently Published.

Lister M. (2013) The Photographic Image In Digital Culture, Second edition by Routledge

Miller A. I. (2019) "The Artist in the Machine The World of AI-Powered Creativity, The Massa-chusetts Institute of Technology, The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England.

Say, C. (2018). "50 Soruda Yapay Zekâ". İstanbul: Bilim ve Gelecek Kitaplığı - 59.

Sucu İ. (2019) Yapay Zekanın Toplum Üzerindeki Etkisi ve Yapay Zeka (A.I.) Filmi Bağlamında Yapay Zekaya Bakış, Uluslararası Ders Kitapları ve Eğitim Materyalleri Dergisi, Cilt 2 , Sayı 2.

Şahin, M. (2011) Yönetim Bilgi Sistemi, Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir.

Şahin, S. (2014) Teknoloji Ve Beden Bağlamında Sanatta Yeni İfade Biçimleri. Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi. Kocaeli: T.C. Kocaeli Üniversitesi SBE.

Tekin A. (2018) Yapay Zekâ Kullanımının Sanata Etkileri, Kent Akademisi, Volume, 11 (33), Issue 4.

Türkmenoğlu H. (2014) Teknoloji İle Sanat İlişkisi ve Bir Dijital Sanat Örneği Olarak Instagram, Ulakbilge, Cilt 2, Sayı 4.

Uğurlu H. (2008) Teknoloji Sanat İlişkisi: Günümüzde Teknolojik Sanatların
Amacı, Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 1⁄2.

Wands, B. (2021). "Dijital Sanat Sergi Küratörlüğünün 25 Yılı: 1993–2018". (Çev: Özgür Ballı). Sanat Dergisi, (37)
https://www.life.com/history/the-100-most-important-photos-ever/ (Erişim Tarihi :15.11.2022)

Şekil ve Görsel Alıntılar

Şekil 1. Yapay Zekâ Bileşenleri
Prof. Dr. Mehmet Şahin, Yönetim Bilgi Sistemi,2011

Görsel 1. Harold Cohen, Untitled Computer Drawing, 1982. www.tate.org.uk (E.T. 01.03.2022)

Görsel 2. Edmond de Belamy'nin Portresi, Algoritma, Obvious. e-skop.com (E.T:01.03.2022)

Görsel 3. İlk Dijital Görüntü: Russell Kirsch'in oğlu Walden www.scienceandmediamuseum.org.uk (E.T: 01.03.2022)

Görsel 4. İlk Renkli Dijital Fotoğraf, www. spectrum.ieee.org (E.T.01.03.2022)

Görsel 5. Word Wide Web (www)'e yüklenen ilk fotoğraf. www. scienceandmediamuseum.org.uk (ET:27.02.2022)

Görsel 6. Ağustos 1982 National Geographic Dergisi Kapak Fotoğrafının Orijinal ve Değiştirilmiş Hali / Kaynak: britannica.com (E.T:27.02.2022)

Görsel 7. Son Fantezi, Inez Van Lamsweerde ve Vinoodh Matadin. www.childhoodinart.org (E.T:01.03.2022)

Görsel 8-9. Anthony Aziz ve Sammy Cucher, Distopya Serisi. www.medienkunstnetz.de (E.T: 01.03.2022)

Görsel 10. Paris, Montparnasse, Andreas Gursky, 1993. www.andreasgursky.com (E.T: 26.10.2022)

Görsel 11. Su Dolu Mezar, Jeff Wall. Kaynak: tate.org.uk (Erişim: 01.03.2022)

Görsel 12. Alexander Mordvintsev'in Deepdream kullanarak ürettiği görsel. www.artistinthemachine.net (E.T:01.11.2022)

Görsel 13. Mike Tyka'nın Hayali İnsanların Portreleri. www.artistinthemachine.net (E.T:01.03.2022)

Görsel 14. Dall-e yapay zekâ programının ekran görüntüsü. Zekiye Canoruç Şahin

Görsel 15,16,17.18. Dall-e Yapay zekâ programı ile üretilen görseller. Zekiye Canoruç Şahin

Görsel 19,20. Stable Diffusion Ai ile üretilen görseller. Zekiye Canoruç Şahin

SOYUT FOTOĞRAF SANATI ‘’GÖRENCE’’

Salih Fehmi KATIRCIOĞLU*

Özet

Soyut fotoğrafta, nesnelerin bilinebilirlik özelliklerini, bilinemezlik özellikleriyle değiştirerek; bilinemezliğin sadece duygusal bilinç altı anlaşıma ulaşıp ulaşamayacağı kavramı söz konusudur. Aynıları tekrar eden bir düşünce ile yeni bir düşünce sisteminin fotoğraf amacına ulaşılamayacağı, çünkü aynılık üzerine kurulu görüntünün, aşkın düşünceyi gerçekleştiremeyeceği, olgusal gerçekliğin parçası haline geleceği bir gerçektir. Bu nedenle mutlaka görüntüsel arayışın değiştirilmesi gerekmektedir. Nesnesizleştirilmiş, içeriği değiştirilmiş nesnelerin görüntüye düşmüş haline ‘’Görence’’ denmektedir. Bu çalışmada, kendinden başka hiçbir yere varmak istemeyen görüntülerin tekrarı olduğu başka görüntülerle insanın ifade edilmemiş iç güdüsel değerlerini uyarıp uyaramayacağı, çevre bağlantılarından tamamen kopartılmış nesnelerin duygu dünyamızı ne şekilde etkileyeceği ile ilgili çalışmalarımızı sunmak amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: *Fotoğraf, Görence, İdea, Sanat, Soyut*

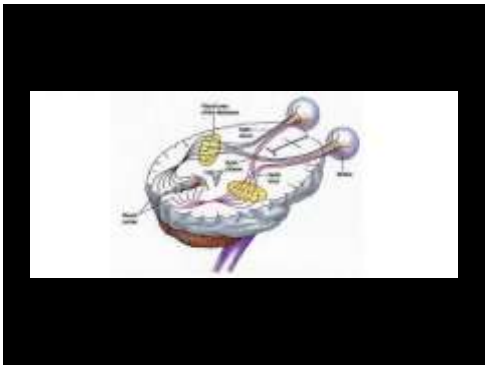
Giriş

İnsan, duyulur dünyayı duyu organlarıyla algılamaktadır. Duyulur dünya, fenomen dediğimiz görünenlerin dünyasıdır. İnsan, doğal olarak gördüğüne inanmaktadır. Oysa ki Platon’a göre, fenomen ve idea kavramları söz konusudur. ‘’İnsanlar gerçeğe değil; gerçek gibi gördükleri şeye inanırlar’’ diyerek; fenomenlerin hakikat olmadığından bahsetmekte ve ‘’İdealar Kuramı’’ ile ifade ettiği ideolojisini açıklamaktadır. Platon’ a göre idealar, zihinde var olan düşüncelerdir ve biz gerçek zannettiğimiz fenomenleri algılamasak da onların zaten zihnimizde mevcut olduğunu ifade etmektedir.

***Doçent Doktor/Fotoğrafçı E-mail: soyutfoto@gmail.com

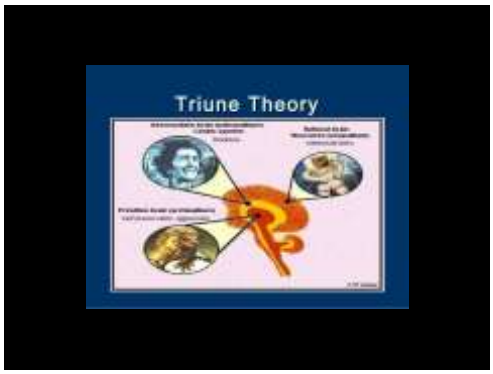
1.Algı ve Görme

Işık, gözden girdiği andan itibaren, bazı bilgiler ve anlamlar dünyasına gelerek bizi yönetmektedir. Işığın yansımasıyla beynimizde oluşan görüntü bizde birtakım anlamlar oluşturmaktadır.



Şekil 1

Gözümüze gelen ışık enerjisi, kimyasal enerjiye dönüşmekte ve sinyallerle beynimizde görme merkezine iletilmektedir. Sonrasında veriler beyinde işlenmekte ve karar mekanizmamızı oluşturmaktadır (Şekil 1).



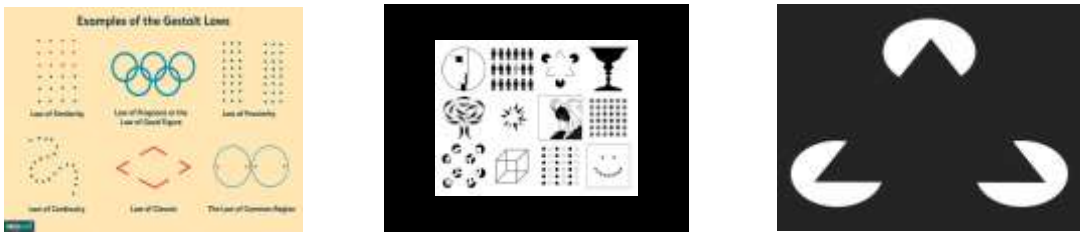
Şekil 2

İnsan ruhu ve beyni 3 aşamada gelişmektedir;

- Sürüngen beyin
- Duygusal beyin
- Akıl yürütmeyle olan beyin

Üçü arasındaki geçişlerin orantılı ve anlaşılır olması gerekmektedir (Şekil 2).

Algı, görünenlerin beyin tarafından yorumlanmasıdır. Şekildeki nesneler 2 boyutlu olmalarına rağmen; beyin bunları yanılsama suretiyle farklı görmektedir.



Şekil 3

Beyin boşlukları doldurur ve şekiller sistemi olarak görür, bazen de olmayanları varmış gibi görür. Soyut fotoğrafta bu önemli bir konudur (Şekil 3).

İnsanların bir fotoğrafa baktıklarında ne kadar odaklanabilip görüntünün ne kadarını tarayabildikleri ile ilgili olarak; Canon firması, helikopterlerde kullanılan, göze takılan ve göz içi merceğini takip eden özel kameralar kullanarak 100 kişi üzerinde bir çalışma yapmıştır.



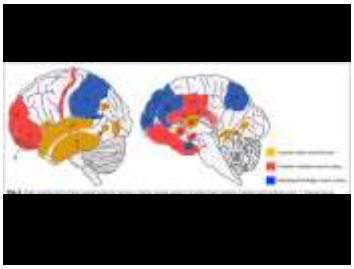
Şekil 4

Yapılan çalışmanın sonuçları incelendiğinde; Şekil 4'de görüldüğü gibi, ilk görüntü fotoğrafçı olmayanlara aittir ve fotoğrafın daha az düzeyinin tarandığı yani göz hareketlerinin sınırlı olduğu görülmektedir. Ortadaki şekil fotoğraf öğrencilerine ait olup; daha fazla fotoğrafı tarama oranı mevcuttur. Üçüncü şekil ise; usta fotoğrafçılarda en fazla yüzeyde tarandığını göstermektedir (Şekil 4).



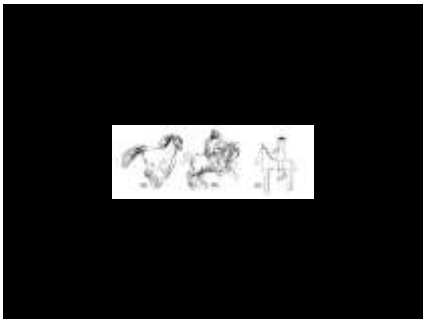
Şekil 5

Böylece eğitimli bir fotoğrafçının gördükleri, beyinde özel anlamlar kümesine dönüşmekte, nöroleptik sinyaller, dış dünyanın farklı şekilde algılanmasını sağlamaktadır (Şekil 5).



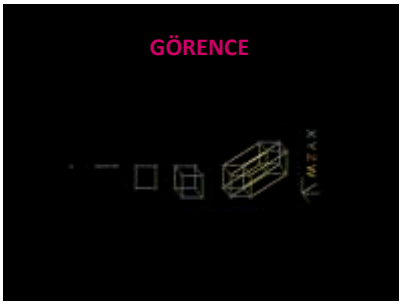
Şekil 6

Uyaranlar karşısında beyin hızlıca akmakta ve matematiksel olarak uyaranları algılamaktadır (Şekil 6).



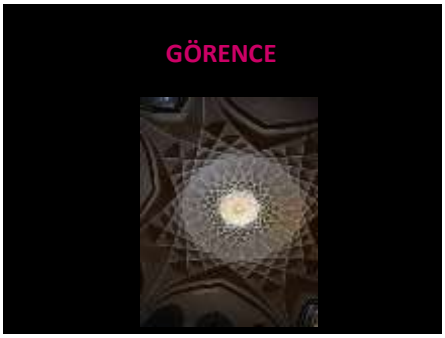
Şekil 7

Bazı hastalıklarda beynin bazı bölümleri aşırı gelişmektedir. Şekil 7'de görüldüğü üzere, 1. resim Leonardo da Vinci'ye, 2. resim Down Sendromlu bir çocuğa ve 3. resim 12 yaşındaki bir çocuğa aittir. Halbuki 2. Resmin bir sanatçıya ait olduğu düşünülmüştür. Bu nedenle; uyaran şiddeti, uyaranın yorumlanması ve dönüştürülmesi önemlidir.



Şekil 8

Nokta görünen en küçük birimdir. Bir nokta başlangıçtır. Bir sonraki nokta çizgiyi oluşturmaktadır. Sonraki görüntüler 3. boyuta kadar görülebilmektedir. 4. Boyuttan sonrası ise algılanamamaktadır (Şekil 8).



Şekil 9

Şekil 9'da çizgilerin belirlediği 4. ve 5. boyutlar görülmektedir. Simgeler sisteminde önem taşıyan bu görseller, Zerdüştlük döneminden esinlenilerek İran'da yüzyıllar öncesinde cami mimarisinde gösterilmiştir (Şekil 9).

2. Nesnesizleştirilmiş Fotoğraf Şekilleri

- Çıkarım ya da Ayrıntı
- Soyutlama Tekniği
- Soyut Fotoğraf Tekniği

2.1. Çıkarım ya da Ayrıntı

Aynı ile ayrının nasıl çelişki içinde olduğu, aynı ile ayrının nasıl yaratılmak istendiğiyle ilgilidir. Benzerliklerin arttığı ortamda yoğunlaşma ve iletişim artmaktadır. İletişim aynı zamanda çürümeyi ve yok olmayı, yeni bir var oluşu belirtmektedir. Bu nedenle de aynı ve ayrı arasındaki ayrım önem taşımaktadır.

2.2. Soyutlama Tekniği

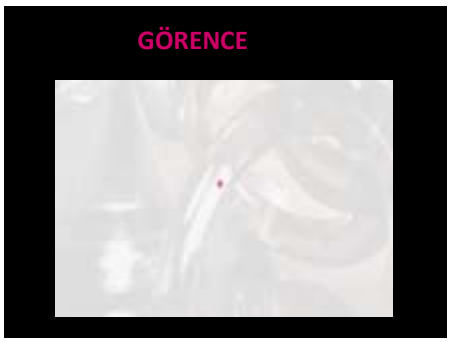
Soyutlama tekniğinde, nesne ve işlev, nesne ve uzam, içerik ve dışarık, kavram ve görence arasındaki denge fotoğrafa yansıtılmaktadır. Bu kavramları fotoğraflayabilmek ve soyut görüntüyü oluşturabilmek zordur.



Fotoğraf 1

Fotoğraf 1'de, bütünden ayrılmış metal bir levhanın soyutlanmış hali görülmektedir. Estetik hareketlerle duygusal bir alımlama yaratılmıştır.

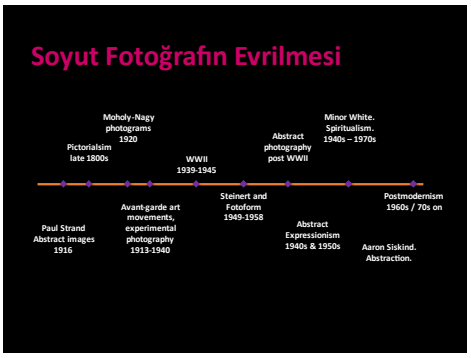
2.3. Soyut Fotoğraf Tekniği

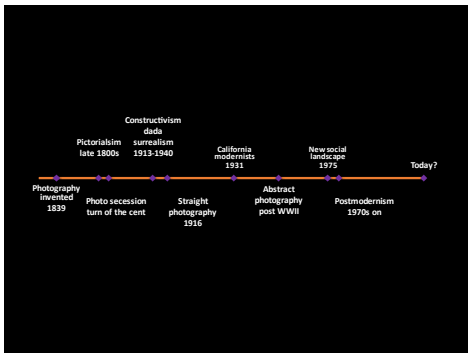


Şekil 10

Tek nesnenin belli bir boyut üzerine gidildiği zaman çoğaldığı ve boyutlar artırıldığı zaman çok fazla şekle dönüştüğünü ve bir evren modeli oluşturduğu görülmektedir. Bu durum günlük yaşamda önemli olmasa da bir evren modeli tasarladığında önem arz etmektedir. Bu görüntüler ve bu görüntülerdeki akış, soyut fotoğraf görüntülerine aktarılabilir mi? Işığın izlediği yol, ruh üzerinde nasıl etki yapar? Bir fotoğrafa bakıldığında ezberde olan görüntülerin var olması beklenmektedir. Soyut fotoğraf, anımsadığı şeye geçen ve bir zihin egzersizi gerektirmektedir. Beklentiler, anımsamalarla yeniden üretilip; izlenimlerle tekrar canlandırılmak istenmektedir. Kullanılan imgelerin, bu bekleyişi kısaltan, anımsayış ve izlenimi uzatan bir duygusal yaratı yapması gerekmektedir. Fotoğraflarda zaman söz konusu değildir. Zaman esnetilmekte ve sonsuz hale getirilmektedir. Zamansız hale getirmek fotoğrafta başarıya ulaşmaktır. Çünkü zaman, bir fotoğrafın en çok eleştirildiği alandır. İnsanın gizemi sevmesi de fotoğraf değerlendirmede önemlidir; dolayısıyla içten eğilim gerekmektedir.

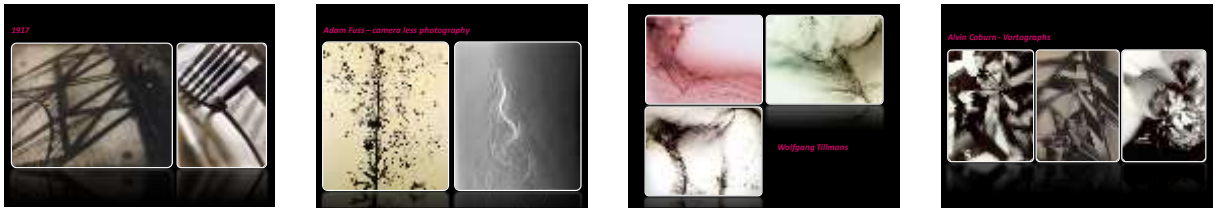
Soyut fotoğraf, fark edilemeyen, arka planda kalmış bazı görüntülerin, alışılmış olan nesneler dünyası dışında şekillenmesiyle oluşan; farklı bir algılama biçimiyle oluşturulan bir fotoğraf tekniğidir.





Şekil 11 **Şekil 12**

Yabancı dilde soyut, maddi ifadenin maddi olmayan ifadeye dönüşme halidir. Anadolu, İran, Mezopotamya başta olmak üzere doğu kültürü ile ilgilidir. Çıkarım fotoğrafı denen soyutlama tekniğinin başlangıcı, 1916 yılına dayanmaktadır (Şekil 11). Fotoğrafın icadı olan 1839'dan günümüze sanat akımları içerisindeki yeri Şekil 12'de izlenmektedir.



Fotoğraf 2

1917 yılı itibarıyla bazı soyut fotoğraf örnekleri Fotoğraf 2'de görülmektedir.

Soyut fotoğraf çalışmalarında, eski çağ tarihi, Anadolu, Mezopotamya ve Yunan mitolojileri, sanat tarihi, felsefe, din (tasavvuf), psikoloji, sosyoloji, görsel antropoloji (kültürel dolanıklılık), nöroestetik, tıp, geometri, matematik, fizik, kimya, biyoloji alanlarından ve fotoğraf makinesinin sağladığı olanaklardan yararlanılmaktadır.

Soyut fotoğrafta, mana ve manzara arasındaki anlam, görüntü ile örüntü arasındaki tek fotoğrafa indirgenmiş anlamı yakalayıp yakalamadığımız önemlidir. Soyut olarak yakalanması mümkün olmayan görüntülere ‘’Görence’’ denmektedir.

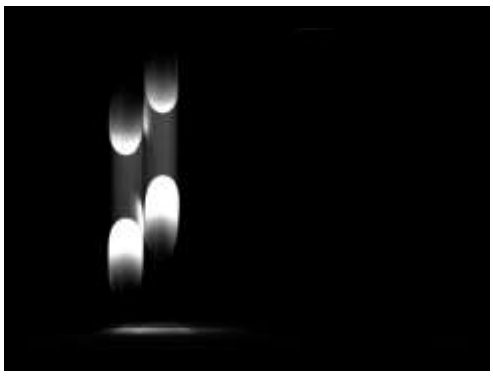
Bu görüntüler, nesnelerin alışılmış dış görüntülerinin kaybı, anlam kaybı, nesne işlev ilişkisi, deneysel birleştirme, soyut duyum, görsel belleğin zorlanması, suni çevre ve ışık-gölge ilişkisiyle ilgilidir. Bu görüntülerin ifadesinde kullanılan dil; şekillerden, dokudan, renklerden, çizgilerden, noktalardan, örüntülerden ve karşıtlıklardan oluşmaktadır. Bu dili kullanırken; art alanda kalmış silik öğeler ortaya çıkarılmakta, gölgelerden bükülmelerden faydalanılmakta, şekil ya da renge vurgu yapılmaktadır. Sonrasında kavram çalışmasına gidilmektedir.

Soyut fotoğrafa doğru yönelindiğinde; insanı belirleyen benlik, bilinç altı ve bilinç üstü, farklı alanlarla birlikte olup; bilgisizlik alanı içinde bize hitap etmektedir. Bu hitap şekli, bizde değişik yaratılara öncülük yapmaktadır. Bu değişik yaratılara bakıldığında; çizgiler renkler ve eğriler bizde bir hayat şekli yaratmaktadır. Bu hayat şeklinden geometrik estetik olarak bir anlam çıkartılmaktadır. Ve bu anlam şekli, fotoğraflarımızı anlamlandırmaya çalışmaktadır.

Bir soyut fotoğrafta boşluk, uzam, zaman, devinim ve ışık yer almalıdır. Uzam, zaman ve devinimi bir arada değerlendirip uzam olarak ifade edersek; boşluk, uzam ve ışığın fotoğrafa yansıması sağlanmalıdır. Önemli konulardan biri olan zaman kavramı göreceli midir? Evren sürekli devinim halindedir. Bu değişimin hızı kavramı, bir foton yükü olan ışığın yüzey üzerindeki yansıması ilgilendiğimiz konuları oluşturmaktadır. Biz ayrıca psikolojik süreçlerin; ayırdında olma, algılama, anlama, araştırma ve açıklama ile ilgili olarak öznel ölçütler içinde değerlendirebileceğini de düşünmekteyiz. Bu amaçla bazı fotoğraf tekniklerini kullanmakta ve şekiller, doku, renkler, çizgiler, noktalar, örüntüler, karşıtlıklar üzerinden bir anlam bütünlüğü oluşturmaya çalışılmaktadır. Anlam bütünlüğüyle ilgili olarak, insanın karşılaştığı 2 temel sorun vardır. Bunlar; Görme Estetik ve Sinir Bilimsel Estetiktir.

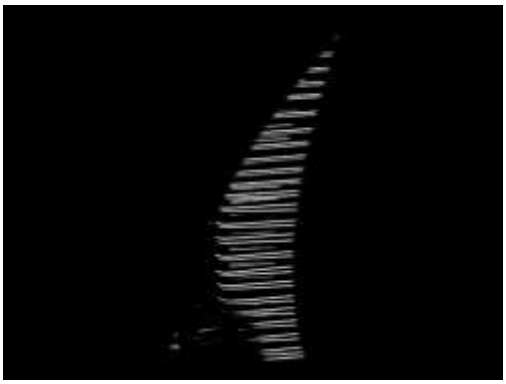
2.3.1. Siyah-Beyaz Fotoğraf

Siyah-beyazın bilinen teknik avantajlarının ötesinde, renklerin bir kod sistemi taşıdığı ve bu kodlamanın beyinde koku gibi çok önemli bir yer tuttuğu ve bu yerin de fotoğrafta, fotoğraf sanatında özellikle resimde çok etkin olduğu; bu nedenle siyah-beyaz görüntünün, imgenin gücünü göstermesi bakımından önemli olduğu düşünülmektedir. Ayrıca renk insanların duyguları üzerinde rol oynamaktadır. Kendisiyle baş başa kalmasına engel olmaktadır. Renk, aldatıcı ve özü saklayan bir kılıf durumundadır.



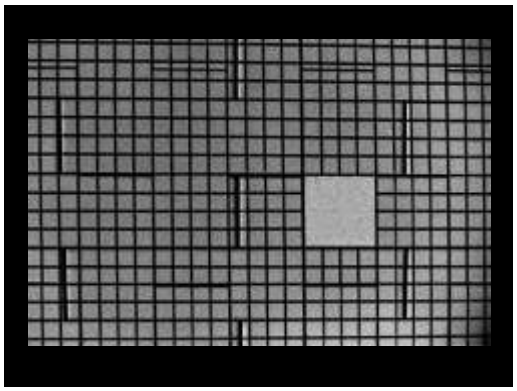
Fotoğraf 3

Fotoğraf 3'te soyuta giden; ama soyutlanmış nitelikler görülmektedir.



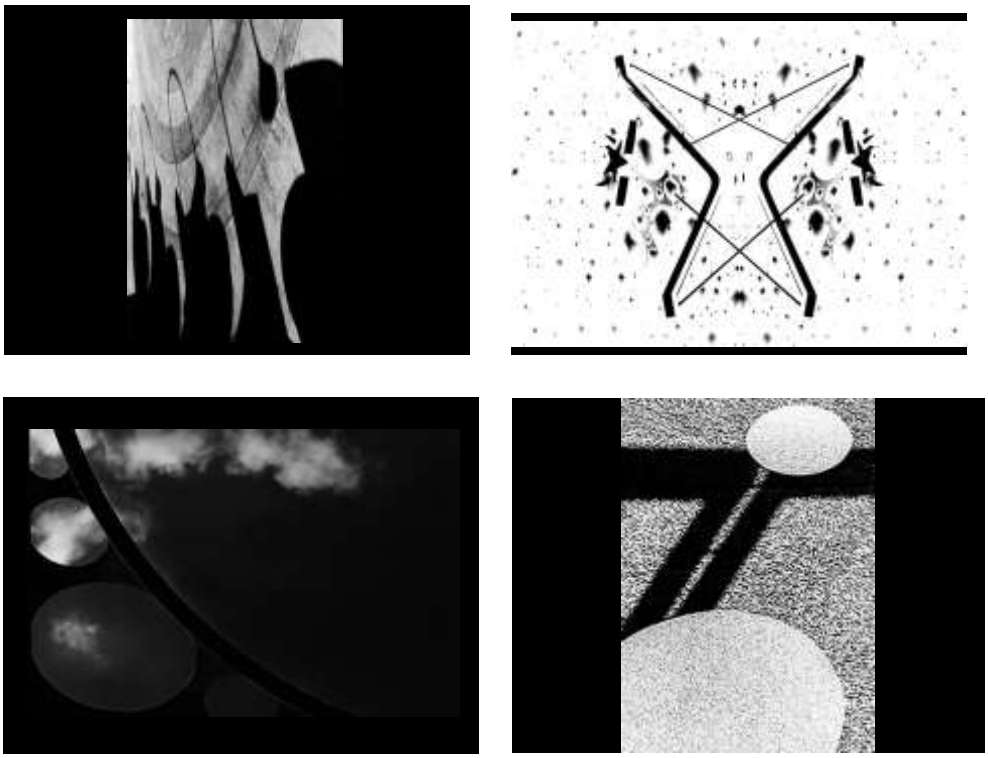
Fotoğraf 4

Fotoğraf 4'te, eğri çizgiler içinde beynin zihinsel akışına benzer görüntüler izlenmektedir.



Fotoğraf 5

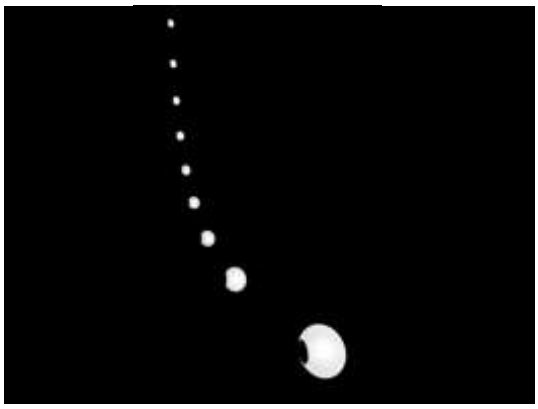
Fotoğraf 5, insanın, kare şeklinden geniş bir evrene nasıl ulaşacağını gösteren bir fotoğraftır. Bu fotoğraf, dijital fotoğrafik sistemin eleştirisi olarak düşünülerek çekilmiştir.



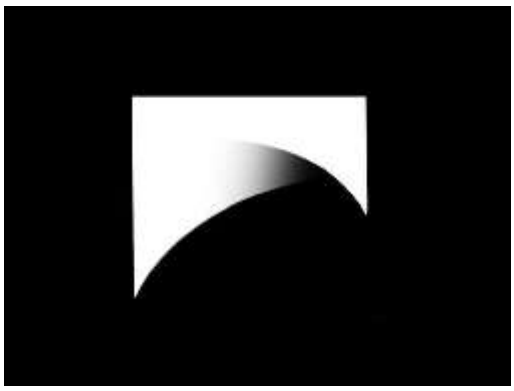
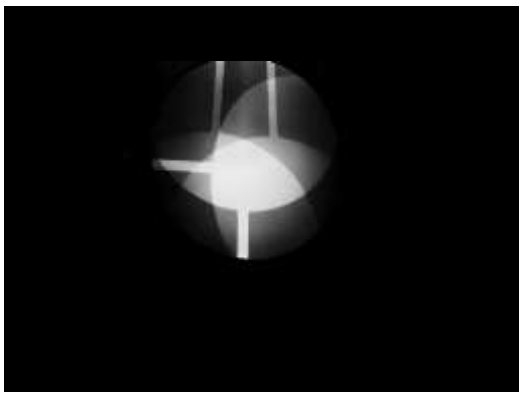
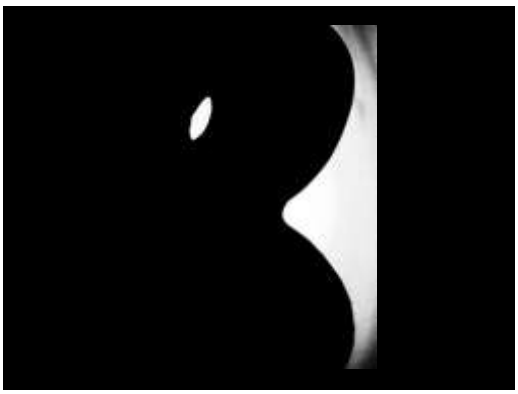
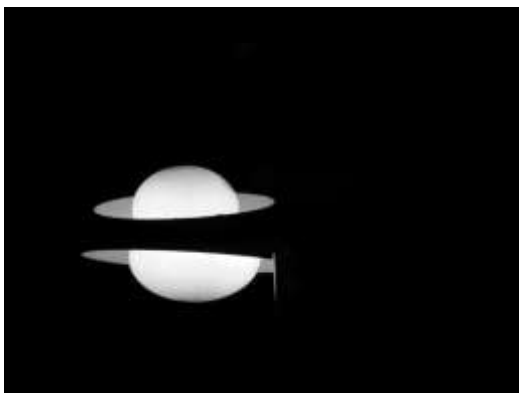
Şekil 18

Şekil 18'deki soyut fotoğraflarda, bir evren algısı içindeki sonsuzluk his mevcuttur. Basit çizgilerin nasıl anlam yarattığını, insanın algılarının şekilsel dönüşümün nasıl bir alansallığa dönüştüğü, yine çizgiler içindeki altın orana uygun olan dairelerin bizde ifadesiz bir alan yarattığı izlenmektedir.

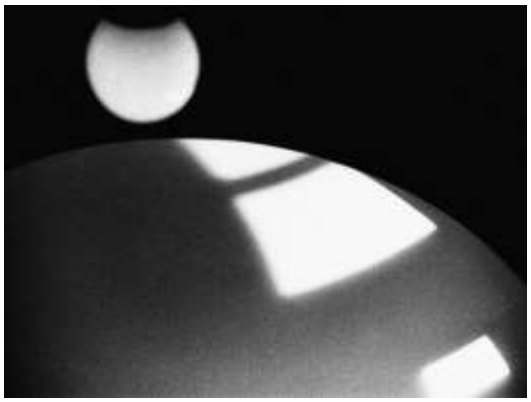
2.3.2. Soyut Fotoğraf Örnekleri

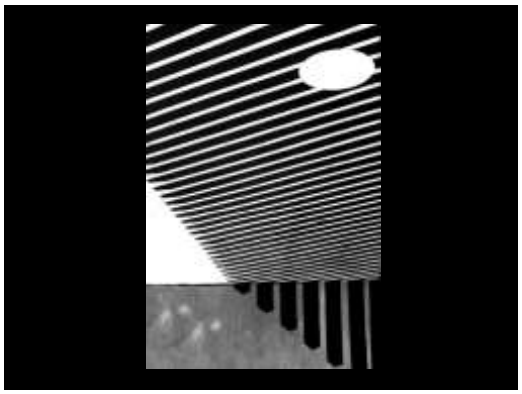




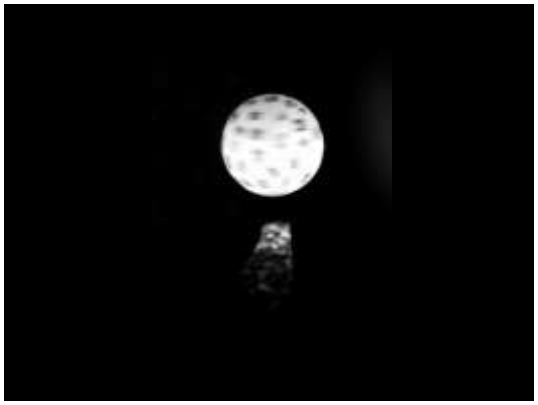







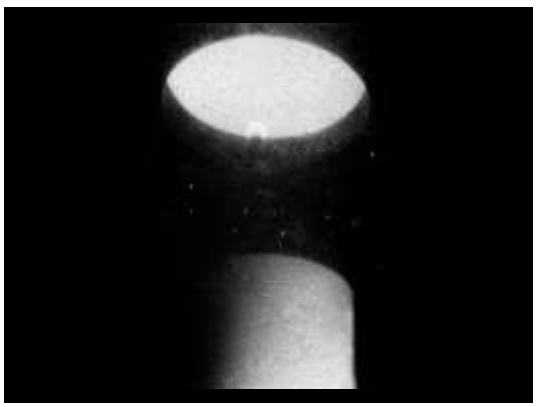


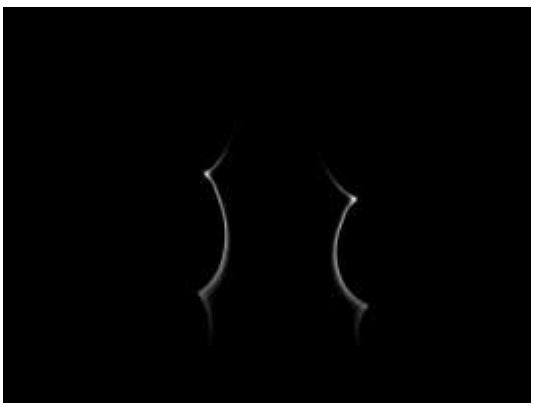


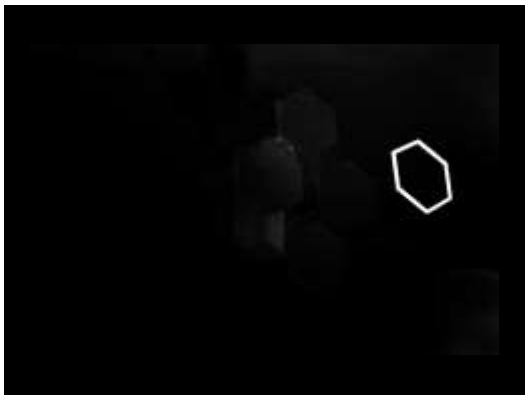


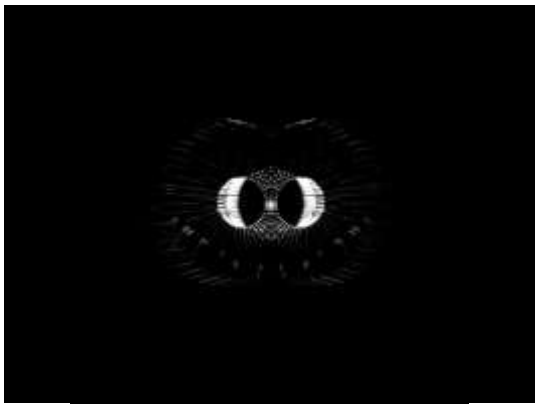


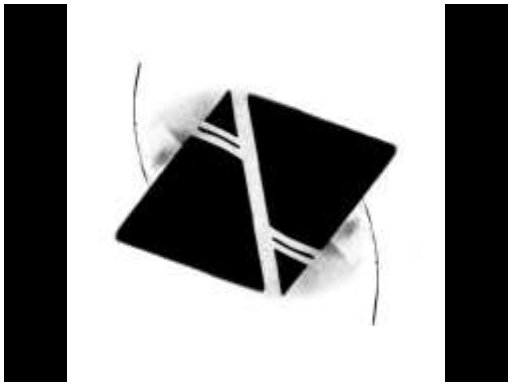




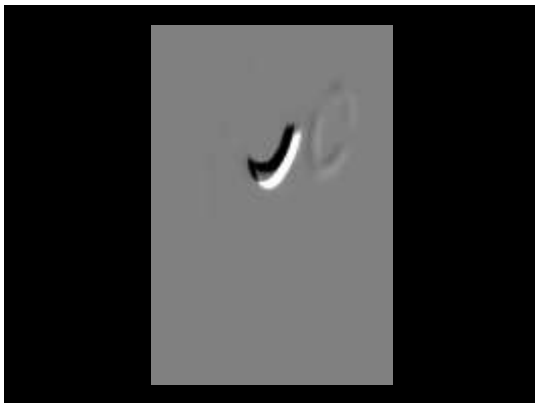


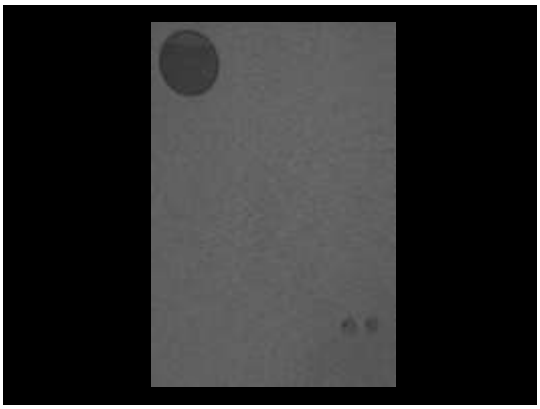




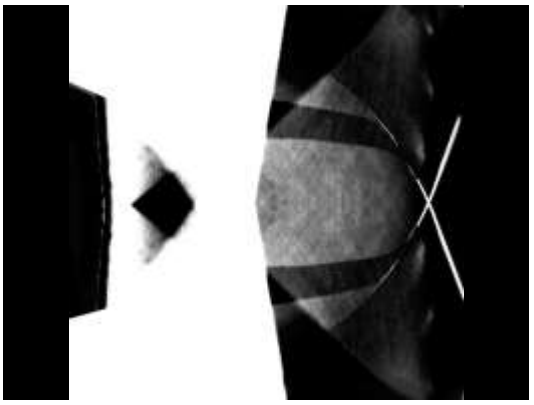


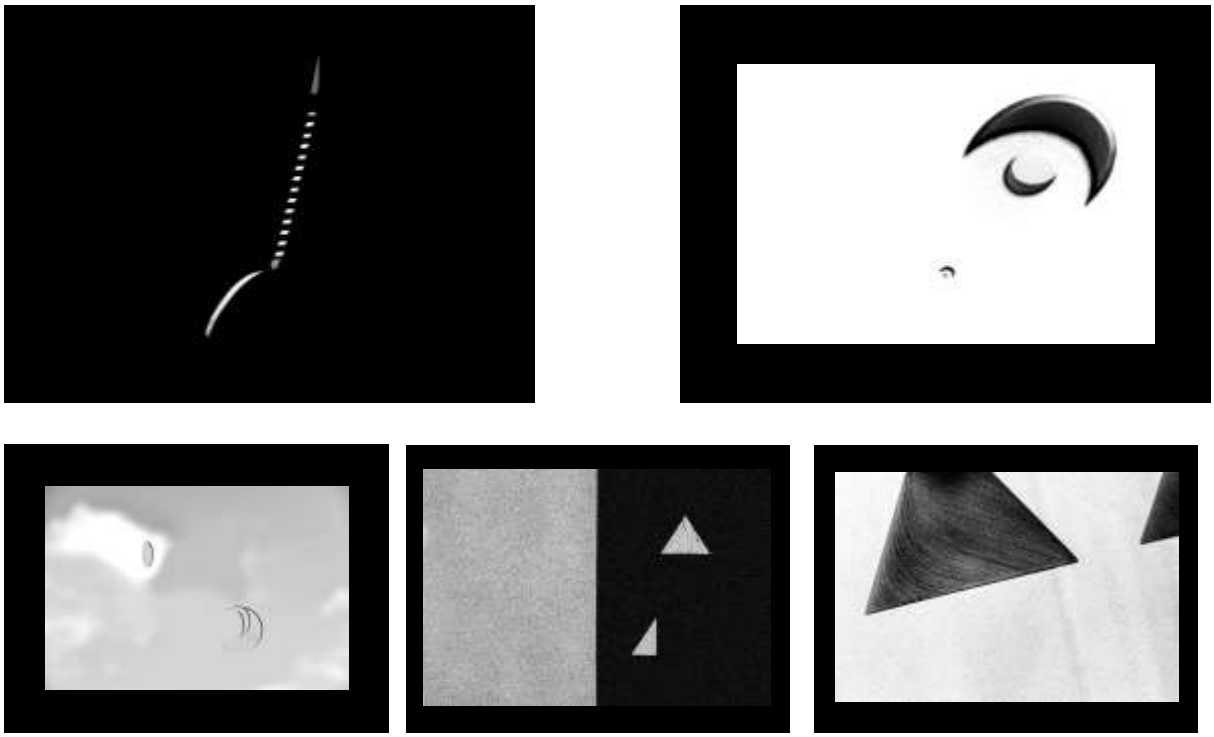












**Soyut/Soyutlama Fotoğrafları kurgu olmayıp; Salih Fehmi Katırcıoğlu tarafından çekilmiştir. Sadece siyah-beyaz olarak düzenlemesi yapılmıştır.*

Sonuç

Şekil 13'de, aralarında yaklaşık 3 bin yıl fark olan iki fotoğraf görmekteyiz. İlk fotoğraf, Afyon Müzesinden Ana Tanrıça olup; 2.si Norveçli ekspresyonist ressam Edvard Munch (1863-1944)'ın 1910 yılında yaptığı ''Çığlık'' adlı resmidir.



Şekil 13

1.si Anadolu insanının duyarlılığı ve çağı yakalama yeteneğini, 2. fotoğraf ise; ne kadar kültür farklılığı olursa olsun, korkunun, insanda belli tepkiler uyandıracak reflekslere sebep olduğunu göstermektedir. İki fotoğrafta da ürkme ve korkma aynıdır. 3.olarak da insanın zihninde yerleşmiş kodların, zamana direndiğini ve zamana bağlı olarak da evrensel bir itiraz şekline geldiği görülmektedir.

Soyut fotoğraf çalışmalarında görüntü kavramı, soyut fotoğrafın bizim tespit ettiğimiz içeriğe ne kadar yakın olduğunu, görünen ile görünmeyenin dengeli olup olmadığını, görüntünün bizim görmek istediğimizin ne kadarını yansıttığına dair bir kavramdır.

Nesnelerden alınmış ve renklerinden soyutlanmış fotoğraflar, bizde bir alan yaratmaktadır. Bu alanın, bizde alfabesini bilmediğimiz bilinç altında haz yaratıp yaratmadığı konusunda çalışmalarımız devam etmektedir. İfadesini henüz bizim de anlayamadığımız insan bilinç altının derinliklerinde yeni bir değerler sistemi oluşturma amacındayız. Görence dediğimiz soyut görüntülerin doğası içinde düş ötesi bir anlam, bir şiirsellik yaratabilir miyiz? Senfonik müziğin bizde uyandırdığı hissi yaratabilir miyiz? İmgelerimiz yeni bir hayal sistemine dönüşebilir mi? Sorularına cevap aramaktayız. Çünkü somut görüntü, kesin ve değişmeyen bir dünyanın anlatıcısıdır. Bunun tek nedeni gerçek görüntünün kendi kendini olumlayan kapalı düşünsel dizge içinde var oluşundandır. Soyut dünyanın büyülü evreninde gezinmek ufuk açıcı düşünceleri getirir. Görencelerin doğası üzerine düş ötesi bir çalışma, yeni bilmeceler demektir.

Sanatta Pornografik Ölümün Estetize Edilmesi ve Post Mortem Fotoğraf

Selen Gül ŞENTÜRK

Özet

Varoluşumuz gereği her insan vücutsal bütünlüğünü ölüm ile kaybedecektir. Dünya düzeninin devamlılığı için bazı canlılar ölürken, bazı canlıların da doğması gerekmektedir. Fakat, İnsanoğlu doğası gereği her zaman bir ölümsüzlük arzusu içinde olmayı sürdürmektedir. Tarih öncesi dönemlerden günümüze ulaşan kaynaklara göre: yaşamını yitiren kişinin defin işlemleri sırasında eşyalarıyla birlikte gömülme geleneği, anıt mezarların oluşturulması, piramitler vb. inşalar ölüm ve öte dünya inancıyla ilgilidir. Yaşam pratiğinin bir getirisi olan ölüm teması, sanatta da ilgi çekici bir konu olarak işlenmiştir. Özellikle 17. yüzyılda Hollanda sanatında Memento mori (ölümü hatırla) kültünün uzantısı olan vanitas (hiçlik) resimleri, farklı bir natürmort (ölü doğa) geleneğinin oluşmasına kaynaklık etmiştir. Sanatçılar natürmortlarında kuru kafa, solmuş çiçek, sönmüş mum vb. nesnelere ölümü hatırlatıcı imgeler atfederek, dünyanın gelip geçiciliğine dikkat çekmişlerdir. Tarihsel süreçte sanatta estetize edilmiş ve konu olarak işlenmiş ölüm temasının en çarpıcı örneği hiç kuşkusuz 19. yüzyılda ortaya çıkan post mortem fotoğraf geleneği olmuştur. Ölen kişiye temiz kıyafetler giydirilip, makyajlayarak çeşitli destek aparatlarıyla yaşıyormuş gibi aile fertleriyle poz verme geleneği ölen kişinin anısını yaşatma arzusu taşımaktadır. Post mortem fotoğraf geleneği, yaşamını yitiren kişilerin ailelerinin yas ritüellerine katılım sağlayan ve insanoğlunun ölümsüzlük arzusunu bir nevi gerçekleştirmeye çalışmaktadır. Estetize edilmiş ölüm tasvirlerinin sanat alanında kullanımı yaygınlaşırken, günümüz sanatında birçok sanatçı ölümün şiddetli sunumlarını sergilemektedir. Ölümün sanatın konusu haline gelirken, tarihsel sürecini ve sanatta ölümün şiddetli halini sergileyen sanatçıların yapıtlarının irdelenmesi "Sanatta pornografik ölümün estetize edilmesi ve Post Mortem fotoğraf " başlıklı çalışmanın temel problematiğini oluşturmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Post mortem fotoğraf, ölüm, ölümsüzlük,estetik, etik

Abstract

Every human being will lose his bodily integrity with death. For the continuity of the world order, some living things must be born while some living things die. However, by nature, human beings always have a desire for immortality. According to the sources that have survived from prehistoric times: the tradition of burying the deceased with his belongings during the burial process, the creation of monumental tombs, the construction of pyramids, etc. are related to the belief in death and the afterlife. The theme of death, which is a result of the practice of life, has also been processed as an interesting subject in art. Especially in the 17th century, vanitas (nothingness) paintings, which are an extension of the cult of Memento mori (remember death) in Dutch art, have been the source of the formation of a different still life (dead nature) tradition. In their still lifes, artists have drawn attention to the impermanence of the world by ascribing images reminiscent of death to objects such as skulls, faded flowers, extinguished candles, etc. The most striking example of the theme of death, which has been aestheticized and processed as a subject in art in the historical process, has undoubtedly been the tradition of post-mortem photography that emerged in the 19th century. The tradition of dressing the deceased in clean clothes, making up and posing with family members as if they were living with various support apparatuses carries the desire to keep the memory of the deceased alive. The tradition of post-mortem photography is a way of participating in the mourning rituals of the families of the deceased and trying to realize the human desire for immortality. While the use of aestheticized depictions of death in the field of art is becoming widespread, in today's art many artists exhibit violent presentations of death. While death becomes the subject of art, the examination of the works of artists who exhibit the historical process and the violent state of death in art constitutes the main problematic of the study titled "Aestheticization of pornographic death in art and Post Mortem photography".

Keywords: Post mortem photography, death, immortality, aesthetics, ethics

1.Giriş

Varoluşumuz gereği insanoğlu bedensel bütünlüğünü ölüm ile kaybedecektir. "Ölümsüzlük maddesel evrenin doğasına da insanın bedensel doğasını da ayırır." Nitekim dünya düzeninin sağlanması için birilerinin ölüp, birilerinin doğması gerekmektedir. Fakat insan doğası gereği her zaman ölümsüzlük arzusuna kapılmıştır (Bayzan,2013: 246, 247). Tarih boyunca ölümsüzlük arzusu üzerine birçok mitos örneği ile karşılaşılmaktadır. Bedenimizin fizyolojik yapısı insanoğlunun bu isteğini karşılamayacak şekilde oluşmuş olsa da geçmişten beri çok sayıda kültürde ölüm sonrası yaşam fikri hakimdir. İnsanoğlu, yaşamı boyunca ölüm gibi dehşet verici bir konuyu düşünmesine ve ondan kaçmak için mitoslar gibi düşsel öğelerin oluşmasına zemin oluşturmuştur.

Toplumsal yaşam pratikleri içerisinde ölüm olgusunun birçok tezahürüne rastlamak mümkündür. Tarih öncesi dönemde inşa edilen ve günümüze kadar erişen yapıların birçoğu aynı nedenlerle ölüm temasıyla ilişkilidir. Tarih öncesi döneme ait Şanlıurfa'da bulunan Göbekli tepe buluntuları, bilinen en eski yapı olarak karşımıza çıkarken; İngiltere'nin kültürel simgesi olan Stonehenge ve Mısır piramitleri gibi birçok yapı ölüm ve ölüm sonrası yaşam ile bağlantılıdır.



Fotoğraf 1: Stonehenge, her biri yaklaşık 4.1m yüksekliğinde, 2.1 m genişliğinde ve yaklaşık 25 ton ağırlığında bir dikili taş halkasından oluşan tarih öncesi bir anıt, İngiltere

Göbekli tepe tapınağından sonra bilinen en eski yapılardan biri olan Stonehenge'in 4500 yıllık bir geçmişe sahip olduğu bilinmektedir. Stonehenge'in yapılış amacı günümüzde bilinmemesine rağmen Neolitik ve Tunç çağında yapımının manevi nedenin olduğu düşünülmektedir. Stonehenge'in takvim amacıyla kullanmak, Güneş'in hareketlerini gözlemek amacıyla yapıldığı düşüncesi bazı teoriler arasında yer almaktadır. Aynı zamanda bu dönemde yaşayan insanların Güneş tanrısına ibadet ettikleri bilinmektedir. Bu nedenle yakılmış ölülerin yaklaşık 150 sinin anıtta gömülü olduklarını ve yılın önemli zamanlarında ölüleri hatırlamak için yapının inşa edildiği düşünülmektedir. (https://www.english-heritage.org.uk/visit/places/stonehenge/things-to-do/stone-circle/celestial-stonehenge/) Ayrıca İngiltere'de yapılan DNA araştırmaları sonuncunda ülkenin ikonik sembolü olan Stonehenge'i inşa edenlerin Anadolu'dan geldikleri tespit edilmiştir (Rincon, 2019).

2.Plastik Sanatlarda Ölüm Olgusu

Memento mori "ölümü hatırla" anlamına gelen Latince bir ifadedir. Temel disiplin olarak hatıra resmi olarak ortaya çıkan memento mori resimlerinin içeriği birçok sembollerden oluşmaktadır. Benzer içerik yönleriyle memento mori resimleriyle ilgili olan vanitas natürmortları olmuştur. Bahsi geçen resimler, ölümlülüğün sembollerine ek olarak, dünyevi zevklerin ve malların gösterişini açıkça hatırlamak için, resimler müzik aletleri, şarap ve kitaplar gibi birçok semboller içermektedir. Vanitas ve memento mori resmi, on yedinci yüzyılda, hemen hemen herkesin yeryüzündeki yaşamın yalnızca ölümden sonraki yaşam için bir hazırlık olduğuna inandığı dini öğretilerin hâkim olduğu bir çağda popüler hale gelmiştir. Bununla birlikte, birçok modern sanatçı tarafından bu tür; keşfedilerek, uygulanmış ve vanitas resmin gelişimine katkı sağlamışlardır. (https://www.tate.org.uk/art/art-terms/m/memento-mori)

Latince bir isim olan Vanitas "Vanus" (boş, boşluk) kelimesi, dünyevi hayatın değersiz ve geçiciliğini ima etmektedir (Lewis ve Short, 1945, 1957). 16. yüzyılın sonu 17. yüzyılın başlarında Hollanda'da ortaya çıkan bir natürmort türü olan vanitas, ölümün kaçınılmazlığını ve dünyevi hayatın geçiciliğini sembolize eden nesnelerin kurgusundan oluşmaktadır. Vanitas resimlerinde öne çıkan bazı sembolik nesneler ve konular şöyledir: Sanat ve bilim teması: kitaplar, haritalar ve müzik aletleriyle temsil edilirken; zenginlik, güç sembolleri cüzdanlar, mücevherler, altın objeler ile tasvir edilmiştir. Ayrıca dünyevi zevkler teması: kadehler, pipolar ve oyun kartları ile izleyiciye aktarılırken, ölüm veya zamanın geçiciliğini temsil eden vanitas natürmortlarında en fazla öne çıkan objeler: kafatasları, saatler, yanan mumlar, sabun köpüğü

ve çiçekler olmuştur. Ölümü hatırlatıcı imgelerin yanı sıra diriliş ve sonsuz yaşamı tasvir eden sembollerden olan; mısır başakları, sarmaşıklar veya defne dalları gibi imgeler de vanitas resimlerinin kompozisyonlarında yerlerini almıştır (Britannica, 2019).



Fotoğraf 2: Harmen Steenwyck, "Still life: An Allegory of the Vanities of Human Life", Meşe panel üzerine yağlı boya, 1612-1656

Ölüm ve ölümsüzlük teması; acımasız bir hatırlatıcı olarak resimlerle aktarılmasının yanı sıra güçlü bir motivasyon aracı da olmuştur. Nesnelere yüklenen sembolik imgelerle kurgulanan resimler ile izleyicilere ölümü hatırlatıcı mesajlar verilmiştir. Ayrıca pek çok sanat eserinde cennet, cehennem tasvirleri, memento mori ve vanitas resimlerinde olduğu gibi ölümü, faniliği hatırlatmanın dışında, ölümden sonraki yaşam da kutsanmıştır. Teknolojik gelişmeler ile 19. Yy da fotoğrafın icadıyla birlikte, sanattaki el becerisi önemini yavaşça yitirirken; hız, fikir, yorum ve gerçeklik önem kazanmaya başlamıştır. Bu bağlamda memento mori'nin bir uzantısı olan vanitas resimlerindeki alegorik sembolizm; yeni fotografik kurgular ile sürdürülmeye devam edilmiştir. Gerçeklik fotoğraf ile birlikte yeniden inşa edilerek; ölüm, ölümsüzlük temalarının daha şiddetli tasvirleri de sanat alanına yansımıştır.



Fotoğraf 3: Jan Davidsz de Heem,''Still- Life with Fruit and Lobster'' (Meyve ve Istakoz ile Natürmort),95x120cm.,Tuvale Yağlı Boya. Berlin, 1648-1649.



Fotoğraf 4: Joel Peter Witkin,''Feast of Fools''(Aptallar Bayramı),1990

Hollandalı sanatçı olan Jan Davidsz de Heem'in içinde vanitas öğelerinin yer aldığı resminin kompozisyonunu, Joel Peter Witkin "Feast of Fool" (Aptallar Bayramı) fotoğrafından esinlenerek yeniden uyarlamıştır. Sanat alanında Botticelli'nin Venüs'ün Doğuşu gibi pek çok ünlü eserin kompozisyonlarını foto-gravür tekniğiyle yeniden kurgulayan Witkin, birçok reprodüksiyonlar üreterek; güncel örnekler sunmuştur (Witham ve Pooke, 2010: 214). Amerikalı sanatçı Witkin'in ölüm olgusunun baskın olduğu kurgusal fotoğraflarında, insan uzuvlarından aldığı kadavra parçalarını kompozisyonlarında kullanarak; kişiye haz vermesi planlanan güzellik unsurlarına karşı duruş sergilemektedir. Witkin fotoğraflarında, çirkinlik

nedenleriyle toplumdan dışlanan (devler, cüceler vb.) modellerin deformasyonlu bedenleri ile anti- estetik ve estetik durumun bir arada olduğu kurgusal görüntüler oluşturmuştur. Ayrıca doğuştan deformasyonlu bedenlerin görüntülerin fotoğraf baskılarına deneysel müdahalelerde bulunan sanatçı, böylece eserlerindeki deformasyonu ve estetik öğeleri güçlendirmiştir.



Fotoğraf 5: Gottfried Helwein, "Fall of the Angels", Dijital Baskı, 1000x700 cm, 1999

Ölü bedenleri Witkin gibi estetize ederek eserlerinde kullanan bir başka sanatçı da Gottfried Helnwein olmuştur. Avusturyalı sanatçı, 1999 yılında "Angel Sleeping I" enstalasyon çalışmalarıyla kürtaj yapılarak yaşama hakkı elinden alınan fetüslere dikkat çekmiştir. Helnwein'in enstalasyonları konu itibariyle, 18. Yy da aile fertleri tarafından, doğal nedenlerden dolayı ölen çocukların post mortem fotoğraflarının çekilme geleneğini anımsatmaktadır (Johnson).

3.Post Mortem Fotoğraf

Fotoğraf, anı donduran ve o ana bir daha dönebilme imkanı taşımasından dolayı ölüm ile benzerlik göstermektedir. Bu durum ölen kişinin son görüntüsünü hatıra amacıyla bir görsel gelenek olacak olan ölüm fotoğrafçılığının ortaya çıkmasına neden olmuştur. Fotoğrafın belge

olma hali, ölüm gibi yas ve dehşet içerikli bir durumu dahi estetize edilmesine olanak tanımıştır. Böylece ölen kişilerin yası andırmayan son güzel haliyle fotoğraf çekilme geleneğinin oluşmasına ve estetik görüntüler elde edilmesine olanak tanımıştır (Berger, 1998: 39).



Fotoğraf 6: Paul Frecker,'' Young Girl With Flowers'', Tallbott, Butler, Marryland, cabinet card, Usa

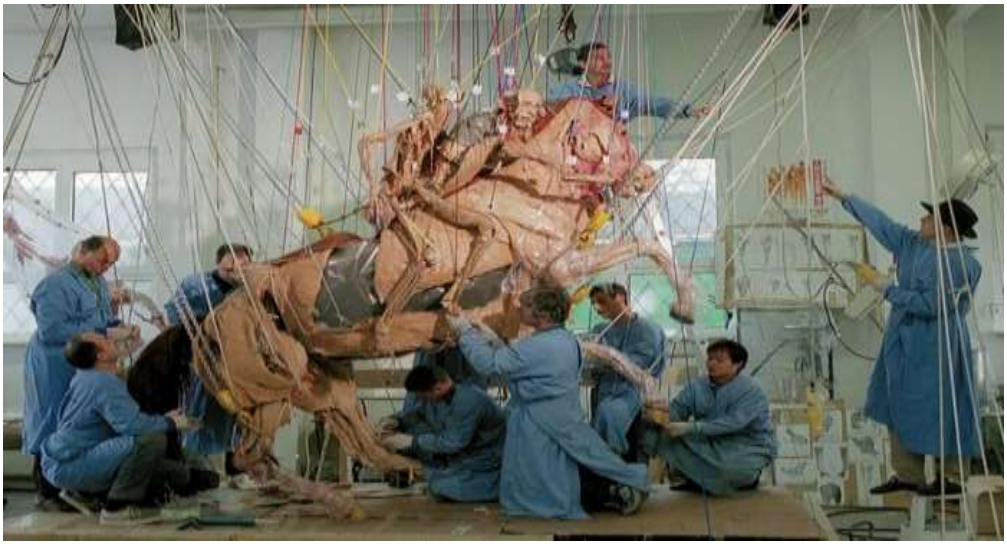
"Latince “post” (ardında, arkasında, sonra) ve “mors” (ölüm, ceset) kavramlarından türetilmiş olan post mortem fotoğraf, temel olarak ölü veya ceset fotoğrafçılığı olarak tanımlanabilmektedir." (Oskay, 2016: 2003). Fotoğraf teknolojisinin bir ürünü olan deguerotip in icadıyla birlikte geride kalanların yas ritüelleri kapsamında, ölenlerin fotoğraflarının çekilmesi (post mortem fotoğraf) ilk olarak Avrupa'da daha sonra Amerika Birleşik Devletleri'nde yaygın olarak kullanılmıştır. Post mortem fotoğraf geleneğiyle, ölen kişinin son görüntüsüne ulaşılırken, aile fertlerinin ölen yakınıyla son kez bir arada bulunduğu bir görüntü oluşmaktadır. Özellikle Victoria Döneminde çok fazla gelişim gösteren post mortem fotoğrafçılık kişilerin yas ritüellerine katkı sağlamıştır (Aytemiz, 2012: 12).

Memento Mori olarak bilinen ve ölen kişiyi hatırlatmak için ilk kez Victoria Döneminde ölümün estetize edilmiş haliyle karşımıza çıkan post mortem fotoğraflarda kurgu esastır. Ölülere en güzel kıyafetleri giydirilerek, makyajlanır. Aynı zamanda çeşitli destek aparatlarıyla oturur, yatar, ayakta durabilir halde kurgulanan fotoğraflarla ölen kişi estetik bir görüntü oluşturulur. Böylece aile albümlerinde yer almak üzere hatıra amaçlı çekilen post mortem fotoğraflardaki ölen kişiler dehşet verici bir görüntü ile hatırlanmamaktadır



Fotoğraf 7: Viktoria Dönemi, Post- Mortem fotoğraf kurgusu

Ölüm olgusunun tıbbın sanatla buluşması diyebileceğimiz Body Worlds sergisi, cesetleri bağışlanmış kişiler tarafından plastinasyon tekniğiyle sinir, kan damarları, ve organları gösteren örnekler elde edilmektedir. Ayrıca plastinasyon, cesedi izleyicilere ölü yakma ve cenazeye (cesedi görünür şeklinden gizlemeye) yeni bir alternatif sunacak şekilde göstermektedir. Ölümden sonra vücutlarımız üzerindeki kontrolün, bizim tarafımızdan yapılmasına da kurgusal olarak olanak sağlamaktadır. (Annas, 2011: 28).



Fotoğraf 8: Body Worlds, Binici ile At Yetiştirmeninin Hazırlanması, Plastinasyon Örneği

Çin yasalarıyla uyumlu olarak açılan sergi için "Dalian Biyoteknik Laboratuvarı"na bağışlanan cesetler kamuya gösterilmek üzere "Body Worlds" sergisinde sunulmuştur. Sergide sağlıklı ve sağlıksız vücutlar arasındaki farklar ile izleyicileri bilinçlendirmek amaçlanmıştır (Sezgin, 2014). Cesetlerin insan eliyle dondurularak poz verdirilmesiyle elde edilen estetik sunumları, post mortem fotoğraflardaki ölümsüzlük arzusu ve kurguları ile ilişki kurmaktadır. Böylece kişilerin ölüm etiğini dikkate alınarak planlanan Body Word sergisi; cesedi bağışlanan insanların ölümsüzlük arzusu, bizzat kadavraların sanat eserine dönüşmesine olanak tanımıştır.

Sonuç:

Tarih boyunca ölümsüzlük arzusu insanoğlunun varoluşundan bu yana irdelenmiş ve çözülmeye çalışılmıştır. İnsanoğlunun ölümsüzlük üzerine düşünüşü; giriş bölümünde de incelendiği üzere; piramitlere, çeşitli mezar örneklerine ve mimari yapılara yansımıştır. Resim sanatı tarihinde temel bir disiplin olarak bilinen memento mori (Ölümü Hatırla) kavramı, vanitas natürmortlarının oluşmasına neden olmuştur. Natürmortlarda oluşturulan kompozisyonlarda objelere yüklenen ölüm imgeleri ile izleyicilere memento mori geleneğindeki gibi ölümü hatırlatmak amaçlanmıştır. Teknolojinin hızlı gelişimi ve fotoğrafın icadıyla birlikte anı kültürünün, kişilerdeki ölümsüzlük arzusunun devamlılığı fotoğraf ile de sağlanmıştır. Ceset fotoğrafçılığı olarak bilinen post mortem fotoğraf, ölen kişilerin ve geride kalan ailelerin yas ritüellerine katkıda bulunarak; kişilerin ölümsüzlük arzusunu bir nebze de olsa gidermiştir. Anı, hatıra amaçlı çekilen kurgusal post mortem fotoğraflarda, ölen kişiler makyajlanarak; yaşıyormuş ya da uyuyormuş gibi ölümsüzleştirilmiştir. Günümüzde tıbbın ve teknolojinin sanat üretimine olan etkisi de göz önünde bulundurularak; estetize edilmiş sanat üretimlerinin devamlılığı sürdürülürken; insanoğlunun ölümsüzlük arzusuna da kaynaklık etmeye devam etmektedir.

Kaynakça:

Annas, J. Georges, (2011), Lifelike Humans: Playing Poker with James Bond TedWilliams, Johns Hopkins University Press.

Bayzan, Ali Rıza, (2013), Sufi ile Terapist, Etkileşim Yayınları, İstanbul

Berger, John, (1998), Çev. Gönül Çapan, Şiirin Saati, Anlam Yayınları, İstanbul

Lewis, Charlton T. ve Short, Charles (1945), A Latin Dictionary, Printed in Great Britain at the University Press Oxford, London

Whitham, Graham- Pooke, Grant, (2010), Çev. Tufan Göbekçin, Çağdaş Sanatı Anlamak, Optimist Yayınları, İstanbul

Makaleler:

Aytemiz, Pelin, (2012), Arada Kalmış İmgeler: Ölüm, Fotoğraf ve Ölü Doğan Fotoğrafçılığı, Povilka, sayı:22, (7),12-14

Britannica, T. Editors of Encylopadia (2019). https://www.britannica.com/art/vanitas-art (Erişim: 16.10.2022)

Oskay, Haluk Arda, (2016), Cansız Bedenin Sanatın Konusu Haline Gelmesi ve Postmortem Fotoğraf, İdil, 5,27, 2001-2014

İnternet Kaynakları:

*URL-1:Rincon,Paul, (2019). "İngiltere'nin en önemli anıtlarından Stonhange'i inşa edenler Anadolu'dan göç etti", https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-47950995 (Erişim: 13.10.2022)

*URL2:"UnderstandingStonehange"https://www.englishheritage.org.uk/visit/places/stonehenge/things-to-do/stone-circle/celestial-stonehenge/(Erişim: 14.10.2022)

*URL-3:Johson, Robert Flynn. (2000)."Gottfreid Helwein", https://helnwein-info.tripod.com/helnwein/ (Erişim: 15.10.2022)

*URL-4:" Memento Mori" https://www.tate.org.uk/art/art-terms/m/memento-mori/(Erişim: 18.10.2022)

*URL-5:Sezgin, Oğuz (2014). "The Human Body Exhibition İnsan Vücuduna Çarpıcı Yolculuk Sergisi Yeniden Türkiye'de", https://www.gercekbilim.com/body-worlds-insan-vucuduna-carpici-yolculuk-yeniden-turkiyede/(Erişim: 21.10.2022)

Fotoğraf Sanatının Tözünü Kant'ın Kopernik Devrimi Üzerinden Anlamak

31 Numaralı Tam Metin Bildiri

Özet

Fotoğraf sanatına ilişkin belirleyici sorulardan birisi, fotoğrafta yaratım etkinliğinin nerede durduğuyla ilgilidir. Soruyu, "Fotoğrafçıyı bir tekniker değil, sanatçı kılan nedir?" şeklinde sormak da mümkündür. Sanatın amacını 19. yüzyıla dek belirleyen "mimesis", gerçeğin kopyasını sunduğu düşünülen fotoğrafın icadı ile tahtından indirilmiştir. Bu durum, görsel sanatlara yeni bir yön tayin ederken bir sanat olarak fotoğrafın tözünü de sorunsal hâline getirmiştir. Fotoğraf, "mimesis" anlayışını teknik egemenliği altına almış fakat fotoğrafçının gerçeklik karşısındaki konumunu da edilgin bir yere taşımıştır. Nitekim fotoğrafın "gerçeğin kopyası" addedilmesiyle fotoğrafçının teknik ayarlamalar yapan bir kişi konumunda görülmesi kaçınılmazdır. Bir sanat olarak fotoğrafın kaderini belirleyecek sorun, burada başlamaktadır. Fotoğraf, sahip olduğu teknik imkânlarla mimesis amacını gerçekleştirmeye yaklaşırken kendisini nasıl bir sanat olarak ortaya koyabilecektir? Baudelaire ve Benjamin üzerinden okunabilecek fotoğrafın sanatsallığı tartışmaları, fotoğrafın sanatla ilişkisi hakkında farklı bakış açıları getirmektedir. Camera obscura'dan yapay zekâ ile desteklenen fotoğraf makinelerine uzanan teknolojik dönüşüm sürecinde fotoğraf, gerçeğin taklidine daha da yakınlaştırılırken fotoğrafçının fotoğraf üzerindeki müdahalesi tartışma konusu halini almıştır. Fotoğrafın, sanat tarihindeki tartışmalı konumunu aydınlatmak için bir sanat olarak tözünün tartışılmasını gerektirmektedir. Töz, "bir şeyi o şey yapan şey" olarak tanımlanabilmektedir. Fotoğraf sanatını, fotoğraf sanatı yapan şey nedir? Fotoğraf sanatının tözü, mimesis üzerinden belirlenmeye çalışıldığında fotoğrafı bir sanat olarak ortaya koymanın güçleştiği görülecektir. Mevcut kongre bildirisi, fotoğraf sanatçısının nasıl bir yaratım gerçekleştirdiğini ve böylece fotoğraf sanatının tözünün ne olduğunu araştırırken mimesis yaklaşımını terk edip Immanuel Kant'ın "Kopernik devrimi" üzerinden bir yaklaşım geliştirmeyi teklif etmektedir. Felsefe tarihinin kilometre taşlarından birisi olarak kabul edilen Kant'ın "Kopernik devrimi", bilen öznenin epistemolojinin merkezine taşınmasıyla ilgilidir. Nasıl ki Kopernik, astronomide Dünya merkezli evren modelini terk edip Güneş merkezli evren modelini inşa etmişse Kant da

epistemolojinin odak noktasına nesne yerine özneyi koymuştur. Kant öncesi epistemolojide özne, nesnenin bilgisini keşfeden ve bu bağlamda nesneye tabi olan bir yerde konumlandırılmıştır. Halbuki Kant, özneyi bir "yasa koyucu" olarak belirlemiş ve nesne, öznenin bilme edimine tabi kılınmıştır. Özneyi, nesneye tabi kılan Kant öncesi filozofların sanat felsefelerinin "mimesis" kavramından hareket etmesi de tesadüf değildir. Kant'ın Kopernik devrimi, fotoğraf sanatının tözünü aydınlatan bir analoji olarak kullanıldığında, fotoğraf sanatçısının gerçeği kopyalayıp ona tabi olmadığını görmek olanaklı hale gelecektir. Fotoğraf sanatçısı, klişe tabirle "anı yakalamamaktadır"; gördüğü ve göstermek istediği "anı yakalamaktadır". Fotoğraf nesnesi, Kant'ın epistemolojisindeki nesne gibi "kendinde şey" olarak bilinemeyecektir; onu kendi sanat edimine tabi tutan fotoğrafçının "perspektifinden" görmek mümkün hale gelecektir. Demek ki bir sanat olarak fotoğrafın tözü, fotoğraf sanatçısının gerçekliği kendi perspektifine tabi kılması üzerinden belirlenebilecektir.

Anahtar kelimeler: fotoğrafın tözü, gerçeklik, Immanuel Kant

Abstract

One of the decisive questions regarding the art of photography is about where the creative activity stands in photography. It is possible ask the question as “What makes the photographer an artist, not a technician?”. "Mimesis", which determined the purpose of art until the 19th century, was dethroned with the invention of photography, which is thought to offer a copy of the truth. This situation, while assigning a new direction to the visual arts, has also made the substance of photography as an art problematic. Photography has taken the understanding of "mimesis" under its technical dominance, but has also moved the photographer's position in the face of reality to a passive place. As a matter of fact, it is inevitable for the photographer to be seen as a person who makes technical adjustments, as the photograph is considered a “copy of the real”. The problem that will determine the fate of photography as an art begins here. How will photography be able to present itself as an art while approaching the realization of the purpose of mimesis with its technical possibilities? Discussions on the artsiness of photography, which can be read through Baudelaire and Benjamin, bring different perspectives on the relationship of photography with art. In the technological transformation process from camera obscura to cameras supported by artificial intelligence, photography has been brought closer to the imitation of reality, while the intervention of the photographer on the photograph has become a matter of discussion. In order to illuminate the controversial position of photography in art history, it requires discussion of its substance as an art. Substance can be defined as "the thing that makes something that thing". What makes photography art, photography art? When the substance of photography is tried to be determined through mimesis, it will be seen that it becomes difficult to present photography as an art. The present congress paper proposes to abandon the mimesis approach and develop an approach based on Immanuel Kant's "Copernican revolution" while investigating what kind of creation the photographer has made and thus what the substance of photography is. Kant's "Copernican revolution", which is considered one of the milestones in the history of philosophy, is about moving the knowing subject to the center of epistemology. Just as Copernicus abandoned the Earth-centered universe model in astronomy and built the heliocentric universe model, Kant put the subject instead of the object at the focal point of epistemology. In pre-Kantian epistemology, the subject is positioned in a place that discovers the knowledge of the object and is subject to the object in this context. However, Kant determined the subject as a "legislator" and the object was subordinated to the subject's act of knowing. It is not a coincidence that the art philosophies of pre-Kantian philosophers, who subordinate the subject to the object, move from the concept of "mimesis". When Kant's Copernican revolution is used as an analogy that illuminates the substance of the art of photography, it will be possible to see that the photographer does not copy reality and is not subject to it. The photographer does not "capture the moment", as the cliché says; photographer “captures the moment” photographer sees and wants to show. The photographic object cannot be known as a "thing-in-itself" like the object in Kant's epistemology; it will be possible to see it from the "perspective" of the photographer who subjects it to photographer’s own act of art. Thus, the substance of photography as an art can be determined through the photographer's subordination of reality to photographer’s own perspective.

Keywords: substance of photography, reality, Immanuel Kant

1. Giriş

Fotoğrafın bir sanat olup olmadığı yönündeki tartışmaların kilit noktası, fotoğrafın gerçeklikle kurduğu ilişkidir. Fotoğraf, diğer görsel sanatlardan ayrılan bir tekniğe sahiptir. Görsel sanatlardaki "gerçekçi" akımların tüm çabasını boşa çıkarırcasına fotoğrafın gerçeği kopyaladığı düşünülür. Uzunca bir dönem sanatın yönünü belirleyen ve bugün dahi büsbütün terk edilmemiş olan "mimesis" yönelimi sanki fotoğrafta zirveye taşınmıştır. Bir deklanşör hamlesi, gerçekliği âdeta yakalamaktadır. Bu haliyle kavranan fotoğraf, teknik bir işlem olarak görülmeye yazgılıdır. Nitekim gerçeğin kopyası addedilen fotoğraf için ancak daha iyi bir teknik ile gerçekliğin en yakın kopyasını çıkarmak çabası söz konusu olabilir. Burada bir yaratım etkinliğinden bahsedilemeyeceği gibi gerçekliğin "her nasılsa öyle" serimlenmesinde sanatsal bir yön de bulunamayacaktır.

Fotoğrafın, başta resim olmak üzere diğer görsel sanatlar karşısında bir sanat olarak "kuşkulu" konumunun kaynağında da "kopyalama işlevi" durmaktadır. Fotoğrafın sanatsallığını "kuşkulu" kılan, esasen anlamı bakımından çok daha kuşkulu bir kavramın, "gerçekliğin", her nasılsa öyle kavranabileceğine ilişkin kabuldür. Gerçekliğin, görsel sanatlarda ancak "izlerinden" bahsedilirken fotoğrafta gerçekliğin "yakalandığını" düşündüren de yine gerçekliğe ilişkin kabulden kaynaklanmaktadır. Platoncu tarzda, özneye aşkın bir gerçeklik kabulünden hareketle yapılan değerlendirmeler, fotoğrafı gerçekliğin yakınına fakat sanatın uzağına konumlandırmaktadır. Eğer özneye aşkın bir gerçeklik söz konusu ise görsel sanatlar, elindeki teknik imkanlar sebebiyle bu gerçekliğe ancak bir yere kadar yaklaşabilecektir. Diğer yandan teknik imkanların sınırlılığı, aynı zamanda sanatsal yaratıma açılan bir saha anlamına gelmektedir. Görsel sanatlardan teknik açıdan ayrılan fotoğraf ise gerçekliğe dolaysız bir bakış olarak görülmüştür ve bu sebeple fotoğrafçıya açılabilecek bir yaratım sahasının olmadığı düşünülmüştür.

Gerçeklik nedir ve fotoğrafçının gerçeklikle kurduğu ilişki nasıldır? Bu sorulara verilecek yanıtlar nesne merkezli bir epistemolojiyi terk ettiği halde fotoğrafın sanatsallığına ilişkin yeni bir bakış açısı sunmak olanaklı hale gelecektir. Alman idealizminin babası sayılan Immanuel Kant'ın felsefede gerçekleştirdiği "Kopernik devrimi", epistemolojide öznenin merkeze alınmasıyla ilgilidir. Kant'ın Kopernik devrimi, bir analoji yoluyla fotoğraf sanatçısının nesnesi ile kurduğu ilişkide aydınlatıcı bir rol üstlenebilir. Böylelikle fotoğraf sanatının tözünü anlamak için de bir yol açılabilir.

2. Fotoğraf ve Sanat İlişkisi Hakkında Tartışmalar

Uzun bir gelişim süreci içerisinde fotoğrafın icadını 19. yüzyıla dayandırmak mümkündür. Fotoğrafın icadını hazırlayan aşamalardan sonuncusu sayılabilecek *camera obscura*, çizim yapmaya yardımcı bir araç olarak kullanılmıştır. Fotoğrafın icadı, müstakil bir sanatın doğuşuna değil, sanatın icrasına yardımcı olabilecek fakat daha çok pratik amaçlara hizmet eden bir tekniğe işaret etmektedir. Öyle ki fotoğrafın icadına giden süreç, "daha iyi resim çizmek" kaygısından da geçmektedir. Ne var ki fotoğrafın mucitlerinden Louis-Jacques-Mandé Daguerre'nun adıyla anılan dagerotip tekniğinin geliştirilmesiyle resim, kendisine yardımcı bir tekniğin yardımcısı olmaya başlamıştır. Başka deyişle dagerotip tekniğinin geliştirildiği dönemde fotoğrafın resim ile ilişkisi kesilmemiş ancak resim, git gide gerçekliğe yaklaşan fotoğrafı destekler bir işlev kazanmıştır. Dagerotip tekniğiyle elde edilmiş görüntülerin gerçekliğe daha yaklaştırılması amacıyla boyanması yahut bu görüntülerden gravürlerin yapılması, resim sanatının fotoğraf ile ilişkisinde nerede durduğuna örnek olarak gösterilebilir. Diğer yandan dagerotip tekniğinin gelişim seyrine bakıldığında sanatsal kaygı görülmemekle birlikte elde edilen görüntüler turizm, kriminoloji, tıp gibi alanlarda kullanılmıştır. Başta resim olmak üzere sanata yeni bir yön tayin eden bu "pratik" icadın bir sanat olarak nasıl alımlandığını anlamak için Charles Baudelaire'in "Modern Kamu ve Fotoğrafçılık" (*Le public moderne et la photographie*) başlıklı metni ile Walter Benjamin'in "Fotoğrafçılığın Kısa Tarihi" (*Kleine Geschichte der Photographie*) başlıklı metnine değinmek yerinde olacaktır.

Charles Baudelaire'in "1859 Salonu" başlığını taşıyan çalışmasının ikinci alt başlığını oluşturan "Modern Kamu ve Fotoğrafçılık", âdeta fotoğrafçılığa karşı açılmış bir cephedir. Bu metninde Baudelaire (1859/1987), güzelliğin yerine gerçekliğin peşine düşen halkın sanatla ilişkisine ciddi eleştiriler getirir.

Baudelaire'e (1859/1987, s. 19) göre fotoğraf, "sanata yabancı araçlar" arasındadır ve "düş görmenin veya hayret etmenin mutluluğunu hissetmekten aciz olan" halk fotoğrafa meraklandırılarak gerçek sanattan uzaklaştırılmaktadır. Baudelaire, fotoğrafın ele geçirdiği mimetik deneyimi sanatın karşısına yerleştirerek "doğanın taklidi" üzerine kurulu sanat anlayışına karşı çıkmaktadır. Baudelaire de farkındadır ki sanat, "doğanın taklidi" üzerine kurulduğu takdirde fotoğraf, bizzat sanat halini alacaktır. Sanatı, hayal gücünden kaynaklanan bir yaratım etkinliği olarak gören birisi için sanatta gerçeklik arayışı, kabul edilemezdir. Baudelaire'in metin boyunca süren hakaretamiz üslubunun altındaki sebep de budur. Baudelaire, sanatın alameti farikaları arasında saydığı hayal gücünü, güzeli, yaratımı fotoğrafta görememektedir. Gerçeğin taklidinde sanatsal bir yön bulamayan Baudelaire, fotoğrafın ancak

pratik amaçlarla kullanılması gerektiği görüşündedir. Nitekim fotoğraf, gerçekliğe ayna tutmaktadır; o halde kullanım alanı, gerçekliğe ayna tutulmasını gerektiren yerlerdir ve sanatın gerçekliğe ayna tutmak gibi bir işlevi yoktur. Baudelaire'e göre fotoğrafın gerçek görevi, "bilimlerin ve sanatların hizmetkârı olmaktan" ibarettir, dolayısıyla fotoğrafın sanatta tamamlayıcı bir rol üstlenmesine dahi izin verilmemelidir (1859/1987, s. 20). Baudelaire, fotoğraf ile sanat ilişkisini matbaa ile edebiyat ilişkisine benzetmektedir; edebiyatı yaratmayan veya tamamlamayan matbaa gibi fotoğraf da sanatı yaratmamış veya tamamlamamıştır.

Baudelaire'in sanat görüşü, dış gerçekliği hayal gücü ile dönüştüren bir yaratım etkinliğini temel almaktadır. Oysa fotoğraf, bu sanat görüşünden bakıldığında gerçekliğin kopyasını sunarak sanatçıya bir yaratım sahası açmaz. Baudelaire, "hayalini kurduğunu değil, gördüğünü resmetmeye" yönelen ressamlardan duyduğu rahatsızlığı dile getirerek "dış gerçekliğin önünde eğilen" bir anlayışı sanatın dışında tutmaktadır (1859/1987, s. 21).

Fotoğrafın icadıyla birlikte ortaya çıkan sanat tartışmalarının okunabileceği kaynaklardan bir diğeri, Walter Benjamin'in (1931/2005) "Fotoğrafçılığın Kısa Tarihi" başlıklı yazısıdır. Baudelaire'in fotoğrafın sanatsallığına meydan okuduğu yazısından yetmiş iki yıl sonra kaleme alınan bu yazı, fotoğraf ve sanat ilişkisinin bir incelemesi mahiyetindedir. Baudelaire'in aksine Benjamin, fotoğrafın bir sanat olduğundan kuşku duymaz; onun sorusu, fotoğrafın sanat üzerindeki etkisi ve nasıl bir sanat olduğu ile ilgilidir. Benjamin'in bu çalışması göstermektedir ki icadının üzerinden geçen bir asırda fotoğraf, görsel sanatlar arasındaki "kuşkulu" yerini almıştır.

Benjamin, fotoğrafı bir sanat olarak kabul etmeyen düşüncelerin yaslandığı sanat anlayışına ışık tutmaktadır. Benjamin'in (1931/2005, s. 508) "mağrur bir dar kafalılıkla" nitelendirdiği bu sanat anlayışı, tüm teknik yeniliklere yabancı kaldığı gibi "yeni teknolojinin telaşlandıran görünümü" karşısında kendi sonunun geldiğini de hissetmektedir. Bu sanat anlayışına karşı verilen mücadelenin sonuçsuz kalmaya yazgılı olduğunu düşünen Benjamin, bizzat fotoğrafçı tarafından yıkılan bir mahkemenin önünde bir sanat olarak fotoğraf savunusuna girişmenin anlamsızlığını vurgulamaktadır.

Benjamin, fotoğrafı bir sanat olarak görmekle birlikte gerçeklikle kurduğu ilişki bakımından onu diğer sanatlardan ayırır. Fotoğraf, fotoğrafçının sanatını göstermenin ötesinde "tümüyle kendini sanata teslim etmeyen bir şey" taşımaktadır (Benjamin, 1931/2013, s. 9). Fotoğrafın bu özelliği; fotoğrafçının tasarrufuyla şekillendirilemeyen, "şimdi ve burada" gerçekleşen bir anı yansıtmaktadır. Belirtilmelidir ki Benjamin, fotoğrafın yakaladığı

gerçekliğin, fotoğraf sayesinde açığa çıkan bir gerçeklik olduğunu kastetmektedir. Demek oluyor ki gündelik hayatın akışında görülemeyeni fotoğraf yakalar ve gösterir. Bu haliyle Benjamin'de fotoğrafın sanatsallığı, gerçekliğe yeni bir bakış getirebilmesinden kaynaklanmaktadır. Fotoğraf, gerçeklik karşısında yeni bir deneyimdir. Benjamin (1931/2013, s. 10-11) bu konuda şunları söylemektedir:

> Burada, kameraya baktığında görünenin, göze görünenden daha farklı olduğu bir doğadan bahsedilebilir: Üstelik bu o kadar farklı bir doğadır ki, fotoğraf karesinde, 'oradaki' bir insanın bilinçli biçimde ördüğü bir mekan yerine, bilinçsizce şekillenmiş bir mekan görünecektir. İnsanların nasıl yürüdüğünü -en kaba haliyle bile- anlatmak kolayca mümkün iken, bir kişinin attığı her adımda saniye saniye hangi pozisyonda olduğu konusunda kesin bir şey söylemek mümkün değildir.

Benjamin, bu sözleriyle fotoğrafçının bütün gayretine karşın fotoğraf karesindeki yaratım etkinliğinin sınırlarını vurgulamaktadır. Fotoğraf, çekildiği sırada varlığından bihaber kalınan detaylara gebedir. Halbuki görsel sanatların diğer alanları, sanatçısının belirlenimleri altındadır. Örneğin bir yağlıboya tablosu, tamamıyla ressamın fırça darbeleriyle şekillenir; kompozisyonu oluşturan her detay, bizzat ressam tarafından konumlandırılır. Bu sebeple Benjamin (1931/2005, s. 510), fotoğrafın bir yağlı boya tablosundan farklı olarak "büyülü bir değer" taşıdığını düşünmektedir.

Fotoğraf, bizzat bir sanat yapıtı olmasının yanında sanat yapıtlarının suretini sunan bir tekniktir. Bu bağlamda Benjamin'in (1931/2005, s. 520) "sanat olarak fotoğraf" ve "fotoğraf olarak sanat" arasında yaptığı ayrım dikkate değerdir. Örnek vermek gerekirse Davut Heykeli'ni görmek için Floransa'ya yahut Parthenon'u görmek için Atina'ya gitmeye gerek kalmadan bu yapıtların suretini sunan fotoğraf, "fotoğraf olarak sanat" olarak nitelendirilebilir. "Sanat olarak fotoğraf" ve "fotoğraf olarak sanat" arasında yapılan ayrım, fotoğrafın estetik yanından farklı olarak toplumsal işlevine de ışık tutmaktadır. Nitekim Benjamin (1931/2005, s. 523), fotoğrafı çekilen sanat yapıtının daha kolay anlaşıldığını düşünmektedir. Başka deyişle sanat yapıtları, fotoğraf karesine sığdırılarak anlaşılabilecek bir duruma getirilmektedir.

Benjamin (1931/2013, s. 34), fotoğrafta yaratım etkinliğinin sınırlarını açığa çıkarmakla birlikte fotoğraftaki yaratıcılığın hangi koşullarda gerçekleşeceğini de belirtmiştir: "Fotoğraf kendini bir Sander'in, bir Germaine Krull'ın, bir Blossfeldt'in sağladığı bağlantıların dışına çıkardığında, kendini fizyognomik, siyasal, bilimsel çıkarlardan soyutladığında –işte o zaman 'yaratıcı' hale gelir." Benjamin'in saydığı isimler, fotoğrafçılığın kilometre taşları arasında

gösterilmektedirler. Bununla birlikte fotoğrafçılık anlayışları, nesnellik arayışında ortaklaşmaktadır. Benjamin'in bu isimleri yaratıcılığın dışındaki bir bağlamda görmesinin sebebi de budur. August Sander, en tanınan çalışması "20. Yüzyıl İnsanları"nı (*Menschen des 20. Jahrhunderts*), fotoğrafçının salt bir gözlemci konumunda tutulduğu "yeni nesnellik" anlayışı etrafında şekillendirmiştir. Bu çalışmasıyla 20. yüzyıl Almanyası'nın farklı toplumsal tabakalarından insanların fotoğraflarını derlemiştir. Sander'in (1927/1994, s. 645) toplumsal gerçekliğin aynası olarak konumlandırdığı fotoğrafçılık görüşüne şu sözleri ışık tutmaktadır: "Zamanımızın kesinlikle aslına sadık bir tarihsel resmini vermek için fotoğraftan daha uygun bir şey yoktur." Foto muhabirliğinin öncü isimleri arasında gösterilen Germaine Krull ise *Métal* başlığını taşıyan portföyünde Eyfel Kulesi gibi mimari yapıların yanında köprü, vinç, gemi gibi nesneleri fotoğraflayarak döneminin "metal" ile şekillenen dokusunu yansıtmıştır. Benjamin'in değindiği bir diğer isim olan Karl Blossfeldt'in objektifi, bitkilere dönüktür. Bitkilerin en ince ayrıntılarını görmeyi sağlayan lenslerle çektiği fotoğrafları, botanik alanındaki çalışmalara katkı sağlamıştır. Bahsi geçen üç fotoğrafçının da fotoğrafları, çeşitli bilim ve teknik alanlarında kullanılabilecek nitelikte fotoğraflardır. Benjamin, teknik amaçların öne çıktığı bu fotoğraflarda yaratıcılığı görememektedir.

Yaratıcılık çerçevesinde düşünüldüğünde fotoğrafın kendisini bir sanat olarak ortaya koyabilmesi için karşısına dikilmesi gereken sanat dalı resimdir. Fotoğrafın tarihini hem birliktelik hem de karşıtlık içerisinde resimden bağımsız okumak mümkün değildir. Baudelaire'in de fotoğrafa karşı düşmanlığının kaynağı, resim sanatındaki yaratıcılıktır. Fotoğrafın sanatsallığı, 20. yüzyılın başına dek resim üzerinden değerlendirilmiş ve bu doğrultuda fotoğrafın sanatsal kullanımı da "resimsi fotoğraflar" ile sınırlandırılmıştır (William S. Johnson vd., 2016, s. 390). Baudelaire ve Baudelaire'e yakın düşünen "bir sanat olarak fotoğraf karşıtlarının" aslında bir teknoloji karşıtlığından beslendiğini gösteren Benjamin, fotoğrafın toplumsal ve sanatsal boyutlarını açığa çıkarırken yaratıcılıkla kurduğu çetrefilli ilişkiye de işaret etmiştir. Benjamin göstermektedir ki fotoğraf, nesnesini ele geçirmekle onun gerçekliğine nüfuz edebilmeyi sağlar. Fotoğrafın bu işlevi, fotoğrafçıyı bir teknisyen konumunda tuttuğu gibi burada sanatsal yaratım da söz konusu değildir. Benjamin'in fotoğrafçılığın pratik işlevlerinin yanında sanatsal yaratıcılığının sınırlarını açığa çıkarması dikkate değerdir. Fotoğrafçılığın gerçekliğin görüntüsünü sunan bir uğraş olduğu düşüncesi, bizzat fotoğrafçılık açısından da aşılması zor bir eşiktir. Nitekim fotoğrafın mucitleri arasında anılan Louis Daguerre'un, (1980, s. 12) fotoğrafı "doğanın mükemmel bir görünümü" olarak değerlendirdiği düşünülürse fotoğrafta yaratıcılık düşüncesi, icadı itibarıyla mevcut değildir.

Fotoğrafın kendisini bir sanat olarak ortaya koyabilmesi için sanatsal yaratım etkinliğine yer açması gerekecektir. Daugerre'dan hareketle "doğanın mükemmel görünümü" üzerine kurulu bir teknik, nasıl bir yaratıcılık ortaya koyacaktır? Bu sorunun yanıtı, fotoğraf için belirleyici kavramların başında gelen "gerçekliğin" tartışılmasından geçmektedir.

3. Kant'ın Kopernik Devrimi

Felsefe tarihinde Immanuel Kant, bir dönüm noktasıdır. Kant'ın felsefe tarihindeki bu belirleyici konumu, ortaya koyduğu eleştirel felsefeden kaynaklanmaktadır. Kant (1781/2015), "Neyi bilebilirim?" sorusunu yanıtlandırdığı "Saf Aklın Eleştirisi" (*Kritik der reinen Vernunft*) başlıklı yapıtının ön sözünde, metafiziği bir kriz durumunda teşhis etmektedir. Metafiziğin içinde bulunduğu krizi aşmak için Kant, metafiziğin temel sorunları olan "Tanrı", "özgürlük" ve "ölümsüzlük" hakkındaki metafizik yargıların imkânını sorgulamaya açmaktadır (Copleston, 1989, s. 50). Bu doğrultuda "Saf Aklın Eleştirisi", aklın kendisini bilmesi amacıyla kendi kendisini yargıladığı bir mahkemedir (Kant, 1781/2015, s. 16). Bu mahkeme, kökenleri Platon'a dayanan idealizmin yeniden şekillendirilmesiyle sonuçlanacaktır.

Kant, Kopernik'in astronomide yaptığını felsefede yaparak bilme ediminde özne ve nesne ilişkisine yeni bir bakış açısı getirmiştir. Kant'ın yeni bir metafizik anlayışı kurma girişimini açıklarken örnek gösterdiği Kopernik devrimi, astronomide Dünya merkezli evren modelinin terk edilmesiyle ilgilidir. Kopernik öncesi astronomi, temelleri Aristoteles'e dayandırılan Dünya merkezli bir evren modeliyle iş görmekteydi. Dünya'nın, evrenin merkezinde kabul edildiği bu model; Batlamyus tarafından Dünya'yı çevreleyen gök cisimlerinin hareketleri konusunda değişikliğe uğratılmış fakat Batlamyus da Dünya'yı merkez kabul etmeyi sürdürmüştür (Rabin, 2019). Dünya'yı evrenin merkezinde gören modelin binyıllar süren egemenliği, 16. yüzyılda Kopernik tarafından yıkılmıştır. Kopernik, Güneş merkezli evren modelini ortaya koyarak Dünya'yı Güneş'in etrafındaki bir gezegen konumuna getirmiştir. Kant (1781/2015, s. 25), Kopernik'in astronomideki bu devrimine atıfta bulunarak felsefede de özne ve nesnenin bilgi edimindeki konumlarını değiştirecek bir devrim yapmayı teklif etmektedir. Kant'ın Kopernik devrimi, özneyi bilme ediminde merkeze taşımaktadır. Bu devrimi Kant (1781/2015, s. 25), şu sözleriyle açıklamaktadır:

> Bugüne dek tüm bilgimizin kendini nesnelere uydurması gerektiği varsayılmıştır; ama onlara ilişkin herhangi birşeyi kavramlar yoluyla *a priori* saptama ve bilgimizi bu yolla genişletme girişimleri bu varsayım altında boşa çıkmıştır. Öyleyse, bir kez de nesnelerin

> kendilerini bilgimize uydurmaları gerektiği varsayımı altında Metafiziğin görevinde daha iyi sonuç alıp alamayacağımızı sınayabiliriz. Bu istenilen şey ile, e.d. nesnelerin bir *a priori* bilgisinin olanağı ile, e.d. onlar daha bize verilmeden üzerlerine birşeyler saptama amacı ile çok daha iyi uyuşur. Burada durum öyleyse *Kopernik*'in ilk düşüncesi durumunda olduğu gibidir.

Kant'ın Kopernik devrimi, nesneyi özneye tabi kılmaktadır. Bu bağlamda Kant'ın "eleştirel felsefesi", bilme yetilerinin eleştirisi olduğu gibi Kant'tan önceki epistemolojinin de eleştirisidir. Nitekim rasyonalist ve empirist filozoflar arasındaki çatışma, bilginin hangi yolla edinileceği üzerinden gerçekleşirken her iki felsefi yaklaşım da bilginin nesneye uydurulması konusunda aynı zemindedir. Kant, kendisinden önceki rasyonalist ve empirist felsefenin kalıplarına sığmayacak şekilde eleştirel felsefenin yolunu açmıştır. Gilles Deleuze'ün (1995) şu sözleri, Kant'ın felsefede Kopernik devrimi ile kazandığı belirleyici konumu gösterir niteliktedir: "Bir filozof, görünüşte Kant'a karşı olsa bile, *Parere* (boyun eğme)nin yerine *Jubere* (buyruk verme)nin konulmasını ileri sürdüğünde, Kant'a düşünebileceğinden çok daha fazla borçludur." (s. 52).

Kant'ın felsefedeki Kopernik devrimi; özneyi, nesnenin bilgisini çekip çıkaran bir konum yerine nesneyi kendi bilme yetilerine tabi kılan bir konuma taşımıştır. Platoncu "transandent idealizm"in terk edilip "transandantal idealizm"in kurulması böylelikle mümkün olmuştur. Duyu verileriyle edinilen bilginin göreliliği sorununu Platon, evrensel ve mutlak nitelikteki idealar ile aşmaktadır. Söz konusu idealar, mutlak gerçekliğin kaynağı oldukları gibi deneyime aşkındırlar. Platon'un arayışı, tikellere ait duyu verisinin değişken bilgisi değil, akıl yoluyla kavranan ideaların deneyime aşkın bilgidir. Platon (2020, 514a-517a), ünlü mağara alegorisini, duyu verileri ile idealar arasındaki ilişkiyi açıklamak için kullanmıştır. Bu alegoriye göre çocukluğundan beri mağaranın içerisinde zincirlenmiş bir halde bulunan insanlar, mağaranın yukarısında yakılmış ateşten yansıyan gölgeleri görmektedirler. Bu insanlar için gerçeklik, mağara duvarına yansıyan gölgelerden ibarettir. Platon, bu insanların zincirlerinin çıkarılıp ışığa baktıkları zaman yaşayacaklarını anlatırken ideaların bilgisine ulaşmanın zorluğunu göstermektedir. Mağaradaki gölgeler, duyu verilerine denk gelirken ideaları bilmek için ışığa bakmak, mağaradan çıkmak gerekmektedir. Platoncu idealizmi anlamak için mağara alegorisinde güneşe bakmanın ve dahası mağaradan çıkmanın tüm zorluğuna rağmen mümkün olduğunu görmek önemlidir. Gerçeklik, mağaranın dışında durmaktadır ve filozof, akıl yoluyla mağaradan gerçekliğin bilgisine ulaşabilmektedir. Mağara alegorisi, Platon'un epistemolojinin nesne merkezli konumunu da göstermektedir. Bilen öznenin, bilgi nesnesi ile kurduğu ilişkiyi

kökensel biçimde değiştiren Kant olmuştur. Kant (1781/2015, s. 40) duyu verisini bilginin başlangıcına yerleştirmiş fakat tüm bilginin kaynağının duyu verisi olmadığı ifade etmiştir. Kant, duyu verisi olmadan bilgi ediminin mümkün olmayacağını düşünerek empirist filozoflarla örtüşse de bilginin yalnızca duyu verisiyle edinilmediği düşünerek onlardan ciddi anlamda ayrılmaktadır. Diğer yandan Platon'un transandent idealizminde bir yanılsamaya neden olan duyu verisi, Kant'ın transandantal idealizminde vazgeçilmez bir konumdadır.

Kant da farkındadır ki duyu verisinin sınırları, nesneyi Platoncu tarzda bilmeyi olanaksızlaştırmaktadır. Kant'ın buradaki anahtar kavramı, "kendinde şey"dir (*ding an sich*). Kendinde şey, onu algılayan özneden bağımsız olarak kendinde her nasılsa öyle olan şeydir. Bilen öznenin, bilgi nesnesini kendinde şey olarak bilmesi mümkün değildir. Çünkü kendinde şeyi bilmek, duyu verisinin ötesine geçmeyi gerektirmektedir (Kant, 1781/2015, s. 26). Halbuki Kant'ın eleştirel felsefesi, "Saf Aklın Eleştiri"sinde kurduğu mahkeme ile bilebileceklerinin sınırlarını yargılamıştır. Kendinde şey olarak nesneleri bilme girişimi, Kant öncesi metafiziğe geri dönüş anlamına gelecektir. Kant, nesnelerin ancak fenomen olarak bilinebileceğini ortaya koymuştur. Demek ki Kant'ın Kopernik devrimi ile epistemolojinin merkezine taşınan özne, nesneyi kendine tabi kılarak bir fenomen olarak bilebilmektedir.

4. Fotoğraf Sanatının Tözünü Aramak

Felsefenin temel kavramlarından birisi olan töz, felsefenin her kavramı gibi farklı filozoflarca farklı şekillerde tanımlanmıştır. Yine de "töz" için bir genel tanımlama yapılacaksa "bir şeyi o şey yapan şey" demek mümkündür. "Töz" kavramının karşısında duran "ilinek" kavramı ise bir şeye o şey olma özelliğini vermeyen, o şeyde rastlantısal bir şekilde bulunan şey olarak tanımlanabilir. O halde fotoğraf sanatının tözünü aramak, onu sanat yapan ve diğer sanatlardan ayıran şeyi aramak demektir. Alışılageldiği üzere fotoğrafı, gerçekliğin kopyasını sunan bir teknik olarak görmek, onun tözünü verebilir mi? Fotoğraf, nesnesinin gerçekliğine en yakın görüntüsünü sunarak mı sanat olma özelliğini kazanmaktadır?

Susan Sontag (2008, s. 1), "Fotoğraf Üzerine" başlıklı kitabının ilk satırlarını, Platon'un mağara alegorisine atıfla kaleme almıştır: "İnsanlık, çağlar öncesine dayanan alışkanlığıyla hala gerçeğin basit görüntüleriyle oyalanarak, akıl almaz bir şekilde Platon'un mağarasında oturmaya devam ediyor." Sontag (2008, s. 7), kitabının ilerleyen sayfalarında "Fotoğraf makinesinin fiilen gerçekliği yorumlamakla kalmayıp, aynı zamanda gerçekliği yakaladığı şeklinde bir anlayış söz konusuysa da, fotoğraflar -en az resimler ve çizimler derecesinde-

dünyanın bir yorumudurlar." diyerek fotoğrafın salt bir kopyalama işlevine sahip olmadığını ifade etse de Sontag'ın Platon'un mağara alegorisini kullanması, fotoğrafa dönük nesne merkezli görüşün ifşası niteliğindedir. Öyle ki Junko Theresa Mikuriya (2016), "Işığın Tarihi: Fotoğrafçılık Düşüncesi" başlığını taşıyan çalışmasında da fotoğrafı, Platon'un mağarası üzerinden tartışmaktadır. Platon'un mağarası, fotoğrafın teknik işleyişine ışık tutsa da bir sanat olarak fotoğrafı anlamada hatalı bir bakış açısı sunabilmektedir. Fotoğrafı, Platon'un mağara alegorisi üzerinden anlama çabasının içerdiği risk, fotoğrafın sanatsal yönünün nesne merkezli yaklaşım tarafından perdelenmesidir. Çünkü fotoğraf, nesnenin "her nasılsa öyle" yansıtılması ise bu konuda ancak bir teknikten bahsedilebilir. Teknolojik yenilikler, nesnesini gerçeğine uygun yansıtmak bakımından "daha iyi" fotoğrafların çekilmesine olanak tanıyacaktır. Ancak fotoğraf, teknik açıdan nesnesinin gerçekliğine yaklaştıkça fotoğrafçının rolü bir teknisyenden ibaret kalacaktır. Platon, mağara alegorisinde mağaradan çıkarak gerçekliği bilmenin olanağını göstermektedir. Bu alegori fotoğraf üzerinden okunduğunda, gerçeğin gölgesi konumunda tutulan fotoğrafın bir yanılsamanın ötesinde nasıl bir anlamı bulunmaktadır?

Mevcut kongre bildirisi, bir sanat olarak fotoğrafın tözünü ortaya koymak için fotoğraf sanatını, Kant'ın Kopernik devrimi üzerinden düşünmeyi teklif etmektedir. Fotoğrafçılık tartışmalarındaki alegori, Platon'un mağarasından alınıp Kant'ın Kopernik devrimine getirilmelidir. Bu noktada "analoji" ifadesini önemle vurgulamak gerekir. Çünkü Kant; "güzel" ve "yüce" kavramlarının merkezi rol oynadığı sanat felsefesinde kendisine has bir görüş geliştirmiştir. Şurası açıkça belirtilmelidir ki mevcut kongre bildirisi, Kant'ın sanat felsefesinden hareketle fotoğrafın tözünü tartışmamaktadır. Fotoğrafın tözü tartışmasında Kant'ın epistemolojisi ile fotoğraf sanatı arasında bir analoji kurarak fotoğraf sanatının tözünü araştırmaktadır. Başka deyişle, Kant'ın astronomi üzerinden epistemoloji için yaptığını, epistemoloji üzerinden sanat için yapmaktadır.

Benjamin, Baudelaire'in fotoğrafa dönük "düşmanca" tutumuna karşı fotoğrafın sanatsallığını kendi tekniği çerçevesinde değerlendirerek fotoğrafın farklı bağlamlarını açığa çıkarmıştır. Öte yandan Benjamin'in fotoğrafa dönük bakış açısı, fotoğrafın nesnesi üzerinden şekillenmektedir. Benjamin'in bu bakış açısını görmek için fotoğrafın yaratıcılıkla ilişkisi hakkındaki düşüncelerini hatırlamak gerekmektedir. Benjamin (1931/2013, s. 34), nesnellik arayışları sebebiyle Sander, Krull ve Blossfeldt'i sanat olarak fotoğrafın dışına yerleştirmektedir. Halbuki fotoğrafçılıktaki nesnellik çabası, transandantal felsefenin bilme edimine çektiği sınırlar gibi, fotoğrafçının perspektifiyle sınırlıdır. Çünkü fotoğraf nesnesini, kendinde şey olarak bilmek mümkün değildir. Fotoğrafçılıktaki nesnellik arayışı, fotoğrafçının

görme biçimleriyle kuşatılmıştır. Nitekim fotoğraf sanatçısı, transandantal idealizmin bilen öznesi gibi, objektifini çevirdiği, diyaframını kıstığı bir varlık alanına buyruk vermektedir. O halde, Sontag'ın (2008, s. 3) "fotoğraflanan şeyler dünyanın parçalarıdır" yönündeki ifadesini yerli yerine oturtmak gerekecektir: Fotoğraflanan şeyler, fotoğrafçının dünyasının parçalarıdır.

5. Sonuç

Fotoğraf, gerçekliğin kopyası sanılırken sanatçısının alımladığı haliyle gerçeği göstermesi bakımından "gerçekliğe" dair ciddi bir soru işaretidir. Fotoğraf, icat edildiği dönemde tam da gerçeklikle kurduğu ilişki bakımından sanatın uzağında konumlandırılırken gerçekliğin Kantçı idealizm çerçevesinde ele alınmasıyla bir sanat olarak değerlendirilme olanağı kazanmaktadır. Yapay zekada yaşanan gelişmelerle birlikte fotoğrafçının fotoğrafı işlevinin git gide azalması, teknolojideki yeniliklerle birlikte nesnesine tüm detaylarıyla hâkim olduğunu düşündüren fotoğraf makinelerinin ortaya çıkması, fotoğrafçının bir sanatçı olarak yarına taşınabilmesini güç hale getirmektedir. Fakat bütün teknik yeniliğe karşın fotoğrafın esasen gerçekliğe boyun eğen değil, gerçekliğe buyruk veren bir konumda durduğunun anlaşılmasıyla fotoğraf, bir sanat olarak varlığını koruyacaktır.

6. Kaynaklar

Baudelaire, C. (1987). The Salon of 1859: The Modern Public and Photography. F. Frascina ve C. Harrison (Ed.), *Modern Art and Modernism: A Critical Anthology* içinde (s. 19-21). Westview Press. (Orijinal eserin basım tarihi 1859).

Benjamin, W. (2005). Little History of Photography. M. W. Jennings, H. Eiland ve G. Smith (Ed.), *Selected Writings* içinde (3. cilt, 2. bölüm, s. 507-530). The Belknap Press of Harvard University Press. (Orijinal eserin basım tarihi 1931).

Benjamin, W. (2013). *Fotoğrafın Kısa Tarihi* (O. Akınhay, Çev.). Agora Kitaplığı. (Orijinal eserin basım tarihi 1931).

Copleston, F. (1989). *Felsefe Tarihi: Çağdaş Felsefe Fransız Aydınlanmasından Kant'a* (6. cilt, 2. bölüm), (A. Yardımlı, Çev.). İdea.

Daguerre, L. J. M. (1980). Daguerreotype, A. Trachtenberg, (Ed.), *Classic Essays on Photography* içinde (s. 11-13). Leete's Island Books.

Deleuze, G. (1995) *Kant'ın Eleştirel Felsefesi* (T. Altuğ, Çev.). Payel.

Johnson, W. S., Rice, M. ve Williams, C. (2016). *A History of Photography: From 1839 to the Present*. Taschen.

Kant, I. (2015). *Arı Usun Eleştirisi* (A. Yardımlı, Çev.). İdea. (Eserin orijinal basım tarihi 1781).

Mikuriya, J. T. (2016). *A History of Light: The Idea Of Photography*. Bloomsbury.

Platon. (2020). *Devlet* (S. Eyüboğlu ve M. A. Cimcoz, Çev.). İş Bankası Kültür.

Rabin, S. (2019). Nicolaus Copernicus. E. N. Zalta (Ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Güz 2019) içinde. Metaphysics Research Lab, Stanford University. https://plato.stanford.edu/archives/fall2019/entries/copernicus/

Sander, A. (1994). Remarks on My Exhibition at the Cologne Art Union. A. Kaes, M. Jay ve E. Dimendberg (Ed.), *The Weimar Republic Sourcebook* içinde (s. 645-646). University of California Press. (Orijinal eserin basım tarihi 1927).

Sontag, S. (2008). *Fotoğraf Üzerine* (O. Akınhay, Çev.). Agora