

TC  
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
SANAT TASARIM ANA SANAT DALI  
SANAT TASARIM DOKTORA PROGRAMI

DOKTORA TEZİ

SEYİRDEN ETKİLEŞİME:  
BİR KATILIMCI SANAT YAPITI OLARAK  
DİJİTAL İMGENİN FENOMENOLOJİSİNE DOĞRU

ENİS ÂLİ YURTSEVER  
09721201

TEZ DANIŞMANI  
Yrd. Doç. Dr. ZERRİN İREN BOYNUDELİK

İSTANBUL  
2015

TC  
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
SANAT TASARIM ANA SANAT DALI  
SANAT TASARIM DOKTORA PROGRAMI

DOKTORA TEZİ

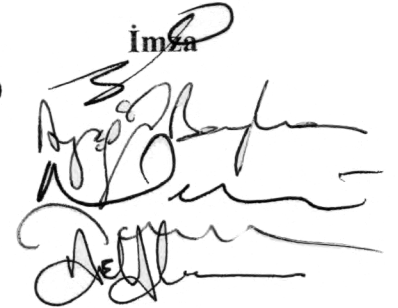
SEYİRDEN ETKİLEŞİME:  
BİR KATILIMCI SANAT YAPITI OLARAK  
DİJİTAL İMGENİN FENOMENOLOJİSİNE DOĞRU

ENİS ÂLİ YURTSEVER  
09721201

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih: 5 Haziran 2015  
Tezin Savunulduğu Tarih: 1 Temmuz 2015

Tez Oy birliği / ~~Oy çokluğu~~ ile başarılı bulunmuştur.

| Unvan          | Ad Soyad                                   |
|----------------|--|
| Tez Danışmanı: | Yrd. Doç. Dr. Zerrin İren BOYNUDELİK (YTÜ) |
| Jüri Üyeleri : | Prof. Dr. Ayşegül Baykan (YTÜ)             |
|                | Doç. Dr. Nermin Saybaşı (MSGSÜ)            |
|                | Doç. Dr. Lütfü Kaplanoğlu (YTÜ)            |
|                | Doç. Dr. Asım Evren Yantaç (Koç Üniv.)     |

İmza  


İSTANBUL  
TEMMUZ 2015

## ÖZ

### SEYİRDEN ETKİLEŞİME: BİR KATILIMCI SANAT YAPITI OLARAK DİJİTAL İMGENİN FENOMENOLOJİSİNE DOĞRU

Enis Âli Yurtsever  
Temmuz, 2015

Batı uygarlığının kodları her zaman çok büyük ölçüde görsellik üzerine kurulmuştur. Görme duyusunun aman vermez baskınlığı, McLuhan, Ong ve başka bir çok kuramcı tarafından da ısrarla savunulduğu gibi, insanın algısal bütünlüğünü bozar, giderek bir tür görü-merkezci hegemonyanın ortaya çıkmasına neden olur. Görsel kültürün bütün temel söylemleri de bu durumu teyit ederler; modernliğin doğuşundan bu yana, şeylerin imgelerinin bütünüyle ve sadece zihinde algılandığını dayatan yaklaşım, görünün bedensizleşmiş bir eylem olduğu anlayışına yaslanarak, genelgeçerliğini sürdürmektedir. Ancak, görsel temsilin özünün yeniden düşünülüp tanımlanmasını gündeme getiren dijitalleşme süreci, bu yerleşik söyleme meydan okuyan çok daha önemli bir değişimi başlatmıştır: İmgeler artık, sadece mutlak bir görselliğin nesnesi olmaktan, durdukları yerde kendilerine yalnızca bakılan ve öylece görülen varlıklar olmaktan, çıkmaktadırlar. Bu çalışmada, imgelerin artık hızla etkileşimli unsurlara dönüştükleri, dokunmak, gözlerin ve başın hareketleri, beden duruş ve mimikleri gibi izleyicinin bedensel eylemlerine yanıt verebilen, dinamik temsiller haline geldikleri ortaya konulmaktadır. İnsanın “akıllı” imgelerle kuracağı yeni tür ilişkinin doğasını kavramak için, görme duyusunun bedenleşmiş ve bütüncül bir bağlam içerisinde düşünülmesi gerektiğini savunan bu çalışma, esasta teknoloji alanına aitmiş gibi görünen kimi temel sorunları, McLuhan’ın medya kuramı ile Heidegger, Husserl ve Merleau-Ponty’nin fenomenolojik felsefesinin referanslarına dayanan bir bakış açısıyla ele alarak, dijital imgenin algılanması meselesine, katılımcı sanat ekseninde yeni yanıtlar araştırmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Dijital İmge, Görsel Kültür, Görmenin Fenomenolojisi, Bedenleşmiş Etkileşim, Katılımcı Sanat.

## ABSTRACT

### FROM SPECTATORSHIP TO INTERACTION: TOWARD A PHENOMENOLOGY OF DIGITAL IMAGE AS A WORK OF PARTICIPATORY ART

Enis Âli Yurtsever  
July, 2015

Fortunes of the western civilization have always, to a large extent, rested on the visual. The unyielding domination of seeing, as it's been passionately argued by McLuhan and Ong among others, suppresses rest of the human sensorium, resulting in an almost hegemonic ocularcentrism. Accordingly, discourses of visual culture, since the dawn of modernity, presuppose a disembodied sense of sight, promoting a pretense that images of things are perceived solely in the mind. Yet, the process of digitization, redefining the essence of the image, has kindled a potentially much more significant change, which, in fact, challenges this established discourse: images are now ceasing to be the objects of an exclusive visuality, that is, they are quitting to be the things that are out there just for being looked at. In this research, we show that images are fast transforming instead into dynamically interactive entities, which are intelligently responsive to various somatic acts of their audience, such as touch, head and eye movements, gestures, and other postures of the body. We argue that in order to understand the nature of our future relationship with "intelligent" images, we should be prepared to re-think the sense of seeing in a holistic and embodied context, and address a number of questions that are inherently technological from a philosophical point of view. Building our research within the theoretical framework that we construct on concepts we barrow from McLuhan and three founding fathers of phenomenology, namely Husserl, Heidegger, and Merleau-Ponty, we look at examples from art, and in particular, participatory art to investigate the sensual perception of digital images.

**Keywords:** Digital Image, Visual Culture, Phenomenology of Seeing, Embodied Interaction, Participatory Art.

## ÖN SÖZ

Lisans ve lisansüstü mühendislik eğitiminin ardından, 30 yılı aşkın bir süre dijital teknolojiler sektöründe saha mühendisi, girişimci, üst düzey yönetici ve yönetici danışmanlığı gibi çeşitli pozisyonlarda çalıştım. Son 10 küsur yıldır sanat tarihi, sanat kuramları ve sanat eleştirisi dünyasının içerisine bütünüyle girmiş olsam da, sanatın teknolojiyle ve bilimle kesiştiği o alacakaranlık alanın, benim için her zaman çok büyük bir çekiciliği oldu. 2000’li yılların ortalarında matematik ve sanat ilişkisi üzerine lisans ve lisansüstü dersler vermek üzere Yıldız Teknik Üniversitesi’nin Sanat ve Tasarım Fakültesi’ne ilk geldiğimde, şimdilerde gündemdeki yeri hayli gerilemiş ve eski ışıltısını ne yazık ki yitirmiş olsa da, “disiplinler-arasılık” denilen o sihirli boyutu keşfetmekten son derece heyecanlanmıştım. Gerek kuruculuğuna öncülük ettiğim İstanbul Dijital Kültür ve Sanat Vakfı bünyesinde, gerekse akademik alandaki çalışmalarımda, dijital teknolojiler hakkındaki bilgi ve deneyimim, güncel sanat meselelerine ilişkin özgün bakış açıları edinmemde önemli bir rol oynadı. Dolayısıyla, bu araştırmanın her şeyden önce, böyle bir disiplinler-arasılık bağlamında şekillenip geliştiğini söylemem gerekiyor. İmgelerin dijitalleşmesinin, onlarla ilişkimiz açısından ne anlama geldiğini, beden bu ilişkideki yerini ve bütün bu değişimin katılımcı sanat pratikleri tarafından nasıl sorgulandığını araştırdım ve yazdım.

Bütün zorluklarına karşılık büyük keyif aldığım bu yolculukta, yol gösterici önerileri ve yapıcı eleştirileriyle bana büyük destek olan, sevgili arkadaşım, değerli hocam ve tez danışmanım Yrd. Doç. Dr. Zerrin İren Boynudelik’e, yine yol boyunca yaptıkları katkılarla hedefe odaklanmış kalmamı sağlayan, tez izleme komitesindeki değerli hocalarım Prof. Dr. Ayşegül Baykan ve Doç. Dr. Nermin Saybaşı’ya, getirdikleri eleştiri ve önerilerle, metnin son halinin daha eksiksiz ve anlaşılabilir olmasını sağlayan, doktora jürisinin değerli üyeleri, tez izleme komitesi ve yanı sıra Doç. Dr. Lütfü Kaplanoğlu ve Doç. Dr. Asım Evren Yantaç’a, yolculuğun en güç anlarında maddi manevi desteğiyle hep yanımda olan sevgili eşim Dr. Umut Burcu Yurtsever’e şükranlarımı sunuyorum.

## İÇİNDEKİLER

Sayfa No

|   |           |
|---|-----------|
| ÖZ .....  | iii       |
| ABSTRACT .....  | iv        |
| ÖN SÖZ.....   | v         |
| İÇİNDEKİLER .....   | vi        |
| TABLolar LİSTESİ.....   | viii      |
| ŞEKİLLER LİSTESİ.....   | ix        |
| <b>1. GİRİŞ: GÖRSELLİK VE BEDENİN GERİ DÖNÜŞÜ .....</b>                         | <b>11</b> |
| 1.1. Arka Plan: İmge, Nesne, Özne .....   | 11        |
| 1.2. Dijitalleşme ve İmgelerin Evrimi: Araştırmanın Varsayımları .....          | 12        |
| 1.3. Araştırma Soruları ve Yöntem.....  | 13        |
| 1.4. Yol Haritası: Bölümler Hakkında.....                                       | 14        |
| <b>2. DİJİTAL TEKNOLOJİLER VE DİJİTAL İMGENİN EVRİMİ .....</b>                  | <b>17</b> |
| 2.1. Teknolojinin Eleştirisi ve Fenomenolojik Bakış: Heidegger ve McLuhan ..... | 18        |
| 2.1.1. Heidegger ve Teknoloji: Gerçeği Çerçevenin İçinde Bulmak...20            |           |
| 2.1.2. McLuhan ve Medya: İnsan Bedeninin Uzantısı Olarak Teknoloji .....        | 26        |
| 2.2. Bilişim Devrimi, Dijital Teknolojiler ve Dijitalleşme.....                 | 32        |
| 2.2.1. Moore Yasası: Bilişim Devriminin Artan İvmesi.....                       | 33        |
| 2.2.2. Dijitalleşme: İkili Sayıların Paralel Evreni.....                        | 35        |
| 2.2.3. Bir Dijitalleştirme Örneği: Bruegel’in Dijital Temsili .....             | 39        |
| 2.3. Dijital Temsilin Özü .....   | 45        |
| 2.4. Dijital İmge ve Yeni Görme Biçimleri .....                                 | 53        |
| 2.4.1. Yeni Medyanın Gizemi: Dijital Mecralar ve İçerik Üzerine .....           | 55        |
| 2.4.2. Anlam İletmek, Anlam Üretmek .....                                       | 58        |
| 2.4.3. Bir Yeni Medya Nesnesi Olarak Dijital İmge .....                         | 66        |
| 2.4.3.1. Dijital İmgenin Sınıflandırılması:.....                                | 66        |
| 2.4.3.2. Dijital İmgenin Demokratikleşmesi: .....                               | 68        |
| 2.4.3.3. Dijital İmge - Performans ve Yorum:.....                               | 70        |
| 2.5. Ekranlardan Akıllı Yüzeyle: Dijital İmgenin Görüntülenmesi .....           | 72        |
| 2.5.1. İmgenin Yüzeyden Özgürleşmesi .....                                      | 73        |
| 2.5.2. İmgenin Çerçveden Özgürleşmesi .....                                     | 77        |
| 2.5.3. Akıllı Yüzeylerden Akıllı İmgelere .....                                 | 88        |
| 2.6. Bakmak, Dokunmak ve Ötesi: Görünün Bedenlileşmesi .....                    | 93        |
| 2.7. Dijital İmgenin Fenomenolojisine Doğru.....                                | 95        |
| <b>3. DİJİTAL İMGENİN FENOMENOLOJİSİ .....</b>                                  | <b>97</b> |
| 3.1. Husserl’in İmge Bilinci Kuramı ve Dijital İmgenin Algılanması .....        | 100       |

|           |  |            |
|-----------|--|------------|
| 3.1.1.    | Üç Katmanlı Bir Algısal Deneyim Olarak İmge Bilinci.....   | 102        |
| 3.1.1.1.  | Fiziksel İmge (Fiziksel Nesne):.....   | 102        |
| 3.1.1.2.  | İmge Nesne:.....   | 104        |
| 3.1.1.3.  | İmge Özne: .....   | 105        |
| 3.1.1.4.  | İmge Bilincinin İçerdiği Gerilim ve Çatışmalar:.....   | 105        |
| 3.1.2.    | İmge Bilinci Kuramına Eleştirel Bakış.....   | 107        |
| 3.1.3.    | Dijital İmge ve İmge Bilinci .....   | 110        |
| 3.2.      | Merleau-Ponty ve Görünün Fenomenolojisi .....  | 117        |
| 3.2.1.    | Görmek ve Dokunmak: Karşılıklılık, Tersine Çevrilebilirlik,<br>Sarmaşdolaşlık .....  | 118        |
| 3.2.2.    | Uzam, Hareket ve Derinlik .....  | 124        |
| 3.2.3.    | İmgeler Üzerine .....  | 127        |
| 3.3.      | Bedensizleşmiş İmge Deneyimine Karşı Dijital İmgenin<br>Bedenleşmiş Deneyimi .....   | 131        |
| 3.3.1.1.  | Derinlik Algısı ve Özne Bir Deneyime Dair<br>İzlenimler:.....  | 132        |
| 3.3.1.2.  | Derinlik Algısının Manipülasyonu:.....   | 135        |
| 3.4.      | Seyirden Etkileşime: Sanat ve Dijital İmgenin Fenomenolojisi.....  | 140        |
| <b>4.</b> | <b>KATILIMCI SANAT PRATİKLERİNDE ETKİLEŞİMLİ DİJİTAL<br/>İMGELERİN KULLANIMI .....</b>                                       | <b>143</b> |
| 4.1.      | Katılımcı Kamusal Sanat .....  | 144        |
| 4.1.1.    | Postmodern Dönüşüm.....  | 145        |
| 4.1.2.    | Kamusal Sanatın Katılımcılık ve Ortaklaşmacılık Açılımı .....  | 147        |
| 4.1.3.    | Dijital Teknolojilerin Katılımcı Pratiklere Katkısı .....  | 150        |
| 4.2.      | “ <i>Telematic Dreaming / Telematik Düşleme</i> ” (1992).....  | 151        |
| 4.2.1.    | <i>Telematic Dreaming</i> ’in Teknik Altyapısı Üzerine Notlar .....  | 160        |
| 4.2.2.    | İmgeyle Sarmaş Dolaş: Yataktaki İmgenin Fenomenolojisi ...   | 162        |
| <b>5.</b> | <b>SONUÇ .....</b>   | <b>167</b> |
|           | <b>KAYNAKÇA .....</b>  | <b>175</b> |
|           | <b>EKLER.....</b>  | <b>185</b> |
|           | EK 1: <i>BİLİNÇ OYUNA GİRİNCE</i> (Yurtsever, Tasa, 2007) Yerleştirme<br>Önerisi ve Sanatçı Beyanları .....                  | 186        |
|           | EK 2: <i>TELEMATIC DREAMING / TELEMATİK DÜŞLEME</i> (Sermon,<br>1992) Teknik Konfigurasyon Şemaları ve Teçhizat Listesi..... | 201        |
|           | <b>ÖZ GEÇMİŞ .....</b>   | <b>208</b> |

## TABLolar LİSTESİ

|   | <b>Sayfa No</b> |
|---|-----------------|
| <b>Tablo 2.1:</b> Dijital İmge ve İlişkili Kavramların Tanımları..... | 54              |



## ŞEKİLLER LİSTESİ

|   | Sayfa No |
|---|----------|
| Şekil 2.1: Zamanın Analog ve Dijital Temsilleri .....                                   | 37       |
| Şekil 2.2: <i>Çocuk Oyunları</i> , Pieter Bruegel, 1560. ....                           | 39       |
| Şekil 2.3: <i>Çocuk Oyunları</i> , Detaylar. Pieter Bruegel, 1560 .....                 | 40       |
| Şekil 2.4: Bir Dijital Temsil Dosyasının İçeriği .....                                  | 42       |
| Şekil 2.5: <i>Çocuk Oyunları</i> , Dijital İmge Detayı. Pieter Bruegel, 1560 .....      | 43       |
| Şekil 2.6: <i>Bilinç Oyuna Girince</i> . Yurtsever, Tasa. 2007. Pera Müzesi .....       | 48       |
| Şekil 2.7: <i>Bilinç Oyuna Girince</i> . Piksel Diziliminin Değişmesi. ....             | 49       |
| Şekil 2.8: <i>Bilinç Oyuna Girince</i> . Alternatif Kurgu.....                          | 50       |
| Şekil 2.9: Google nGram Görselleştirmesi Örneği.....                                    | 51       |
| Şekil 2.10: <i>Photosynth</i> Algoritması ile Notr Dame Katedrali'nin Kurgulanması..    | 52       |
| Şekil 2.11: <i>Las Meninas</i> . Diego Velazquez. 1656.....                             | 60       |
| Şekil 2.12: Instagram <i>Las Meninas</i> 'ları. ....                                    | 62       |
| Şekil 2.13: "Büyük Piramit – Demin Buradaydı, Şimdi Orada.” .....                       | 63       |
| Şekil 2.14: <i>Photoshop</i> İle İlk ' <i>Dokunulan</i> ' Fotoğraf. ....                | 63       |
| Şekil 2.15: Karma Dijital İmge Örneği .....   | 66       |
| Şekil 2.16: Dijital İmgenin "Hiper-gerçekçiliği" .....                                  | 67       |
| Şekil 2.17: Dijital Fotoğraf ve Dijital Boyama.....                                     | 67       |
| Şekil 2.18: <i>Kempa Lisa</i> . a.k.a. Dr. Martin J. Kemp.....                          | 69       |
| Şekil 2.19: Ekran-Yüzeyler ve Aynı İmgenin Yeniden üretimi .....                        | 74       |
| Şekil 2.21: Dış Cephelerin Ekranıya Dönüştürülmesi. ....                                | 76       |
| Şekil 2.20: Kent Ekranları. ....  | 76       |
| Şekil 2.22: Sinema Perdesi, Çerçeve ve Pencere.....                                     | 79       |
| Şekil 2.23: Bilgisayar Ekranı Grafik Düzenlemesi - Pencere İçinde Pencere.....          | 80       |
| Şekil 2.24: Apple <i>iPhone 6</i> ve <i>iPhone 6 Plus</i> - Çerçevenin Kaybolması.....  | 81       |
| Şekil 2.25: Samsung <i>UH8500</i> Serisi İçbükey Televizyon .....                       | 81       |
| Şekil 2.26: Samsung <i>Galaxy Note Edge</i> Cep Telefonu. ....                          | 82       |
| Şekil 2.27: <i>Google Glass</i> .....   | 83       |
| Şekil 2.28: <i>Google Glass</i> Artırılmış Gerçeklik İmgeleri.....                      | 83       |
| Şekil 2.29: <i>Oculus Rift</i> - Başa Giyilen Ekran .....                               | 84       |
| Şekil 2.30: <i>Oculus Rift</i> - 3-Boyutlu Sanal Gerçeklik Görüntüsü.....               | 84       |
| Şekil 2.31: <i>SixthSense</i> - Bedene Yansıtılan İmgeler ve Diğer Ekran Yüzeyler ....  | 85       |
| Şekil 2.32: <i>Cloud Atlas</i> - Papa Song Restaurant .....                             | 87       |
| Şekil 2.33: " <i>Multi-Touch</i> " Eş Zamanlı Çoklu Temas.....                          | 88       |
| Şekil 2.34: Microsoft <i>PixelSense</i> Teknolojisi ve Samsung <i>SUR40</i> Ekran ..... | 89       |
| Şekil 2.35: Çoklu Dokunmaya Duyarlı Etkileşimli Video Duvarı.....                       | 90       |
| Şekil 2.36: Amazon <i>Fire Phone</i> - Dinamik Perspektif İle Paralaks Etkisi.....      | 93       |
| Şekil 3.1. İmge Bilinci Açıklaması İçin Örnek .....                                     | 103      |
| Şekil 3.2: <i>Face Hacking / Yüz Haklama</i> . Video ile Yüz Makyajı. ....              | 113      |
| Şekil 3.3: <i>Face Hacking / Yüz Haklama</i> . Gerçek Zamanlı Dinamik Giydirme. ....    | 114      |
| Şekil 3.4: <i>Pixel</i> . Dijital Etkileşimli Dans.....                                 | 116      |
| Şekil 3.5: Möbius Şeridi - Tek Bir Yüzey, Tek Bir Kenar. ....                           | 120      |

|             |   |     |
|-------------|---|-----|
| Şekil 3.6:  | <i>EXHIBIT-B</i> ; ‘İnsanat Bahçesinden’ Bir Sergileme.....           | 121 |
| Şekil 3.7:  | <i>EXHIBIT-B</i> . Merak Odasında Bir Merak Nesnesi.....              | 122 |
| Şekil 3.8:  | <i>EXHIBIT-B</i> . Bulunmuş Nesnelere.....                            | 123 |
| Şekil 3.9:  | Cézanne'ın Derinlik Arayışı.....                                      | 128 |
| Şekil 3.10: | Yaşayan Perspektif – Mekân, Derinlik ve Renk.....                     | 128 |
| Şekil 3.12: | Robyn'in Uyanışı - Odaklanmış Arka Plan.....                          | 133 |
| Şekil 3.11: | Robyn'in Uyanışı - Odaklanmış Ön Plan.....                            | 133 |
| Şekil 3.13: | <i>Citizen Kane</i> - Deep Focus.....                                 | 135 |
| Şekil 3.14: | Artırılmış Alan Derinliği.....  | 136 |
| Şekil 3.15: | Rönesans'ın Doğrusal Perspektifi.....                                 | 137 |
| Şekil 4.1:  | <i>Telematic Dreaming / Telematik Düşleme</i> . Paul Sermon 1992..... | 154 |
| Şekil 4.2:  | <i>Telematic Dreaming / Telematik Düşleme</i> . Paul Sermon 1992..... | 155 |
| Şekil 4.3:  | <i>Telematic Dreaming / Telematik Düşleme</i> . Paul Sermon 1994..... | 156 |
| Şekil 4.4:  | <i>Telematic Dreaming / Telematik Düşleme</i> . Paul Sermon 1992..... | 158 |
| Şekil 4.5:  | <i>Telematic Dreaming / Telematik Düşleme</i> . Paul Sermon 1992..... | 159 |
| Şekil 4.6:  | <i>Telematic Dreaming / Telematik Düşleme</i> . Paul Sermon 1994..... | 159 |
| Şekil 4.7:  | <i>Telematic Dreaming / Telematik Düşleme</i> . Paul Sermon 1992..... | 162 |

## 1. GİRİŞ: GÖRSELLİK VE BEDENİN GERİ DÖNÜŞÜ

*“Diyeceksin ki, gerçeğin ilginç olma zorunluluğu hiç mi hiç yoktur. Ben de sana diyeceğim ki, gerçek, kendini bu zorunluluktan sıyrabilir, ama bir varsayım asla.”*

*Jorge Louis Borges (1994, 74)*

İmgeler, insanın soyutlama yetisinin belki de ilk ürünleridir. Tarih boyunca çok farklı biçimlerde, çeşitli anlatıları ve anlamları aktaran imgeler, insanlığın uygarlık yolculuğuna eşlik etmişler, çeşitli tekniklerle üretilerek, farklı mecralarda kendilerini göstermişlerdir. İmgeler, büyüden inanca, politikadan ekonomiye, eğlenceden eğitime, hayatın tüm alanlarında etkin rol oynar, bireysel ve toplumsal yaşamın düzenlenmesinde önemli işlevler üstlenirler.

İmgelerin ve onlarla olan ilişkimizin tarihsel gelişimi, insanın kendini doğa karşısında, daha da doğrusu, tüm varoluş karşısında nasıl konumlandığı ile, kendini ve kendi dışındakini nasıl kavradığı ile de çok yakından ilişkilidir.

### 1.1. Arka Plan: İmge, Nesne, Özne

İnsanlık, Heidegger’in dediği gibi (1977b), uzun bir süredir “dünya resmi” çağında yaşıyor. Burada, “dünya” sözcüğünü yine Heideggerci çağrışımlarını kast ederek kullandığımızı belirtmemizde yarar var: “dünya”, külliyen tüm var olanı işaret etmektedir. Bu anlamda, sadece yeryüzü ile, doğa ile, ya da evren ile sınırlı değildir, örneğin tarih de, kültür de, dünyaya aittirler. Ve Heidegger’in söyleminde “dünya resmi”, dünyanın bir resmi demek değildir; dünyanın, bir resim olarak kavranması ve bir resim olarak anlaşılması demektir. Heidegger (1977b, 129–130) bunun olabilmesi için, insanın ilksel ve tek gerçek özneye, diğer var olanların tümünün de nesneye dönüştüğü bir sürece gerek olduğunu söyler. İnsanın, tüm olanı kendi önüne getirip koyduğu; yani, her şeyi onun isimlendirdiği, onun tanımlayıp anlamlandırıldığı, soruları onun sorduğu, yanıtları yine onun verdiği, özetle, her varlığın varoluştaki kendi yerini insan üzerinden, insanın aracılığı ile bulduğu bir süreçtir bu. Dünyanın

bir resminden söz edilebilmesi demek, insanın özne, insanın dışında kalan her şeyin de nesne olması demektir.

Merleau-Ponty başta olmak üzere, McLuhan, Ong ve Abram gibi pek çok düşünür ve kuramcı, görme duyusunun diğer tüm duyulara baskınlığının, bu sert ve kesin özne – nesne ayrışmasında, önemli bir rol oynadığını vurgularlar. Batı uygarlığı görü ile var olan bir uygarlıktır. Görü duyusunun baskınlığı, insanın algısal bütünlüğünü bozarak diğer duyuların körelmesine, böylece, görmenin sadece zihnimizde oluşan imgeler aracılığı ile gerçekleştiği yanılsamasıyla, bir tür *bedensizleşme* haline yol açmaktadır (Ong, 2012; McLuhan, 1962; Abram 1997). “Çevrenize bir bakın,” der Sheldrake (2003, 22), “Gördüğünüz şeylerin imgeleri, beyninizin içinde midir? Yoksa, sizin dışınızda, tam da göründükleri yerlerde mi?”

İmgeler, ya da bir başka deyişle görsel temsiller, bizi çepeçevre kuşatırlar. Onlara bakarız; örneğin, doğanın temsillerine, yani, manzara resimlerine, fotoğraflara, tablolara, belgesel filmlere veya animasyonlara. Abram (2010, 88–90) bu hareketsiz, bedensizleşmiş görme halinin bize, doğanın içinde var olduğumuz değil, dışımızda, baktığımız bir “şey” olduğunu, ‘öğrettiğini’ söyler. Ve modern kentli insanın, doğaya çıktığı ender durumlarda bu öğretiyi nasıl benimsediği ve tutkuyla uyguladığı da açıktır; doğayı *duyularıyla yaşayarak deneyimlemektense*, görsel belleğinin bir *nesnesine* çevirmeyi tercih edenlerin elinden, fotoğraf makineleri, ya da şimdilerde cep telefonları, hiç eksik olmaz.

“Artık var olanın *Varlığı*,” der Heidegger (1977b, 151), “var olanın *temsil edilmiş olmasında* aranır ve orada da bulunur.”

## **1.2. Dijitalleşme ve İmgelerin Evrimi: Araştırmanın Varsayımları**

Görsel temsillerin *her-an-her-yerdeliği*, son otuz yıla damgasını vuran *dijitalleşme* süreciyle birlikte görülmemiş bir hızla artmıştır. İmgelerin bu baskın yayılmacılığı, temposu giderek hızlanan bir şekilde, günümüzde de sürmektedir. En temel ve basit anlamıyla “dijitalleşme”, bir nesnenin ya da olgunun, sayısal bir kodla temsil edilmesi olarak tanımlanabilir. Sayısal kod ise, sonuçta, “algoritma” adı verilen bir dizi hesaplama işleminin nesnesi olabilen, matematiksel bir ‘*entite*’dir. İmgelerin bu şekilde *hesaplanabilir sayısal kodlara* dönüşmesi, pek çok yeni olgunun da gündeme gelmesine neden olmaktadır. Sınırsız kopyalama/çoğaltma, neredeyse sıfır zamanda ve sıfır maliyetle yapılabilir olmuştur. Boz-yapçılık, değiştirme, dönüştürme, yani

yeniden üretim, son derece kolaylaşmış; böylece imge sahipliği anlamsızlaşarak imge yapıcılık tabana yayılıp, bir ölçüde de olsa, demokratikleşmiştir. İmgeler, üzerlerinde zuhur ettikleri *yüzeylerden* ve sınırlarını belirleyen *çerçevelerden* özgürleşmektedirler. Dijital görüntüleme teknolojileri, masa ve sehpa üzerinde duvara asılı tablolar misali sabit duran ekranları, hareketlendirmeye ve biçimden biçime sokmaya başlamıştır. Ekranlar (ve dolayısıyla da imgeler), gözlük camlarımızın içinde, ceplerimizde taşınır, dev binaların cephelerini boydan boya kuşatır olmuşlardır.

Ve tüm bunların gerçekleşmesini sağlayan dijitalleşme, yani hesaplanabilir sayısal kodlara dönüşme süreci, çok önemli bir başka yeniliğin de kapısını aralamaktadır:

İmgeler, salt görme duyusuna hitap eden, yani '*sadece bakılan şeyler*' olmaktan, artık çıkmaktadırlar. Dijitalleşme, imgelerin bedenini değişik edimlerine, örneğin *dokunmaya*, örneğin başın ya da gözlerin *hareketlerine*, el ve kolların *jestlerine*, yüzün mimiklerine yanıt veren, dinamik, etkileşimli unsurlara dönüşmeye başlamasını sağlamaktadır. Ve bu dönüşüm, yakın gelecekte, bugüne dek bilip alıştığımızdan çok daha farklı bir imge dünyasında yaşayacağımızı işaret etmektedir. Bu yeni dünyayı ve o dünyada imgelerle ilişkimizin nasıl olacağını anlamak için, görme duyusunun diğer duyularla ve *bedenli olmak durumuyla* ilişkisini, *holistik* bir bakış açısıyla yeniden düşünmek gerekir.

Merleau-Ponty'nin görünüm fenomenolojisine ilişkin yaklaşımı, özellikle resimler ve ressamlar üzerine geliştirdiği düşünceler ve ortaya attığı kavramlar, dijital imgelerle ilişkimizi yeniden düşünmek için ilginç ve önemli ipuçları içerirler. Bedenli olmak, bedenin içinde, bedenin içine gömülü olduğu gerçekliğin bir parçası olarak, gerçekliği algılamak demektir; gerçekliği *zihinde değil, ilksel bedende* algılamak, bedende deneyimlemek ve bedende anlamlandırmak. *Görenin* aynı zamanda *görülen* de olduğunun, *dokunanın* aynı zamanda *dokunulan* da olduğunun altını çizen Merleau-Ponty, Kartezyen özne-nesne ayrımını reddederek, bilincin (öznenin) dünya (nesne) ile birbirinden ayrılamayacak biçimde *sarmaş-dolaş* olduğu, yeni bir bilinç modeli öngörür.

### **1.3. Araştırma Soruları ve Yöntem**

Bu çalışmada, yukarıda özetlenen çerçeveden yola çıkılarak ve Husserl ve Merleau-Ponty'nin görü fenomenolojisinin esasları ile McLuhan ve Heidegger'in teknolojinin

özüne dair yaklaşımları referans alınarak, aşağıdaki temel sorulara yanıtlar aranmaktadır:

- Dijital imge, onunla duyuşal etkileşimimizi yeniden kurgulayacak ne gibi potansiyel özellikler içermektedir?
- Dijital imgenin bu özellikleri, hangi bedensel deneyimleri vaat etmektedir?
- Bu deneyimler, *temsil ve gerçeklik algımızı* nasıl deęiştirip dönüştürebilirler?

Çalışmamızda, yukarıdaki soruların yanıtları, dijital teknolojilerin öz-nitelikleri tartışılarak ve katılımcı pratikleri kullanan yeni medya sanatından bir örnek, Paul Sermon'un "*Telematic Dreaming*" (1992) adlı etkileşimli video yerleştirmesi, yeniden okunarak araştırılmıştır.

Özünde teknolojiden kaynaklanan bir olgunun içyüzünü sanat alanında araştırmamızın gerekçesini de yine Heidegger'e (1977a, 35) atıfta bulunarak ifade etmek yerinde olacaktır: "Teknolojinin özü teknolojik bir şey olmadığı içindir ki," der Heidegger, "teknoloji üzerine derinlemesine düşünmeye ve onunla nihai bir yüzleşmeye, ancak teknolojinin özüne, hem onunla eş olacak kadar yakın, hem de ondan alabildiğine uzak bir alanda, girişilebilir. Ve sanat, işte tam da böyle bir alandır."

#### **1.4. Yol Haritası: Bölümler Hakkında**

Yukarıdaki sorulara yanıtlar aradığımız araştırma sürecimizin kuramsal çerçevesi, iki katmanlı bir zemin üzerinde kurgulanmıştır. Bir yanda, dijital teknolojinin özünün kavranması ve insan/hayat – teknoloji ilişkisinin irdelenmesi, dięer yanda ise, fenomenolojik felsefenin görüye ve imgeye yönelik temel ilkelerinin yorumlanması, bu katmanların esasını oluşturmaktadır. Teknoloji alanında McLuhan'ın medya kuramı ile Heidegger'in teknolojinin özünün çözümlenmesine dair yaklaşımları referans alınırken, fenomenoloji alanında önce Husserl'in "imge bilinci" adı altında ortaya attığı insan-imge ilişkisinin kuramsal açıklaması irdelenmiş, ardından Merleau-Ponty'nin görünün fenomenolojisine dair felsefesinin belkemiğini oluşturan, bir dizi anahtar kavramdan faydalanılmıştır.

"Giriş" bölümünü takip eden ve "*Dijital Teknolojiler ve Dijital İmgenin Evrimi*" başlığını taşıyan ikinci bölümde, dijital görüntüleme teknolojilerinin ve dijital imgenin öznitelikleri, araştırmanın temel soruları bağlamında olabildiğince kapsamlı

biçimde ele alınmıştır. Burada önce, teknoloji hayat ilişkisinin ve bu bağlamda dijital teknolojilerin *içinde ve onlarla birlikte yaşamanın* anlamının kavramsal bir çerçeveye oturtulması maksadıyla, Heidegger ve McLuhan'ın, teknolojinin tanımlanmasına ve eleştirisine yönelik iki temel metni yorumlanmış ve araştırmamız için anahtar olan bir dizi kavramın tespiti yapılmıştır. Sonra, dijitalleşme süreci, bilişim teknolojilerinin tarihsel gelişimi perspektifinden özetlenerek, 'dijital' ve 'dijitalleşme' kavramları ayrıntılı biçimde incelenmiştir. İmgenin dijitalleştirilmesine ilişkin somut örneklerden hareketle dijital temsilin özü tartışılmış ve dijital imge ve dijital görüntüleme teknolojilerinin gündeme taşıdığı yeni görme biçimleri irdelenmiştir. Ardından, dijital imgenin görüntüleme mekânı olan ekran-yüzeyle ilgili dönüşümü, çeşitli örnekler üzerinden incelenmiştir. İkinci bölüm, dijital imgelerle kurduğumuz yeni tür ilişkide, görme duyusunun yalıtılmış baskınlığının, yerini bedenin algısal bütüncüllüğüne bırakmasına yol açabilecek gelişmelerin, ortaya konulmasıyla sonlanmaktadır.

“*Dijital İmgenin Fenomenolojisi*” başlığını taşıyan üçüncü bölümün ilk kısmında, fenomenoloji disiplinin kurucusu Husserl'in “imge bilinci kuramı” ele alınmakta ve bu kuram etrafında Husserl'in geliştirdiği kavramların dijital imgenin algılanmasına yönelik muhtemel açıklamalar için ne ölçüde uygun oldukları tartışılmaktadır. Husserl'in imge bilinci kuramının, dijitalleşme bağlamında ve yine sanat alanından örnekler üzerinden eleştirildiği bu kısmın ardından, ikinci kısımda fenomenoloji alanının bir diğer büyük ismi Merleau-Ponty'nin geliştirdiği görünün fenomenolojisi, kapsamlı olarak incelenmektedir. Bu bölümde, Merleau-Ponty'nin ölümünden sonra yayınlanan, “*The Visible and the Invisible*” adlı tamamlanmamış kitabıyla, muhtemelen aynı kitabın bir bölümü olmak üzere yazılmış, “*Eye and Mind*” başlıklı uzun makalesinden yola çıkılmıştır. Özellikle Merleau-Ponty'nin kitabının “*The Intertwining – The Chiasm*” başlığını taşıyan dördüncü bölümünde ortaya attığı bazı kavram ve düşünceler (örneğin, görünün ve dokunmanın “tersine çevrilebilirliği”, yani *görenin* aynı zamanda *görülen*, *dokunanın* aynı zamanda *dokunulan* da olması, ve bunun özne – nesne ayrışmasına etkisi; örneğin, bir madalyonun iki yüzü gibi, biri diğerinin varlığını doğuran, “görünürlük” ve “görünmezlik”), dijital imgeyle bütüncül beden temelli bir etkileşime girmenin anlamını tartışmak için referans alınmıştır. Üçüncü bölüm, dijital imgenin benzersiz öznelikleri dikkate alınarak ve

özellikle “derinlik” kavramı ekseninde gerçekleştirilen, fenomenolojik bir okumayla kapanmaktadır.

“*Katılımcı Sanat Pratiklerinde Etkileşimli Dijital İmgelerin Kullanımı*” başlığını taşıyan dördüncü bölümün ilk kısmında, katılımcı kamusal sanat hakkında özet bir arka plan bilgisi yer almaktadır. Katılımcı kamusal sanatın tarihsel gelişimi özetlenmiş, türün alternatif tanımları üzerinde kısaca durularak, kamusal pratiklerin güncel sanat içerisindeki yeri irdelenmiştir. Ardından, katılımcı kamusal sanatı diğer sanat türlerinden ayıran temel unsurlar kısaca tartışılmış ve dijital teknolojilerin kamusal pratiklere getirdiği yeni açılımlar ele alınmıştır. Bölümün son kısmında dijital imgenin, güncel sanatın önemli bir alanı olan katılımcı kamusal pratikler için vaat ettiği olanaklar, somut bir örnek özelinde ele alınarak değerlendirilmiştir. Burada ayrıntılı biçimde incelenecek olan Paul Sermon’un *Telematic Dreaming / Telematik Düşleme* isimli 1992 tarihli çalışması, imgeyi sadece bakılan, seyirlik bir “şey” olmaktan çıkartması, izleyiciyi pasif bakma durumundan etkin katılımcı konumuna getirmesi ve böylece, katılımcıyı imge ile, bedensizleşmiş görü temelli alışılmış ilişkinin yerine, bedenin algısal bütünlüğüne dayanan yeni tür etkileşimli bir ilişki kurmaya çağırması anlamında, araştırmamızın odaklandığı temel soruların yanıtlarını somutlaştırmaktadır.



## 2. DİJİTAL TEKNOLOJİLER VE DİJİTAL İMGENİN EVRİMİ

Tarihin hiçbir döneminde, imgeler bugünkü kadar hızlı bir değişim geçirmemiş, insanlık hiçbir zaman bugünkü kadar çok çeşit ve yaygınlıkta imgeyle karşı karşıya kalmamıştır. Dijital teknolojiler, imgelerin üretim ve tüketim biçimlerini kökten değiştirmekte, dijitalleşen imge, yeni kavramlar, yeni tanımlamalar talep etmektedir.

Dijital imgenin bireysel ve toplumsal yaşamdaki yerini kavramak ve imgelerle kurduğumuz ilişkinin dönüşümünü anlamak için, dijitalleşmenin imgelere ve görselliğe etkisini, ayrıntılı olarak ortaya koymak gerekir. Bu bölümde, dijital imgenin ve dijital görüntüleme teknolojilerinin belirleyici özellikleri, olabildiğince kapsamlı bir biçimde ele alınmaktadır.

İlk kısımda, teknoloji hayat ilişkisini ve bu bağlamda dijital teknolojilerin *içinde ve onlarla birlikte yaşamının* anlamını kavramsal bir çerçeveye oturtmak maksadıyla, Heidegger ve McLuhan'ın, teknolojinin tanımlanmasına ve eleştirisine yönelik metinleri yorumlanmakta ve araştırmamız için anahtar olan bir dizi kavramın, tespiti yapılmaktadır. Ardından, dijitalleşme süreci, bilişim teknolojilerinin tarihsel gelişimi perspektifinden özetlenmiş, 'dijital' ve 'dijitalleşme' kavramları, ayrıntılı biçimde incelenmiştir. İmgenin dijitalleştirilmesine ilişkin somut örneklerden hareketle dijital temsilin özüne dair geliştirilen tartışmayı, dijital imge ve dijital görüntüleme teknolojilerinin gündeme taşıdığı yeni görme biçimlerinin ele alınması izlemektedir. Son kısımda, dijital imgenin görüntüleme mekânı olan ekran-yüzeyle ilgili dönüşümü, çeşitli örnekler üzerinden incelenmiştir. Bölüm, dijital imgelerle kurduğumuz yeni tür ilişkide, görme duyusunun yalıtılmış baskınlığının, yerini, bedenin algısal bütüncüllüğüne bırakmasına yol açabilecek gelişmelerin irdelenmesiyle sonlanır.

Dijital teknolojilerin gelişim ivmesinin sürekli arttığı, dijital ürün ve uygulamaların yaşam döngülerinin giderek kısaldığı, iyi bilinen bir gerçektir. Bu yüzden, dijital teknolojiler hakkında söz söyleme iddiasındaki her metin, kısa bir zaman içerisinde "çağdışı" kalma riskini de beraberinde taşır. O nedenle, tartışmamızın dijitalleşmenin özsel nitelikleri üzerine odaklanmış kalmasına dikkat edilmiş, belirli teknoloji, ürün ve uygulamalara, sadece açıklayıcı örnek oluşturmaları bağlamında değinilmiştir.

## 2.1. Teknolojinin Eleştirisi ve Fenomenolojik Bakış: Heidegger ve McLuhan

“Teknoloji, dünyayı, onu deneyimlemek zorunda kalmayacağımız biçimde düzenleme marifetidir.”

(Frisch, 1994, 134).

Teknolojik devrimler, yerleşik sosyal, siyasal, ekonomik ve estetik düzenleri, altüst ederler. Bu altüst oluş, teknolojinin kabul görüp yaygınlaştığı süreç yaşanırken doğru bağlamına genellikle oturtulamaz, yaşam üzerindeki etkileri tam olarak kavranamaz. Çoğu zaman, ne olup bittiğinin anlaşılabilmesi için uzun bir süre geçmesi gerekir. Fonetik alfabenin MÖ 9. yüzyıldan, dizgi ve matbaanın ise 15. yüzyılın ortalarından beri kullanımda olmasına karşılık, bu teknolojilerin birey ve toplumları nasıl etkileyip dönüştürdüğü, ancak 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren derinlemesine tartışılmaya başlanmıştır.<sup>1</sup>

Giderek daha çok teknolojiye bağımlı hale gelen modern yaşam biçiminin tarihsel arka planını ortaya koymak ve bu bağlamda teknolojinin ne olduğunun evrensel bir tanımını yapmak iddiasındaki eleştirel çalışmalar da, yine benzer şekilde 1930’lu yıllardan itibaren çoğalırlar (Heilbroner, 1998; Mumford 1996). Başlangıçta *makine* olgusu ve *makineleşme* söylemine odaklanan teknolojinin kültürel eleştirisi, 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren, nükleer, elektronik, ulaşım ve iletişim gibi, etkileri hayatın farklı alanlarında giderek daha çok hissedilen, başka teknolojileri de içermeye başlar (Mumford, 2010). Soğuk savaş yıllarının da etkisiyle, bu dönemin eleştiri gündemi, teknolojinin yıkıcı, yok edici potansiyeline ve teknoloji iktidar ilişkilerinin doğasına yoğunlaşmıştır. Yüzyılın sonuna gelindiğinde, teknolojilerin “özgürleştirici” ve “köleleştirici” gücünün, kapitalizmin ileri döneminde denetim toplumlarını nasıl düzenlediği tartışılmaya başlanır (Deleuze, 1992). Yeni yüzyılla birlikte ise, teknoloji eleştirilerinin odak noktasına artık bilişim ve iletişim teknolojileri yerleşmiştir.

---

<sup>1</sup> Marshall McLuhan (1962), “*The Gutenberg Galaxy: The Making of the Typographic Man / Gutenberg Galaksisi: Tipografik İnsanın Oluşumu*” isimli kitabında sözlü kültürden yazılı kültüre geçiş sürecinin toplumları nasıl dönüştürdüğünü ve bu dönüşümde alfabenin ve ardından dizgi ve matbaa teknolojilerinin oynadığı belirleyici rolü, farklı kaynaklardan çok sayıda örnek vererek, çarpıcı biçimde anlatmaktadır. ‘Derin Ekoloji’ akımının önde gelen fenomenolojist düşünürlerinden David Abram ise (1997, 93–135), “*The Spell of the Sensuous*” başlıklı kitabında, günümüzün ekoloji krizinin temelinde insanın doğadan bütünüyle kopmuş olmasının yattığını savunur ve bu kopuşun köklerini, fonetik yazı teknolojisinin Batı kültüründeki hakimiyetinde arar.

Endüstri devriminin erken dönemlerinde İngiltere’de tekstil makinelerini tahrip etmek için örgütlenen dokuma zanaatkarlarından bu yana, teknoloji olgusuna yönelik olarak, gerek akademik dünyada gerekse popüler kültür alanında geliştirilen yaklaşımları, kabaca iki karşıt kampta toplamak mümkündür. Bir tarafta, insanlığın mutluluk ve refahını teknolojinin sağlayacağını savunan ‘iyimserler’ yer alırken, karşı taraf, teknolojinin insanlığa ve dünyaya faydadan çok zararı olduğunu ileri süren, ‘kötümserlerden’ oluşur. En uç noktalarında bir ütopya – distopya karşıtlığına dönüşen bu kamplaşmada, 19. yüzyıldan 20. yüzyıl ortalarına kadar ütopyacılar baskınken, art arda gelen iki dünya savaşının neden olduğu büyük yıkımın sonrasında, teknolojinin daha yaşanabilir bir gelecek yaratacağına dair iyimser beklentiler, önemli ölçüde geri çekilmiştir.

20. yüzyılın son çeyreğinden itibaren, teknolojik gelişmelerin temposunda büyük bir hızlanma başlar. Bu hızlanma 1990’larda, özellikle dijital teknolojilerin merkezi haline gelen ABD’nin California eyaleti (Silicon Valley) çıkışlı, yeni bir iyimserlik dalgası üretmiştir. Aynı dönemde, teknolojilerin hayata etkisini tanımlayan iki yeni sözcük, eleştiri jargonuna yerleşir: Teknolojiler artık had safhada ‘*ubiquitous*’, yani her an her yerde, ve ‘*pervasive*’, yani yayılmacıdır<sup>2</sup> ve bu nitelikleriyle insan varoluşunun temel koşullandırıcısı haline gelmişlerdir. Çağdaş teknoloji eleştirisi, başta bilgi ve iletişim teknolojileri olmak üzere, genetik, nano-teknoloji, robotik gibi bir çok yeni teknolojiyi hedefe koyar. Yeni teknolojilerin yayılmacı ve her-an-her-yerdedi niteliğini vurgulayan ve karamsarlık tonu yeniden giderek koyulaşan değerlendirmeler, yeni yüzyıla birlikte artmaya başlamıştır (Postman, 1993; Virilio, 1999; Baudrillard, 2000; Dreyfus, 2001; Galloway, 2004; Carr, 2010; Turkle, 2012; Lanier, 2014).

Teknoloji olgusuna olumlu ya da olumsuz yaklaşan hemen hemen bütün tarafların, ortak bir teknoloji tanımında aşağı yukarı anlaşmış oldukları söylenebilir: Teknoloji, hedeflediği sonuçlara varmak amacıyla insanın tasarlayarak üretilip kullandığı, bir

---

<sup>2</sup> Türkçede “yayılmacı” sözcüğü ile karşıladığımız İngilizce “*pervasive*” kelimesi, baskın bir ele geçirme durumunu ifade eder. İnsanların olumlama ya da olumsuzlamasından bağımsız olarak, hatta çoğu zaman da onların isteği hilafına gerçekleşen, ve dolayısıyla da hoş karşılanmayan bir etki türünü, bir çeşit istila altında olma halini anlatır. “*Ubiquitous*” sözcüğü ise her zaman her yerde mevcut ve kullanıma hazır olmak durumunu ifade eder. Aslında, her iki sözcük de son tahlilde, teknolojinin durumuna ilişkin aynı niteliğe işaret etmekle birlikte, ilkindeki (*pervasive*) belirgin olumsuz (distopik) çağrışıma karşın, ikincisindeki (*ubiquitous*) olumlu (ütöpik) vurgu, dikkat çekicidir.

araç-gereçler dizgesi ve bu bağlamdaki tüm insan edimleridir. Teknolojinin bu ‘nesnel - araçsal’ tanımı, özellikle teknoloji yanlılarının tezleri için önemlidir, çünkü herhangi bir teknolojiye atfedilecek “iyi” ya da “kötü” gibi sıfatları, pratikte anlamsız kılar. Teknolojinin kendisi, *nötr*, yani *tarafsız* bir olgudur; zira, araçların kendilerinin iyi ya da kötü olmaları söz konusu olamaz; ancak onları kullananların amaçları ve o araçlarla gerçekleştirdikleri eylemleri, “iyi” veya “kötü” olarak nitelendirilebilir. Teknolojinin bu insan-merkezci ve ‘*araçsal*’ tanımı ile ona eşlik eden ‘*yansızlık*’ varsayımı, hem teknolojinin hem de insan teknoloji ilişkisinin doğasına ilişkin tartışmaları, büyük ölçüde belirleyici olagelmıştır.

Bu noktada, son dönemin dijital teknolojilere ve dijitalleşme olgusuna yönelik güncel tartışmalarında sıklıkla referans verilen, 20. yüzyıl teknoloji eleştirisinin iki temel metni üzerinde, özellikle durmamız gerekir. Söz konusu metinlerin ilki, Martin Heidegger’in (1977a) *Die Frage Nach Der Technik / Tekniğe İlişkin Bir Soru*<sup>3</sup> başlıklı makalesi, diğeri de Marshall McLuhan’ın (1994) *Understanding Media: The Extensions of Man / Medyayı Anlamak: İnsanın Uzantıları*<sup>4</sup> isimli kitabıdır. Her ikisi de makine çağının elektronik çağına evrildiği, dijitalleşme sürecinin ise henüz kuluçka aşamasında olduğu bir dönemde, yüzyılın ikinci yarısının başlarında kaleme alınan bu metinler, çalışmamızın konu edindiği dijital imge ve onunla ilgili güncel teknolojilerin özünün kavranması açısından önemli ipuçları içermektedir. İki metin arasında doğrudan koşutluklar olduğunu öne sürmek bir hayli tartışmalı da olsa (Ralon, Vieta, 2011, 186), bir taraftan teknolojinin yansızlığı savını reddederlerken, diğer yandan teknoloji olgusuna yönelik, araçsal tanımın ötesine geçen, fenomenoloji temelli yeni bakış açıları önermeleri, Heidegger ve McLuhan’ı ortak bir zeminde buluşturmaktadır.

### 2.1.1. Heidegger ve Teknoloji: Gerçeği Çerçevenin İçinde Bulmak

Heidegger (1977a), teknolojik olanı irdelemeyi bir kenara bırakıp, teknolojinin özünün peşine düşerek, modern çağın insanlık durumu ile teknolojinin ontolojik

---

<sup>3</sup> Heidegger’in ilk olarak 1949 yılında “*Das Gestell / Çerçeveleme*” başlığı altında verdiği, ardından 1955 yılında genişletilmiş biçimiyle ve bu kez “*Die Frage Nach Der Technik / Tekniğe İlişkin Bir Soru*” başlığı ile tekrarladığı seminerin metnidir. Bu çalışmada, 1955 yılı seminer metninin “*The Question Concerning Technology*” adıyla yayınlanan İngilizce çevirisinden faydalanılmıştır (1977a).

<sup>4</sup> McLuhan’ın ilk olarak 1964 yılında yayınlanan ve medya kuramının başyapıtı kabul edilen çalışması, 1994 yılında MIT Press tarafından yeniden basılmıştır. Bu çalışmada, 1994 baskısı referans alınmaktadır.

gerçekliđi arasında, fenomenolojik bir iliřki kurmaya alıřır. Bu yola ıkarken, nce teknolojinin znn teknolojik bir Őey olmadığı saptamasını yapar; ardından, teknolojinin yansızlıđı algısının bir yanılısamadan ibaret olduđunu vurgular; ve teknolojinin arasal ve insan-merkezli tanımını sorunsallařtırarak, kadim teknolojiler (rneđin bir su deđirmeni) ile modern teknolojiler (rneđin bir hidroelektrik santrali) arasındaki temel farklılıđı, grnr kılmaya giriřir (1977a, 4–5).

Heidegger’e gre teknolojinin arasal tanımı yanlış deđildir, ama bu tanım, teknolojinin hakikatini ortaya koymaz; ‘dođru’ ve ‘hakikat, aynı Őeyler deđildir. stelik, teknolojiyi sadece ntr bir ara olarak tanımlamak ve yle anlamak, bizi, onun znde yatan geređe iyice uzaklařtırmaktadır. Bir nehrin kenarına kurulu basit bir su deđirmeni ve aynı nehrin zerine kurulu baraj ve hidroelektrik santrali kompleksi, her ikisi de, son tahlilde, belirli sonulara ulařmak iin kullanılan aralardır. Ancak, su deđirmeni teknolojisi ile hidroelektrik santral teknolojisi arasında, sadece birinin ilkel basitliđi ve diđerinin ileri karmařıklıđı bađlamında, yani nitelik veya nicelik anlamında deđil, daha temel, ‘ontolojik’ bir fark vardır. Ve teknolojinin zn kavramak iin, bu farkı anlamamız gerekir.

Heidegger’in teknolojinin zne dair geliřtirdiđi sorgulama, diđer yapıtlarında da sık sık karřılařtıđımız gibi, Batı dřnce geleneđinin yerleřik temel ilke ve kavramlarını, o ilke ve kavramları taşıyan szcklerin Antik Yunancadaki etimolojik kklerine ve Antikite filozoflarının đretilerine geri dnerek, yeniden yorumlamasıyla ilerler. Batı felsefesinin temel đretilerinden olan nedensellik ilkesinin anlamını, teknolojinin arasal tanımından yola ıkarak ve kelimenin Antik Yunan’daki kklerine dnerek, bu Őekilde yeniden sorgulamak, bizi, teknolojinin aslında, “*Hakikati*” ortaya koymanın, “*Geređi*” aıđa ıkarmanın bir yolu olduđu, saptamasına gtrecektir (Heidegger, 1977a, 6–13).

Arasallık kavramı, nedensellik ilkesi zerine kuruludur. Hedefler ve amalar; onlara eriřmek, onları gerekleřtirmek iin kullanılan yollar ve aralar... Tm bunlar, neden – sonu iliřkisi aleminin unsurlarıdır; “Her neresi ki orada sonuların peřine dřlp, aralar iře kořulmakta, her neresi ki orada arasallık hkmn srmektedir, orası, nedenselliđin de hakimiyeti altındadır” (Heidegger, 1977a, 6). Batı felsefe geleneđi, nedensellik ilkesinin drt ana unsuru (*causa*) olduđunu đretir: “*Causa Materialis*”, malzemenin nedenselliđi; “*Causa Formalis*”, biimin nedenselliđi; “*Causa Finalis*”, sonucun, sonuta ortaya ıkacak Őeyin ve onun etrafında oluřmuř

söylemin nedenselliği; ve “*Causa Efficiens*”, sonucun elde edilmesini sağlayan etkinin, ustalığın, gücün, yeteneğin, sürecin vb. nedenselliği. Heidegger, günümüzün nedensellik anlayışının asıl belirleyicisinin, bu dört temel unsurdan sadece sonuncusu, *Causa Efficiens* olduğunu, diğerlerinin (örneğin, *Causa Finalis*’in) artık neden olarak görülmekten neredeyse bütünüyle çıktığını söyler (1977a, 7)<sup>5</sup>.

Ancak, yine Heidegger’e göre, antik Yunancadan tercüme ederken Romalıların ‘*causa*’ sözcüğü ile karşıladıkları ‘*aition*’ kelimesinin, bugün anladığımız anlamda nedensellik bir ilgisi yoktur; *aition*, bir şeyin, varlığını başka bir şeye borçlu olması durumunu, ya da başka bir deyişle, bir şeyin, diğer bir şeyin olmasından sorumlu olması halini ifade eder. Bu anlamda, dört unsur, *bir arada ve aynı anda*, varlığın olmasından, hazır, tamamlanmış bir şekilde ortaya çıkmasından, sorumludurlar. Dört sorumlu unsur, daha meydana gelmemiş, henüz olmamış olanın, ortaya çıkmasını, ‘*olmasını*’ sağlarlar. Olmayanı olduran her vesile ise, bir ‘*poiesis*’, yani Hakikati ortaya çıkaran şiirsel bir yaratıcılıktır (Heidegger, 1977a, 7–9).

Teknoloji, kendini kendiliğinden açık etmeyi meydana çıkartmanın, gerçeği görünür kılmanın, henüz olmamış olanı öldürmanın, gerçeği gerçekleştirmenin, yoludur. Teknoloji kelimesinin kökeni, Yunanca *technikon*’dan gelir ki o da *techne* sözcüğünden türetilmiştir. *Techne*, zanaatkârın olduğu kadar sanatkârın da yapıp ettiklerini ifade eder. Zanaat ve sanat üretimi *poiesis*’tir; yani, saklı olanı gizleyen

---

<sup>5</sup> Nedensellik kavramı, McLuhan’da da göreceğimiz gibi, önce elektronik sonra da dijital teknolojilerin etkisiyle keskin bir dönüşüme uğramaktadır (bkz. 2.1.2). Bu dönüşümün keskinliğini daha iyi kavrayabilmek için, Modernite’nin nedensellik ile zamansallık, daha doğrusu ardışıklık arasında kurduğu ilişkiyi hatırlamak ve bunu, nedenselliğin sadece *Causa Efficiens*’e indirgenmiş olmasıyla birlikte düşünmek, aydınlatıcı olacaktır: Sonuçlar ve nedenler, zaman ekseninde, ilki ikincisini izleyecek şekilde, ardışık olarak dizilirler. Olgular ve görüngüler arasındaki bu nedensel ve zamansal doğrusal ilişki, Modernite’nin varoluşu kavrayışının da temelini oluşturur. Heidegger, bu durumu şöyle ifade eder:

“Var olan her şeyin, kendisini ancak bir neden – sonuç tutarlılığının ışığında teşhir ettiği yerde, Tanrı bile, temsilci düşünce için, bütün yüceltilmişliğini, kutsallığını ve uzaklığının gizemini yitirecek, nedenselliğin ışığında, bir neden seviyesine, bir *Causa Efficiens*’e indirgenecektir” (1977a, 26).

Skolastik düşüncenin Aristo-Ptolemy referanslı evren modelinde, evren, merkezde dünya olmak üzere, onun etrafında iç içe yerleşmiş kürelere asılı diğer gök cisimlerinden oluşur. Küreler, en dıştan içeriye doğru birbirlerini çevirerek, gök cisimlerinin hareketlerini sağlarlar. En dıştaki küreyi ise Tanrı çevirmektedir (*Prima Causa / İlk sel neden*). “Büyük Patlama” kuramını referans alan çağdaş evren modelinde ise, büyük patlama anından ( $t_0$ ) sonra olup biten her şey, yani kozmosun tüm tarihi, neden – sonuç ilişkileriyle açıklanabilir. Ancak, dört yüzyıllık Aydınlanma ve bilimsel devrim serüveni, ‘İlksel Neden’den yine kurtulamamış, Tanrı’nın en dış kürenin dışındaki egemenlik alanını, getirip  $t_0$  anına sıkıştırmıştır.

bir an için aralanması, örtünün bir an için kalkması, ve saklayanın ve onun arkasında gizlenenin açığa çıkması, ‘Gerçeğin’ malum, ‘Hakikatin’ bilinir olmasıdır. *Techne*, *poiesis*’e, şiirsel yaratıcılığa aittir; “*poetic*” bir şeydir. Sanatçı ve zanaatçının edimleri gibi, doğanın süreçleri, yani ‘*physis*’ de *poiesis*’tir, hatta en ‘yüksek’ anlamıyla *poiesis* odur; çünkü bir tomurcuğun patlayarak çiçeğe açılması gibi, hakikat, kendi içinden ve kendiliğinden ortaya çıkar. *Techne* ise, kendi kendini açık etmeyen gizlenmiş olanı, ortaya döküp, ifşa etmektedir (Heidegger, 1977a, 12–13). Teknoloji, saklı olanı gizleyen örtünün aralandığı, Gerçeğin meydana geldiği, Hakikatin ortaya çıktığı alanda, var olur. Heidegger, modern öncesi teknolojilerin, gerçeği *poiesis* yoluyla ifşa ettiklerini, ancak modern teknolojiler için durumun çok farklı olduğunu vurgular (1977a, 14–15).

Modern teknolojinin Hakikati ortaya getirmesi, doğaya karşı bir diklenme, talepkâr bir meydan okuma, ona bir kaynak (örneğin enerji kaynağı) olmasını dayatma, biçiminde gerçekleşir. Nehirdeki eski değirmenin, akan suyun gerçeğini ortaya çıkartması, suyun doğası ile uyumludur. Değirmen, kendini akıntının doğal gücüne bırakmıştır; onunla birlikte hızlanır, onunla birlikte yavaşlar. Böylece nehrin içinde gizlenen Hakikat (akan suyun gücü), kendi doğası ile uyumlu biçimde, açığa çıkar. Oysa, nehrin üzerine kurulan baraj ve hidroelektrik santrali, nehrin akıntısına karşı bir diklenme, bir meydan okumadır. Bu modern teknolojik kompleks, akıntının gücünü önce denetim altına alır, sonra onu elektrik üretimi için kullanıma her an hazır bekleyecek şekilde depolar. Nehir, nehir olmaktan çıkmış, her an kullanıma hazır olarak yedekte bekletilen, bir enerji deposuna dönüştürülmüştür. Endüstriyel tarım da benzer bir şekilde, toprağın kendi doğal verimkârlığına meydan okuyarak, onu besin üretimi için hazırda bekleyen bir enerji deposu haline getirir (Heidegger, 1977a, 16).

Modern teknolojinin hakikati ortaya koyma yolu, dayatma ve meydan okumadır. Bu meydan okuma doğada “saklananın kilidinin açılması, kilidi açılanın dönüştürülmesi, dönüştürülenin depolanması, depolananın dağıtılması, dağıtımı yapılanın yeniden dönüştürülmesi” biçiminde gerçekleşir (Heidegger, 1977a, 16). *Sıraya sokmak, düzene koymak ve kullanıma her an hazır halde yedekte bekletmek, modern teknolojinin ‘hakikati meydan okuyarak ifşa etmek’ niteliğinin, temel özelliğidir.*

Kullanıma hazır olarak yedekte bekletilen, bizim için ‘nesne’ olma, bir nesne olarak algılanma niteliğini, artık yitirir<sup>6</sup>; artık o, sıraya konulmuş, belli bir düzene sokulmuş, her an kullanılmayı bekleyen ihtiyat stokundan başka bir şey değildir. Modern teknoloji, Gerçeğin ancak “hazırda bekleyen yedek” (“*standing reserve*”) olarak açığa çıkmasına yol açmaktadır.

“Pist başında bekleyen bir jet uçağı, evet, elbette bir nesnedir. Bir makineyi de böyle temsil edebiliriz. Ama o zaman, ne olduğunu, nasıl olduğunu, bizden gizler durumdadır. İfşa olduğunda ise, artık pist başında kullanıma hazır bekleyen bir yedek stokudur; ulaşımın yapılabiliğini garanti altına almak için düzene sokulmuş, göreve çağırılmayı bekleyen bir yedek stok; tüm yapısal bütünlüğü ile bizzat kendisi de, içindeki onu oluşturan her bir parça da, göreve hazır bekleyen yedeklerdir” (Heidegger, 1977a, 17).

Gerçeği açığa çıkaran teknoloji, bir insan yaratısı ve insan edimidir. Ancak Heidegger, Hakikatin her hangi bir anda kendini açığa çıkartmasında veya kendisini gizleyenin arkasında saklı kalmasında, insanın belirleyici bir rolünün olmadığını söyler (1977a, 18). Aslında insanın kendisi de, ona diklenen ve onu, doğada saklı olanı (örneğin enerjiyi), ‘kullanıma hazır bekleyen yedek’ olarak açığa çıkartmaya çağıran, aynı meydan okumanın etkisi altındadır:

“Sorgulayan ve gözleyen insan, doğayı kendi kavrayışına uygun bir alan olarak kapana kısırdığı zaman, kendisi de o meydan okuyucu ifşa etme yolu tarafından çoktan ele geçirilmiş durumdadır. Ve o yol insana, doğaya bir araştırma nesnesi olarak yaklaşmasını dayatır; ta ki, nesne, hazır bekleyen yedeğin nesnesizliği içinde yitip, kaybolana dek” (Heidegger, 1977a, 19).

İnsanın üzerine böylesine yüklenen, onun adeta tepesine çökerek, onu meydana çağıran ve ondan, açığa çıkanı, kullanıma hazır bekleyen yedek olarak düzene koymasını talep eden meydan okumaya, Heidegger, “*Ge-stell / Çerçeveleme*” adını verir (1977a, 19–21). İnsanı ele geçiren bu meydan okuma, talepkâr bir çağrıdır; açığa çıkan her şeyin adeta bir çerçeve içindeymişçesine düzene konulmasını, sıraya sokulmasını, birleştirilip, kurulmasını talep eder. Çerçeveleme, gerçeğin, kendisini kullanıma her an hazır olarak bekleyen yedek stok olarak ortaya koymasının yoludur. Her şeyin her an kullanıma hazır biçimde kurulup düzenlenmesi, yani modern teknolojinin özüne hükmeden bu açığa çıkartma biçimi, çerçevelemenin de bizzat kendisidir (Heidegger, 1977a, 23).

---

<sup>6</sup> “... onu, algılarımızla doğrudan deneyimlemek, ya da hatırlanabilir bir tasvirini zihnimizde canlandırmak üzere, önümüze getirdiğimizde ancak, bir ‘şey’, nesneye dönüşebilir” (Heidegger, 2001b, 164–165). Heidegger için, “kullanıma hazır olarak yedekte bekletilen”, doğası itibarıyla, bu her iki edimin de ‘kapsama alanı’ dışındadır; onu ne doğrudan duyularımızla algılayıp deneyimleyebiliriz, ne de zihnimizde bir tasvirini canlandırabiliriz.



Çerçeveleme, ne salt bir insan edimidir, ne de öyle bir edim için kullanılan bir araçtır. Modern teknolojinin özü insanı bir yola çıkartır; bu yol, Gerçeğin, her an her yerde kullanıma hazır bekleyen yedek stok olarak ortaya çıkmasını sağlayan, ifşa etme yoludur. Heidegger, insanı bu yola çıkartanı, bir tür yazgı, bir “*Geschick / Destining / Yazgılaşma*” olarak tanımlar (1977a, 24). Çerçeveleme gibi, hakikati diğer ifşa biçimleri ve tabii *poiesis* de, bir yazgılaşmadır. Ama yazgı, insanın elini mecbur bırakan bir kader de değildir; tersine, insan, bu “yazgılaşma” alemine ait olduğu, ve ona uymak zorunluluğu ile kısıtlanmış olmayıp, “onu dinleyen ve duyan olduğu ölçüde, özgürdür” (Heidegger, 1977a, 25).

Heidegger, bu özgürlüğe karşın, çerçevelemenin insanı karşı karşıya bıraktığı büyük tehlikeye dikkat çeker. İnsanlığa yönelen tehdit, teknolojinin insan soyunu sona erdirmeye potansiyeline sahip ölüm makineleri, ya da çevreyi tahrip edip tüketen üretim yöntemleri değildir. Asıl tehdit, insanı özünde etkisi altına almıştır bile: gerçeğin, çerçevelemenin dayattığı şekilde ifşa olma biçimi, onun diğer açığa çıkış yolunu, yani *poiesis*'i engellemektedir. “Ve ortaya çıkarak varlığa gelen, artık insanı bir nesne olarak bile ilgilendirmedikçe, ve insanın varlığa ilgisi, sadece ve sadece, onun her an kullanıma hazır bir yedek olmasına yönelik kaldıkça, bu nesnesizliğin ortasında insan, sadece yedek stokun düzene koyucusu durumuna indirgenecek, ve kaçınılmaz olarak, kendisi de, kullanıma her an hazır bir yedeğe dönüşmek durumunda kalacaktır” (Heidegger, 1977a, 26–27). “İnsanlık, bu yolda devam ettikçe,” der Heidegger, “Varlığın sırrına erme, Hakikate varma, daha ilksel bir Gerçeği bilme fırsatını, bütünüyle ve geri dönülemez biçimde, kaçırmış olacaktır (1977a, 27–28).

Heidegger, çerçevelemenin, yarattığı bu büyük tehlikeye karşılık, tehlikeden kurtulma yolunu da yine kendi içinde barındırdığı düşüncesindedir (1977a, 32). Gerçeğin ortaya çıkmasının, kozmik bir planın bilinmesinin, Tanrı'nın düşüncesinin vahyolunmasının, yani, Hakikatin görülür kılınmasının bir yolu olarak çerçeveleme, sadece ve sadece insana yönelir, onu çağırır, onun edimlerini belirler; öyle ki, çerçevelemenin bu ifşa programının parçası olmak, insan olmakla ilgili verilmiş temel hükümlerden biridir. Çerçevelemenin çağırısı, insan olmanın da anlamıdır. İnsan bu çağrıdan (yazgılaşmadan) kaçamaz, bu hükümden kurtulamaz, olmayanın varlığa gelmesine aracılık etmekten, Gerçeğin gerçekleşmesine vesile olmaktan kaçınamaz. Ve çerçevelemenin ancak ve ancak insanın üzerinden, onun kanalıyla

gerçekleşmesi, insana, o büyük tehlikeyi berteraf etmesi için bahşedilen bir güçtür de aynı zamanda. İnsan, kendisine meydan okuyarak gerçeğin ifşasını dayatan çağrıyı duymak ve kendisinin, Gerçeğin ortaya çıkması için ihtiyaç duyulan, Hakikatin varlığa gelmesini güvence altına alacak olan olduğunu (şimdi olmasa bile belki ileride) anlamak, yetisine sahiptir. Bu yetiyi kullanarak, teknolojinin özü üzerine derinlemesine düşünmemiz ve onunla yüzleşmemiz gerekir. Bu yüzleşme, bir yandan teknolojinin özümüyle uyumlu, diğer yandan da ona bütünüyle ters bir alanda gerçekleşmelidir. Ve *sanat*, işte tam da böyle bir alandır<sup>7</sup> (Heidegger, 1977a, 35).

Büyük tehlikenin içindeyken, sanatın özünün böyle bir yüzleşmeyi mümkün kılması olası mıdır? “Bunu kimse söyleyemez”, der Heidegger, “Ama, şu diğer olasılık bizi şoke etmeye yetecektir: Teknolojinin çılgınlığı günün birinde her yere öylesine nüfuz etmiş, her şey o kadar teknolojikleşmiş olabilir ki, gerçeğin açığa çıkması, artık sadece teknolojinin özünün kendini gerçeklemesinden ibaret kalabilir” (1977a, 35).

“*The Question Concerning Technology*”, Modernite’nin kurma ve denetleme anlayışının keskin bir eleştirisidir; teknolojiyi aslına, yani *techne*’ye, yani *poiesis*’e döndürmek için, acil bir çağrıdır. Kaleme alınmasından bu yana geçen 60 yılı aşkın süreye rağmen, içerdiği mesajlar hâlâ şiddetle güncel, hâlâ şiddetle acildir. Metinde ortaya konulan ve yukarıda tartıştığımız, “*nedensellik ve ardışıklık*”, “*dayatma ve meydan okuma*”, “*her an kullanıma hazır yedek*”, “*çerçeveleme*”, “*nesnelik niteliğinin yitirilmesi*” gibi meseleler, dijital teknolojilerin, dijitalleşme olgusunun ve dijital temsilin özünü kavramamızda, son derece yol gösterici olacaklardır. Bu nedenle, söz konusu kavramlara, dijital temsilin özünü ele alacağımız 2.3. Bölümde yeniden dönüyor olacağız.

### 2.1.2. McLuhan ve Medya: İnsan Bedeninin Uzantısı Olarak Teknoloji

McLuhan’ın (1994) *Understanding Media* isimli ‘gizemli’ çalışması 1964 yılında ABD’de yayınlandığı zaman, 1960’ların coşkun kültürel gündeminde tam anlamıyla bir bomba etkisi yaratmıştır. Kitap, yayınlanmasının ardından kısa bir süre sonra, o

---

<sup>7</sup> Heidegger’in kast ettiği sanat, modern veya çağdaş sanat kurumlarının ifade ettiği, otonom bir disiplin olarak bugün anladığımız anlamda sanattan bir hayli farklıdır. Heidegger, bir başka metninde, “*The Origin of the Work of Art / Sanat İşinin Kökeni*” başlıklı makalesinde (2001a) *techne ve poiesis* kavramlarını bu kez Antik Yunan çağının klasik sanat anlayışı üzerinden yeniden okur. Heidegger’in özlemi, toplumsal, ruhsal ve politik hayatı birleştirici, insanlığın bütünüle bağlanmışlığını ifade eden, varoluşun üzerine titreyip ona sahip çıkan, günlük hayatın ritmiyle sarmaş dolaş, bir sanattır.

güne kadar sınırlı bir akademik çevre dışında adı sanı hiç duyulmamış, 50 yaşını geçkin bir İngiliz Edebiyatı profesörü olan yazarının, “Newton, Darwin, Freud ve Einstein’dan bu yana, gelmiş geçmiş en büyük düşünür” (Lapham, 1994, x) ilan edilmesini sağlar. Kitabın gizemi, McLuhan’ın başta edebiyat olmak üzere çeşitli alanlardan verdiği sıra dışı örnekler ve spekülâtif önermelerle bezeli şaşkırtıcı üslubundan olduğu kadar, bazı satırlarında ne demek istediğinin, kitabı yere göğe koyamayanlar da dahil olmak üzere, pek kimse tarafından anlaşılmamış olmasından kaynaklanır. McLuhan’ın bir tür “Delfi Kâhini” muamelesi görmesine neden olan aforizmalarının<sup>8</sup>, yayımlandıkları tarihten tam yarım asır sonra, 2014 yılında, daha çok anlam ifade ettikleri açıktır. Yine de, bugün bile bazı kavramların hâlâ ‘muğlak’ ve hâlâ ‘gizemli’ olduklarını teslim etmek gerekir. Bu nedenle, *Understanding Media*’yı, kesin önermeler içeren bir tür manifesto olarak okumak yerine, anlam olasılıklarının sürekli akış içerisinde oldukları bir mecra olarak ele almak, daha doğru olacaktır (Ralon, Vieta, 2011, 188–189).

McLuhan, teknoloji ve medya sözcüklerini değışimli olarak kullanır. Ağırıklı olarak iletişim (ulaşım da bir iletişimdir) teknolojileri üzerine yoğunlaşsa da, McLuhan’ın gözünde tüm teknolojiler, günün sonunda, bir bilgi durumunu bir başka bilgi durumuna *tercüme eden* mecralardır (1994, 56–61). İnsanın, kimi gereksinimlerini karşılamak için, dışsal bir araç olarak geliştirdiğı her şey medyadır (yani, teknolojidir), ve teknolojiler hem bireysel bilinçte hem de toplumsal-kültürel yapıda, köklü dönüşümlere ve değışimlere yol açarlar. McLuhan’ın medya olgusuna yaklaşımı<sup>9</sup>, duyular, algı, bedenli olmak (*embodiment*) ve aracılık (*mediation*) üzerine kuruludur; teknolojinin aracılığı ile yaşanan deneyimleri ve insanın dünyada teknoloji içinde varoluşunu ele alır. Bu anlamda, McLuhan’ın, başta Heidegger ve Merleau-Ponty olmak üzere, fenomenolijst düşünürlerle yakın akrabalığı, sıklıkla

---

<sup>8</sup> McLuhan’ın kitabında ortaya attığı pek çok kavram ve önerme, özellikle İnternet etrafında gelişen yeni sosyoekonomik ekosistem ve dijital teknolojilerin günümüzdeki uygulamaları açısından, gayet anlamlıdır: “Yeni elektronik karşılıklı bağımlılık, dünyayı küresel bir köy imgesinde yeniden yaratmaktadır” (1962, 36); “Mecra, mesajın kendisidir” (1994, 8); “İnsanın akıl edip yaptığı her yeni teknoloji, ilk içselleştirilme döneminde insan farkındalığını dumura uğratma gücüne sahiptir” (1962, 174); “Elektrik ışığı, saf bilgidir; içeriğı olmayan bir mecradır” (1994, 8); “Elektrik çağında, bütün insanlığı derimiz gibi üzerimize giyeriz” (1994, 47); “Elektriğın yeniden yapılandırdığı dünyada, şeyleri sınıflandırma alışkanlığımızı terk edip, desen tanımayı öğrenmeye zorlanıyoruz” (1996, 63).

<sup>9</sup> McLuhan, çalışmalarını bir kuram, kendisini de bir kuramcı olarak görmediğini çeşitli vesilelerle beyan etmişse de, akademik söylem, “Medya Kuramı” olgusu ile McLuhan’ın adını neredeyse özdeşleştirmiştir.

vurgulanmıştır (Vieta, Ralon, 2013, 38). Dil, fonetik alfabe, yazı, para, giysi, tekerlek, matbaa, saat, telgraf, telefon, fotoğraf, radyo, televizyon, araba ve otomasyon, insanlık durumunu derinden etkileyen teknolojiler ve mecralar olarak, *Understanding Media*'da benzersiz bir biçimde ele alınırlar. Tüm bu teknolojiler, içinde geliştirildikleri zamana ve topluma bağlı olarak şekillenmiş “kültürel matris” ile karşılıklı etkileşim içerisindedirler ve bu etkileşimin karmaşıklığını ve inceliklerini kavramadan, tarihi anlamak mümkün değildir (McLuhan, 1994, 11).

Mesaj, mecranın kendisidir. Her teknolojinin mesajı, insan davranışlarının ölçeğinde, ritim ve kalıplarında yol açtığı, değişimdir. İnsanların ilişki kurma ve eylemde bulunma biçimlerini belirleyen ve denetleyen, teknolojidir. Her medyanın kendine has bir doğası vardır; bu karakteristik nitelikler, belirli iletişim biçimlerini mümkün kılıp teşvik ederken, belirli başka biçimleri ise kullanım dışı bırakırlar (McLuhan, 1994, 8–10). Bu saptamanın, son otuz yıl içerisinde hayatımıza giren dijital teknolojiler için son derece geçerli olduğunu, teslim etmek gerekir. Özellikle genç kuşaklarda gözlemlenen davranış biçimlerinin temel belirleyicisi, anlık mesajlaşma (*WhatsApp*), sosyal ağlar (*Facebook, Twitter, Instagram*, vb.), mobil iletişim (cep telefonları, *GoogleGlass*, vb.) gibi mecralarda iletilen ve paylaşılan içerik değil<sup>10</sup>, bizzat bu mecraların çalışma biçimleridir (Carr, 2010; Turkle, 2012).

McLuhan da aynı Heidegger gibi, teknolojinin bizim dışımızda, bigâne ve yansız, nötr bir olgu olmadığını, ısrarla vurgular. Araç gereçlerin kendi başlarına iyi ya da kötü olmadıklarını, iyi ya da kötüyü, bu araç gereci insanların nasıl kullandığının belirlediğini savunan genelgeçer görüş, McLuhan'a göre uyurgezer sayıklamasından başka bir şey değildir (1994, 11). Teknolojiyi böylesi bir yansızlık yanılışmasının etkisinde ve salt araçsal anlamıyla değerlendirmek, mecranın kendisinden çok içeriğiyle ilgili ayrıntılara odaklanmamıza neden olmakta, bu da onun asıl karakteristik özelliklerine karşı bizi duyarsızlaştırmaktadır (McLuhan, 1994, 9).

*Understanding Media*'nın ana teması, McLuhan'ın “Mekanik Çağı” ile “Elektrik Çağı” olarak isimlendirdiği iki farklı tekno-kültürel dönem arasında yaptığı

---

<sup>10</sup> Cep telefonlarında yoğun biçimde kullanılan kısa mesaj ve multimedia mesaj servisleri (SMS ve MMS) içeriğin değil, mecranın bizzat kendisinin asıl dönüştürücü mesaj olduğuna iyi bir örnektir. Bu uygulamalar ile alınıp verilen mesajlarda iletilenler, yani mesajların içeriği değil, SMS ve MMS mecralarının bizzat çalışma biçimleri, dili yeniden kurgulayan ve bu bağlamda sosyal ilişki ve iletişim biçimlerini dönüştüren unsurlardır.

kıyaslamalar üzerinden gelişir. Telgrafın yaygın kullanıma girmesiyle birlikte Mekanik Çağı sona ermiş ve Elektrik Çağı başlamıştır; ama, bireysel ve toplumsal değerler sistemi ve örgütlenme biçimleri, hâlâ Mekanik Çağının alışkanlıklarını sürdürmeye çalışmaktadır (McLuhan, 1994, 246–257). Mekanik teknolojiler, mekânsal ve zamansal sürekliliği esas alarak, politik ve ekonomik uzamın tektipleştirilmesini, her türlü toplumsal örgütlenmenin merkezileştirilerek bir piramit hiyerarşisi tabanında kurgulanmasını dayatırlar. Elektrik teknolojileri ise, zamansal ve uzamsal örgütlenmenin olabildiğince kesintili ve dağıtık olmasını, çeşitliliğin maksimize edilmesini, gücün merkezileştirilmesini ve periferiye dağıtılmasını talep ederler. Mekanik Çağ rasyonel, Elektrik Çağı ise irrasyoneldir; Mekanik Çağı anlam, Elektrik Çağı ise etki odaklıdır; mekanik, kısmi, bölük pörçük ve dışlayıcı, elektrik ise bütüncül ve kapsayıcıdır; Mekanik Çağı gerçekliği dışsallaştırmayı ve ona yabancılaşmayı, Elektrik çağı ise gerçeklikle hemhâl olmayı ve içselleştirmeyi doğurur (McLuhan, 1994, 9, 15, 36, 57, 282, 310).

McLuhan'a göre Mekanik Çağı ile Elektrik Çağı arasındaki en temel farklardan birisi, nedensellik kavramının geçirdiği değişimdir<sup>11</sup>. Mekanizasyon, herhangi bir sürecin olabildiğince ufak parçalara bölünmesi ve ardından bu parçaların ardışık bir dizi halinde sıraya sokulmasıyla gerçekleşir. Ancak zaman boyutunda ardışık dizilim, yani bir olgunun başka bir olgudan sonra gelmesi, ikisi arasında bir nedensellik ilişkisi olduğunu göstermez. Bu nedenle, Modernite'nin nedensellik saplantısı, yanılısamadan başka bir şey değildir. McLuhan, Mekanik Çağının Elektrik Çağına evrilmesiyle birlikte, tarihin en büyük geriye dönüşlerinden birinin gerçekleştiğini öne sürer: Elektrik, olguları anlık hale getirerek sıralı dizilime artık bir son vermiştir. Anlık hızla birlikte, olguların nedeni hakkında Mekanik Çağında olmayan yeni bir farkındalık, insan bilincine yerleşmektedir. McLuhan bu dönüşümü şöyle tanımlar: “Tavuğun mu yumurtadan yoksa yumurtanın mı tavuktan çıktığını, önce gelenin acaba hangisi olduğunu sorup durmak yerine, birdenbire, öyle görünmeye başlandı ki, daha fazla yumurta elde etmek için, tavuk, aslında yumurtanın bir fikridir” (1994, 11– 12).

---

<sup>11</sup> Bu noktada, nedensellik konusunda Heidegger'in ortaya attığı tartışmayı hatırlamak ilginç olacaktır. Bkz. Dipnot 5 ve s. 21.

*Understanding Media*'nın teknoloji eleştirisine yaptığı en büyük katkı, hiç şüphesiz, teknolojinin insan bedeninin bir uzantısı olduğu önermesidir. McLuhan'a göre teknolojinin esas etkisi, fikirler ya da kavramlar üzerinde, yani zihinsel düzeyde gerçekleşmez. Teknoloji, insanın duyuları arasındaki denge dağılımını bozar, duyuların etkinlik oranlarını yeniden kurar, böylece duyuusal algılama kalıplarını değiştirir. Her teknoloji belirli bir duyuyu öne çıkarırken, diğerlerinin etkinliğini azaltır; böylece, bedensel deneyimlerimize ilişkin farkındalığımızın da değişmesine yol açar. Her yeni icat, her yeni teknoloji, bedenin diğer uzantıları, organları ve işlevleri arasında yeni bir denge kurulmasını gerektirir. Örneğin, fonetik alfabe ve yazı teknolojileri, görme duyusunun uzantılarıdır; görme duyusunu dışsallaştırıp duyuların etkinlik oranlarını bozarak, diğer duyuların (örneğin işitme duyusunun) etkinliğini azaltırlar. Bu durum, aynı zamanda, görme duyumuza dair farkındalığımızı da giderek yitirmemize neden olur. Medya, her zaman duyu yaşantımızı yeniden düzenler, çünkü kendisi duyu yaşantımızın bir uzantısıdır; ve bu değişim bizim yeni düzeni onaylayıp onaylamamızdan bütünüyle bağımsızdır (McLuhan, 1994, 19, 45).

Duyuların etkinlik oranlarının değişimi anlamında, McLuhan'ın, görme, işitme ve dokunma duyuları arasındaki dengeye ve Elektrik Çağının bu bağlamda yol açtığı dönüşüme ilişkin öngörüsü, bu çalışmanın temel meselesi ile de doğrudan ilişkilidir. McLuhan, imgenin hegemonyasının belirlediği Modernite'nin kültürel dokusunun, başta matbaa ve dizgi olmak üzere salt görme duyusuna yönelen diğer teknolojilerden kaynaklandığını düşünür (McLuhan, 1994, 17, 107, 147; McLuhan, Fiore, 117). Ancak, bu durum Elektrik Çağı ile birlikte değişmektedir; çünkü elektrik teknolojileri salt görme duyusuna değil, insanın tüm duyular evrenine hitap etmektedirler; işitme ve dokunma duyuları yeniden ön plana çıkmaktadır<sup>12</sup>. Yazar bu radikal dönüşümü şöyle müjdelir: “Görüntüyle sesin arasındaki, [yani] varoluşun yapısının yazıyla algılanması ile sözle algılanması arasındaki nihai çatışma ile,

---

<sup>12</sup> “Elektrik, beynin kendisi gibi, varlığın bütün yüzleriyle aynı anda ve bir kerede ilişki kurmak için bir yol sunmaktadır. Elektrik, sadece tesadüf eseri görsel ve işitseldir; aslen ve öncelikle ise, dokunsaldır” (McLuhan, 1994, 249).

sonunda karşı karşıyayız... [Artık] görselliğin çağından çıkıyoruz, dokunsalın ve işitselin çağına giriyoruz!”<sup>13</sup> (McLuhan, 1994, 16; Lapham, 1994, x).

*Understanding Media*'nin ortaya attığı yeni kavramlar arasında en fazla tartışılmış ve belki de en az anlaşılmış olanı, McLuhan'ın medyayı “soğuk” ve “sıcak” tanımlamasıyla iki gruba ayırmasıdır (1994, 22–32). Bu sınıflandırmada McLuhan'ın kullandığı temel kriter, medyanın içerdiği ve ilettiği enformasyonun yoğunluğu ve bu anlamda, medya ile etkileşen insanın, deneyimin tamamlanması için kendisinin yapması gereken katkının boyutudur. Medyanın taşıdığı enformasyonun yoğunluğu ne kadar yüksek ise, alıcının (kullanıcının) katkısına duyulan gereksinim de o kadar düşük, dolayısı ile kullanıcı da o ölçüde edilgendir. Tersine, medya ne kadar az enformasyon iletirse, anlamın yaratılıp deneyimin tamamlanması için o kadar ileri düzeyde etkin kullanıcı katkısı gerekecektir. McLuhan yüksek yoğunluklu enformasyon taşıyan mecraları ‘sıcak’, düşük yoğunluklu olanları ise ‘soğuk’ medya olarak isimlendirir.

Sıcak – Soğuk tanımlamasını McLuhan'ın verdiği örnekler<sup>14</sup> üzerinden kavramak, zaman zaman bir hayli zor olabilse de, bir teknolojiyi (ya da medyayı), kullanıcı katılımına (yani, doğaçlamaya, yenilikçiliğe, esnekliğe, yaratıcılığa, içselleştirmeye vb.) ne kadar açık veya kapalı olduğu üzerinden değerlendirmek, son derece ilginçtir. Gelişmişliği üst düzeyde olan ortamlar (ya da olgular), tanımları itibarıyla, katılıma büyük ölçüde kapalıdır ve hep tek bir duyuya hitap ederler. Bu tür mecralar kullanıcıya bir derinlik deneyimi sunmaz; fazla ilgi ve dikkat talep etmeden, arka planda varlıklarını ve işlevlerini sürdürürler; bir süre sonra da algı alanımızdan bütünüyle kaybolabilirler. Radyo, bu tür ‘sıcak’ bir teknolojidir. Diğer yandan, bir teknoloji, derinlik deneyimi için bir araç haline gelirse, o zaman kullanıcının etkileşim sürecine tüm algılarıyla etkin biçimde dahil olması gerekir; böyle bir mecrayla etkileşim, dışsallaştırılmış, yalıtılmış ve edilgen bir konumda sürdürülemez; mecra arka plana atılamaz; onun tarafından sarılıp sarmalanmak, yaşanan deneyimin içinde bütünüyle var olmak gerekir. Telefon, böyle ‘soğuk’ bir

---

<sup>13</sup> 2.6. Bölümde dijital imge ile kurduğumuz ilişkide bütünsel beden etkileşiminin ön plana çıkmasını ele alırken, McLuhan'ın bu ‘kehanetini’ de yeniden hatırlıyor olacağız.

<sup>14</sup> Matbaa ‘sıcak’ bir teknolojidir; televizyon ise ‘soğuk’. Radyo ‘sıcak’ bir medyadır; telefon ise ‘soğuk’. Vals ‘sıcaktır’, caz ise ‘soğuk’. Çizgi film ‘soğuk’ bir mecra iken, film ‘sıcaktır’. Mekanik Çağ ‘sıcaktır’, Elektrik Çağ ise ‘soğuk’.

teknolojidir. McLuhan teknolojinin “derinliğinin”, etkileşim deneyimi için tekil bir bakış açısı değil, bir içgörü talep ettiğini söyler; içgörü, bütünü kapsayan, dolayısı ile de mecranın içeriği ile ikinci dereceden ilgilenen, bütünlükçü bir zihinsel süreçtir. Ve zaten, “bilincin kendisi de, her şeyi kapsayıcı ve içerikten bütünüyle bağımsız bir süreçtir. Bilinç, özel olarak herhangi başka bir şeyin bilinçliliğini, varsaymaz” (McLuhan, 1994, 282 – 283).

*Understanding Media*, yaşadığımız çağın teknoloji boyutunu kavramak için, alışılmış kalıpların dışında yepyeni bakış açıları önerir. Kitabın kültürel eleştirinin ve özelinde teknoloji eleştirisinin gündemine soktuğu radikal kavramlar, genel anlamda bilişim teknolojilerinin ve özellikle de “yeni medya” olarak tanımlanan teknolojilerin etkilerinin anlaşılması açısından, önemli referanslar oluştururlar. Biz de bu çalışma kapsamında, dijital imge ve görüntüleme teknolojilerini ele alırken, “*bedenin uzantısı olarak teknoloji*”, “*görselden işitsel ve dokunsala geçiş*”, “*duyu oranları*”, “*medyanın derinliği*” ve “*katılımcı medya*” gibi kavramlara sıklıkla başvuruyor olacağız.

## 2.2. Bilişim Devrimi, Dijital Teknolojiler ve Dijitalleşme

1990’ların ikinci yarısından itibaren dünyada büyük bir hızla yaygınlaşan İnternet şebekesi, bilgisayar donanım ve yazılımlarını kapsayan enformasyon teknolojileri ile (IT), kablolu ve kablosuz tüm iletişim teknolojilerinin (CT) birbiriyle yakınlığı, giderek örtüştüğü, yeni bir bilimsel, teknolojik ve ekonomik faaliyet alanı ortaya çıkarmıştır. Bu alanı tanımlamak için İngilizcede “ICT” kısaltmasıyla gösterilen “*Information and Communication Technologies*” ifadesinin Türkçe karşılığı olarak, geçtiğimiz 20 yıl içerisinde dilimize yerleşen, “Bilişim” sözcüğünü kullanmaktayız<sup>15</sup>.

---

<sup>15</sup> “Bilişim”, “bilmek” kökünden türetilmiş bir sözcüktür (bilişsel, bilinç, bilim, bilgisayar, vb.). Buradaki temel sorun, İngilizce “*information*” kelimesinin Türkçe karşılığı olarak “bilgi” sözcüğünün seçilmiş olmasıdır. “Bir şeyi anlamış ve öğrenmiş bulunmak” (TDK, 2005, 272) anlamında bilmek, ve “öğrenme, araştırma veya gözlem yolu ile elde edilen gerçek” (267) anlamında “bilgi”, İngilizcede “*information*” kelimesinden ziyade, tam olarak “*knowledge*” sözcüğüne karşılık gelmektedir. Bu nedenle, “*Information Technologies*” ifadesini Türkçeye “Bilgi Teknolojileri” olarak çevirmek, ciddi bir yanıla yol açar. Kaldı ki, zaten bilişim teknolojilerinin bugünkü düzeyi, ‘bilgi’nin edinilmesi, işlenmesi, kullanılması vb. işlemlerin bilgisayarlar aracılığı ile gerçekleştirilmesi için, bu yönde süren yoğun çalışmalara karşın, *henüz* yeterli değildir. “Veri” (*data*), “enformasyon” (*information*) ve “bilgi” (*knowledge*) sözcüklerinin tanımlarıyla ilgili bu karmaşa, sadece Türkçeye mahsus da değildir; İngilizcede de benzer anlam kaymalarıyla sıklıkla karşılaşılmaktadır. Şu tanımlar söz konusu karmaşadan uzak durmak için yararlı olabilir: “Veri”, bir olguya ait somut, nesnel gerçeklerdir (*fact*); “enformasyon”, çeşitli verilerin, aralarındaki ilişkilerin değerlendirilip işlenerek ve bir bağlam



20. yüzyılda sahneye çıkan pek çok yeni teknoloji gibi, enformasyon teknolojileri de, öncelikli olarak askeri amaçlı uygulamalar için geliştirilmiştir. İlk başlangıcı bir önceki yüzyıl içerisinde gerçekleşmiş olsa da, yine 20. yüzyılda çeşitlenip gelişen tüm iletişim teknolojilerinin kökeni de, aynı şekilde, askeri uygulamalardır. ABD Ekonomik Analiz Bürosu'nun, 1958 yılı raporunda, enformasyon teknolojilerinin ilk kez bir yatırım alanı olarak tanımlaması, bilişimin sivil dünyadaki serüveninin başlangıcı olarak kabul edilebilir (Brynjolfsson, McAfee, 2012, 18–19). Aradan geçen yarım yüzyıldan fazla sürede bilişim alanında yaşanan baş döndürücü gelişmeleri sıralamak, elbette, bu çalışmanın kapsamının hayli dışındadır. Bununla birlikte, gelişmenin ivmesini daha iyi kavramak ve geleceğe ilişkin projeksiyonları anlamak adına, bilişim veya daha genel anlamda tüm dijital teknolojilerin<sup>16</sup> seyrini belirlediği kabul edilen *Moore Yasası*'ndan kısaca söz etmek, doğru olacaktır.

### 2.2.1. Moore Yasası: Bilişim Devriminin Artan İvmesi

Gordon E. Moore, tüm bilişim cihazlarının kalbi kabul edilen ve *mikroişlemci* olarak isimlendirilen bütünleşik elektronik devrelerin dünyadaki en büyük üreticisi olan Intel şirketinin, kurucularındandır. Moore'un 1965 yılında yayınladığı ünlü makalesinde yer alan öngörüsü, yıllar boyu sürekli doğrulanarak, kendi adıyla anılan yasaya dönüşmüştür (1998). Söz konusu makalesinde Moore, tümleşik elektronik devrelerde birim hacim içerisine sıkıştırılabilecek devre sayısının her 12 ayda bir iki katı artacağını söyler. Bunun pratikteki anlamı, bilişim sistemlerinin işlem yapma hızlarının, bellek kapasitelerinin, ekran çözünürlük kalitelerinin, ağ bağlantı hızlarının ve benzeri performans bileşenlerinin her yıl iki kat artması demektir. Moore'un 70'li yıllarda 24 ay olarak revize ettiği bu ikiye katlanma süresi, son otuz

---

içerisine oturtularak, anlamlandırılmış halidir; “bilgi” ise enformasyonun bir fayda yaratacak, karar verme, yargıya varma süreçlerini destekleyecek ve farklı koşullarda farklı durumlara uygulanabilecek şekilde, kurgulanmasıdır. Bilgi elde etmek için enformasyon gereklidir, ama bunun da ötesinde, ‘bilişsel’ (*cognitive*) ve analitik yetiye de sahip olunmalıdır. Yine de tüm bu anlam sorunlarına rağmen, iki ayrı teknolojik disiplinin (enformasyon ve iletişim teknolojileri) birbirine yakınsayıp birleşmesini tek bir sözcükle ifade etmesi, ve günlük kullanımda genel kabul görmesi bakımından, “bilişim” kelimesinin (teknoloji ve başka alanlarda türetilen diğer sayısız sözcük arasındaki) başarısını, teslim etmek gerekir.

<sup>16</sup> “Dijitalleşme” ve “dijital veri işleme (*digital data processing*)”, en başından beri enformasyon teknolojilerinin temelidir. Ancak, dijital teknolojiler, günümüzde sadece bilişimin değil, otomotiv, beyaz eşya, kimya, tarım, tekstil, ve diğer pek çok endüstrinin de ana unsuru haline gelmektedir. Dijital teknolojilerin her-an-her-yerdeliği öyle bir noktaya doğru gitmektedir ki, “bilgisayarın bütünüyle görünmez” olacağından hareketle, bağımsız bir bilişim disiplininin söz etmenin bile artık mümkün olmadığı, tartışılmaya başlanmıştır (Streitz, 2008).

yılın endüstri verilerinden hareketle, şimdilerde standart 18 ay olarak kabul edilmektedir (Brynjolfsson, McAfee, 2012, 17).

Matematikte “üssel” ya da “geometrik” büyüme olarak adlandırılan ikiye katlanarak büyüme, başlangıçta dikkat çekmeyecek küçük adımlarla doğrusal biçimde ilerlemesine karşılık, giderek hızlanarak, sağduyuya ters sonuçlar ortaya çıkartması ile bilinir. Bunun en sık verilen örneği, satranç oyununu icat eden rahip ile Çin imparatoru arasında geçen hikâyedir. Oyunu çok beğenen imparator rahibe ödül olarak ne istediğini sorduğunda, rahibin, üzerinde toplam 64 kare bulunan satranç tahtasının ilk karesi için bir pirinç tanesi, sonraki kare için 2 pirinç tanesi ve takip eden her kare için öncekinin iki katı sayıda pirinç istediği söylenir. İstenilen ödülün son derece mütevazî olduğunu düşünen imparator, rahibin arzusunu kabul etmiştir. Ama sürekli ikiye katlanarak büyüme, bir süre sonra inanması güç ‘aşırı’ büyük sonuçlar ortaya koymaya başlar. Nitekim, 64 kareyi bu şekilde doldurmak için  $2^{64}-1$  tane pirinç gerekmektedir, ki bu sayı, örneğin 2010 yılında dünyada elde edilen toplam pirinç üretiminin yaklaşık 1000 katına karşılık gelir<sup>17</sup>. Öykünün bazı versiyonları imparatorun tüm servetini ve tahtını kaybettiğini, diğer bazıları ise rahibin boynunu vurdurduğunu anlatırlar.

Fütürist yazar Ray Kurzweil (1999, 37), satranç öyküsü ile ilgili ilginç bir soru ortaya atar: Pirinç taneleri ortaya yığılırken, imparator, bu gidişin sonunun iyi olmadığını ilk ne zaman fark etmiştir? Kurzweil, satranç tahtasının ilk yarısı, yani, ilk 32 kare için verilen toplam pirincin, fazla dikkat çekici bir miktar olmadığını hesaplar:

“32. kare geçildiğinde [tahtanın ikinci yarısındaki karelere gelindiğinde], imparator rahibe yaklaşık 4 milyar [ $2^{32}-1$ ] pirinç tanesi vermiş olur. Bu da hemen hemen, orta büyüklükte bir tarlanın mahsulüne denktir ve kabul edilebilir bir miktardır. Bu noktada imparator herhalde uyanmaya başlamıştır, ama hâlâ o imparatorluğunu, rahip de başını, muhafaza etmeye devam edebilirler. Ancak, satranç tahtasının ikinci yarısında ilerlendikçe, işler çığırından çıkmaya başlayacak ve birinden birinin başı, mutlaka derde girecektir” (Kurzweil, 1999, 37).

Brynjolfsson ve McAfee (2012, 19–20), Kurzweil’in bu yaklaşımını, bir başka ikiye katlanarak büyüme olgusuna, bilişim teknolojilerinin performansının her 18 ayda bir iki katına çıkmasına, uyarlamışlardır. Yukarıda da belirtilen 1958 tarihini bilişim sektörünün başlangıcı kabul eden araştırmacılar, o yıldan başlayarak geçen her 18

---

<sup>17</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Wheat\\_and\\_chessboard\\_problem](http://en.wikipedia.org/wiki/Wheat_and_chessboard_problem), [25.08.2014].

aylık süreyi bir satranç karesi gibi düşünüp, 32. karenin 2006 yılında geçildiğini hesaplarlar. Yani, bilişim dünyası, 2006 yılından beri artık satranç tahtasının ikinci yarısındadır<sup>18</sup>. Bu elbette bir düşünce egzersizidir, ama bilişim teknolojilerinin gelişiminde son on yılda yaşanan ani hızlanmayı oldukça başarılı bir şekilde açıklamaktadır. Gerçekten de, bugün bireysel ve toplumsal hayatın çeşitli alanlarındaki etkileri derinden hissedilen çok sayıda yeni teknoloji, ürün ve uygulama, 2007 yılından itibaren gündeme gelmeye başlamıştır<sup>19</sup>.

Moore yasasının geçerliliğini koruyacağı, yani dijital teknolojilerin performansının, en azından bir süre daha, geometrik olarak artmaya devam edeceği varsayılırsa, bugüne kadar bilişim alanında gördüğümüz gelişmelerin, bundan sonra göreceğimiz yanında bir hayli önemsiz kalacağı, rahatlıkla ileri sürülebilir. Bu öngörü, ileri düzeyde bilişsel (*cognitive*) yeteneğe sahip bilgisayar donanımları ve yazılımlar (robotlar) geliştirmeyi hedefleyen ‘yapay zeka’ teknolojileri alanındaki beklentileri, bir hayli artırmıştır. Örneğin, şimdilerde Google bünyesinde araştırma geliştirme çalışmaları yapan fütürist Kurzweil, 2029 yılına kadar, “insanın yapabildiği her şeyi, [hatta onda daha da iyi] yapan” bilgisayarların (robotların), yaygın kullanımda olacağına inanmaktadır (The Guardian, [26.08.2014]).

### 2.2.2. Dijitalleşme: İkili Sayıların Paralel Evreni

Bilişim alanında hızlanarak süren bütün bu hareketlilik, 21. yüzyıla şimdiden damgasını vurmuş olan yeni bir olguyu doğurmuştur: “Dijitalleşme”. Eğer 19. yüzyıl makineler ve makineleşmenin, 20. yüzyıl, elektrik/elektronik ve otomatikleşmenin (*otomasyonun*) çağı ise, 21. yüzyıl da dijital teknolojilerin ve dijitalleşmenin

---

<sup>18</sup> Aynı hesabı sürdürürsek, 2014 yılında, 37. karede olduğumuzu buluruz.

<sup>19</sup> 2007’den sonra bilişimin gündemine giren, bazıları henüz ticari ürün ya da hizmetlere dönüşmemiş teknolojilerin listesi, bir hayli uzundur. Bir kaç örnek vermek gerekirse, Apple’ın *iPhone*’u ile başlayan akıllı telefon furyası ve çevresinde gelişen sayısız yeni uygulama, yine Apple’ın *iPad*’i ile bütünüyle değişen kişisel bilgisayar kullanım alışkanlıkları, başta *Facebook*, *Twitter*, *Instagram* olmak üzere ‘sosyal medya’ adı verilen İnternet uygulamalarının çığ gibi büyümesi ve dünya genelinde milyarlarla ifade edilen kullanıcı sayılarına ulaşması, Google’ın sürücüsüz araçlarının trafikteki büyük başarısının yakın geleceğin karayolu trafiği kavramını bütünüyle değiştireceğinin anlaşılması ve bu yönde yeni trafik mevzuatı hazırlıklarına başlanması, IBM’in Watson isimli süper bilgisayarının *Jeopardy!* adlı televizyon bilgi yarışmasında şampiyon olması, bir dilden diğerine anında tercüme yapan ticari uygulamaların hizmete sunulması, öğrenme yeteneği olan otonom yazılımların denenmeye başlaması, “yüz tanıma”, “jest tanıma” ve anlamlandırma gibi imge tabanlı yeni uygulamaların yaygınlaşması, hepsi, geçtiğimiz son 6–7 yıl içerisinde gerçekleşen gelişmelerdir.

çağdır<sup>20</sup>. “Dijital” kelimesi, günlük kullanımdaki en temel anlamıyla, ‘şeylerin’ (ya da onların temsillerinin) bilgisayar ortamına aktarılabilme ve bilgisayar tarafından işlenebilme niteliğini tanımlar. Dışarıdan aktarılmayıp, doğrudan bilgisayar ortamında yaratılmış ‘şeyler’ de, tanımları itibarı ile, dijitaldirler. Bu tanım, yanlış olmamakla birlikte, fazla açıklayıcı değildir; üstelik, bir hayli de eksiktir.

Dijital kavramının temelinde yatan iki ana unsurdan birisi olan “ikili (*binary*)” sayı sisteminin geçmişi, hayli eskilere, M.Ö. 9. yüzyılın Çin’ine kadar uzanır. Bugün kullanılan çağdaş ikili sayı sistemi ise, 17. yüzyılda, Alman matematikçi ve filozof Gottfried Leibniz tarafından bulunmuştur. 19. yüzyılın ortalarında İngiliz matematikçi Boole, ikili sayılarla kullanılmak üzere geliştirdiği, cebirsel ve mantıksal hesaplama yöntemlerini yayınlar. Böylece, bütünsel bir ikili matematik sistemi ortaya çıkmış olur.

Leibniz ve Boole’un ikili sistemi, sadece iki durum alabilen (örneğin, “açık” ve “kapalı” veya “siyah” ve “beyaz”, ya da “aydınlık” ve “karanlık” gibi) düzenekler tarafından kolaylıkla uygulanabilme özelliğine sahiptir. Bu anlamda, açık (elektrik iletmeyen) veya kapalı (elektrik ileten) olmak üzere iki *ayrık* durum alabilen bir elektronik devre, ikili sayı sisteminin bir ‘*digit*’i olarak kullanılabilir. Üstelik, Boole’un tanımladığı tüm ikili hesaplama işlemlerini de, yine aynı devreleri kullanarak gerçekleştirmek mümkündür. Ve bilişim cihazları da zaten, bu şekilde davranan milyarlarca elektronik devreden oluşurlar. Dolayısıyla, bilgisayar ortamında işlenecek, aktarılacak ve saklanacak her tür verinin, eninde sonunda, ikili sayılardan (yani ‘1’ ve ‘0’dan) oluşacak şekilde kodlanması gerekir.

Dijital kavramının diğer ana unsuru, ikili kodlanmış bir temsilin sürekli değil, kesintili olması (*ayrık* bileşenlerden oluşması), dolayısıyla temsil ettiği olguya ait bazı durum veya değerleri içermemesidir. Bu anlamda, dijitalin tersi, ‘*analog*’ olarak

---

<sup>20</sup> İngilizce “*digital*” kelimesinin Türkçe karşılığı olarak TDK’nın önerdiği sözcük, “sayısal”dır. Oysa kelimenin kökü olan “*digit*” sözcüğü sayı değil, herhangi bir sayı sisteminde kullanılan karakterler anlamına gelir. Örneğin, günlük hayatta kullandığımız onlu sayı sisteminin ‘*digit*’leri, 0’dan 9’a kadar rakamlardır. Bilgisayarlar ise ikili sayı sistemi kullanırlar; yani, ‘0’ ve ‘1’ olmak üzere sadece iki tane ‘*digit*’ söz konusudur. Öte yandan, “*digital*” kelimesi İngilizcede, hem “ikili sayı sistemi kullanılarak oluşturulan, yani sadece ‘0’ ve ‘1’ dizisinden ibaret olan”, hem de “bir olgunun sürekliliği olan (*analog*) temsiline karşıtı olarak, sürekliliği olmayan, kesintili temsili” anlamlarına gelmektedir. Anlaşılacağı üzere, bilişim alanındaki başka pek çok Türkçe sözcük gibi, “sayısal” kelimesi de, sözcüğün imlediği kavramların aslını ifade etmekten hayli uzaktır. Bu nedenle, Türkiye bilişim çevrelerinde sözel ve yazılı ortamlarda, çok ağırlıklı olarak “sayısal” yerine “dijital” kelimesi kullanılmaktadır. Bu çalışmada da aynı yaklaşım tercih edilmiştir.

tanımlanan temsil biçimidir. Şekil 2.1, analog ve dijital temsil arasındaki temel farkları açıklamak için iyi bir örnektir. Sol tarafta gösterilen geleneksel saat, analog bir modeldir; akrep, yelkovan ve saniye kolu, 12 saat ve 60 dakika (ve aynı zamanda, 60 saniye) aralıklarına bölünmüş olan dairesel yüzeyi, yüzeyin *her noktasının* üzerinden geçerek, sürekliliği koruyacak biçimde tararlar. Dolayısıyla, 12 saatlik zaman diliminin *kesintisiz bütün anlarına* karşılık gelecek bir akrep, yelkovan ve saniye kolu pozisyonu, bu pozisyonu tam olarak ‘okumamız’ mümkün olmayabilse de, her zaman vardır. Bu anlamda analog bir saat, zamanın sürekliliğinin eksiksiz, bütüncül bir temsilidir<sup>21</sup>.



**Şekil 2.1: Zamanın Analog ve Dijital Temsilleri**

Sağ tarafta yer alan saat ise, dijital bir modeldir; ekranında bulunan saat, dakika ve saniye göstergeleri, birer birer artarak saymaktadırlar; saniye ve dakika göstergeleri 59'a kadar saydıktan sonra 0'a, saat göstergesi ise 12'ye kadar saydıktan sonra tekrar 1'e döner. Şekil 2.1'deki dijital saat, onu sekiz dakika ve otuz altı saniye geçeyi gösterdikten (10:08:36) bir saniye sonra, onu sekiz dakika ve otuz yedi saniye geçeyi (10:08:37) gösterecektir. Oysa aradaki bir saniyelik süre, zamanın sürekliliği içinde, sonsuz sayıda andan oluşmaktadır; ama, bu anlardan hiçbiri, soldaki analog modelin tersine, sağdaki dijital model tarafından gösterilmez. Bu anlamda, şekildeki

<sup>21</sup> Burada “temsil” sözcüğü, Şekil 2.1'de imgeleri görülen, zamanı temsil eden ‘fiziksel’ saatler (cihazlar) için kullanılmaktadır. Diğer taraftan, şeklin kendisi de temsilin temsildir, ama bu durum tartışmamızın dışındadır.

dijital saatin zaman temsili, zamanın en küçük birimi olarak saniyenin kullanıldığı, daha küçük birimlerinin ise (örneğin salise) *ihmal edildiği, kesintili ve dolayısıyla da indirgemeci bir temsildir.*

Elbette, daha küçük birimlerin de (örneğin salisenin, onun binde birinin, mikro saniyenin, nano saniyenin, vb.) sayılacağı ve görüntüleneceği, daha yüksek “çözünürlüklü” dijital saatler yapılabilir; ama her durumda, bu saatler de, zamanın sürekliliğinin, farklı düzeylerde de olsa kesintili, dolayısıyla da indirgemeci temsilleri olacaklardır.

Duyularımız aracılığı ile algıladığımız dünyayı, ‘analog’ olarak deneyimleriz. Örneğin, görü, böyle analog bir deneyimdir; algıladığımız biçimler, renk tonları, kontrast, ışık şiddeti ve benzeri görsel öğelerin, sürekliliği kesintisiz ve değişkenliği sonsuzdur. Belki gözün anatomik yapısıyla ilgili bozukluklar, ya da merkezi sinir sisteminde, veya serebral korteksteki kimi farklılıklar, görme deneyiminin kişiden kişiye farklılaşmasına neden olabilir; ama, sonuçta görünün analog niteliği değişmez<sup>22</sup>.

Diğer yandan, görünün nesnelere, örneğin ‘analog’ bir imgeyi (mesela bir Rönesans resmini), dijitalleştirerek de (yani dijital temsili oluşturarak da) analog görüyü bire bir taklit (*simulate*) edecek kurgular yaratabiliriz. Dijital temsili, yani, ikili sayı dizinlerinden oluşan bir kodu, ‘görmemiz’ söz konusu olamayacağına göre, dijital temsilin yeniden analog temsile çevrilmesi gerekecektir, ki bu da dijital kodun temsil ettiği imgenin görüntüsünün bir ekran üzerinde oluşturulması veya çeşitli baskı teknikleri kullanılarak, fiziksel bir yüzeye (kağıt, bez ya da vinil branda, ahşap, metal, vb.) aktarılmasıyla gerçekleşir.

---

<sup>22</sup> Bu tartışma, insan gözünün ve beden diğer görü organlarının biyolojik sınırları içerisinde kalmak koşuluyla anlamlıdır; yoksa, görülebilir frekans tayfının, yani, görü duyusunun algı yeteneğinin dışında kalan, örneğin, çok düşük (kızılötesi / *infrared*) veya çok yüksek (morötesi / *ultraviolet*) frekanslı ışınlar için, görünün kesintisiz sürekliliğinden ve bütüncülüğünden, elbette söz edilemez. Aynı durum, ses ve işitme duyusu için de geçerlidir.

### 2.2.3. Bir Dijitalleştirme Örneği: Bruegel'in Dijital Temsili

16. yüzyıl Felemenk ressamlarının en tanınmışlarından Pieter Bruegel'in ("Yaşlı" Bruegel olarak anılır) ünlü *Çocuk Oyunları* tablosu, Viyana'da Kunsthistorisches Museum'da (Sanat Tarihi Müzesi) sergilenmektedir. Sanatçının 1560 yılında tamamladığı ve Şekil 2.2'de sayfa boyutlarına göre ölçeklenmiş bir kopyası verilen resim, panel üzerine yağlıboya olup, 161 cm x 118 cm (en x boy) ebatlarındadır. Gösterişli çerçevesi ile birlikte oldukça büyük boyutlu olan tabloyu (yaklaşık 182 cm x 139 cm), bulunduğu salonda iyice yakın mesafeden incelemek mümkündür.



**Şekil 2.2: Çocuk Oyunları, Pieter Bruegel, 1560.**

Kunsthistorisches Museum, Viyana. Panel üzerine yağlıboya. 161 cm x 118 cm.

Tabloya bu şekilde yakından bakan bir izleyici, çocukların oynadığı oyunların içeriklerini kavrayabilir, bedenlerin duruşları, renklerin tonlamaları, ışığın ve gölgenin kullanımıyla ilgili detayları inceleyebilir; Bruegel'in fırça darbelerini ayırt edebilir, hatta ressamın uyguladığı 'impasto' tekniğinin incelikleri hakkında fikir sahibi bile olabilir. Daha yakından, belki de bazı optik araçlar kullanılarak yapılacak başka incelemeler, panel yüzeyinin dokusu veya boya malzemelerinin yapısı gibi ayrıntılarla birlikte, aradan geçen beş yüzyıla yakın zamanın yol açtığı yıpranmayı (çatlaklar, akmalar, kirlenme, solma, vb.) ve restorasyon çalışmalarının başarı düzeyini, ortaya çıkarabilir ( Bkz. Şekil 2.3).



**Şekil 2.3: Çocuk Oyunları, Detaylar. Pieter Bruegel, 1560**



*Çocuk Oyunları* tablosunun *kendisine* nasıl bakarsak bakalım, yaşayacağımız bütün görü deneyimleri analogun doğasına uygundur; yani, bütüncül ve eksiksizdirler. Bir başka deyişle, çıplak gözle ya da gerektiğinde (büyüteçten elektronik mikroskopa) uygun araç-gereç kullanarak tabloya (herhangi bir kopyasına veya özdeş baskısına *değil*, tablonun bizzat kendisine) baktığımızda, tabloya ait olup da göremeyeceğimiz, hiçbir şey yoktur.

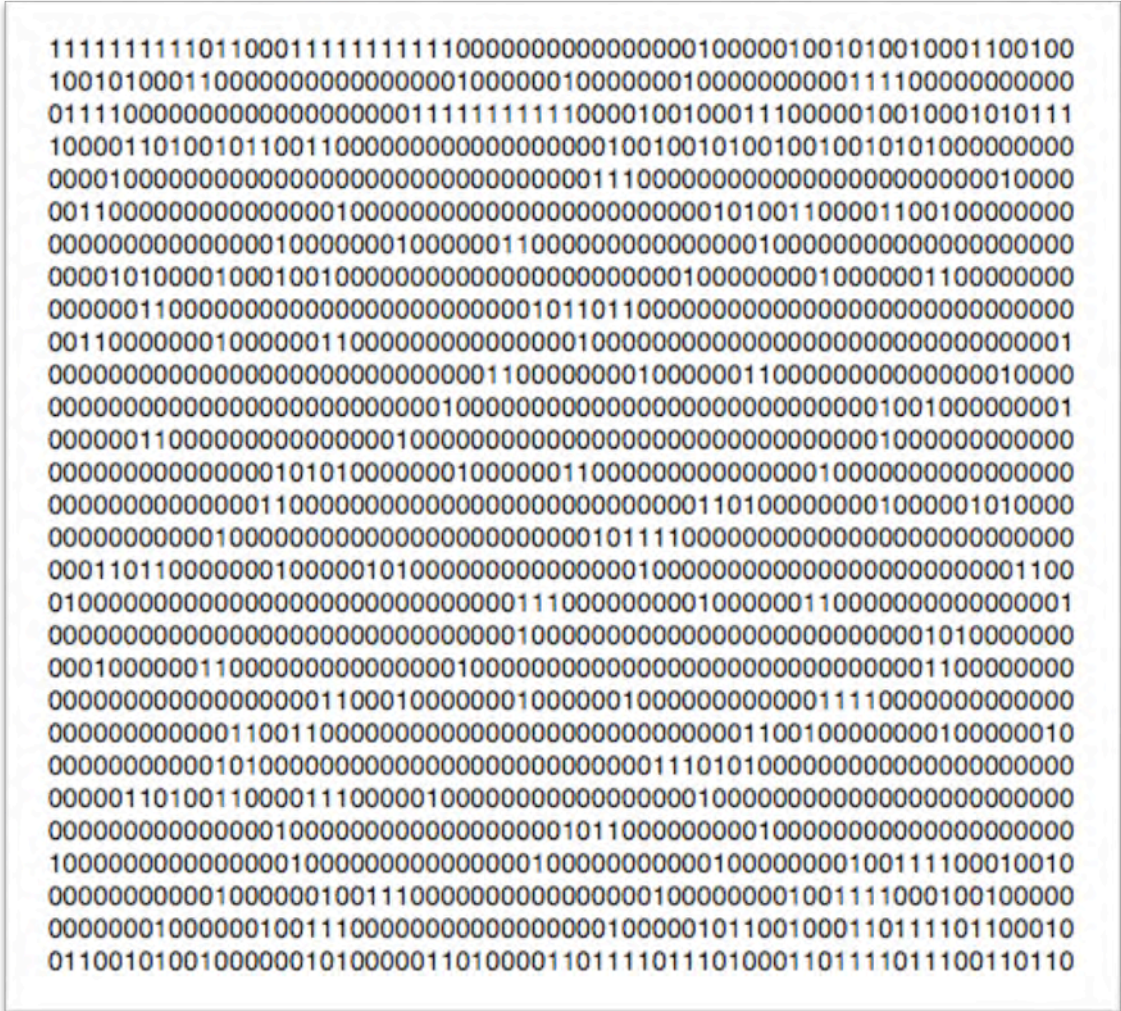
Tablonun dijital temsilinden elde edilen analog kopyası için ise durum oldukça farklıdır. Bir gerçek (analog) resmin dijital bir temsilini oluşturduğumuzda, yani onu dijitalleştirdiğimizde, iki şey olur<sup>23</sup>:

1. Resmin yüzeyi, piksel (*pixel*) adı verilen noktacıklardan oluşan, yatay ve dikey olmak üzere iki boyutlu bir matrise dönüşür. Her piksel, orijinal resmin yüzeyinden alınan bir örnekleme gibi düşünülebilir; pikselin boyutları ne kadar küçük ve matristeki piksel sayısı ne kadar çok olursa, dijital kopya, orijinale dair o kadar fazla enformasyon içeriyor olacaktır. Ancak, her durumda, piksel matrisi bir indirgemedir. Çünkü, tablo yüzeyinin sürekliliği düşünüldüğünde, yüzeydeki bütün noktaların (*sonsuz çoklukta* nokta vardır) piksel karşılıklarını oluşturmak mümkün değildir. Hangi sıkışıklıkta örnekleme yapılırsa yapılsın, orijinal tablo yüzeyinde olup da piksellerin kapsamadığı bir çok (yine *sonsuz çoklukta*) nokta kalacaktır.
2. Her pikselin, matristeki konumu, taşıdığı renk, ışık şiddeti gibi veriler, ikili sayısal kodlarla ifade edilirler. Renk tayfının sürekliliği düşünüldüğünde, tayf üzerindeki her renk noktası için (*sonsuz çoklukta* nokta vardır) bir sayısal kod yaratmak mümkün değildir; dolayısıyla, hep olduğu gibi, bu kodlama da bir indirgemedir. Renk tayfının üzerinde ne kadar çok nokta için kod üretilirse üretilsin, geriye kodlanmamış bir çok (yine *sonsuz çoklukta*) renk kalacaktır.

---

<sup>23</sup> Dijitalleştirme işlemi için tarama (*scanning*) veya dijital fotoğraf gibi teknikler kullanılabilir. Seçilen teknolojiyle kullanılan cihazların hassasiyeti ve karmaşıklığı, dijitalleştirme sürecinin, araştırmamızın hedefleri dışında kalması nedeniyle burada değinmeyeceğimiz, teknik ayrıntılarını oluşturacaktır. Bütün bu ayrıntılar da, dijital temsilin orijinaline ne kadar yakın (ne kadar özdeş) olacağını, etkileyecektir.

Sonuçta tablonun dijital temsili, ikili sayılardan oluşan kod dizinlerini içeren bir bilgisayar dosyasıdır. Şekil 2.4, böyle bir bilgisayar dosyasının ilk bir kaç satırının yazılı çıktısını göstermektedir. Piksel sayısı ne kadar çok, pikselin renk bilgileri ne kadar ayrıntılı ise, dosya da o kadar büyük olacaktır<sup>24</sup>.



#### Şekil 2.4: Bir Dijital Temsil Dosyasının İçeriği

Bu bölümde sözü edilen Bruegel'in *Çocuk Oyunları* tablosunun dijital temsilini içeren dosyanın ilk bir kaç satırının görüntüsüdür.

2007 yılındaki bir sergi çalışması için (Yurtsever, Tasa, 2007), *Çocuk Oyunları* tablosunun dijital bir temsili ve bu temsilden elde edilecek kopyaların akademik

---

<sup>24</sup> Dijital imge dosyaları için kullanılan, farklı enformasyon özelliklerine sahip, pek çok dosya biçemi (*format*) mevcuttur (jpeg, gif, tiff, png, vb.). Biçem, dosya büyüklüğünün denetim altında tutulması için kullanılan ve son derece karmaşık bir teknik olan, veri sıkıştırma yöntemleri tarafından belirlenir. Sonuçta imge dosyasının büyüklüğü, tercih edilecek biçeme göre de değişecektir. Bu arada, sıkıştırma işleminin başka bir indirgeme adımı daha olduğu da unutulmamalıdır.

içeriklerde kullanım hakkı, tarafımızca Kunsthistorisches Museum'dan alınmıştır. Müzeden temin ettiğimiz dijital *Çocuk Oyunları* dosyası, jpeg biçeminde ve 36 Megabayt büyüklüğündedir; yatayda 6566, dikeyde ise 4769 adet piksel içermektedir; piksel boyutu, santimetre başına 120 piksel olacak şekildedir ve her piksel 256 farklı renkten birini taşımaktadır. Bu bilgiler ışığında, elimizdeki dijital *Çocuk Oyunları*'nın, orijinalinin hayli indirgemeci bir temsili olduğu sonucuna varırız. Nitekim, kalitesinin kabul edilebilir düzeyde kalabilmesi için<sup>25</sup>, dosyanın basılı çıktısının (*print*) boyutları, en fazla 55 cm x 40 cm olabilmektedir ki, orijinal tablonun boyutları hatırlandığında, indirgemenin düzeyi de daha iyi ortaya çıkar.

Dijital *Çocuk Oyunları* tablosuna (yani, dijital temsilden üretilmiş analog bir kopyaya) 'yakından' bakmaya kalktığımız zaman ise, göreceğimiz şey, Şekil 2.5'deki gibi olacaktır. Şekil 2.5 ile Şekil 2.3'de verilen aynı detayı karşılaştırmak, buradaki tartışmanın daha iyi anlaşılabilmesi açısından yardımcı olabilir. Şekil 2.5, elimizdeki dijital temsilin, tablo yüzeyindeki ayrıntıların büyük bir bölümüne ait enformasyonu, içermediğini göstermektedir. Bu nedenle, dijital temsilden üretilen



**Şekil 2.5: *Çocuk Oyunları*, Dijital İmge Detayı. Pieter Bruegel, 1560**

*Kunsthistorisches Museum*'dan temin edilen dijital temsilden üretilen analog kopyanın, normal boyutlarından sekiz kat büyütülmüş hali.

---

<sup>25</sup> Yüksek kaliteli dijital baskı için, piksel boyutunun, santimetreye 300 piksel veya daha fazlası sığacak şekilde olması, istenilir.

kopyaya bu yakınlıkta bakıldığında, dijital imgeyi<sup>26</sup> oluşturan ayrı pikseller fark edilebilmekte, analog görü taklidi kesintiye uğramaktadır. Şekil 2.3 ise, tablonun aynı detayına benzer yakınlıkta bakıldığında görülecek çatlakları ve yüzeye ilişkin diğer ayrıntıları, ortaya koymaktadır.

Aslında, her iki detay da, tahmin edileceği gibi, *Çocuk Oyunları*'nın farklı dijital temsillerinden üretilmiştir. Şekil 2.3'de kullanılan dijital temsil, Şekil 2.5.'de kullanılanlara göre daha fazla enformasyon içermektedir. Ancak, Şekil 2.3'deki detaya da daha yakından baktığımızda, ayrı pikselleri görmek, yani analog görü deneyiminin kesintiye uğraması, bir noktadan sonra yine kaçınılmaz olacaktır.

Dijital *Çocuk Oyunları*, fiziksel dünyada var olan bir imgenin dijitalleştirilerek bilgisayar ortamına aktarılmasına ve ardından dijital temsilinden yeniden analog kopyalar üretilmesine bir örnektir. Diğer taraftan, iki boyutlu bir imgenin, hatta üç boyutlu bir nesnenin, doğrudan bilgisayar ortamında, çeşitli yazılımlar (örneğin, *Adobe Illustrator* veya *AutoCAD* programları) aracılığıyla, “doğuştan dijital” olarak yaratılması da mümkündür. “Doğuştan dijital” imgelerin temsillerinde, yukarıda anlatılan piksel yapısı yerine, daha karmaşık ve daha çok ayrıntı enformasyonu içeren, başka teknikler kullanılabilir<sup>27</sup>. Ancak temsilin kesintili ve indirgemeci niteliği değişmez.

Özetlersek: Analog dünyanın iki veya üç boyutlu nesnelere, sesler ve hareketli hareketsiz imgeler, dijitalleştirildiklerinde, ‘1’ ve ‘0’ sayılarından oluşan kod dizinleriyle temsil edilirler. “Sürekli verinin sayısal temsile çevrilmesi, dijitalleştirilmedir” (Manovich, 2001, 28). Sonradan devşirilme, ya da doğuştan olma dijital nesnelere, eskimeleri, yıpranmaları veya bozulmaları söz konusu değildir. Sınırsız sayıda kopyalanabilirler ve her kopya birbirinin tıpatıp aynısıdır. Mekândan ve zamandan bağımsızdırlar; bir yerden başka bir yere anında iletilebilirler, kolayca depolanıp, saklanabilirler. Ancak, dijital nesneyi tanımlayan ikili kodun taşıdığı enformasyon, analog aslının kesintisiz sürekliliğini içermez; dolayısıyla, dijital

---

<sup>26</sup> “Dijital imge” ve “dijital kopya” ifadeleri, dijital temsilden üretilmiş ve ekran, kağıt, vb. mecralarda görüntülenen analog kopyaları tanımlamak için kullanılmaktadır. Yani, “dijital imge” ve “dijital kopya”, her ikisi de, insanın analog görü duyusunun nesnelere; “dijital temsil” ise, daha önce de belirtildiği gibi, ‘görülebilir’ bir şey değildir.

<sup>27</sup> Vektör temelli dijital imge buna bir örnektir. Bu teknikte, imgeyi oluşturan çizgiler ve yüzeyler, piksel noktacılarıyla değil, matematiksel poligon eşitlikleri ile temsil edilirler.

temsil her zaman kesintili ve indirgemecedir. Kod ne kadar gelişmiş, yani taşıdığı enformasyon ne kadar büyük olursa, dijital nesne de analog aslı ile o kadar çok benzeşir. Ne kadar çok benzeşirse, dijital temsil tekrar analoga çevrildiği zaman, onu deneyimleyen insanda uyandırdığı analog algısı da o ölçüde kuvvetli olur. Temel sorun, enformasyon çoğaldıkça dijital temsili içeren bilgisayar dosyasının boyutunun da büyümesidir. Dosya boyutları büyüdükçe, onu etkin biçimde işlemek için kullanılacak dijital teknolojilerin sahip olması gereken kapasite ve performans, hızla artar. Bu bağlamda, 2.2.1’de ele aldığımız Moore yasasını yeniden hatırlamak gerekir. Dijital teknolojilerin kapasite ve performansları üssel olarak artmayı sürdürdükçe, dijitalleşmenin gelişimi, dijital ile analog arasındaki farkın kapanması, başka bir deyişle, dijitalin analoga yakınsaması yönünde olacaktır. Ancak ileriki bölümlerde göreceğimiz gibi, analoga yakınsama, dijitalleşme sürecinin tek sonucu olmadığı gibi, insanın dijital imgeyle ilgili yeni deneyiminin asıl belirleyicisi de değildir.

### 2.3. Dijital Temsilin Özü

Dijital temsilin ne olduğuyla ilgili belli başlı unsurları yukarıda açıklamaya çalıştık; aynı zamanda, ne olmadığına dair en temel saptamayı da yaptık: Dijital temsil, ‘analog’, yani sürekli değildir. Lev Manovich’in (2001, 49) gözlemlerinden de yardım alarak, tekrar kısa bir özet yapmak gerekirse:

1. Dijital temsil, analog aslına ilişkin enformasyon taşıyan ve ‘1’ ve ‘0’ sayılarından oluşan, *ikili* bir koddur.
2. Kod, çeşitli biçimlerde oluşturulmuş bilgisayar dosyalarında saklanır.
3. Kodun taşıdığı enformasyon ne kadar çoksa, dosyanın boyutu da o kadar büyüktür.
4. Dosya büyüdükçe, onu kullanabilmek için daha güçlü bilişim platformlarına ihtiyaç duyulur.
5. Kodun taşıdığı enformasyon, ne kadar çok olursa olsun, her zaman eksiktir. Dolayısıyla, dijital temsil her zaman kesintili ve indirgemecedir.
6. Dijital temsiller zamandan ve mekândan bağımsızdırlar. Eskimeleri, yıpranıp bozulmaları, söz konusu değildir; sonsuz çoklukta kopyalanıp çoğaltılabilirler (her kopya birbirinin tıpatıp aynısıdır); anında her yere iletilebilirler.

Dijital teknolojiler hakkında çok temel ve sınırlı bir bilgi bile, 6. Maddede ifade edilen özelliklerin, aslında, ilk beş maddede sıralanan öz-niteliklerin doğal sonuçları olduğunu görebilmemizi sağlayacaktır. Yukarıdaki listeye eklenebilecek başka özellikler de bulunabilir; ancak, bunların hemen hepsi, yine ilk beş öz-niteliğin doğurduğu ilave unsurlar olacaktır<sup>28</sup>.

Heidegger'in düşünme yöntemini ödünç alarak (1977a, 3–5) söylersek, dijital temsilin ne olduğuna dair yukarıda sıralanan nitelikler, evet, doğrudurlar; ama, bize dijital temsilin ve bu bağlamda dijitalleşmenin, özünü göstermezler. Dijitalin özünün izini sürmek için, yukarıda 1. Maddede verilen temel niteliğe geri dönmemiz gerekir: Dijital temsil, ikili sayılardan, yani '1'lerden ve '0'lardan oluşan, sayısal bir koddur; başka bir deyişle, *hesaplanabilir matematiksel bir varlıktır (entity)*.

“Hesaplanabilirlik (*computability*)”, dijital temsilin en temel öz-niteliğidir. Bilişimin kurucu babalarından İngiliz matematikçi Alan M. Turing, 1936 yılında yayınladığı ünlü makalesinde (1936), “Evrensel Turing Makinesi” adını verdiği hipotetik bir makinenin, düşünülebilecek her türlü matematiksel hesaplamayı yapabileceğini ispat eder; bunun için tek koşul, makinenin bir *algoritma*<sup>29</sup> tarafından tanımlanabilir (temsile edilebilir) olmasıdır.

İkili sayılardan oluşan kodlar, Turing'in prensiplerine uygun çalışan makineler (yani bilgisayarlar) tarafından, düşünülebilecek her tür matematiksel hesaplamasının nesnesi yapılabılır; yani, istenilecek her şekilde evirilip çevrilebilir (manipülasyona tabi tutulabilir), değiştirilip dönüştürülebilir ve yeniden kurgulanabilirler.

Modern teknolojinin özünü sorgularken tanımladığı ‘çerçeveleme’ kavramının (bkz. s. 24), matematik ve fizikteki yansımaları anlatırken, Heidegger şöyle der (1977a,

---

<sup>28</sup> Listeye eklenebilecekler için bir örnek olarak: Dijital temsilde enformasyon, birbirini takip eden, sıralı dizilmiş (*sequential*) bir düzende saklanmaz; bu anlamda, dijital temsil, sırasız ya da rasgele erişime (*random access*) uygundur (Manovich, 2001, 51). Analog temsillerde ise, sıralı diziliş esastır; enformasyonun belli bir bölümüne erişmek için, diziliş sırasını izlemek gerekir. *Compact Disc* (CD) üzerindeki dijitalleştirilmiş müzik parçalarına erişim (*random access*) ile analog teyp kaseti üzerindeki müzik parçalarına erişim (*sequential access*) bu temel ayrıma bir örnektir. CD üzerindeki herhangi bir parçaya anında erişmek mümkünken, kaseti ileri (ya da geri) sararak sıralı dizimdeki diğer parçaların üzerinden geçip, istenilen parçaya ulaşmak gerekir. Dijital temsilin bu özelliği, aynı zamanda onu çok kolay aranılabilir ve çok çabuk bulunabilir yapar.

<sup>29</sup> “Algoritma”, belirlenmiş bir başlangıç durumundan, yine belirlenmiş bir son durumuna ulaşmak için kullanılmak üzere, adım – adım ve eksiksiz tanımlanmış sonlu çoklukta yönergelerden oluşan, bir işlemler listesidir. Turing'in söz konusu makalesi, bir anlamda dijital teknolojilerin de doğum belgesidir. Bugün kullanılan bütün bilişim cihazları, “Evrensel Turing Makinesi” prensiplerine göre çalışmaktadırlar.

23): “[Matematiksel] fizik açısından durum şudur: doğa, şu veya bu şekilde bir takım hesaplamaların kendisini tanımlamasına ‘*hazır bulunduğu*’ bize bildirmekte ve bu anlamda, bir enformasyon dizgesi gibi sıraya sokulabilir [bir düzene konulabilir, yeniden kurulabilir] biçimde, karşımızda hazır durmaktadır”. Modern bilimin doğayı temsil etme biçimi, onu, *ölçülebilen, hesaplanabilen* ve bir takım yönergelerle ifade edilebilen, bir düzenek içinde tutsa etmektedir.

Hesaplanabilirlik, ölçülebilirliği; ölçülebilirlik de nesnelığı ima eder. Heidegger, kuantum fiziğinin kurucularından, Nobel ödüllü Max Planck’ın sık sık atıfta bulunulan bir ifadesini hatırlar: “Gerçek, ölçülebilir olandır” (1977c, 169). Gerçeğin kesin bilgisi, doğanın nesnelığının sunduğu ölçülebilir olma niteliğinde, ve ölçme tekniklerinin içinde barınan ihtimallerde, yatmaktadır.

Ölçülebilirlik ve hesaplanabilirlik, dijital teknolojinin özüne ait niteliklerdir. Ve modern bilim için de gerçeğin kuramının yöntemi, her zaman, hesaplamadır; bu, “sayılarla çeşitli işlemler yapmak değildir sadece; hesaplamak, bir şeyi hesaba katmak, onu beklentilerin bir nesnesi olarak kurmak demektir. ... Gerçeğin her türlü nesneleştirilmesi, bir hesaplamadır” (Heidegger, 1977c, 169–170).

*Bilinç Oyuna Girince* adlı etkileşimli video yerleştirmesinde (Yurtsever, Tasa, 2007), Bruegel’in *Çocuk Oyunları* tablosunun dijital temsili, arkadan yansıtımalı bir projeksiyon sistemi aracılığıyla, tablonun orijinal boyutlarında oluşturulmuş bir çerçeve içerisinde yer alan özel bir perde-ekranda, yeniden analog temsile çevrilmekte, böylece izleyicide, tablonun orijinaline baktığı yanılsaması yaratılmaktadır (Şekil 2.6)<sup>30</sup>.

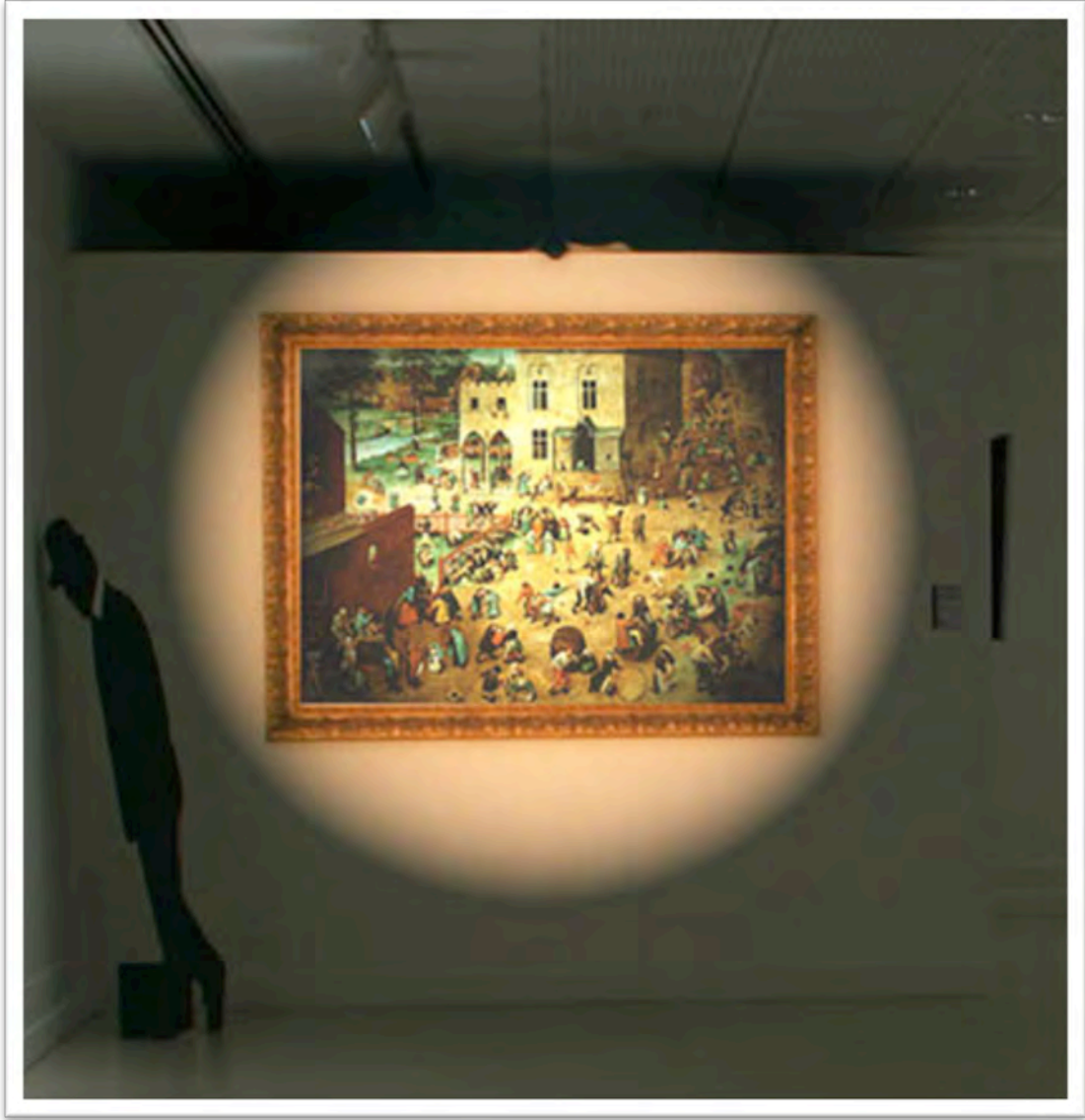
Yerleştirmede, *Çocuk Oyunları*’nın dijital temsili, bir dizi matematiksel hesaplama içeren bir bilgisayar programı tarafından, sürekli ve döngüsel bir biçimde dönüştürülür. Bu amaçla yaratılan algoritma, temsili oluşturan piksellerin konumlarını rasgele değiştirerek<sup>31</sup>, onların “[çerçeve içinde yeniden] düzene

---

<sup>30</sup> Anılan video yerleştirmesine ilişkin detaylı açıklama ve sanatçı beyanlarını içeren dokümantasyon, Ek 1’de verilmiştir.

<sup>31</sup> Şekil 2.5’de verilen tablo ayrıntısı, tipik bir piksel matrisini göstermektedir. Matristeki karelerin her biri, bir piksele karşılık gelir. Okuyucu, algoritmanın çalışma prensibini gözünde canlandırmak için, bu karelerin, bir yap-boz gibi kaydırılarak yerlerinin değiştirildiğini ve Şekil 2.5’in yeniden kurulduğunu düşünebilir. Yeni kurgunun içerdiği piksel matrisi de önceki gibi birebir *aynı* piksellerden oluşacak, sadece piksellerin konumları değişmiş olacaktır. Diğer yandan, manipülasyon, temsilin içeriğinin anlamını da bütünüyle değiştirme potansiyeline sahiptir.

konulmasını, sıraya sokulmasını, birleştirilip, [temsilin yeniden] kurulmasını” sağlar (bkz. s. 24).



**Şekil 2.6: *Bilinç Oyuna Girince*. Yurtsever, Tasa. 2007. Pera Müzesi**

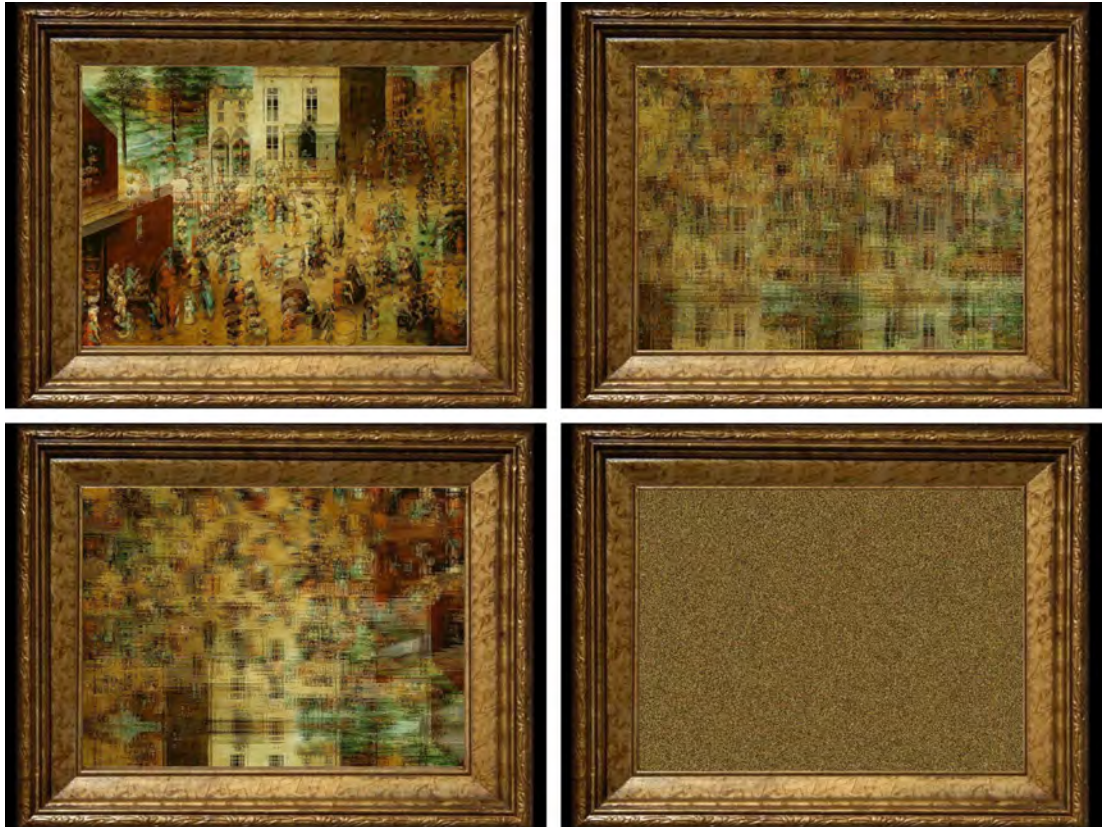
Pieter Bruegel'in Çocuk Oyunları tablosunun dijital temsilinden, tablonun orijinal boyutlarında hazırlanmış çerçeve içindeki ekrana yansıtılan görüntüsü.

Dijital temsilin geçirdiği bu dönüşüm, sürekli ve eş-zamanlı olarak analog temsile çevrildiğinden, tablonun her an tekrardan kurulan yeni 'versiyonları', ardı ardına çerçevenin içindeki perde-ekrana yansıtılmakta ve süreç, bir video görüntüsü şeklinde izlenilebilmektedir. Piksellerin yerini değiştirme işlemi ilerledikçe, tablonun görüntüsü sürekli kaynaşan bir kumula dönüşür. Şekil 2.7, çerçeve içerisinde oluşan



video görüntüsünden alınmış, bazı enstantaneleri göstermektedir. Dijital temsilin “kaynaşan kumul hali”, çerçevenin karşısına yeni bir izleyici geçene kadar devam eder. Bu gerçekleştiğinde, bir başka algoritma devreye girecek, piksellerin dağılımını yeniden hesaplayarak, tabloyu bambaşka bir anlam ifade edecek şekilde yeniden kuracaktır (Bkz. Şekil 2.8).

*Bilinç Oyuna Girince* yerleştirmesinin algoritmaları için, *Çocuk Oyunları*'nın dijital temsiline nesnel bütünlüğü bir anlam taşımaz. Dijital temsilin nesneliği, piksellerin, ‘ölçülebilirlik’ ve ‘hesaplanabilirlikleriyle’, “her an kullanıma hazır biçimde” yeni temsil olasılıkları için işe koşulmayı alesta bekleyen yedeklere ‘dönüştürülmüşlükleri’ arasında, yitirilmiştir. Zira, “kullanıma hazır olarak yedekte bekletilen, bizim için ‘nesne’ olma, bir nesne olarak algılanma niteliğini, artık yitirir; artık o, sıraya konulmuş, belli bir düzene sokulmuş, her an kullanılmayı bekleyen bir ihtiyat stokundan başka bir şey değildir.” (Bkz. s. 23).



**Şekil 2.7: *Bilinç Oyuna Girince*. Piksel Diziliminin Değişmesi.**

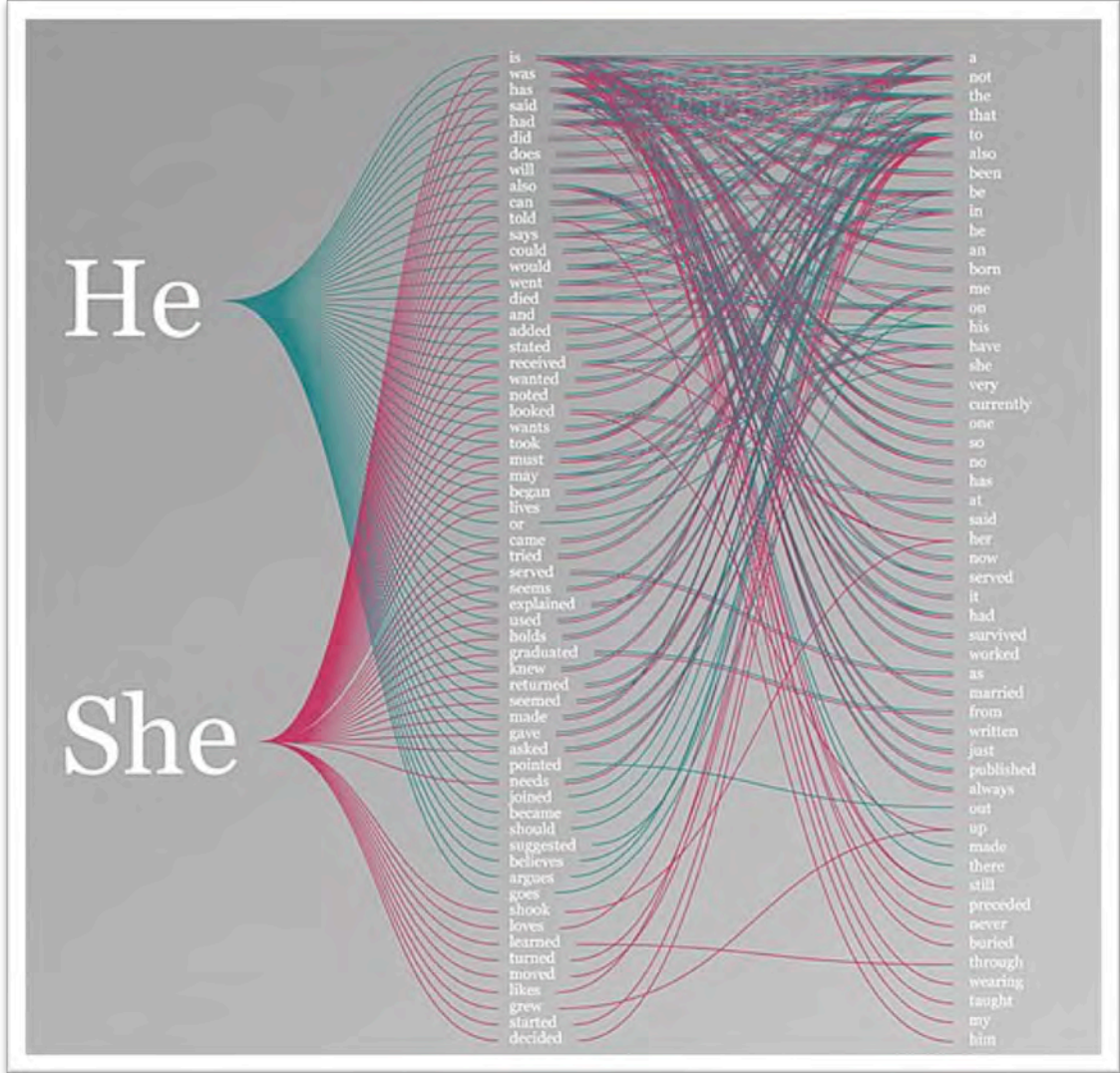


**Şekil 2.8: Bilinç Oyuna Girince. Alternatif Kurgu**

Dijital temsili oluşturan pikselleri manipüle eden algoritmalar aracılığıyla, bir şiddet sahnesi kurgulanmıştır. Körebe oynayan maskeli çocuk figürü şimdi elinde bir makineli tüfek tutmakta, çevredeki diğerleri ise kendilerini korumak için kaçışmaktadırlar.

Dijital teknolojilerin yayılcı ve her-an-her-her-yerdeci doğasının iyice belirginleştiği geçtiğimiz on yıl içerisinde, kültür nesnelere (örneğin, müziğin, kitapların, resim, fotoğraf ve filmlerin, vb.) dijitalleştirilmesi de büyük bir ivme kazanmıştır. Dijitalleştirilmiş ve dosyalarına İnternet üzerinden erişilebilen sayısız görsel ve işitsel temsilin ikili kodları, veri tabanları adı verilen uçsuz bucaksız kod silolarında, her an kullanılmaya hazır durumda beklemektedir. Başka ve daha karmaşık algoritmalar, bu siloları tarayarak, gerçeğin bambaşka kurgularını açığa çıkarırlar. Google'ın dijital kitap projesi kapsamında geliştirdiği *nGram Viewer* aracı, bu tür algoritmalarla çarpıcı bir örnektir (<https://books.google.com/ngrams>). Son iki yüz yıl içerisinde yayımlanmış kitaplar üzerinde (Google bugüne kadar yirmi milyonun üzerinde kitabı dijitalleştirmiştir), harf dizileri temelinde taramalar yapabilen *nGram Viewer*, kültürün yazılı mecralardaki yansımalarını önce istatistiksel sayılara çevirmekte sonra da görselleştirmektedir (bkz. Şekil 2.9). “Kültürün veriye çevrilmesi” (Manovich, Douglass, 2011) ve elde edilen enformasyonun çeşitli

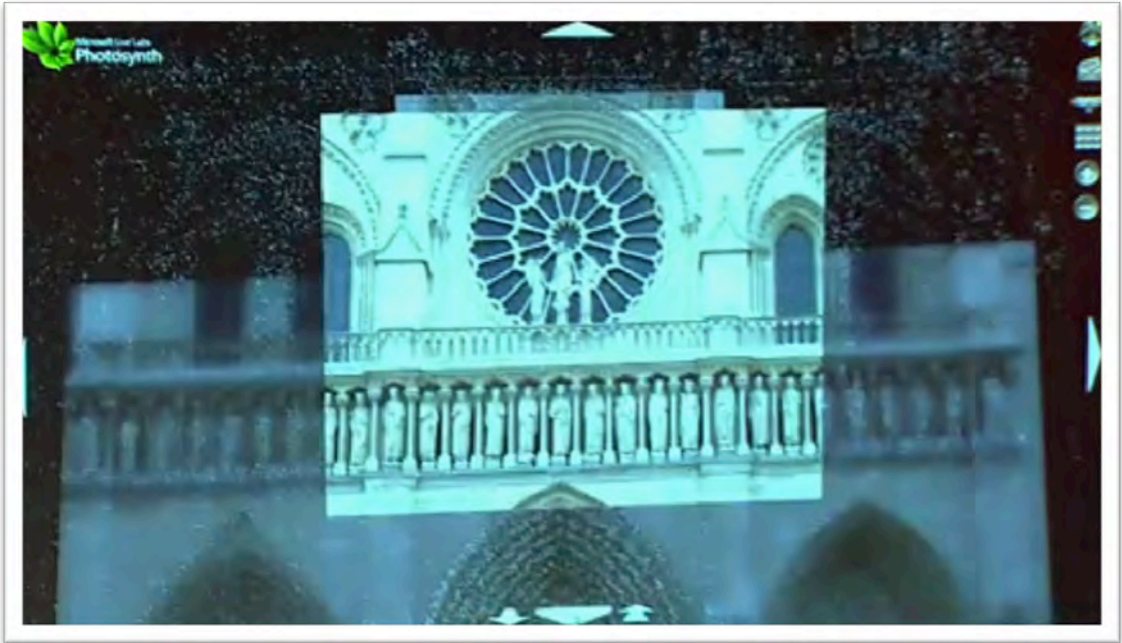
hesaplamalara tabi tutularak görselleştirilmesi, etki alanını genişleten dijitalleşmenin bir başka yansımasıdır ve *Digital Humanities* / Dijital Beşeri Bilimler olarak isimlendirilen yeni akademik disiplinin de temel ilgi alanlarından biridir.



**Şekil 2.9: Google nGram Görselleştirmesi Örneği**

19. Yüzyılın başından günümüze İngilizce dilinde basılan kitaplarda “*He*” (erkek) ve “*She*” (kadın) öznelerinin ardında en çok kullanılmış ilk 120 kelimenin görselleştirilmiş istatistiği. Hem erkek hem de kadın öznenin ardından kullanılan pek çok ortak ikinci kelime görülüyor, ama örneğin ‘*argues*’ (tartışır, çekişir, iddia eder, vb.) kelimesiyle sadece ‘*He*’nin, ‘*loves*’ (aşık, sever, vb.) sözcüğü ile ise sadece ‘*She*’nin bağlantılanması ilginç (Harrison, [4.9.2014]).

Microsoft'un *Photosynth* algoritması (<https://photosynth.net/>) *nGram Viewer*'inkine benzer bir taramayı, *Flickr* ([www.flickr.com](http://www.flickr.com)) adlı fotoğraf paylaşım platformunda depolanmış milyarlarca fotoğraf üzerinde yapar. Piksellerin diziliş örüntüsünden, temsil ettikleri fiziksel nesnelere ve uzamsal konumlarını anlayabilen algoritma, örneğin, Paris'teki *Notre Dame Katedrali*'nin, farklı zamanlarda, farklı cihaz ve tekniklerle ve farklı insanlar tarafından çekilmiş yüzbinlerce fotoğrafını kullanarak, katedralin 360 derece bütüncül ve detaylı görüntüsünü oluşturabilmektedir (bkz. Şekil Şekil 2.10). Yine Moore yasasını hatırlayarak belirtmemiz gerekir ki, günümüzden yedi yıl öncesinin teknolojisi kullanılarak yazılan *Bilinç Oyuna Girince*'nin algoritmaları, dijital teknolojilerin bugünkü imkânlarıyla yapılabilecek manipülasyonlarla karşılaştırıldıklarında, gayet basit, hatta naif kalırlar.



**Şekil 2.10: *Photosynth* Algoritması ile Notr Dame Katedrali'nin Kurgulanması.**

*Flickr* fotoğraf paylaşım platformundaki, Notre Dame Katedrali'nin çeşitli detayda görüntülerini içeren imgeler, katedralin 360 derece görüntüsünün elde edilmesi için algoritma tarafından kullanılmaktadır. (<https://photosynth.net/>, [4.9.2014]). Sitede İstanbul Sultanahmet Hipodrom Meydanı için de benzer bir uygulama görülebilir.

Heidegger'in, modern teknolojinin, doğanın nesneleştirilmesine ve hazırda bekleyen yedek stoka dönüştürülerek nesneliliğini yitirmesine yol açan, "gerçeği açığa çıkartma" biçimini "çerçeveleme" olarak isimlendirdiğini yukarıda tekrar anmıştık. Dijital teknolojilerin de, aynı çerçevelemenin ileri bir aşaması olduğu ortadadır: Doğanın nesneleşip nesneliliğini yitirmesi 'izleği', şimdi, *kültürün* nesneleştirilmesi ve

nesneliğini giderek yitirmesi sürecinde yinelenmektedir. Bunun da ötesinde, insanın yapıp ettiklerinin, sahip olduklarının, kısaca tüm yaşamının dijital izleri, onun varlığını tanımlayan bir enformasyon silsilesi olarak kodlanmakta ve her an kullanıma hazır olarak depolanmaktadır. Çerçevelemenin nesneleştirmeyi ve nesneliliğini kaybettirmeyi dayatan meydan okuması, insanı da kapsayarak büyümekte ve dijitalleşme süreci, Heidegger'in öngörüsünü<sup>32</sup> doğrulayarak ilerlemektedir.

Heidegger, teknolojinin çerçevelemeci özünün insana yönelttiği büyük tehdidi bertaraf etmenin yolunun, yine çerçevelemenin kendi içinden çıkacağını düşünür (bkz. s. 25). Dijitalleşmenin özünün yol açtığı etkilerin bu gözle irdelenmesi, bizim için de aydınlatıcı olacaktır. Dijital temsilin öz-niteliği olan hesaplanabilirlik, çerçevelemeye aittir; Gerçeğin, kullanıma hazır bekleyen yedek stok olarak ortaya çıkmasını sağlayan da odur. Ama, aynı hesaplanabilirlik, dijital temsile benzersiz başka nitelikler de kazandırır ve bu nitelikler, insanı, varoluşa dair daha ilksel ve daha bütünsel bir kavrayışa sevk etme potansiyelini de içerirler. Çalışmamızın ilerleyen bölümlerinde, bu potansiyeli “dijital imge” özelinde ele alacak ve insanın imgelerle ilişkisinin dijitalleşme üzerinden yeniden kurulmasını, katılımcı ve ortaklaşmacı sanatın bu sürece olası katkısını da göz önünde tutarak, tartışacağız.

#### **2.4. Dijital İmge ve Yeni Görme Biçimleri**

Dijitalleşme, imgelerin üretim ve tüketim biçimlerini kökten dönüştürmekte, bireysel ve toplumsal yaşamın örgütlenmesinde, imgelerin yeni roller, yeni işlevler üstlenmesine neden olmaktadır. Dijitalleşen imge, dijital öncesi tanımlamaları ve sınıflandırmaları reddederek, yeni bir ontoloji gereksinimini gündeme getirir. Dijital imgelerle ilişkimiz ise, salt bakma eylemi ve görme duyusuyla sınırlı kalmayan, *bütüncül ve beden-temelli*<sup>33</sup> yeni ‘görme biçimleri’ vaat etmektedir.

Dijitalleşen imgenin, dijital olmayan, yani analog imge ile karşılaştırılması ve aradaki farkların vurgulanmasına geçmeden önce, Bölüm 2.2.3’de sözünü

---

<sup>32</sup> “...bu nesnesizliğin ortasında insan, sadece yedek stokun düzene koyucusu durumuna indirgenecek, ve kaçınılmaz olarak, kendisi de, kullanıma her an hazır bir yedeğe dönüşmek durumunda kalacaktır... Ve bütün bunlar olurken, insan, böylesi bir tehdit altındayken bile, kendini dünyanın efendisi gibi görmeyi sürdürmektedir... Bu gidişle, insanın, ‘karşılaştığı her şeyin ancak kendi kurgusu ise var olduğuna’ dair kanısı, iyice yerleşecektir.” (1977a, 27) (bkz. s. 25).

<sup>33</sup> ‘Zihin-temelli’ nin karşıtı olarak, ‘embodied’.

ettiklerimizi de katarak, arařtırmamızın esası aısından nemli grdüğümüz bir dizi temel tanımı, bu noktada yeniden ele almamız yerinde olacaktır (bkz. **Tablo 2.1**).

**Tablo 2.1: Dijital İmge ve İliřkili Kavramların Tanımları**

|  |   |
|--|---|
| Analog İmge :<br>( <i>Analog Image</i> )   | İnsanın görü algısının nesnesi olabilen, yani görülebilen, tüm imgeler. <sup>(Not-1)</sup>  |
| Dijitalleş(tir)me :<br>( <i>Digitization</i> )   | Sürekli verinin kesintili sayısal temsile çevrilmesi. <sup>(Not-2)</sup>  |
| Dijital Baskı :<br>( <i>Digital Print</i> )  | <i>Dijital temsili</i> kullanılarak, imgenin görüntüsünün pasif bir yüzey (kağıt, vinil, vb.) üzerinde, ‘sabit olarak’ oluşturulması.   |
| Dijital İmge :<br>( <i>Digital Image</i> )<br>Dijital Kopya :<br>( <i>Digital Copy</i> ) | İmgenin, <i>dijital temsilinden</i> üretilerek, aktif (ekran) veya pasif (kağıt) yüzeyler üzerinde oluşturulan, görüntüsü. <sup>(Not-3)</sup>   |
| Dijital Temsil :<br>( <i>Digital Representation</i> )                                    | <i>Dijitalleştirilmiş</i> ya da doğrudan bilgisayar ortamında yaratılmış bir imgenin <i>gösterimi</i> ve/veya <i>dijital baskısı</i> için gereken her türlü enformasyonu içeren ve standart biçemlerden birine göre yapılandırılmış bir veri dosyasında saklanan, ikili sayılardan oluşmuş, kod dizini. <sup>(Not-4)</sup>  |
| Gösterim :<br>( <i>Impression</i> )  | <i>Dijital temsil</i> kullanılarak, imgenin görüntüsünün aktif bir yüzey (bilgisayar ekranı, telefon ekranı, vb.) üzerinde, ‘geçici olarak’ oluşturulması.  |
| İmge :<br>( <i>Image</i> )   | İnsanın gerçek ya da hayali nesne ve olgulara dair görsel algısını, kayıt veya tasvir eden, iki boyutlu, insan veya makine yapısı, şekiller ve görüntüler.  |
| Yeni Medya :<br>( <i>New Media</i> )   | <i>Dijital temsillerin</i> üretimi, dağıtımı, saklanması ve manipülasyonu, <i>dijital kopyaların gösterimi</i> ve etkileşimli deneyimlenmesi için kullanılan, sanal veya gerçek tüm mecralar.   |
| Not-1:   | Analog imgeler kesintisiz enformasyon içerirler. Ayrıntılı tartışma için bkz. s. 38   |
| Not-2:   | Dijitalleşmenin ayrıntılı açıklaması için bkz. s. 41.   |
| Not-3:   | Dijital imgeler (ya da dijital kopyalar) ve dijital baskılar, görülebilir olmaları itibarıyla, aslında analogdurlar. Ancak, gerçek analog imgeler gibi kesintisiz enformasyon içermediklerinden, sadece belli bir detayda görüldüklerinde analog etkisi verebilirler. Bu anlamda, dijital imgelerin “analog taklidi” olduklarını söylemek, daha doğrudur. Ayrıntılı tartışma için bkz. s. 43. |
| Not-4:   | Dijital temsilin ayrıntılı açıklaması için bkz. s. 45.  |

Okuyucu, **Tablo 2.1**’de verilen tanımlamalarda “evrensellik” ya da “standartlaşma” gibi nitelikler aramamalıdır. Nitekim, deęişik kaynaklarda, benzer ya da aynı kavramlar için burada ifade edilenlerden az veya çok farklı, başka tanımlara

rastlanılması, gayet olağandır. Bunun temel sebebi, daha önce de çeşitli kereler değiştiğimiz gibi, dijital teknolojilerin gelişiminin baş döndürücü hızıdır. Ortaya atılan pek çok yeni kavram ve bunlara dair geliştirilen açıklamalar, kısa zamanda eskiyip, geçerliliğini yitirebilmektedir. Dijital dünyanın kavramları da, o dünyayı şekillendiren teknolojiler gibi, sürekli bir değişim, bir akış halindedirler. Bu nedenle, **Tablo 2.1**'in, söz konusu kavramları nasıl anladığımızı ve araştırmamız kapsamında nasıl kullandığımızı en iyi açıkladığına inandığımız, bize ait tanımlamaları içerdiği, düşünülmelidir. Tabloda, Türkçe kavramların yerleşik İngilizce karşılıkları da, parantez içerisinde italik harflerle ayrıca verilmiştir. Kavramların sıralaması alfabetiktir.

#### **2.4.1. Yeni Medyanın Gizemi: Dijital Mecralar ve İçerik Üzerine**

Manovich 2001 yılında yayınlanan, *The Language of New Media / Yeni Medyanın Dili* başlıklı kitabında, yeni medyayı, sıraladığı bir takım ilkeler üzerinden tarife girişir ve bu tarifini, yeni medyanın “ne olmadığına” dair uyarılarla da pekiştirmeye çalışır (2001, 19–61). Bundan iki yıl sonra, yine Manovich, bu kez sekiz adet önerme etrafında oluşturduğu, daha kapsamlı bir yeni medya tanımı daha yapacaktır (Manovich, 2003). Yeni medya tanımları, elbette, Manovich'in tekelinde değildir; nitekim, geçtiğimiz on yılda, yeni medyanın ne olduğunu araştıran ve tutarlı bir tarif vermeye çalışan, sayısız kitap ve makale yayınlanmıştır<sup>34</sup>.

**Tablo 2.1**'de yer alan bizim tanımımız ise, yeni medyanın, araştırmamız açısından öncelikli olan, bir kaç temel niteliğine odaklanmaktadır:

**Dijitalleşme:** Yeni medya, uçtan-uca dijital teknolojilerin (bunlar üzerine kurulu dijital cihaz ve sistemlerin) kullanıldığı mecralardır. Her tür içeriğin üretimi, dağıtım, tekrar üretimi (manipülasyonu) ve depolanması (arşivlenmesi) dijital ortamlarda gerçekleşir. Tüm içerik, biçimler ve protokoller dijitaldir.

**İnternet:** Yeni medya, her bileşenin birbiriyle bağlantılı olduğu, bütünüyle dağıtık, küresel ve dijital bir iletişim altyapısını, yani İnternet'i öngörür.

---

<sup>34</sup> Amazon.com sitesinde yapılan bir arama (<http://www.amazon.com>, [8.9.2014]), sadece İngilizce dilinde yeni medya üzerine yazılmış kitaplar için, on dört binin üzerinde sonuç listelemektedir.

**Ekranlar:** Dijital imgelerin (ve her türden dijital içeriğin) deneyimlendiği yerler, öncelikle ekranlar (kişisel bilgisayarlar, tabletler, giyilebilir araçlar, cep telefonları, televizyonlar, kent ekranları, vb.), ya da imgelerin dinamik olarak yansıtıldığı fiziksel yüzeylerdir (giysiler, bedenler, perdeler, mimari yüzeyler, vb.)<sup>35</sup>.

**Etkileşim:** Yeni medyanın bütün süreçleri (üretim, tekrar üretim, dağıtım, depolama, vb.), dijital doğaları gereği, *etkileşime* ve *yaratıcı katılıma* açıktır.

Yeni medya ve dijitalleşme kavramları ile ilgili olarak en fazla anlam kargaşasına sahne olan konu, bu süreçlerin içeriği nasıl etkilediğidir. Yeni medyanın, üretim, dağıtım ve benzeri süreçleri daha hızlı, daha etkin ve daha kolay hale getirdiği, ama içeriğin aynı kaldığı, dijitalleşmenin ve özelinde yeni medyanın nimetlerini yere göğe koyamayanlara yöneltilen eleştirilerin, ortak noktasıdır. “Asıl olan içeriktir” diye özetlenebilecek bu yaklaşımın, ilginç ve düşündürücü bir örneği, bazı İngiltere ve ABD üniversitelerinde ders kitabı olarak da kullanılan *Visual Culture / Görsel Kültür* isimli kitapta karşımıza çıkar (Howells, Negreiros, 2012, 264–265). Kitabın “Yeni Medya” başlıklı bölümünde yazarlar, dijitalleşmeyi ve bu bağlamda yeni medyayı tanımlarlarken, teknolojinin bazı değişiklikleri gerçekleştirmekte nasıl başarılı, diğer bazılarında ise nasıl “başarısız” olduğuna, müzik alanından örnek verirler. Ticari müziğin tarihçesinin özetlendiği bu örnekte, (fonograf silindir ve diskleri ve hatta taş plaklar atlanarak) 78, 45 ve 33 devirlik vinil plaklardan başlanıp, 8-izli makara ve kaset teyplerden, dijital *compact disc*’lere ve *mini disc*’lere, oradan da mp3 biçemindeki<sup>36</sup> dijital müzik dosyalarına kadar gelinir. Dinleyicilerin satın alma ve dinleme alışkanlıklarının, büyük müzik marketlerde plak, kaset ve CD seçmekten, çeşitli İnternet sitelerinden (yasal veya korsan) müzik indirmeye, nasıl değiştiğinden söz edilir. Paragrafın sonunda ise, kıssanın hissesi olarak, “ama,” der yazarlar, “bütün bunlara rağmen, ister dijital, ister analog olsun, ister lazer ışını, ister pikap iğnesi ile çalınсын, ister *mini disc* ister mp3 dosyası, ister yasal, isterse korsan

---

<sup>35</sup> Dijital baskı, bir yeni medya bileşeni değildir.

<sup>36</sup> mp3 dosyası, bir analog imgenin dijital temsilini içeren jpeg dosyası gibi (bkz. dipnot 24), analog bir müzik parçasının dijital temsilini içeren, belirli bir biçeme sahip bilgisayar dosyasıdır.



olsun, ‘*Heartbreak Hotel*’<sup>37</sup> yine hâlâ aynı ‘*Heartbreak Hotel*’dir” (Howells, Negreiros, 2012, 265). Yani, dijital teknolojiler müzik endüstrisinin bir çok unsurunu etkilemiş, ama, müziğin kendisini değiştirmede, başarısız olmuşlardır.

Yukarıdaki önermenin, hayatının son on beş yılını, yaşamı dönüştüren asıl etkenin içerik değil, mecranın kendisi olduğunu (bkz. s. 28) anlatmaya adanmış, McLuhan için (hayatta olsaydı) gayet “kalp kırıcı” olacağını söylemeye gerek yok. Howells ve Negreiros’un çıkarımları, Heidegger’in bizi uyardığı gibi (bkz. s. 21), teknolojiyi salt bir fayda ve bir amaca hizmet aracı olarak değerlendirdiğimizde, düşülebileceğimiz tuzaklara iyi bir örnek oluşturmaktadır<sup>38</sup>. Bruegel’in Viyana Kunsthistorisches Museum’daki *Çocuk Oyunları* tablosu ile, tablonun, 2.2.3’de sözü edilen dijital temsili, dijital temsili de bir yana, Pera Müzesinde oluşturulan ekran-perdede görüntülenen dijital kopyası (Şekil 2.6), ne *ontolojik*, ne de *epistemolojik* bakımlardan aynı şeylerdir ve aynı şeyler olmadıkları, 2.2. ve 2.3. Bölümlerde yaptığımız tartışmayla, açıklığa kavuşmuş olmalıdır. Aynı şekilde, Elvis Presley’in 1956 yılında yaptığı analog kayıt ile, mp3 dosyasında yer alan bu ‘orijinal’ kaydın (veya onun herhangi bir kopyasının) dijital temsili, ya da 1956 kaydı ve mp3 dosyası kullanılarak üretilen *Heartbreak Hotel* seslendirmeleri, hiçbir bakımdan bir ve aynı şeyler olmayacaklardır.

Yukarıdaki hükme, Pera ve Kunsthistorisches müzelerindeki *Çocuk Oyunları*’nın aynı *anlamı* ifade ettikleri<sup>39</sup>, Elvis’in tüm ‘*Heartbreak Hotel*’lerinin de aynı anlam ve duyguları aktardığı itirazı yapılabilir. Aynı anlamı taşımak, “aynı” olmak demek değildir elbette, ama, bu meşru bir itirazdır ve bizi, özellikle dijital imgenin özelinde, önemli bir başka tartışmaya taşıyacaktır.

---

<sup>37</sup> ‘*Heartbreak Hotel / Kalp Kırıklığı Oteli*’: Amerikalı rock müzisyen ve şarkıcısı Elvis Presley’in 1956 yılında kayıt ettiği ünlü parça.

<sup>38</sup> Howells ve Negreiros’un yeni medyayı sadece etkin bir dağıtım ve iletim aracından ibaret gördükleri açıktır (2012, 265). Yeni medyanın, içeriğin iletimi ve dağıtım alanında gerçek bir devrim yarattığı, elbette tartışılmaz. Nitekim, bu satırların yazıldığı sıralarda, 9 Eylül 2014 günü, rock müziğinin önde gelen topluluklarından U2’nun son albümü *Songs of Innocence* yayınlanmış ve albümün duyurusu ile birlikte, *aynı anda* (mecazi anlamda değil, ifadenin tam sözlük anlamıyla ‘aynı anda’), Apple’ın iTunes müzik platformuna üye olan dünyanın 119 ülkesindeki 500 milyondan fazla kişiye, Apple’ın hediyesi olarak, ücretsiz iletilmiştir. iTunes kullanıcıları bilgisayarlarını açtıklarında, U2’nun albümünün müzik kütüphanelerine eklendiğini görmüşlerdir. *Songs of Innocence* albümü de, müzik tarihinin şimdiye kadarki en büyük lansmanı olarak, kayıtlara geçmiştir.

<sup>39</sup> Şekil 2.8’deki alternatif kurguda anlam da değişmiştir, ama, tablonun bu halinin hâlâ daha *Çocuk Oyunları*’nın kopyası olduğu da herhalde iddia edilemez.

#### 2.4.2. Anlam İletmek, Anlam Üretmek

İnsanlık, tarihi boyunca hep imgelerle çevrelenmiştir. Yeniçağ öncesinin ve sonrasının imgelerini, anlam ve işlevleri bakımından bütünüyle ayrı değerlendirmek gerektiği belki tartışılabilir (Sayın, 2013, 29); ama, bugünkü anladığımız şekliyle imgelerin, Modernite'nin erken dönemlerinden başlayarak, özellikle matbaanın etkisinin de işin içine girmesiyle, hayatı hızla kuşattığını söyleyebiliriz. Görsel imgelerde saklanan anlamların gizini çözmek, başta sanat tarihi olmak üzere, semiyoloji, sosyoloji, psikoloji, antropoloji gibi, imgeleri bir şekilde araştırma konusu edinen tüm disiplinlerin, temel meselelerinden birisi olmuştur. Gördüğümüz imgelerin ne anlattığını anlamak, bir tür “görsel okuryazarlık” olarak nitelendirilir (Debes, [7.9.2014]) ve görselliğin baskın ağırlığı altındaki çağdaş yaşamın, olmazsa olmaz bir ön-koşulu kabul edilir (Elkins, 2008, 1 – 9).

Özellikle sanat tarihi, sanat kuramı ve eleştirisi açısından, imgeleri ‘okumanın’ ve aktardıkları anlamların gerçeğine vakıf olmanın önemi ve önceliği yadsınamaz. İmgeler, ait oldukları dönemde ve toplumda etkin olan sosyo-kültürel yönelimler tarafından koşullandırılırlar ve bu yönelimlere ait anlamları iletirler. Bu bölümün de başlığını esinlendiği, John Berger’in *Görme Biçimleri* (2005) başlıklı ünlü yapıtı gibi bir çok çalışma, 9. – 18. yüzyıllar arası dönemin “Avrupa Resmî” olarak tanımlanan imgelerinin nasıl okunması ve anlaşılması gerektiğine dair, son derece zengin bir literatür oluşturmaktadır<sup>40</sup>. Aynı şekilde, aralarına Berger’in kitabını da katacağımız, başta reklamlar olmak üzere çağdaş yaşamın imgelerinin de benzer okumalara tabi tutulduğu, pek çok başka eser de listelenebilir.

Bu tür çalışmalara iyi ve kapsamlı bir örnek olan Kress ve van Leeuwen’in (2006) *Reading Visual Images / Görsel İmgeleri Okumak* başlıklı kitaplarında, geçmişin ve günümüzün imgelerinin ‘anlamlandırılması’ ile ilgili çarpıcı gözlemler yer alır. Yazarlar, Modernite'nin ilk dönemlerinden yakın zamana değin, çeşitli biçimlerde kamu önüne çıkan imgelerin anlamlandırılmasını sağlayan, belli bir görsel okuryazarlık türünün geçerli olduğunu savunurlar. Bu görsel okuryazarlık, büyük ölçüde, imgelerin kendilerinden kaynaklanan anlamları aramak ve onlara yönelmek yerine, imgeleri, “dışarıdaki” bir dünyaya ait kimi *gerçek* anlamları işaret eden

---

<sup>40</sup> Bir kaç örnek verme gerekirse, Mitchell'in (1986) *Iconology: Image Text, Ideology*, Burke'nin (2009) *Tarihin Görgü Tanıkları*, Leppert'in (2009) *Sanatta Anlamın Görüntüsü* ve Boynudelik'in (2015) *Bu Resim Ne Anlatıyor?* başlıklı kitapları sayılabilir.

“anlam iletkenleri” gibi görmeye ve bu anlamların peşine düşmeye programlanmıştır (Kress, van Leeuwen, 2006, 16 – 41). Ancak, özellikle 20. yüzyılda, başta fotoğraf olmak üzere, basılı ve görsel medya teknolojilerinde yaşanan gelişmeler, iletişimi neredeyse bütünüyle imgelere boğunca, yazının (daha doğrusu metnin) anlam yaratma sürecindeki egemenliği son bulur; ve imgeler, artık kendi içlerinde anlamları olan, kendilerine ait bir gerçekliğe sahip, kültür nesnelere dönüşürler (Johnson, 1997, 29–30). Bu gelişmeye paralel olarak ortaya çıkan “yeni” tür görsel okuryazarlık ise, imgeleri, anlam yaratan bir dizi bileşenden meydana gelen, bir başka deyişle, bu bileşenlerin belli bir anlam yaratacak şekilde düzenlenmesinden oluşan, kurgular olarak görmeye başlar. İmgeler artık ‘anlam aktaran iletkenler’ değil, ‘anlam üreten’ kurgulardır; peşine düşülecek anlamlar da imgenin dışındaki dünyalarda değil, doğrudan imgenin içindeki bileşenlerde ve kurgulardadır.

İmgenin anlamlandırılmasıyla ilgili bu temel dönüşümü irdelemek ve günümüzün dijital imge olgusuna yansımalarını vurgulamak için, Velazquez’in ünlü tablosu *Las Meninas* ilginç bir örnek olarak incelenebilir (bkz. Şekil 2.11). Avrupa resim sanatı tarihinin en önemli yapıtlarından biri kabul edilen *Las Meninas*, Mitchell’in (1995, 19) “meta-resim” olarak tanımladığı, “bir söylemin tamamının metaforu ya da analogisi olma işlevini üstlenen resimler” kategorisinde özel bir yere sahiptir. Ve belki tam da bu nedenle, Elkins’in (1999, 123’den aktaran Woodrow, 2010, 65) deyişimiyle, “canavar” bir resimdir: *Las Meninas* hakkında üretilmiş ‘anlamlandırma literatürü’ “öylesine kapsamlı ve geniştir ki, tümünü birden okumaya hiçbir akademisyenin ömrü kifayet etmez”. Gerçekten de, tablonun yapıldığı dönemin (1656) ve coğrafyanın (IV. Philip İspanyası) sosyal, ekonomik, politik ve kültürel referanslarından, tabloda resmedilen karakterlerin kimlikleriyle ressam Velazquez’in yaşamı ve karakter özelliklerinden yola çıkan ve tüm bunlara figürlerin tablodaki konumları ve duruşlarını, tabloda yer alan diğer nesnelere sembolik anlamlarını da katarak, farklı yorumlara ulaşan, sayısız çalışma mevcuttur. Elbette, *Las Meninas*’ı Batı sanatının “temsil söyleminin” bizzat kendisine yöneltmiş bir eleştiri olarak ele alan, Foucault’un ünlü analizi başta olmak üzere (2006, 27–44), ana akım sanat tarihi külliyatının dışındaki alternatif ‘okumaları’ da, bunlara eklemek gerekir.



**Şekil 2.11: *Las Meninas*. Diego Velázquez. 1656.**

Museo del Prado, Madrid. Tuval üstüne yağlıboya. 318 cm x 276 cm.

İnternet'in en revaçtaki uygulamaları arasında yer alan Instagram'dan anlaşıldığı kadarıyla, *Las Meninas*, günümüzün amatör fotoğraf meraklıları için de oldukça popüler bir referanstır. Instagram, cep telefonları ile çekilen fotoğrafların, bir dizi karmaşık filtreleme, kesip yapıştırma, vb. kurgu aşamalarından son derece kolay ve hızlı biçimde geçirilerek paylaşıldığı, çok popüler bir sosyal ağ platformudur. Instagram'da dünyanın her köşesinden 200 milyonun üzerinde aktif kullanıcı, günde 60 milyondan fazla fotoğraf paylaşmakta, bu fotoğraflar günde yaklaşık 1,6 milyar kez oylanmaktadır<sup>41</sup>. Kullanıcılar platforma yükledikleri imgeleri, arayanlar

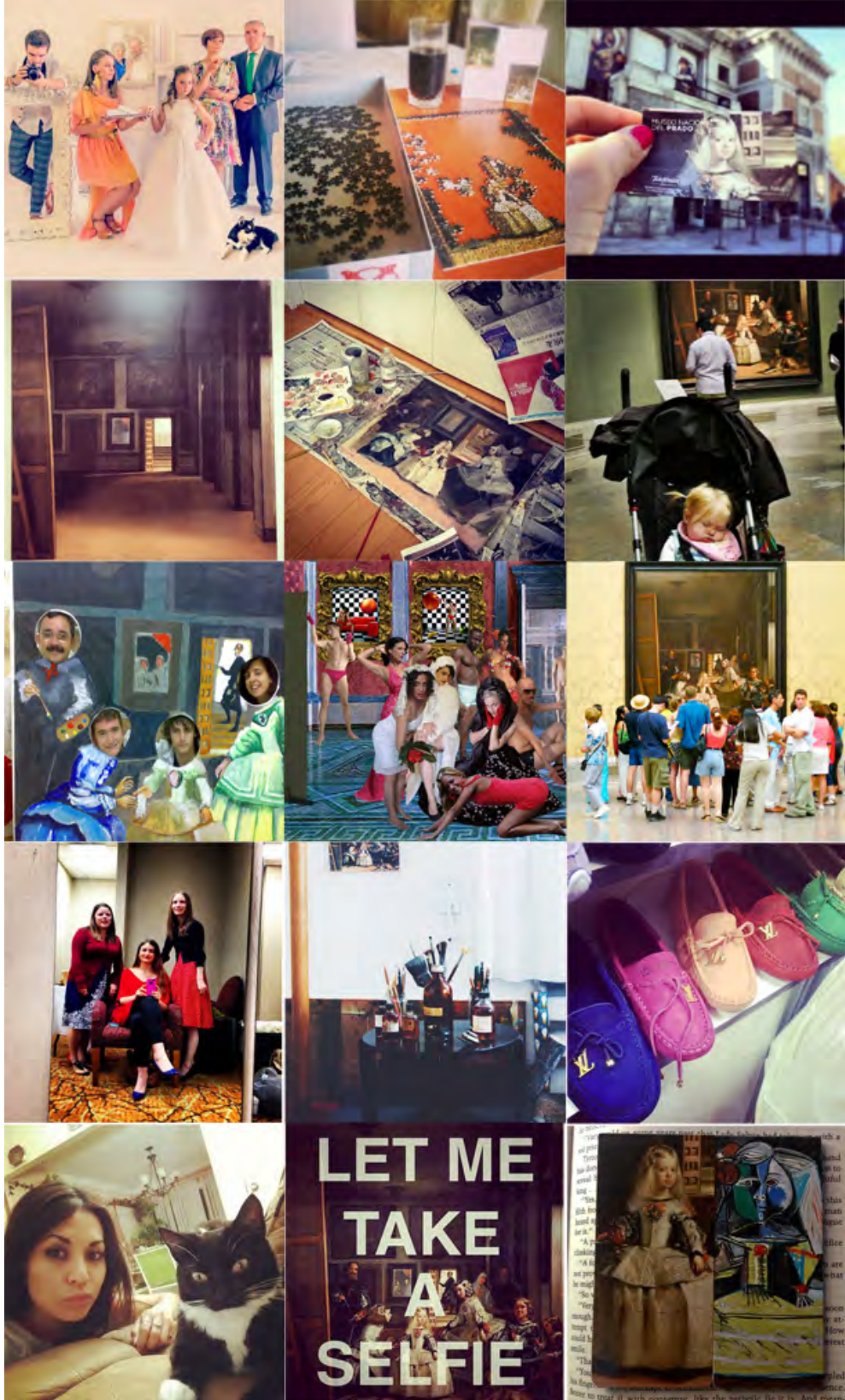
---

<sup>41</sup> Sayısal bilgiler <http://instagram.com/press/> sayfasından alınmıştır. [11.9.2014]. Oylama, bir fotoğrafın başka kullanıcılar tarafından 'beğenildi' olarak işaretlenmesini ifade eder.

tarafından daha kolay bulunması için, imgenin içeriğine göre belirledikleri, ‘hashtag’ adı verilen ve ‘#’ karakteriyle başlayan etiketlerle işaretlerler. Instagram’da 11 Eylül 2014 tarihinde yaptığımız aramada, ‘#lasmeninas...’ hashtag’ine sahip, 2,000’in üzerinde imge bulunduğu görülmüştür. Bu imgeler arasından rastgele seçilen on beş adediyle oluşturulan kolaj, Şekil 2.12’de verilmektedir.

Şekil 2.12’de de görüleceği gibi, Instagram *Las Meninas*’larından bazıları, Velazquez’in tablosuna doğrudan ya da dolaylı referanslar içerirlerken, diğer bazılarının neden bu hashtag’i aldıklarını açıklamak bile, pek mümkün değildir. Diğer yandan, orijinal *Las Meninas* referansı içeren imgelerin herhalde hiçbirisi de doğrudan Velazquez’in tablosunun olası anlamlarıyla ilgili değildir. Her imge belli bir anda, kurgulanmış veya kendiliğinden oluşan, belli bir durumu göstermektedir ve bazılarının hikâyeleri, hiç şüphesiz, ancak asıl adreslendikleri izleyici gurubu tarafından doğru biçimde anlaşılacaktır. Nitekim bazı imgelere eşlik eden çeşitli yorumlar da, bu savı doğrularlar.

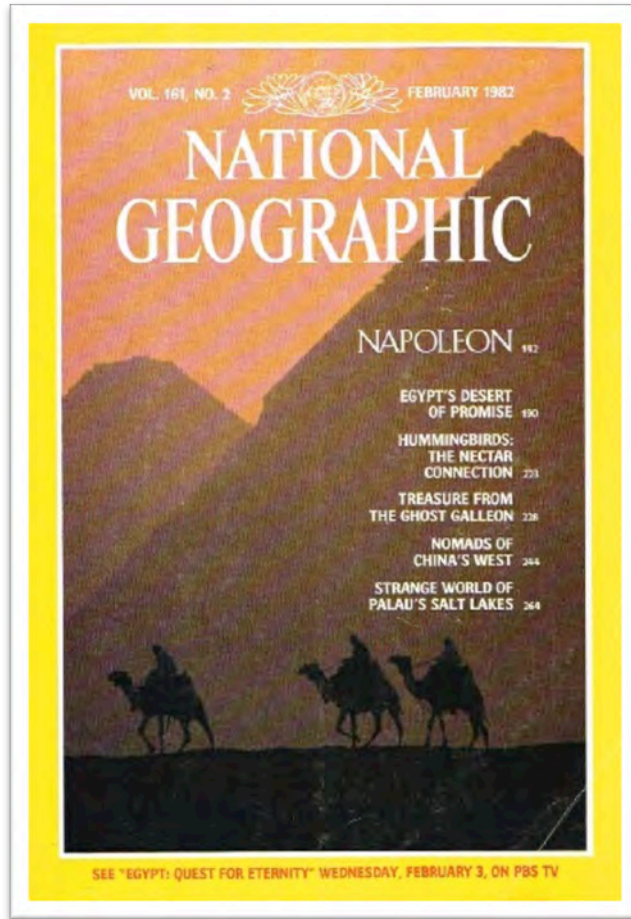
Farklı anlatılara sahip olmakla birlikte, hemen bütün Instagram *Las Meninas*’larının, fotoğraf paylaşım platformlarına yüklenen milyarlarca fotoğrafın büyük çoğunluğu gibi, ortak bir işlevi yükledikleri söylenilebilir: Bu imgelerin temel işlevi, paylaşılmasıdır. Paylaşılan imge, bir yandan paylaşanının kendi kimliğini inşa etmesine vesile olurken, diğer yandan da kendisiyle ilgili bir durumu ifade etmesi için, doğrudan etkin bir iletişim aracı rolünü üstlenir (Dijck, 2008; Palmer, 2010; Dijck, 2010; Gonzalez, Jomhari, Kurniawan, 2011). Sontag’ın (2004, 26) dediği gibi, dijital imgelerin çok basit ve çok hızla üretilebilip ardından aynı hız ve kolaylıkla küresel dolaşıma çıkarılabilmeleri, onları saklanacak belgeler olmaktan artık çıkarmakta, yapıcılarının kimi ilginç, hoş, gözlem ve deneyimlerine dair, dağıtılacak mesajlara dönüşmelerini sağlamaktadır. Anlamlarını harici referanslarla değil, doğrudan kendi içlerinde üreten bu mesajların çözümlenmesi, yeni tür bir görsel okuryazarlığı da beraberinde getirmektedir. Gerçi, imgelerin bu şekilde anlam üretmek için kullanılmasının, ‘yeni’ olmanın tersine, hayli eski bir olgu olduğu da söylenilebilir. Örneğin, Antik Mısır’ın piktogramları ve hiyerogliflerinin kullanım şekilleriyle, dijital imgelerin, başta yeni medya olmak üzere diğer mecralardaki yaygın kullanılış biçimleri arasında, ilginç paralellikler kurulabilmektedir (Horn, 1998, 25).



**Şekil 2.12: Instagram *Las Meninas*'ları.**

Instagram'da #lasmeninas hashtag'i ile etiketlenmiş imgelerden bir seçki. [11.9.2014].

Dijitalleşmenin, bu “yeni” (ya da “eski”) görsel okuryazarlığın yayılmasında oynadığı büyük rol, tartışılmaz. Dijital temsilin, dijital imgenin kendi anlamını yine kendi içinde üretecek bir kurgu olarak tasarlanıp oluşturulmasına yönelik sağladığı olanaklar, neredeyse sınırsızdır. Ve bu sınırsızlık, dijital teknolojilerin bugünkü ‘üst düzey’ gelişmişliği ile de ilgili değildir. Yaklaşık çeyrek yüzyıl önce, 1990 yılında, fotoğraf “düzeltme, derleme ve kurgulama” (*editing*) yazılımı *Photoshop*<sup>42</sup> ilk kez duyurulduğunda, *National Geographic* dergisinin kapağına bastığı Mısır Piramitleri fotoğrafını (bkz. Şekil 2.13), sayfanın grafik tasarımına uydurmak amacıyla dijital manipülasyona tabi tutup, piramitlerden birinin yerini kaydırmasıyla başlayan keskin tartışma, sekizinci yılına girmişti (Brand, Kelly, Kinney, [11.9.2014]).



### Şekil 2.13: "Büyük Piramit – Demin Buradaydı, Şimdi Orada."

*National Geographic* dergisinin Şubat 1982 sayısının kapağı. Giza piramitlerinin görüntüsünü kapağın boyutlarına sığdırmaya çalışan dergi, dijital manipülasyon yoluyla piramitlerden birinin fotoğraftaki yerini, biraz yana doğru kaydırmıştı. (<http://archaeology.tumblr.com/> sitesinden alınmıştır).

<sup>42</sup> *Photoshop*, yalnız fotoğrafları değil, dijital temsilleri pikseller üzerine kurulu olan her türlü imgeyi düzeltme, derleme ve kurgulama için kullanılabilen bir programdır.



**Şekil 2.14: Photoshop İle İlk 'Dokunulan' Fotoğraf.**

*Jennifer in Paradise / Jennifer Cennette. Photoshop* programını geliştiren yazılımcılardan John Knoll'un 1987 yılında Tahiti'nin Bora Bora sahilinde çektiği, müstakbel eşinin fotoğrafı. Knoll program üzerinde çalışırken tüm 'edit' denemelerini bu fotoğrafla yapmış, *Photoshop*'un duyurulmasından sonra, tüm tanıtım sunumlarında da yine aynı fotoğrafı kullanmıştır.

*Photoshop*'un özelliği, yüzbinlerce dolarlık cihazlar kullanılarak, sayılı büyük basın kuruluşunun grafik atölyelerinde gerçekleştirilebilen bir dizi işlemi, kişisel bilgisayar sahibi olan herkesin evinde kolaylıkla yapabileceği hale getirmesiydi. Fotoğrafın gerçeklikle ilişkisi zaten öteden beri tartışma konusuydu ama, *Photoshop* ile ilk 'edit'lenen imgeden (bkz. Şekil 2.14) itibaren, herhangi bir fotoğrafın, kendi dışındaki gerçekliği yansıtan 'nesnel' bir anlam iletkeni *olabileceği* anlayışı, hızla tarihe karışmıştır.

*Photoshop*'un piyasaya çıkışından iki yıl sonra, 1992 yılında, Roy Ascott, "*post-photographic*" çağın başlangıcında olduğumuzu ilan ederken, fotoğrafla ilişkimizin artık "fotoğrafın *ne* anlama geldiğine değil, fotoğrafın anlamını *nasıl* ifade ettiğine", yani, anlamı ifade edecek şekilde nasıl kurgulandığına odaklanacağını, vurguluyordu (Ascott, 2003a, 248–249). Ascott'un fotoğrafın algılanma biçimiyle ilgili kehaneti, bugün fazlasıyla gerçekleşmiş gibidir. Artık gördüğümüz her fotoğrafın, o veya bu şekilde "bir işlemde geçirilmiş olabileceğini", imgeyi oluşturan çizgi ve yüzeylerin, sadece diyaframdan süzülen ışığın saf izleri olmayabileceklerini biliyoruz. Dijital imge bir temsil krizi yaratmıştır (Rubinstein, Sluis, 2013) ve Sontag'ın (2005, 81)



“fotoğraflar, yansıttıkları görüntüleri nesnel kılarlar” saptaması, dijitalleşmenin imgeler dünyasına hakim olmasıyla beraber, geçerliliğini büyük ölçüde yitirmiştir.

Fotografik imgenin anlam aktarandan anlam kuran bir mecraya dönüşmesinin bir başka sonucu da, fotoğrafın en başından beri temel niteliği olarak kabul edilen bellek oluşturma işlevinin, artık geri plana düşmüş olmasıdır. Instagram, Flickr ve benzeri paylaşım platformlarına her gün milyonlarcası yüklenen dijital fotoğraflar, bilinmeyen bir gelecekte geri dönüp bakılacak hatırlatma nesnelere olmaktan çok (Sontag, 2001, 121–122), onların öznel anlamlarını gösteren (ve bu anlamları bir tür ‘sanal kamusal alan’a çıkartarak, anında dolaşıma sokan), iletişim imleçleridir (Dijck, 2008; Blair, 2010; David, 2010; Dijck, 2010).

Dijital imgeleri *Photoshop* ve benzeri kurgulama yazılımlarıyla manipüle etmek, anlam kurgusunu oluşturmak için tek yöntem değildir. Yeni medyanın imgelerini benzersiz kılan, imgelerin etkileşime tepki verecek şekilde programlanabilmesidir<sup>43</sup>. Bu şekilde dijital imge üzerinde, etkileşime duyarlı bölgeler oluşturulabilir; örneğin, ekranda imleç bu bölgenin üzerine geldiğinde veya (eğer gösterim dokunmaya hassas bir ekran yüzeyinde yapılıyorsa) bu bölgeye dokunulduğunda, ya da bu bölge üzerine ‘tıklandığında’<sup>44</sup>, imgenin görüntüsünde değişiklikler olabileceği gibi, yeni anlamlar üretecek, aşağıdaki türden tepkiler de elde edilebilir:

- İmge, ses, metin ya da video gibi, bir başka yeni medya nesnesinin gösterimi sağlanabilir;
- İnternet üzerinde bir başka siteye yönlendirme yapılabilir;
- İmgenin bulunduğu bağlam içerisinde tanımlanmış bir işlem (örneğin, satın alma, mesaj gönderme, kayıt olma vb.) gerçekleştirilebilir.

Dijital imgeleri programlama ve gösterim teknolojileri, imgelerle etkileşimi öyle bir noktaya taşımaktadır ki, Burnett’in (2005, 220–221) söylediği gibi, imgeler kendi anlamlarını yaratmanın ötesinde, giderek düşünen, akıllı unsurlara dönüşmektedirler.

---

<sup>43</sup> Programlama, imgenin dijital temsili üzerinde çeşitli işlemler gerçekleştirecek algoritmaların (ki bunlar da ikili sayılardan oluşan kodlardır), imge ile bütünleştirilmesidir. Bu şekilde, imgenin dijital temsili, çeşitli durumlarda farklı biçimlerde davranabilecek, dinamik bir yapıya kavuşur. Bu dinamik yapı, dijital imgenin (ekrandaki gösteriminin) etkileşime (örneğin imlecin imgenin üzerine getirilmesine, imgeye dokunulmasına, vb.) tepki vererek, yeni anlamlar oluşturma potansiyelini yaratır.

<sup>44</sup> Bilgisayar – İnsan etkileşimi arayüzleri arasında halen en popüler olan “fare” cihazı ile yapılan tıklama işlemi kast edilmektedir.

### 2.4.3. Bir Yeni Medya Nesnesi Olarak Dijital İmge

Dijital temsil, ona eşlik eden dinamik etkileşim algoritmaları ve temsilin gösterimi (bkz. **Tablo 2.1**), dijital imgenin yeni medyadaki varlığını tanımlayan unsurlardır. Bu varlığın doğasına ilişkin, içerik ve anlam bağlamında iki önemli niteliği, yukarıda irdeledik. İnsan – dijital imge etkileşiminin ve bu anlamda, imgelerle kurduğumuz yeni ilişkinin, temel belirleyicisi olan gösterim teknolojilerini ele almadan önce, yeni medyada dijital imgenin doğasına ilişkin öne çıkan bir kaç noktaya daha değinmek, yerinde olacaktır.

#### 2.4.3.1. Dijital İmgenin Sınıflandırılması:

Şimdiye kadar yaptığımız tartışmalardan da anlaşılabilir gibi, geleneksel mecralarda karşılaştığımız imgeler için geçerli olan sınıflandırmalar, yeni medyanın dijital imgeleri için geçerli değildir. Bir dijital imgenin, fotoğraf mı, tarama mı, yoksa, bilgisayarda oluşturulmuş bir illüstrasyon veya resim mi olduğunu belirlemek, artık oldukça zordur. Hatta, imgeleri sabit (hareketsiz, ‘*still*’) ya da hareketli (video) gibi, daha temel bir ayrıma tabi tutmak da giderek anlamını yitirmektedir.

Dijital temsil, doğası gereği çok katmanlı bir yapıya sahiptir ve her türlü imgeyi (ve metni) bir arada içerebilmektedir. Şekil 2.15’de gösterilen dijital imgede, fotoğraflar, bilgisayar illüstrasyonları ve metinler, çeşitli dijital efektlerle bir araya getirilmiştir.

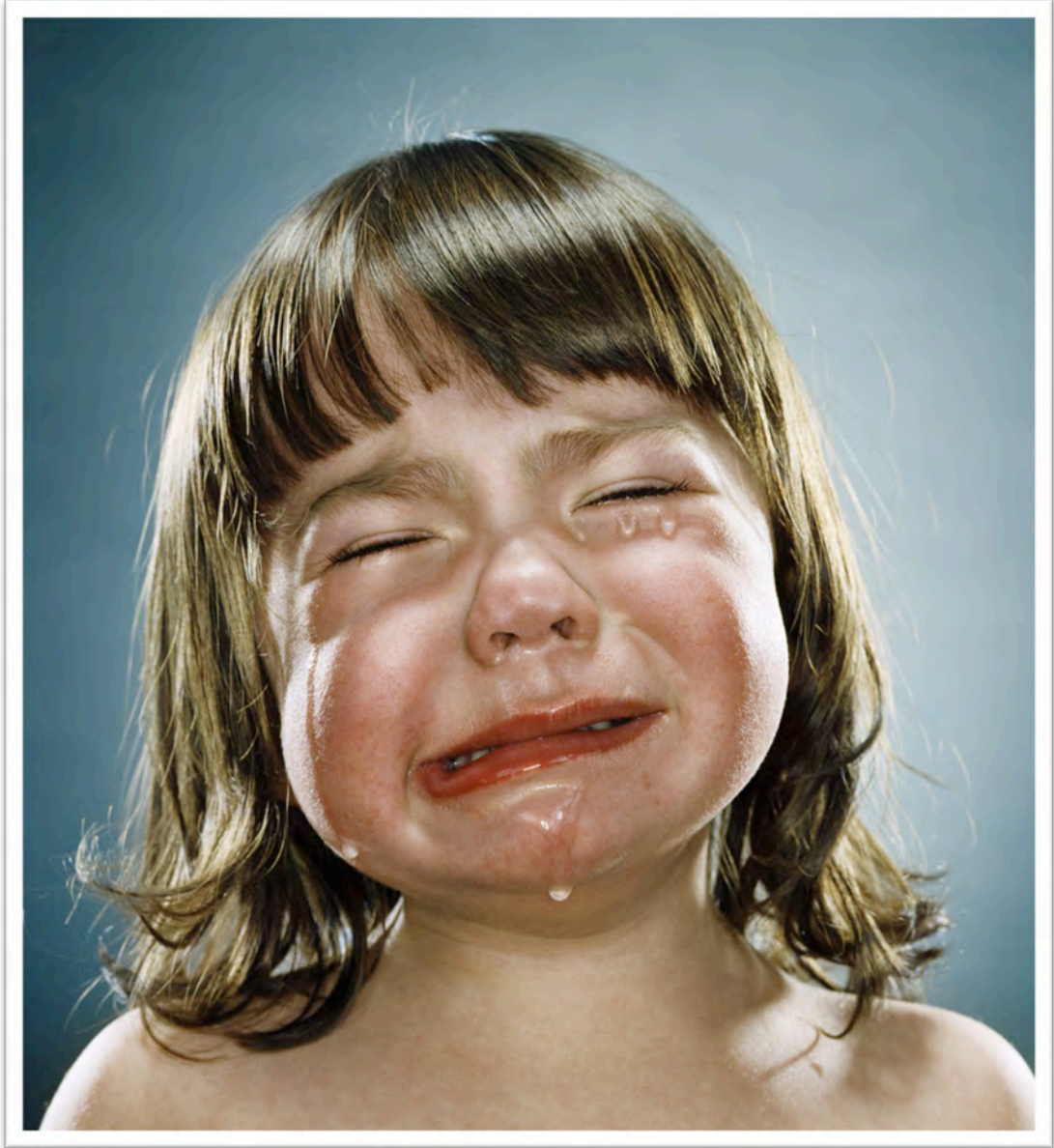


**Şekil 2.15: Karma Dijital İmge Örneği**

Fotoğraf, illüstrasyon ve metnin birlikte kullanıldığı bir karma dijital imge örneği. Kızların yüzleri ve arka plan fotoğraf, elbiseler ise illüstrasyondur. <http://haynephotographersblog.com/> sitesinden alınmıştır. [13.9.2014].

Dijital imgenin çeşitli unsurlarının dijital manipülasyon yoluyla öne çıkartılması veya değiştirilmesi de, imgenin fotoğraf mı yoksa illüstrasyon mu olduğu sorusunu anlamsızlaştırmaktadır. Şekil 2.16, fotoğraf üzerindeki kimi görsel efektlerin dijital manipülasyona tabi tutulmasıyla bir tür hiper-gerçeklik elde edilmesine örnektir.

Şekil 2.17 ise, dijital fotoğraflardan oluşan bir düzenlemenin çeşitli tekniklerle bozulması sonucu elde edilen illüstrasyon etkisini göstermektedir.



**Şekil 2.16: Dijital İmgenin "Hiper-gerçekçiliği"**

*Torture / İşkence. End Times. Jill Greenberg. 2006.*  
<http://kopeikingallery.com/exhibitions/view/end-times> [13.9.2014]



### Şekil 2.17: Dijital Fotoğraf ve Dijital Boyama

*Times Square, New York. Zafer Kurdakul. 2007.*

Dört farklı fotoğraftan alınan parçaların bir araya getirilmesi ve üzerlerine *Corell Draw* yazılımı kullanılarak boyama efektlerinin eklenmesiyle gerçekleştirilen bir çalışma.

<http://www.paintdigital.net/> [13.9.2014]

Roy Ascott, 1992 yılında Paris’te açılan ve Amerikan fotoğraf sanatçılarının dijital çalışmalarını Avrupa’da ilk defa görücüye çıkardıkları sergi için yazdığı sunum yazısında, şöyle der (1992):

“Post-fotografik teknoloji, imgeleri yakalar (fotoğraf, video veya diğer tür kameralardan alınmış, ‘görünen’ imgeler); imgeleri kurgular (uzak algılayıcılardan ya da veri tabanlarından alınmış, ‘görünmeyen’ imgeler); ve imgeleri üretir (ham sayılardan); ardından onları işler, saklar, ilişkilendirir ve harcar. Ve sonunda onları, her anlamda sonsuz ve her-an-her- yerde olan bir mecranın akışına bırakır”.

#### 2.4.3.2. Dijital İmgenin Demokratikleşmesi:

Sanat tarihi, sanat kuramları ve medya kuramı disiplinleri üzerinde derin bir etki bırakan, 1936 tarihli ünlü makalesinde, Benjamin, önceden sadece imtiyazlı azınlık grupların ya da dar dini toplulukların izleme tekeli elinde tuttukları sanat tarihinin klasik yapıtlarıyla, hem kitlesel sergilemeyi tercih etmesi, hem de mekanik yeniden üretme yöntemleriyle çoğaltılmaya açıklığı sayesinde geniş kalabalıklara ulaşması mümkün olan, fotoğraf, film ve diğer modern sanat işlerini karşılaştırır (Benjamin, 1999, 214 – 217). Berger de kopyalama ve yeniden üretme süreçlerinin sanat

imgelerini “gelip geçici, her yere taşınabilen, değeri maddesine bağlı olmayan, kolayca bulunabilen, değersiz, bedava şeyler[e]” dönüştürmesini, büyük kitlelerin “sanatın tadına varmaları” için bir fırsat olarak nitelerken, bunun kaçınılmaz biçimde sanatın politikleşmesine de yol açtığını vurgular (Berger, 2005, 32 – 33).

İmgenin dijitalleşmesi ve yeni medyaya taşınması, Benjamin’in (ve tabii Berger’in de) hayal ettiklerinin hem nitelik hem de nicelik bakımından çok ötesinde, bir yeniden-üretim furyası başlatmıştır. Sanat tarihinin belli başlı imgelerinin dijital gösterimleri, sık kullanılan bir deyimle, artık bir kaç ‘tık’ ötemizdedir. Dünyanın önde gelen pek çok müze ve galerisinin sergileri sanal dünyada da gezilebilmektedir.



**Şekil 2.18: Kempa Lisa. a.k.a. Dr. Martin J. Kemp.**

*Kempa Lisa*. Rowan Durury. 2004. <http://www.martinkemp.com/>. [13.9.2014].

Herhangi bir imgeyi, eser veya sanatçı adı, dönem, konu ve benzeri etiket bilgilerinden arayarak bulmak mümkün olduğu gibi, imgenin kendisi veya herhangi bir parçasının herhangi bir kopyası kullanılarak da, arama yapılabilir<sup>45</sup>.

Gerçi, bütün bu dijital kopya bolluğunun, sahici bir demokratikleşme olduğundan ciddi kuşku duyanlar da eksik değildir. Örneğin, günümüzün en önde gelen da Vinci uzmanlarından, sanat tarihçisi Martin Kemp (Şekil 2.18) şöyle yakınmaktadır:

“Isabella Stewart Gardner müzesinde bulunan Titian’ın *Rape of Europa* isimli tablosunun imgeleri, Google’den aranılabilir. Görülebildiği kadarıyla, çevrimiçi bulunabilecek en yüksek çözünürlüklü imge 844 KB büyüklüğündedir<sup>46</sup>. Bir PowerPoint sunumu için ancak yeterli olabilecek bu imgenin, bir sanat tarihçisinin fazla işine yaramayacağı açıktır. Tablonun dijital kopyası müzeden istenildiğinde ise sadece 44 KB’lık sefil bir kopya verilmektedir ... İmgenin demokratikleşmesi hikâyesi de işte buraya kadardır zaten” (Kemp, 2011, 380).

Dijital temsilin, ne kadar fazla kod içerirse içersin, analog orijinaline göre her zaman indirgemeci olduğu, yani daima eksik enformasyon içerdiği hatırlanırsa (bkz. 2.2.3), Kemp’i mutlu etmenin zorluğu anlaşılabilir. Ancak, imgenin demokratikleşmesi meselesini, dijital temsil dosyalarının büyüklüğü ile değil, *imgelerin herkesin yaratıcı ve üretici katılımına açıklığı* ile değerlendirmek, çok daha doğru olacaktır.

“Dijital [imge] için çok katmanlı bir mekân sunan [yeni medya], izleyicinin, [sanatçının] sunduğu imgenin dönüştürülmesinde veya olumlanmasında etkin rol almasını sağlayacak, bir etkileşim ve bağlantısallık alanı açar. Ve bir kere veri uzamı içerisinde akmaya başladıklarında, kendi başına duran anlamlar ve kavramsal doğrusallıklar, ortadan kaybolurlar. Bulanık belirsizlikler, ani çağrışımlar, kayan bağlamlar ve semantik sıçramalardan oluşan, yeni bir dünya, birden açılır. Bu, ikinci türden bir yeniden üretimdir; Walter Benjamin’in ‘*Mekanik Yeniden Üretilebilirlik Çağında Sanat Yapıtı*’nda söylediklerinin bir aşama ilerisidir. Bu, bir ‘ortaklaşa-üretim’ aşamasıdır. Önce bunu, sanatçı ile izleyici özne arasında anlamlar aleminde gerçekleşen ortaklaşa-üretim olarak anlamıştık. Şimdi ise, imgenin ortaklaşa-üretimini ve dönüşümünü sağlayan, yeni bir teknoloji ile karşı karşıyayız” (Ascott, 2003a, 252).

#### 2.4.3.3. Dijital İmge - Performans ve Yorum:

Fetveit (2007, 61), Velasquez’in *Las Meninas* tablosunun “hem *saklanması* hem de *sergilenmesinin*”, Madrid’in del Prado Müzesi’nde bulunan biricik orijinali

---

<sup>45</sup> *Google Image Search* ([www.google.com/imghp](http://www.google.com/imghp)), bilgisayarınızda bulunan bir imgeyi yükleyerek imgenin benzerlerini arayabileceğiniz bir arama motoru platformudur.

<sup>46</sup> 12.9.2014 tarihinde Google’da bulunabilen en yüksek çözünürlüklü *Rape of Europa* imgesi 1,6 MB büyüklüğündedir. Anlaşılan, yazarın gözleminden sonraki iki-üç yıl içerisinde (Kemp’in hiçbir şekilde yeterli bulunmayacağı açık olsa da), %100’lük bir iyileşme olmuştur. Ayrıca belirtmek gerekir ki, sanat tarihinin önemli imgelerinin yüksek çözünürlüklü dijital kopyalarının, “*public domain*” adı verilen, herkesin ücretsiz erişimine açık sanal kütüphanelerde derlenmesi konusunda da son yıllarda önemli mesafeler alınmıştır. Bu alanda, örneğin, Google tarafından Google Cultural Institute altında yürütülen ve dünya çapındaki pek çok önemli müzenin katılımcı olduğu “*Google Art Project*”, dünya kültürlerine ait bir çok sanat nesnesinin dijital kopyalarını “*gigapixel*” adı verilen çok yüksek çözünürlüklü özel bir formatta sergilemektedir (<https://www.google.com/culturalinstitute/project/art-project>). Benzer bir başka girişim, Wikipedia tarafından yürütülen [commons.wikimedia.org](http://commons.wikimedia.org) projesidir.

aracılığıyla gerçekleştiğini belirtir. Sanat tarihinin Avrupa resim geleneği içerisinde yer alan bütün yapıtları için de durum aynıdır, hemen hepsi dünyanın çeşitli müzelerinde (veya özel koleksiyonlarda) saklanmakta ve sergilenmektedirler. Oysa, analog fotoğraf bu tekil birlikteliği bozmuştur; saklanacak, dolayısıyla biriciklik niteliğini haiz olan, artık negatiftir. Pozitif ise imgenin görülmesini (sergilenmesini) sağlayan ‘geçici’ ve ‘tekrarlanabilir’ bir mecradır<sup>47</sup>. Fotoğrafın pozitif baskıları, ihtiyaca göre farklı boyutlarda ve farklı ‘pozlamalarda’, tekrar tekrar üretilebilirler. Aynı negatiften üretilen iki pozitif baskının, birbirinden farklı olması mümkündür ve bu farklılık üretim aşamasında yapılacak bilinçli tercihlerle yönetilebilir.

Analog fotoğrafın “çekim – kamera – negatif” ve “baskı – karanlık oda – pozitif” olarak tanımlanabilecek iki aşamalı üretim sürecinin başlattığı, imgenin gösterilme (sergilenme) ile saklanma (arşivlenme) mecraları arasındaki ayrışmayı, dijitalleşme iyice belirginleştirmiştir. Dijitalleşme, imgenin dijital temsilinin (kodun) bulunduğu bilgisayar dosyası ile, çeşitli mecralarda imgenin gösterimi için bu dosyadan üretilen dijital kopyaları, birbirinden ayırır. Gösterimler ve baskılar geçicidir; kalıcı olarak saklanan, imgenin dijital temsilinin dosyasıdır; ama, istenilen sayıda tıpatıp kopyalanabileceği için artık onun da biricikliğinden söz edilemez. Kaldı ki, saklama, ya da arşivleme kavramlarının niteliği de, son bir kaç yıldır hızla gelişmekte olan ‘bulut-bilişim’ teknolojileri sayesinde, kökten değişmektedir. Dijital temsiller, diğer tüm veriler gibi, artık küresel şebekeye yayılmış sanal sunucularda, mantıksal bütünlüğü koruma altına alınarak çeşitli parçalara bölünmüş, irili ufaklı dosyalar halinde saklanırlar. Bu saklama yöntemi, istenilen her anda ve her yerde, her türlü aktif veya pasif mecra üzerinde, temsilin kopyasının görüntülenebilmesini garanti altına almaktadır.

Dijital imgenin saklanma ve gösterim mecralarının kesin ayrımı, imgenin gösteriminin kullanıcının yorumlamasına bütünüyle açık bir tür ‘performans’ eylemine dönüşmesine yol açar (Fetveit, 2013, 92 – 93). Nitekim, bu çalışma içerisinde kullandığımız, bütün dijital imgelerin de, dijital temsillerinden üretilen *özel* (ve o anlamda da *özgün*) yorumlar olduğu söylenilebilir. Bazı imgelerin

---

<sup>47</sup> 20. yüzyılın ev ortamlarının vazgeçilmezi olan aile albümleri düşünülürse, fotoğraf pozitiflerinin de arşivleme nesnesi olarak görüldüğü haklı olarak ileri sürülebilir. Ancak, albümler, saklamadan daha çok, yine gösteri mecralarıdır; fotoğrafın negatifi her zaman asıldır ve ancak ona ulaşamadığı zaman pozitif baskı saklanmak üzere korumaya alınır.

boyutları sayfa yerleşimine göre ayarlanırken, gereken durumlarda kimi bölümler kesilip çıkartılmıştır. Doküman dosyasının büyüklüğünü kontrol altında tutmak için, tüm imgelerin çözünürlükleri (piksel boyut ve sayıları) azaltılmıştır. Bazılarının renk ve kontrast dağılımları, nihai basılı kopyanın (kağıt, yazıcı, vb.) özelliklerinin yanı sıra kişisel tercihler doğrultusunda, *Photoshop* ile yeniden ayarlanmıştır. Sözü ettiğimiz bütün yorumlamalar pasif basılı kopya için yapılmıştır ama, dijital imgenin aktif gösteriminin yer alacağı mecranın nitelikleri de, örneğin ekranın boyutları, çözünürlüğü, renk duyarlılığı ve benzeri teknik özellikleri de, her koşulda, dijital temsilin yeniden yorumlanmasını gerektirecektir. Bestelenmiş bir müzik parçasının her seslendirilmesinin bir performans, dolayısıyla bir yorumlama edimi olduğu gibi, dijitalleşme süreci de imgelerin, ya da daha genel anlamda, görsel sanatların, giderek bir tür performans sanatına dönüşmesine yol açmaktadır (Groys, 2008, 84).

## 2.5. Ekranlardan Akıllı Yüzelere: Dijital İmgenin Görüntülenmesi

*“Analog gerçekliklerin dünyasına açılan pencere,  
dijital olasılıkların evrenine çıkan geçite bırakıyor artık yerini.”  
(Ascott, 2003a, 251)*

Tarih boyunca imgeler, her zaman bir zanaatkârın (ya da sanatkârın) ‘otantik’ eli veya bir yeniden-üretim aracının mekânı aracılığıyla üzerlerine sabitlendikleri, onları görünür kılan ‘yüzelerde’ algılanmışlardır. Başlangıçta, doğanın sunduğu işlemeye uygun sathlar, mağara duvarları, taşlar, hayvan kemikleri, vb., imgelere ev sahipliği yapan ilk örneklerdir. Ardından, imgeler insan yapısı yüzelerde hızla çoğalırlar: mimari yapıların dış cephelerinde, duvarlar, tavanlar ve döşemelerde; çömleklerde, kutular ve panellerde; parşömen, papirüs, tekstil ürünleri ve sonra, kağıt ve onun sonsuz türevleri üzerinde... Uygarlık tarihinin en başından bu yana, imgeleri görünür kılan yüzelerin son derece zengin bir çeşitliliği olagelmıştır.

İmgenin dijitalleşmesi, tüm bu yüzey çeşitliliğinin karşısına, tekelleşmeye meyilli, yeni alternatif bir mecra çıkarmaktadır. İmgelerin yeni mekânları, diğer alışılmış ‘geleneksel’ yüzelere göre onları giderek daha fazla gördüğümüz yerler, artık ekranlardır. Bireyin günlük yaşamını kuşatan ekranların sayı ve çeşitliliği, her gün artmaktadır; televizyon ekranına ilave olan bilgisayar ekranları, bilgisayarın gelişip dönüşen yeni halleriyle (masa-üstü, diz-üstü, tablet, vb.) çeşitlenip çoğalırken, cep telefonlarının ekranlarına kamusal mekânları dolduran dev ölçekli kent ekranları eklenmektedir. Saat ve gözlük gibi geleneksel biçimlere bürünen ‘giyilebilir’



ekranlar, bu kuşatmayı pekiştirmek için sıradadırlar. Dijital gösterim teknolojileri gelişirken, giderek tüm yüzeyler, binaların cepheleri, metro istasyonlarının duvarları, kaldırımlar hatta giysiler ve bedenler, ekranlara dönüşmektedir.

### 2.5.1. İmgenin Yüzeyden Özgürleşmesi

İmgeler, üzerinde görücüye çıktıkları, kendilerini görünür kılan yüzeylerle sıkı sıkıya bağlanmış, bütünleşmişlerdir. Yansıtma dahil bütün kopyalama ve yeniden üretme teknolojileri de, bu statik aidiyet ilişkisini korur; öyle ki, geleneksel anlamda, imgeyi, ait olduğu yüzeyden bağımsız ele almak mümkün değildir. Ancak, önce ekran teknolojileri ve ardından dijitalleşme, imgeyi, tarihinde ilk defa, üzerinde zuhur ettiği yüzeye bağımlı, onunla bir ve bütün olmaktan, kesin ve geri dönülemez bir biçimde, kurtarmaktadır<sup>48</sup>.

Burada ele aldığımız anlamıyla “ekran”, kendi yapısına özel teknikler kullanılarak, üzerinde imgenin anlık (dolayısıyla geçici) ve sürekli biçimde yeniden üretildiği, aktif (yani, işlevini yerine getirebilmek için elektrik enerjisine gereksinim duyan) bir yüzeydir<sup>49</sup>. Ekran, imgenin sabit olarak bulunduğu bir mecradan (örneğin selüloit filminden), yansıtma (*projection*) tekniği ile başka bir mecraya (örneğin perdeye) taşındığı (kopyalandığı) bir ‘yer’ değildir. İngilizcede “*screen*” kelimesi her ikisi için de kullanılsa da, “beyazperde” (yani sinema perdesi / ‘*movie screen*’) bir ekran değilken, “beyazcam” (yani televizyon / ‘*tv screen*’) ekrandır.

Yukarıdaki tanımın, imgenin ve görüntüleme teknolojilerin dijital ya da analog olmasına bakılmaksızın her iki halde de geçerli olduğunu, belirtmemiz gerekir<sup>50</sup>. Analog görüntüleme cihazları, analog sinyaller üzerine bindirilerek taşınan enformasyonu kullanıp, imgeyi ekran yüzeyinde görünür kılarlar. Dijital gösterim algoritmaları da, imgenin dijital temsil dosyasını, gösterimin yapılacağı ekranın

---

<sup>48</sup> Fotoğrafın farklı pozitif baskılarının alınabilmesi, fotoğraf saydamının (*slide*) ve sinema filminin değişik yüzeylere yansıtılabilmesi, bu özgürleşmenin daha erken dönemlerde zaten gerçekleşmiş olduğunu düşündürebilir. Ancak, fotoğrafın, saydamın ve filmin sıkı sıkıya bağlı olduğu asıl yüzeyin selüloit film olduğu unutulmamalıdır. Pozlama ve yansıtma, birincil (orijinal) yüzeyden ikincil bir başka yüzeye kopyalayarak yapılan, bir yeniden-üretimdir.

<sup>49</sup> Dijital imgeyi dinamik olarak yeniden üretirken görüntüyü özel perdeler, duvarlara, bina cephelerine, vb. yansıtan, “video projektör” veya “data projektör” adıyla anılan cihazlar, yansıtma yüzeyinin özelliklerine göre görüntüyü işleyerek, ‘ekran’ tanımının pasif yüzeyleri de içermesini sağlarlar.

<sup>50</sup> Örneğin, geçtiğimiz yüzyılın büyük bölümünde kullanılan ekranlı görüntüleme cihazlarının (yani, televizyonların, radarların, vb.) tamamı analogdur.

boyutları ve diğer teknik özelliklerine uygun biçimde işleyerek, imgeyi o ekran için sürekli yeniden üretirler.

İmgenin dijital temsilinin hesaplanabilirliği, imgenin görüntüsünün, kendisini taşıyacak ekranın özelliklerine göre uyarlanabilmesini sağlar (Şekil 2.19); bu şekilde, aynı imgenin çok çeşitli biçim, boyut ve niteliklerde yüzeyler üzerinde yeniden üretilebilmesi, mümkün hale gelir. Böylece, imge artık “çok-platformlu” bir yapıya kavuşmuştur (Hölzl, 2012, 474) ve imgenin tanımı yapılırken, kendi içsel özellikleri kadar, onu taşıyan platformun, yani ekran-yüzeyin niteliklerini de işin içine katmak gerekir.



**Şekil 2.19: Ekran-Yüzeyler ve Aynı İmgenin Yeniden üretimi**

www.incore.com'dan alınmıştır. [20.9.2014].

İmgelerin giderek daha fazla ekranlar üzerinde deneyimlenmesi, yeni bir olgudur ve imgelerin tüketim (kullanım ve algılanma) biçimlerini olduğu kadar, sanatsal ve kültürel bağlamda üretim şekillerini de etkiler: Artık, imgenin hangi yollardan nasıl elde edildiği kadar, hatta ondan da fazla, nasıl ve nerede görüntülediği, bu üretim-tüketim ilişkisinin belirleyicisi haline gelmiştir. Ancak bu noktada da, teknolojinin, karmaşıklığı arttıkça farkına varılmasının zorlaşarak giderek *saydam* bir niteliğe bürünmesi olgusu (Streitz, 2008), karşımıza çıkmaktadır: Ekran-yüzeyler, ne kadar çoğalıp çeşitlenirlerse, o kadar ‘görünmez’ olurlar (Veel, 2013, 119 – 120). Kentin meydanlarını, binaların cephelerini, otobüs duraklarını, metro istasyonlarını kaplayan büyük boyutlu ekranlar (*urban screens*), bu “çoğalarak görünmez hale gelmeye” iyi bir örnektir (Şekil 2.21). Ekranların çoğalıp çeşitlenerek gözden kaybolmaları, imgelerin yeni bir varoluşa kavuşmalarını sağlar. Ekran yüzeyler farkındalık

alanımızın dışına çıkarken, yüzeyden özgürleşerek maddeselliklerini iyice yitiren imgeler, görüntülerinin geçiciliğine karşılık, kendi gerçekliklerini kazanırlar.

Kent ekranlarının bir başka çeşitlemesi, aktif görüntüleme cihazları yerine doğrudan duvar yüzeylerinin yansıtıcı perde-ekran olarak kullanılmasıdır. Dış cephelerin etkileşimli ekran yüzeylere dönüştürülmesi, son otuz yıldır mimarların gündemini meşgul etmektedir. İlk örnekler, bina cephelerinin ışık, sıcaklık ve nem oranı, ses ve gürültü gibi çevresel koşullara göre dinamik olarak renk değiştirmesini sağlayan özel konstrüksiyonlarla giydirildiği uygulamalardır (Bullivant, 2006, 18 – 29). Ancak son yıllarda yansıtma tabanlı görüntüleme teknolojilerinde kaydedilen gelişmeler, bina cephelerini, herhangi bir özel donatıma ihtiyaç duymadan, kendi özgün formlarına uygun biçimde kurgulanmış hareketli hareketsiz imgeleri yansıttıkları, dev ekranlara çevirmektedir. Tarihi yapıların, mekanının belleğini ve mimari özelliklerini yansıtan “video anlatılar” ile kaplanması, yerleştirme sanatı için de yeni bir alan açmıştır (Şekil 2.20).

Günümüz büyük kentlerinde yaşam alanları, gerek kamusal alanlar gerekse bireyin özel alanları olsun, büyük ölçüde ekranlarla kuşatılmıştır. Aktif veya pasif, her cins ekran-yüzeyin çevremizde giderek artan kalabalığı, yaşam mekânlarının çehresini değiştirerek, sanal ve gerçek uzamın birbirine karıştığı, yeni bireysel ve toplumsal yaşam alanlarını oluşturur (Huhtamo, 2009, 21–24). Bu yeni alan, sanal ve gerçek mimarilerle kablolu ve kablosuz iletişim ağlarından oluşan, üzerinde imgelerle “kentli-kullanıcıların” gezindiği ve birbirleriyle iletişim kurduğu, yeni bir toplumsal yaşam biçimini tanımlamaktadır (Eckardt, 2010, 19–21).

Hözl (2010, 475), imgenin yüzeyden özgürleşmesinin, “genişletilmiş” yeni bir imge kuramı gereksinimi doğuracak kadar, radikal bir değişim olduğunu savunur. Dijital imgenin bir yüzeyden diğerine kolaylıkla taşınabilirliği, şüphesiz yeni görü söyleminin önemli bir unsurudur. Bununla birlikte, dijitalleşme, imgenin sadece yüzeyden özgürleşmesini sağlamaz. Sayısal koda dönüşen dijital temsili, imgenin kendisini yüz yıllardır saran çerçeveden de kurtulmasının, yolunu açmaktadır.



**Şekil 2.21: Kent Ekranları.**

Toronto şehir merkezi, Yonge-Dundas Meydanı.  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Yonge-Dundas\\_Square](http://en.wikipedia.org/wiki/Yonge-Dundas_Square). [19.9.2014].



**Şekil 2.20: Dış Cephelerin Ekranla Dönüştürülmesi.**

*Yekpare*. Nerdworking. 2011. İstanbul Haydarpaşa Garı video giydirmesi.  
<http://nerdworking.org/works-yekpare.html>. [21.9.2014].

## 2.5.2. İmgenin Çerçeveden Özgürleşmesi



*Untitled (We Are Astonishingly Lifelike / Help! I'm Locked Inside This Picture).*  
*İsimsiz (Şaşırtıcı Biçimde Sahici Gibiyiz / İmdat! Bu Resmin İçinde Kilitli Kaldım).*  
Barbara Kruger, 1985. Sanatçının çerçevesi içinde dışbükey mercekli fotoğraf.  
56,5 x 56,8 cm. www.christies.com. [15.9.2014].

İmge, çerçevenin içine ilk ne zaman girmiştir? Antikitenin ya da erken Orta Çağların imgeleri örneğin, bugün anladığımız anlamda çerçevelere sahip miydiler? Tarihçi Claus Grimm (1992, 25'den aktaran Friedberg, 2009, 79), bu soruyu yanıtlamanın mümkün olmadığını söyler. Anılan dönemlerin seküler mekânlarında, odadan odaya taşınabilen dekoratif amaçlı bazı resimlerin bulunduğu kuşku götürmez, ama genellikle imgeler, salon ve odaların duvarları ya da döşemeleri üzerinde sabitlenmişlerdir<sup>51</sup>. Buldukları mekânın ayrılmaz bir parçası olan, bir çoğu optik yanılsamalar yoluyla bakanı kandırmaya (*Trompe-l'oeil*) kurgulanmış bu imgeleri, bazen bezeme bantları ve boyanmış pervazlar, bazen de giriş ve sütunlar gibi mimari

---

<sup>51</sup> Pagan ve daha sonra erken Hristiyan dönemde tapınma nesnesi olarak kullanılan, ahşap, metal, mermer, fildişi ve benzeri yüzeylere işlenmiş imgeler de şüphesiz seyyardırlar, ama onlar için de, burada ele aldığımız bağlamda bir çerçeveden söz etmek mümkün değildir (Tarasov, 2011, 12 – 13).

öğeler çevrelerler. 13. yüzyıla kadar imgeler, çok büyük çoğunlukla, ya boya pigmentlerinin duvar yüzeyini oluşturan malzemenin içine yedirilmesiyle yapılan fresklerde, ya da değerli değersiz, çeşitli renklerdeki küçük taş, metal veya cam parçalarının yüzey malzemesinin içine gömülmesiyle oluşturulan mozaiklerde boy göstermişlerdir.

12. yüzyıl sonları ile 13. yüzyıl başları arası dönemde, paneller üzerine boyanmış dini içerikli resimlerin, önce sunak masalarına yerleştirilmesi ve ardından, dini tören alaylarında taşınmaya başlanmasıyla imge, önce ebediyen sabitlendiği yüzeyden kurtulmuş, ardından da hareketli hale gelmiştir. Bu süreçte çerçeve de, mekânsal bir sınır belirleyici olmanın ötesine geçerek, kendi özgün temsil işlevini kazanmaya başlar (Friedberg, 2009, 79). Rönesans, resimlerin, kendilerinden ayrı ve sadece maddesel değil, aynı zamanda kavramsal anlamda da çerçevelere kavuştukları, dönemdir. Dünyanın resme girmeye başladığı çağ (Heidegger, 1977b), şeylerin çerçevelerin içine sokulmaya başladığı (Heidegger, 1977a) çağdır da aynı zamanda.

Rönesans'ın duvara asılan resmi çevreleyen çerçevesi, duvarda açılmış bir pencereyi taklit etmektedir (Tarasov, 2011, 12). Her pencere, daha doğrusu 'pencere' kavramının bizzat kendisi, dışarıyla içerisi arasına set çeken, 'burası'nı 'orası'ndan ayıran bir duvarın varlığını dayatır. Pencere, o duvardaki açıklıktır ve kendisine göre nerede durduğumuza bağlı olarak, bize gösterdiklerinin ötesinde, görmediğimiz, ya da henüz göremediğimiz, bütün bir dünyanın varlığının da kanıtıdır aynı zamanda. Her pencere bir çerçeve, her çerçeve de, sözlük anlamında olmasa bile mecazi anlamda, bir penceredir. Ve her çerçeve bir indirgemedir; bazı şeyleri içeren, diğer bazılarını ise dışlayan bir seçim manifestosudur.

Çerçeve–Pencere metaforu, Alberti'nin 1435 yılında yayınladığı doğrusal perspektif kurgusundan bu yana, üç boyutlu mekânın iki boyutlu yüzey üzerinde temsil ve tasviri için, hem teknik hem de psikolojik açıdan bir zorunluluk olarak karşımıza çıkar (Field, 1997, 25 – 29). Ressamın ve izleyicinin bir ve tek olan bakış noktasını resmin içerisine kodlayan perspektif ve çerçeve ikilisi, nesnelerin resmin yüzeyinde birbirlerinden ayrı olarak kavranabilecekleri biçimde yerleştirilmelerine imkân sağlayan, sanal bir alan açmaktadır.

Fotoğrafların ve filmlerin görücüye çıkma mekânları da Alberti'nin formülünü birebir tekrarlarlar (Şekil 2.22). Fotoğrafın içinde boy gösterdiği çerçeve, sinemada

yerini, aydınlık perdenin sınırlarını belirleyen karanlık kuşağa bırakmıştır (Friedberg, 2009, 165–166). Ressamın bakış açısı artık film kamerası ile temsil olunurken, tablo izleyicisinin yerini de sinema seyircisi alır<sup>52</sup>.



**Şekil 2.22: Sinema Perdesi, Çerçeve ve Pencere.**

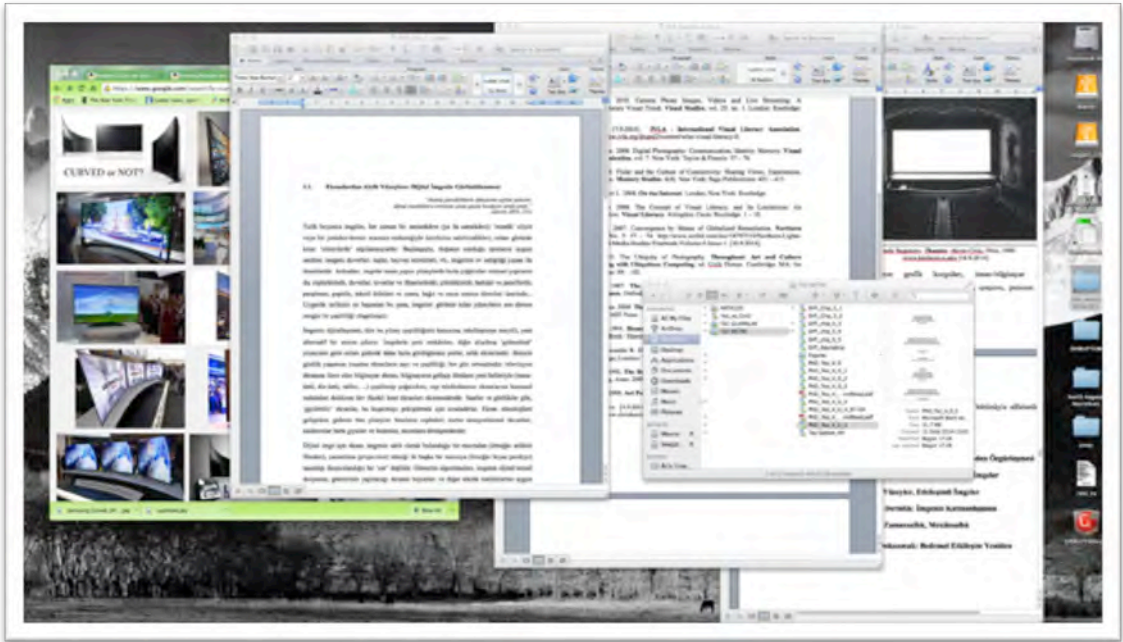
Hiroshi Sugimoto. *Theaters*. Akron Civic, Ohio, 1980.  
www.hirshorn.si.edu [18.9.2014]

Geçtiğimiz yüzyılın insanlık durumunu belirleyen en önemli icatlardan birisi olan televizyon da, sinema perdesinin evin içine sokulmuş küçük bir türevi olarak, aynı çerçeve formülünü uygular. Ve insan – bilgisayar etkileşiminin görsel boyutunu taşıyan bilgisayar ekranları, alfa-nümerik temelli basit gösterimden tam gelişmiş grafik görüntülemeye evrilirken, çerçeve, pencere ve doğrusal perspektif ilişkisi, yine baş roldedir. Bugün, masa-üstü kişisel bilgisayar sistemlerinde kullanılan

---

<sup>52</sup> ‘İzleyicinin bakışının, izleyici ile perdeye yansıyan içerik arasındaki mesafenin ve o anlamda, yalıtılmışlığın ya da bütünleşmenin anlamları açısından önemli olan, ‘çerçeve’, ‘pencere’ ve benzer bir bağlamda ‘kapı’ metaforları, film kuramının da tutkuyla tartıştığı meseleler arasında yer alır (Elsaesser, Haganer, 2010, 13–54).

istisnasız bütün yazılımlar, “pencere-içinde-pencere” adı verilen bir grafik görüntüleme düzeneğini uygularken yine Alberti’nin metaforunu kullanmaktadırlar (Şekil 2.23). Kaldı ki zaten, boyutları ve teknik özellikleri ne olursa olsun, istisnasız tüm ekranlar, hemen bütün tablolar gibi, düz satırlı ve dikdörtgen formundadırlar. Bu anlamda, bilgisayar ekranındaki imgelere de (televizyona ya da sinemaya da yaptığımız gibi), Rönesans tablolarına baktığımız şekilde bakmayı sürdürdüğümüz söylenilebilir.



### Şekil 2.23: Bilgisayar Ekranı Grafik Düzenlemesi - Pencere İçinde Pencere

Bilgisayar ekranı en dış çerçeveyi oluştururken, uygulamalar birbirlerinin içine açılan pencerelerde görüntülenirler. (Apple iMac, MAC OS X 10.7. masa-üstü görüntüsü).

Dijital ekran teknolojisi geliştikçe, önce ekran çerçevelerinin giderek daha dar, ekranın dokusu ile bütünleşmiş, dolayısıyla da daha az dikkat çekici olmaya başladıkları gözlemlenir. Nitekim, son dönem dijital ürün tasarımlarında (Apple’ın iPhone, iPad ve iMac tasarımları gibi), ekranlar yekpare cam yüzeyin arkasında yer almakta, basit, ince bir çerçeve, ancak ekran aydınlıkken, ekran yüzeyinin kenarlarını saran karanlık bir kuşak olarak görülebilmektedir (Şekil 2.24).





**Şekil 2.24: Apple iPhone 6 ve iPhone 6 Plus - Çerçevenin Kaybolması**

Diğer yandan, esnek, dolayısıyla bükülebilir, hatta katlanabilir ekran yüzeylerin geliştirilmesine yönelik çalışmalar da hızla sürmektedir. 2014 yılının ilk yarısı, önce büyük ölçekli içbükey ekrana sahip televizyonların (Şekil 2.25) pazara sunulmasına, ardından ekranın kıvrılarak cihazın yan kenarını da kapladığı, Samsung'un *Galaxy Note Edge* model cep telefonunun tanıtımına tanıklık etmiştir (Şekil 2.26).



**Şekil 2.25: Samsung UH8500 Serisi İçbükey Televizyon**



**Şekil 2.26: Samsung Galaxy Note Edge Cep Telefonu.**

Esneyebilen malzemeler kullanılarak tasarlanan farklı biçimlerdeki ekranların, yakın gelecekte daha da popüler olacağı ve bu gelişmenin, Alberti'nin çerçevesinin dijital imgenin gösteriminde oynadığı rolü, bir ölçüde de olsa, küçülteceği düşünülebilir. Ancak, dijital teknolojilerin diğer alanlarındaki başka gelişmelerin, imgenin çerçeveden özgürleşmesi konusunda daha da etkin olacağı görülmektedir. Örneğin, “giyilebilir teknolojiler” ve “artırılmış gerçeklik” alanlarındaki yeni gelişmeler, dijital imgelerin doğal görüş alanı içerisine kusursuz biçimde yerleştirilebilmesini ve imgenin gerçek görüşle bütünleşmesini sağlamaktadır. Google'un “*Google Glass*”, adıyla geliştirdiği (Şekil 2.27) cihaz, gelişmiş iletişim ve hesaplama yetenekleriyle, hareketli hareketsiz imge işleme işlevlerini bir araya getiren bir gözlüktür. Gözlük kullanıcısı, dijital imgeleri, gözlük camına entegre olan şeffaf bir mikro ekran üzerinde, normal görüşü ile bütünleşik olarak deneyimler (Şekil 2.28). Daha ileri bir uygulama, başa, gözlerin üzerine giyilerek, görüş alanını tamamen teslim alan ve kullanıcıyı 360 derece üç boyutlu sanal gerçeklik içerisine çeken, *Oculus Rift* adlı üründür (Şekil 2.29 ve Şekil 2.30). *Google Glass* ve *Oculus Rift* imgeleri, bütünüyle çerçevesiz imgelerdir.



Şekil 2.27: *Google Glass*

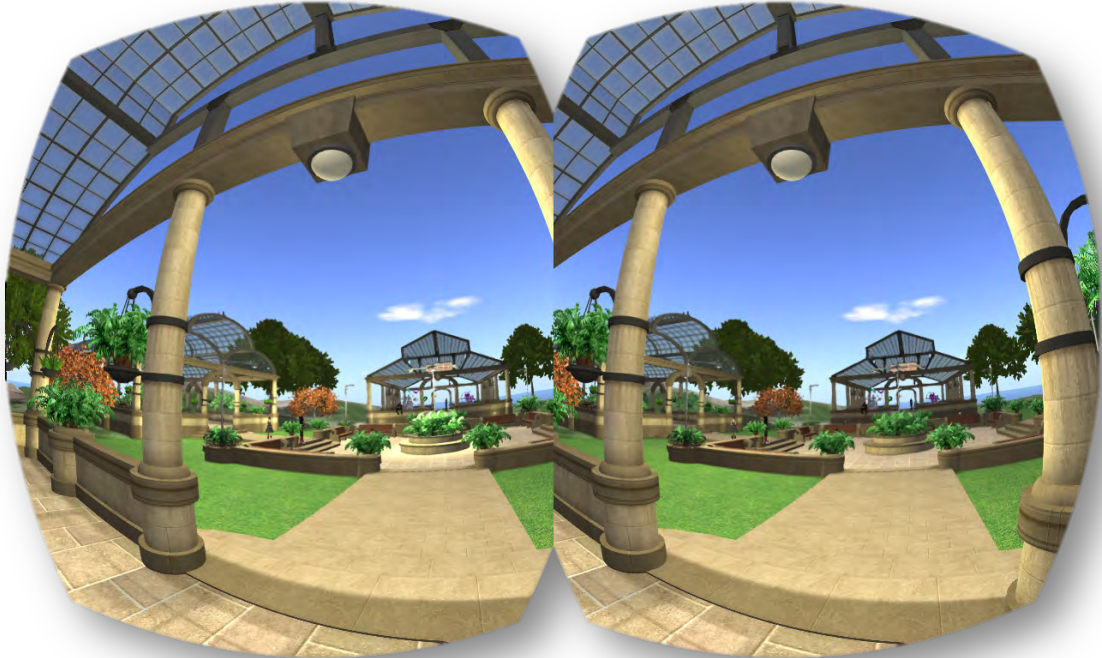


Şekil 2.28: *Google Glass Artırılmış Gerçeklik İmgeleri*



**Şekil 2.29: Oculus Rift - Başa Giyilen Ekran**

<http://mashable.com>. [20.9.2014]



**Şekil 2.30: Oculus Rift - 3-Boyutlu Sanal Gerçeklik Görüntüsü**

Sol ve sağ göz retinaları üzerine düşürülen imgeler, üç boyutlu sanal gerçeklik algılaması yaratacak şekilde kurgulanmıştır. <http://ctrlaltstudio.com> [20.9.2014]

İmgenin çerçeve ve yüzeyden özgürleşmesi bağlamında, MIT Media Labs tarafından geliştirilen *SixthSense* adlı proje, artırılmış ve sanal gerçeklik araştırmaları arasında özel bir yere sahiptir (Mistry, Maes, 2009). Giyilebilir ve el hareketlerine duyarlı bir teknoloji olan *SixthSense*, kullanıcının gördüklerini görerek kullanıcının kendi bedeni de dahil tüm yüzeyleri ekran olarak kullanabilmektedir. Şekil 2.31’de, kullanıcının avuç içinde görüntülenen hesap makinesinin tuşları aktiftir; yani, tuşlara (tuş imgelerine) dokunarak, temel aritmetik işlemleri yapmak mümkündür. Hesap makinesi imgesi, tuşları dokunmaya duyarlı olacak biçimde başka yüzeyler üzerinde



Şekil 2.31: *SixthSense* - Bedene Yansıtılan İmgeler ve Diğer Ekran Yüzeyler

de görüntülenerek (tamamen şeffaf olmayan tüm yüzeyler için geçerlidir), yine aynı şekilde kullanılabilir. Anlaşılacağı gibi, etkileşime tepki veren, artık yüzey değil, *imgenin kendisidir*.

Biçimi ve dokusu ne olursa olsun her türlü yüzeyin ekrana dönüştürülebilmesi ve bu yüzeylerde görüntülenen imgelerin, etkileşime tepki veren dinamik imgeler olması, hayal gücünü zorlayan uygulamalar vaat eder. “*Video Skin*” (“*Videodan Deri*”) olarak da isimlendirilen bu tekniğin, gelecekteki olası kullanımına ilişkin bazı çarpıcı örnekleri, Wachowski Kardeşlerin 2012 yapımı *Cloud Atlas / Bulut Atlası* filminde bulmak mümkündür. Filmin karakterlerinden *Yoona-939*’un çalıştığı “Papa Song” restoranının, duvarlar, tavan ve yer döşemesi ile tüm mobilya ve diğer dekorasyon unsurlarının yüzeyleri, restoran kapalıyken çıplaktır [Şekil 2.32 (a)]. Restoran çalışmaya başlayınca tüm yüzeyler aktif video ekranlarına dönüşerek, ‘giyinirler’. Mekânın bütün iç dekorasyonu bu yüzey-ekranlarda görüntülenen imgelerden ve renklerden oluşmaktadır [Şekil 2.32 (b)].

Dekorasyonun en ilginç unsurlarından birisi de yer döşemesidir. Restoranın tüm tabanı, içinde balıkların yüzdüğü bir havuz görüntüsündedir. Müşteri ve çalışanlar bu havuzun yüzeyinde yürürler ve adımlarını atıp ayakları döşemeye değdikçe, yüzeye dokunulan bölgedeki balıklar kaçışırken, halka şeklinde dalgacıklar oluşur [Şekil 2.32 (b) ve Şekil 2.32 (c)]. Papa Song Restoran’ın, etkileşimli dinamik “video-derisi” kullanılarak yapılmış dekorasyonu, elbette, fütürist bir bilimkurgudur; ama, filmdeki diğer bilimkurgu unsurları, ilgili teknolojilerin bugün bilinen düzeyleriyle birlikte ele alındığında, içlerinde en az fütürist, dolayısıyla bugünün gerçeğine en yakın duranın da yine restoranın etkileşimli video görüntüleyen ekran-yüzeyleri olduğu, rahatlıkla öne sürülebilir.

İmgenin etkileşime tepki vermesi, dokunmaya duyarlı ekranların ilk kullanılmaya başlandığı 1980’lerden beri gündemde olan bir konudur. Ancak, dijital görüntüleme teknolojilerinde son on yıl içerisinde kaydedilen gelişmeler, imgenin tepkimesini ekran yüzeyine bağımlı olmaktan kurtarıırken, imge ile kurduğumuz etkileşimli ilişkiyi, dokunmanın ötesinde, bedenin (el, kol, yüz ve baş) diğer hareketlerine, duruş ve mimiklerine de duyarlı hale getirmektedir.



(a)



(b)



(c)

**Şekil 2.32: *Cloud Atlas* - Papa Song Restaurant**

*Cloud Atlas* (2012). Yön. Wachowski Kardeşler ve Tom Tykwer. Oyuncular: Tom Hanks, Halle Berry, Hugh Grant. 172 dk. Cloud Atlas Production, GmbH.

### 2.5.3. Akıllı Yüzeylerden Akıllı İmgelere

Dijital imgeyi etkileşime duyarlı yapmak için en çok kullanılan yöntem, imgenin görüntülediği ekran yüzeyinin, insan elinin temasına duyarlı hale getirilmesidir<sup>53</sup>. Günümüzde “dokunmaya duyarlı” ekranlar (*touchscreen*), cep telefonları ve tablet bilgisayarların artık standart arayüzü haline gelmiştir. Dokunmaya duyarlı ekranlar, temel olarak, yüzeylerinde oluşturulmuş sanal bir x-y koordinat yapısı sayesinde, hangi nokta ya da bölgelerine dokunulduğunu ‘anlarlar’. Bu enformasyon, yüzeyin o bölgesinde bulunan imgenin görüntüleme algoritmasına iletilir ve kodlanmış tepki etkisinin ortaya çıkması sağlanır. Yeni geliştirilen dokunmaya duyarlı ekranlar, aynı anda bir çok noktadaki teması fark edebilme yeteneğine sahiptirler; ayrıca bazıları, sadece teması değil, temasın baskı şiddetini (ne kadar kuvvetle dokunulduğunu) ve temas süresini de ölçebilmektedirler (Şekil 2.33).



Şekil 2.33: "Multi-Touch" Eş Zamanlı Çoklu Temas.

<sup>53</sup> Ekranın dokunmaya duyarlı olabilmesi için çeşitli teknikler kullanılmakla birlikte, günümüzün cep telefonları ve tablet bilgisayarları gibi mobil cihazlarında en çok tercih edilen, insan derisinin elektrik iletme özelliğini kullanan ‘*capacitive*’ algılama yöntemidir. Bu tekniği kullanan ekranlar, ancak gerçek ten teması (veya onu taklit eden özel kalemler) ile çalışırlar; yani, örneğin, eldivenli bir elin dokunuşunu, algılamazlar.



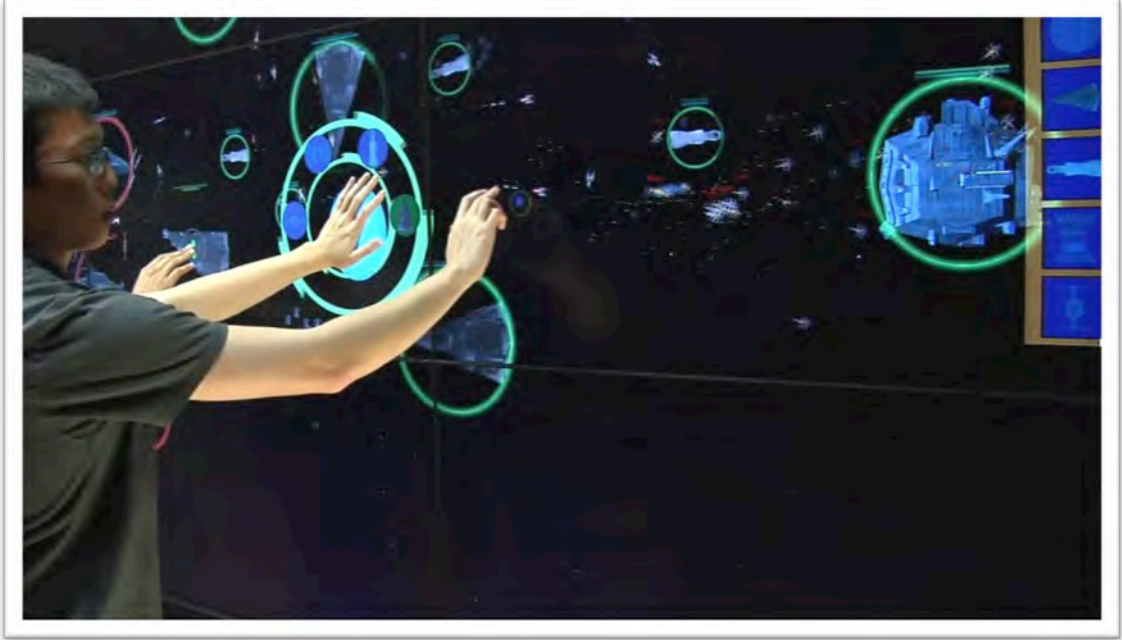
Dokunma eyleminin tek bir noktada durağan değil de, yüzey üzerinde hareket eden şekilde olması durumunda, hareketin yönü, hızı ve ivmesi, gerçek zamanlı olarak çözümlenebilmektedir. Bu sayede, ellerin ve parmakların çeşitli hareketlerinin ve bunların çoklu kombinasyonlarının anlamlandırılması mümkün olur. Tüm bu enformasyon, ekranın üzerinde eş zamanlı gerçekleşen bütün temaslar için ayrı ayrı derlenip, ilgili imgelerin dijital kodlarına iletilmektedir.

Microsoft tarafından geliştirilmiş *PixelSense* teknolojisini kullanan, Samsung'un *SUR40* isimli ürünü, bu tür yeni nesil dokunmaya duyarlı ekranlara iyi bir örnektir (Şekil 2.34). *SUR40*, yüzeyinde gerçekleşen karmaşık ve çoklu dokunma olaylarını anlamlandırabilmenin yanı sıra, üzerine bırakılan çeşitli nesnelere tanıyabilme yeteneğine de sahiptir. Cihaz, bütün bu karmaşık tanımlama ve anlamlandırma işlevlerini gerçekleştirmek için, yüzeyinin arkasına gizlenmiş mikro-kameralardan gelen görsel enformasyonu da kullanmaktadır. *SUR40*'ın yaklaşık 110 x 70 cm büyüklüğündeki ekranı, yatay ve dikey kullanım için uygundur.



Şekil 2.34: Microsoft *PixelSense* Teknolojisi ve Samsung *SUR40* Ekran

Dijital imge görüntüleme algoritmaları, dokunmaya duyarlı ekran yüzeyinden kendilerine ulaşan enformasyon bu şekilde çeşitlenip çoğaldıkça, temas(lar)ı daha iyi anlamlandırma (dokunan[lar] ne istiyor?) ve ona göre daha karmaşık tepkiler verme yeteneği edinirler. Bütün bu yeteneklerle birlikte, ekran yüzeyleri de büyüdükçe, etkileşimli imgelerle yaşadığımız deneyimler yeni bir gerçeklik kazanır (Şekil 2.35).



**Şekil 2.35: Çoklu Dokunmaya Duyarlı Etkileşimli Video Duvarı.**

Microsoft *PixelSense* ve Samsung *SUR40* ekranların ardışık dizilimiyle oluşturulmuş bir uygulama. (<http://www.mymultitouch.de> [26.9.2014]).

İmgelere dokunarak gerçekleşen etkileşimin en önemli bileşenlerinden birisi de, hiç şüphesiz, geribildirimdir. Ekran teknolojileri geliştikçe, geribildirim de çeşitlenip karmaşıklaşmaktadır. Görsel geribildirim, imgenin biçim ya da renk değiştirmesi, aydınlanması, hareketlenmesi ve benzeri şekillerde gerçekleşir. Bazı uygulamalarda, işitsel geribildirim (yani, değişik sesler) de görsele eşlik eder. Ama son dönemde giderek daha fazla ilgi gören yaklaşım, en ilginç geribildirim yöntemlerinden birisi olan, dokunsal temelli (*haptic*) geribildirimdir. Dokunmanın karşılıklılığı<sup>54</sup> ilkesine dayanan bu yaklaşımda, dokunulan yüzey, frekansı ve süresi temasın anlamına göre

---

<sup>54</sup> Dokunmanın karşılıklılığı ilkesi, temel olarak dokunduğum her şeyin bana da dokunduğu, yani, dokunanın aynı zamanda dokunulan olduğu, gözlemine dayanır. Karşılıklılık kavramı 3.2’de ele alacağımız Merleau-Ponty fenomenolojisinin en temel unsurlarından birisidir ve bu anlamda, dokunsal geri bildirim, dijital imgelerle kuracağımız beden temelli ilişkinin önemli bir boyutudur.

değişecek şekilde titreşir. Titreşimle geribildirim giderek yaygınlaşırken, bedensel etkileşimi daha gerçekçi boyutlara taşıyacak, farklı dokunsal tepkiler verebilen yeni tür üç boyutlu ekran yüzeyleri (“*shape displays*”) geliştirilmesine yönelik, araştırma geliştirme çabaları da sürmektedir (Follmer ve diğ., 2013; Leithinger ve diğ., 2013; Hurst, [26.9.2014]).

Temas temelli etkileşim, imgenin görüntülediği yüzey üzerinde imgeye dokunarak gerçekleşir. Dokunmak yerine el, kol ve baş hareketlerinin, ya da yüz mimiklerinin (“*gesture recognition*”) algılanarak, imgenin tepkimesinin sağlanması, etkileşim için uygulanan, daha gelişmiş, diğer bir yöntemdir. Ekran yüzeyindeki x-y koordinat düzlemini kullanan temas algılayıcılara karşılık, bedenın ya da bedenın uzuvlarının duruş ve hareketlerinin algılanabilmesi, x-y-z koordinatlarını kullanan üç boyutlu uzamsal bir algılama kurgusu gerektirir. İlk uygulamalarda, kullanıcının başına taktığı bir dizi ‘akıllı’ aktif algılayıcı ile gerçekleştirilen uzamsal konum ve hareket tanımlama yöntemi, görüntü işleme teknolojileri geliştikçe, önce kullanıcının ‘giydiđi’ çok daha hafif, basit ve pasif aksesuarlardan<sup>55</sup> faydalanılması, ardından, doğrudan kullanıcının gözbebeklerini takip eden akıllı kamera sistemlerinin kullanılmasına evrilmiştir. Yeni uygulamalarda gözbebeđi takibi, imgenin üzerinde canlandıđı ekran-yüzeylerin çevresinde ya da arkasında gizlenmiş hassas kameralar tarafından yapılmaktadır.

İmgeyle etkileşimin gözbebeklerinin hareketlerine bađlı olarak gerçekleşmesi, henüz çok yeni olmakla birlikte, ilginç pek çok uygulamanın habercisi olan bir yöntemdir. İlk aşamada video oyunları alanında başlayan uyarılama çalışmaları, şimdilerde cep telefonlarının ve tablet bilgisayarların daha etkin biçimde kullanılmasını sağlayan uygulamalarla gündemdedir. Örneđin, Samsung *Galaxy S4* model cep telefonunun ön yüzünde yer alan bir kamera, yüz ve göz hareketlerini takip ederek, kullanıcının ekranın neresine baktığını algılamaktadır. Böylece, örneđin ekrandaki bir metnin okunması sırasında, göz en alttaki satırlara indiđinde, sayfa kendiliđinden yukarı doğru kayarak, yeni satırların görünmesi sağlanır. Ya da video izlenirken, ekrana bakılmadıđının algılanmasıyla, video akışı otomatik olarak duraksatılır; kullanıcı

---

<sup>55</sup> Örneđin daha önce sözünü ettiđimiz *SixthSense* teknolojisinin prototip aşamasında, kullanıcının parmak uçlarına giydiđi renkli, ince ve küçük kılıflar kullanılmaktadır. Benzer biçimde, gözlük çerçevesi, saç bandı gibi çeşitli pasif aksesuarların kullanıldıđı başka uygulamalar da mevcuttur.

tekrar ekrana baktığında, video kaldığı yerden akmaya devam eder. (Computerworld, [28.9.2014]).

Gözbebeği izleme teknolojisinin en ilginç uygulamalarından birisi de, imgenin, kendisine hangi açıyla nereden bakıldığını ‘anlamasını’ ve ona göre gerçek zamanda dinamik olarak kendini yeniden oluşturmasını sağlayan, “*dinamik perspektif*” yöntemidir. Daha önce de belirttiğimiz gibi, Alberti’nin kadim formülüne uygun olarak kurgulanmış bütün resim, fotoğraf vb. temsillerde, imgenin üzerine kurulduğu doğrusal perspektif, çerçeveye göre izleyicinin konumunu da (ki bu ressamın ya da kameranın da bakış noktasıdır), temsilin içine kodlamıştır. İmgenin karşısında duran izleyicinin kendi konumunu, yani bakış açısını değiştirmesi, duvardaki bir pencereden dışarıdaki hakiki dünyaya bakarken gerçekleşenin (*paralaks etkisi*)<sup>56</sup> aksine, çerçevenin içindeki imgeyi elbette değiştirmeyecektir. Ancak, dinamik perspektif bu durumu tersine çevirmektedir<sup>57</sup>.

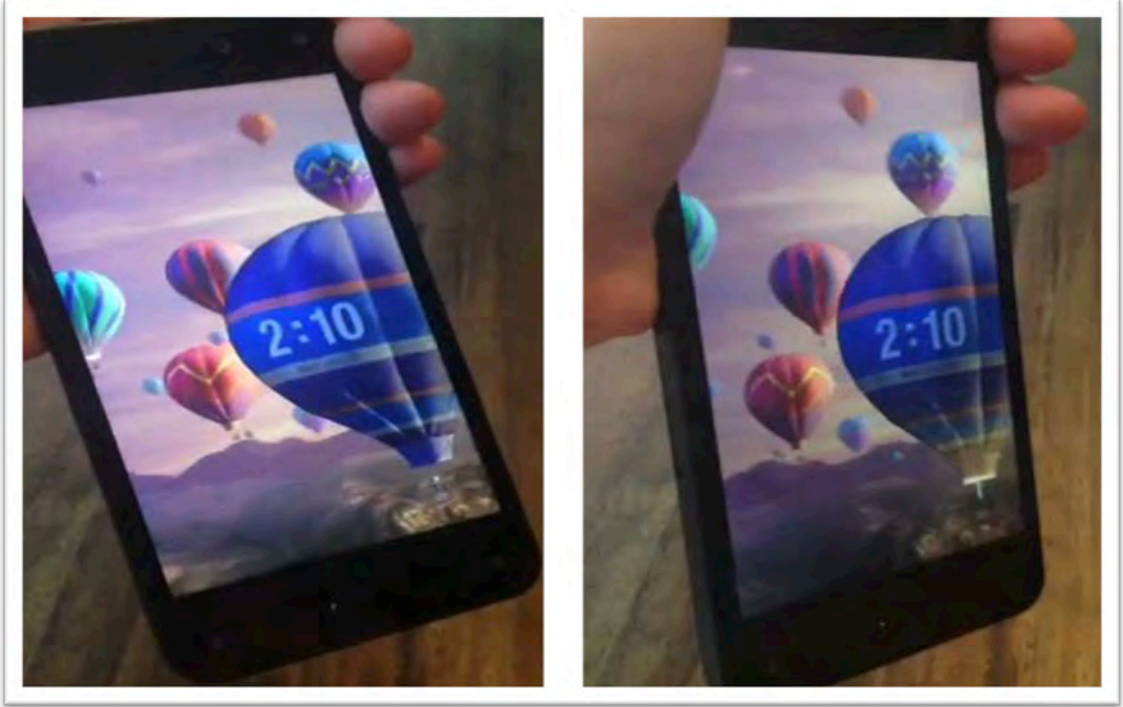
Dinamik perspektif, Amazon’un kısa bir süre önce, 2014’ün Haziran ayında piyasaya sürdüğü *Fire Phone* model cep telefonunu, rakiplerinden ayıran en belirgin özelliğidir (Mashable, [28.9.2014]). Telefonun üst köşelerinde gizlenen iki adet mikro kamera, gözbebeklerinin ekrana hangi açıyla odaklandıklarını sürekli olarak izlemektedir. Kullanıcının kendi duruşunu veya telefonun pozisyonunu değiştirmesi halinde, dinamik perspektif algoritması devreye girer ve ekrandaki dijital imge, yeni bakış açısına göre tekrar kurgulanır. Bu şekilde, paralaks ve derinlik etkisinin oldukça başarılı bir taklidini yapmak mümkün olmaktadır (Şekil 2.36).

---

<sup>56</sup> Paralaks etkisi, iki farklı görüş çizgisinden görülen bir cismin konumunun, iki görüş çizgisinin arasındaki açıya göre belirlenen oranda, farklı olarak algılanmasıdır. Uzaktaki cisimlerin paralaks etkisi, yakındakilere göre daha küçüktür. İnsan ve tüm hayvanların gözleri başın farklı noktalarında konumlandığından, iki gözün görüş çizgisinin farkından oluşan paralaks etkisi, beynin derinlik algısını oluşturmasını sağlar.

<sup>57</sup> Çerçevenin içinden bir *trompe l’oeil*’e mi yoksa doğal gerçekliğe mi baktığımızın en nihai ve kesin testi de budur. Konumumuzu değiştirdiğimizde penceredeki görüntü değişmiyorsa, göz aldatmacası üzerine kurulu bir temsile baktığımız kesindir. Dinamik perspektife kadar bu önermenin tersi de doğrudur; yani, açımızı değiştirdiğimizde, eğer çerçevede, örneğin dışarıdaki manzaranın daha önce görmediğimiz bir bölümünü görmeye başlıyorsak, doğal gerçekliğe baktığımızdan emin olabiliriz. Bu kesinlik artık mümkün gözükmemektedir.

Dinamik perspektif, dijital imgenin Alberti'nin 'çerçeve ve doğrusal perspektif' kurgusundan tam olarak özgürleşmesinin müjdecisidir. Artık dijital imge, üzerinde görünür olduğu yüzeye göre izleyicisinin nerede durduğunu 'bilmekte', kendisine nereden bakıldığını 'anlayarak', kendini ona göre yeniden üretebilmektedir. Dijital imge ve görüntüleme teknolojilerinin geldiği nokta, temsil ile gerçeklik arasındaki yeni ilişkinin olduğu kadar, imge ile izleyicisi arasındaki bedenli etkileşimin de daha derinlemesine incelenmesini gerektirmektedir.



**Şekil 2.36: Amazon Fire Phone - Dinamik Perspektif İle Paralaks Etkisi.**

## 2.6. Bakmak, Dokunmak ve Ötesi: Görünün Bedenlileşmesi

*“Görselliğin çağından çıkıyoruz artık... Dokunsalın ve işitselin çağına giriyoruz.”*

*(McLuhan, 1994, 16)*

Tanınmış sanat tarihçisi W. J. T. Mitchell (2005, 28–56), son kitabının “Resimler Ne İster?”<sup>58</sup> başlığını koyduğu ikinci bölümünde, böyle bir soruyu sormuş olmaktan ötürü kendisini oldukça mahcup hissederek, öngördüğü bazı eleştirilerin önünü baştan kesebilmeye yönelik, adeta özür dileyen, bir savunma yapmaya girişir:

<sup>58</sup> Söz konusu kitabın (Mitchell, 2005) başlığı da aynıdır; “Resimler Ne İster? İmgelerin Yaşamları ve Aşkları”.

“Bunun acayip, hatta belki de hepten münasebetsiz bir soru olduğunun gayet iyi farkındayım. Farkındayım, böyle bir soru, imgelerin özneleştirilmesini, cansız nesnelere şaibeli bir kişilik atfedilmesini, ima ediyor; imgelere yönelik, eğer ciddiye alınmaya kalkılırsa bizi totemcilik, fetişizm, putperestlik ve animizm gibi pratiklere döndürecek, gerici, bâtil bir tutumla flört ediyor. Bunlar, modern, aydınlanmacı insanların çok büyük bir çoğunluğunun, geleneksel biçimlerini (maddesel objelere tapınılması, cansız nesnelere oyuncak bebekler misali canlıymış gibi davranılması), ilkel, psikotik veya çocukça bularak kuşkuyla yaklaşacakları, ya da çağdaş tezahürlerini, bir tür nevrotik sapkınlık veya eşya fetişizminin hastalıklı belirtileri olarak niteleyecekleri türden pratikler” (Mitchell, 2005, 28 – 29).

Mitchell (2005, 29), böyle bir sorgulamanın, “bir kuklacının oynattığı kuklaya dönüp ‘Kuklalar ne ister?’ diye sorması kadar samimiyetsiz, ya da en hafif deyişle bilinçsiz bir karnından konuşma, bir tür vantrilokluk olmaktan öteye geçmesini” hayal bile etmenin zorluğunu, kabul ettiğini söylemektedir. Yazar, bütün bunlara rağmen, en azından bir düşünce deneyi olarak soruyu yine de soracağını, çünkü imgelere gösterdiğimiz bu “büyü temelli, modern öncesi ilgiden kurtulmak mümkün olmadığına göre”, en azından onu anlamaya çalışmanın bilimsel tavrın bir gereği olduğunu ifade ederek, savunmasını bitirir (Mitchell, 2005, 30).

Mitchell’inkiyle aynı yıl yayınlanan kitabında sanatçı akademisyen Ron Burnett (2005) ise, aynı soruyu farklı bir biçimde sormaktadır: “İmgeler nasıl düşünürler?” Ancak Burnett’in tavrı, imgelere düşünme eylemi atfetmiş olmaktan dolayı kendini savunma arayışına girmek bir tarafa, kışkırtıcı bile sayılabilir. Yazara göre imge teknolojilerinin içerdiği programlanmış ‘zeka’ öyle bir düzeye gelmiştir ki, dijital imgeler bize artık sık sık “düşünüyorlarmış gibi” gözükürler. Yazara göre, imgelerle ve onlar aracılığı ile makinelerle kurduğumuz bu yeni tür ilişki, zekanın artık sadece canlı varlıklara ait bir olgu olmadığına da açık bir kanıttır (Burnett, 2005, 221)<sup>59</sup>. Dijitalleşme süreci yarattığı etkileşimli deneyimlerle, imgelerin, gerçekte sanal olanı bir araya getirdikleri ve özne ile nesne arasındaki sınırı belirsizleştirdikleri yeni bir görselleştirme alanı ortaya çıkarmakta ve bu alanda “imgeler, salt bir iletişim aracı olmaktan çıkıp, akıllı arabuluculara dönüşmektedirler” (Burnett, 2005, 174, 220 – 221).

---

<sup>59</sup> Burnett’in esas meselesi yapay zekanın geleceği olmakla birlikte, konuya yaklaşımını dijital imgeler üzerine kurması ilginçtir. Neticede imgeleri düşünür gösteren, aslında insanların yaptığı makinelerdir ve “düşünen imgeler”, insan makine ilişkisinde çok temel bir kırılmayı temsil etmektedirler. Bu kırılma, yazarın değerlendirmesinde o kadar belirgindir ki, Burnett’in (2005) kitabının orijinal adı da (*How Images Think*) aslında bir soru tümcesi değildir; bu anlamda, “İmgeler Böyle Düşünür” ya da “İmgelerin Nasıl Düşündüğü Hakkında” ifadeleri, kitabın Türkçe tercümesi için daha uygun başlık seçenekleri olarak değerlendirilebilirler.

Mitchell ve Burnett'in taban tabana zıt görünen yaklaşımları, iki yazarın ait olduğu disiplinler ve entelektüel arka planlar dikkate alındığında çok da şaşırtıcı değildir. Ancak, imgelerin 'arzularını' modern öncesinden kalma dürtülerle sorgulamak, ya da imgelerin 'nasıl düşündüklerini' fütürist beklentilerin ışığında anlamaya çalışmak, birbirinden çok farklı iki yaklaşım gibi gözükse de, aslında her ikisi de imge – insan ilişkisini, bedensizleşmiş (*disembodied*) bir görme duyusu ve buna eşlik eden 'zihinsel' kavrayış üzerinden okumaktadır. Bizim düşüncemize göre ise, dijital imgeyle kurulan etkileşimli yeni tür ilişki, görünümün tekeline çıkılıp bütüncül bedensel algılamaya geri dönüşün, bir başka deyişle görünümün '*bedenileşmesinin*'<sup>60</sup> habercisidir ve bu nedenle de, imgelerin algılanması ve anlamlandırılması, öncelikle bedensel temelde ele alınmalıdır.

Bu bölümde ayrıntılı biçimde irdelediğimiz gibi, dijital görüntüleme teknolojilerinin gelişimi ve bu sayede dijital imgenin edindiği yeni nitelikler, McLuhan'ın yarım yüzyıl önceki öngörüsünü doğrulamaktadır: Görselliğin hegemonyası, dokunsalın ve işitselin yükselmesiyle çözüme eğilimindedir. Roy Ascott'un da (2003, 251) gayet çarpıcı biçimde dile getirdiği gibi, "analog gerçekliklerin dünyasına açılan pencere", yerini "dijital olasılıkların evrenine açılan geçide" bırakmaktadır. 'Pencere' metaforu, sadece bakmayı ve onun ötesinde bir etkileşime girmeden zihinle görmeyi ima eder; 'geçit' ise ancak tüm bedenimizle içinden geçerek girebileceğimiz, farklı deneyimler vaat eden yeni bir var oluş alanına işaret etmektedir.

## 2.7. Dijital İmgenin Fenomenolojisine Doğru

Bu bölümde, dijital temsilin, her türlü niteliği ölçülüp hesaplanabilen niceliklere dönüştüren özünün ve imgenin dijitalleşmesiyle ona koşut gelişen görüntüleme teknolojilerinin, görsel temsilin ontolojisini nasıl değiştirdiğini, çeşitli örnekler üzerinden ayrıntılı biçimde inceledik. Söz konusu değişim, imgenin bozulup yeniden yapılması, çoğaltılması, dağıtılması ve saklanması gibi nicel süreçleri baştan tanımlarken, imgelerin, anlam imlemekten anlam üreten temsillere dönüşmesi, üretim ve tüketim süreçlerinin tabana yayılıp demokratikleşmesi, yeniden üretimin

---

<sup>60</sup> Bu çalışma kapsamında "bedenileşme" ve onun türevi sözcükler, özellikle bilişsel bilimler (*cognitive sciences*) söyleminde önemli yer tutan İngilizce "embodied", "embodiment" ve türevi kelimeleri karşılamak için kullanılmakta olup, eksiksiz ve bütüncül bir beden farkındalığının bilincin tüm eylemlerinde oynadığı temel rolü vurgularlar.

birebir kopyalama olmaktan çıkarak yorumlamaya açık katılımcı süreçler haline gelmesi ve imgelerin üzerlerinde görüntülendikleri yüzeyler ile kendilerini saran çerçevelerden bağımsızlaşmaları gibi, nitel anlamda bir dizi köktenci dönüşümü de doğurmaktadır. Tüm bunlar bize, dijital çağda görsel temsillerin tarih boyunca benzeri olmayan bir şekilde değişmekte olduklarını gösterirler.

Dijitalleşme, Heidegger'in modern teknolojinin özüne dair ortaya attığı öngörüyü doğrulayarak, yayılmacı ve meydan okuyucu karakteriyle, tüm kültür nesnelere gibi imgelerin de nesnel ve anlamsal bütünlüklerini ikili kodlamanın en küçük birimine kadar parçalamakta, onları her an her türlü kullanıma hazır bekleyen yedek stoklara dönüştürmektedir. Heidegger, teknolojinin bu parçalayıcı özünün insana yönelttiği tehditleri bertaraf etmenin yolunun, yine aynı özün içerisinde gizlendiğini iddia eder. Gerçekten de, dijitalleşme sürecinin imgelere kazandırdığı benzersiz nitelikler, insanı varoluşa dair daha ilksel ve bütünsel bir kavrayışa geri döndürme potansiyelini de aynı zamanda işaret etmektedir. Dijital imgelerle ilişkimizi bakma eylemi ile görme duyusunun tekelinden kurtararak, beden algısal bütünlüğüne dayanan yeni görme biçimlerini gündeme getiren bu potansiyel, dijital imgenin özünde bulunan etkileşimlilik niteliğinde somutlaşır.

Önce imgeleri taşıyan yüzeylerin, ardından imgelerin doğrudan kendilerinin izleyici veya kullanıcının çeşitli bedensel edimlerine tepki verme yeteneği kazanması, yeni medya teknolojilerinin insan bedenini ve bilincini dönüştürme potansiyelinin en temel göstergelerinden birisidir ve McLuhan'ın teknoloji beden ilişkisi üzerine ortaya attığı savlarla örtüşmektedir. Dijital imgenin, izleyicisiyle, onun bakışına, dokunuşuna, bedeninin duruşuna, mimik ve jestlerine çeşitli biçimlerde tepkiler vererek, dinamik bir etkileşime girebilme yeteneği, beden ve zihin birlikteliğine hitap eden yeni bir algısal alan kurar.

Araştırmamız, bu alanın özelliklerini kavramak ve vaat ettiği deneyim olasılıklarını irdelemek için, duyuşsal algılara dayalı bedensel deneyimleri esas alan fenomenolojik yöntemi kullanmayı hedeflemektedir. Bu nedenle bir sonraki bölüm, önce Husserl'in imgelerin algılanmasına yönelik fenomenolojik kuramı olan imge bilincinin temel kavramlarını özetleyerek dijital imgelere uyarlanabilirliğini tartışacak, ardından, dijitalleşen imgenin etkileşimli ve dinamik karakterinin talep ettiği bedenselleşmiş algılamaya dayanan yeni bir yaklaşım için, Merleau-Ponty'nin görünümün bedenli olmakla ilişkisini çözümlediği fenomenolojisine odaklanacaktır.



### 3. DİJİTAL İMGENİN FENOMENOLOJİSİ

“Bazen denizin mavisi öylesine bir mavidir ki,  
ancak kan daha kırmızı olabilir.”

Paul Claudel<sup>61</sup>

20. yüzyılın hemen başlarında, Alman düşünür Edmund Husserl’ın, bilim ve felsefeyi bütünüyle teslim alan pozitivist yönelimleri reddederek kurduğu fenomenoloji ekolü, duyular yoluyla elde edilen *öznel deneyimi*, bilginin asıl kaynağı olarak kabul eder<sup>62</sup>. Batının ana akım bilim ve felsefe disiplinlerinin tersine, fenomenolojinin amacı, dünyayı açıklamak değildir; onun yerine dünyanın, kendisini insanın farkındalığına nasıl sunduğunu ve ‘şeylerin’, insanın doğrudan duyuşsal algılama deneyimlerinde nasıl ortaya çıktıklarını, söz konusu deneyimlerin aslına olabildiğince yakın kalarak, tarif etmeyi hedefler (Abram, 1997, 35). 1950’li yılların sonuna kadar özellikle Avrupa ve Amerika’nın düşünce iklimini önemli ölçüde etkilemiş olan fenomenoloji, yüzyılın son çeyreğine girilirken bu cazibesini kaybetmiştir. 1990’lara kadar "modası geçmiş" olarak nitelendirilen fenomenolojik felsefenin, yüzyıl sona ererken yeniden bilim ve sanat dünyasının gündemine girdiği ve popülerliğinin hızla arttığı gözlenir (Kozel, 2007, 4). Geçtiğimiz otuz yıl

---

<sup>61</sup> Fransız şair Paul Claudel’den aktaran Merleau-Ponty (1968, 132).

<sup>62</sup> İngilizcede kullanıldığı şekliyle ‘*phenomenology*’ terimi, aslı Yunancadan alınan ‘*phenomenon*’ sözcüğünden türetilmiştir. Webster’s Encyclopedic Unabridged Dictionary 1996 baskısı, ‘*phenomenon*’ kelimesini “düşünce veya sezgi yoluyla değil de, duyular aracılığıyla bilinen nesne veya olgu” biçiminde tanımlarken, karşıt anlamı ifade eden sözcük olarak, yine Yunanca kökenli ‘*noumenon*’ kelimesini verir. ‘Zihin’ (İngilizcede ‘*mind*’) karşılığı olan Yunanca ‘*nous*’ kökünden türetilmiş bu sözcük, “düşünceyle kavranan” anlamına gelmektedir. Diğer yandan, TDK’nın fenomenoloji için önerdiği Türkçe karşılık ise “görüngü bilimi” ifadesidir. ‘Görmek’ kökünden türetildiği açık olan ‘görüngü’ sözcüğünü, “duyularla algılanabilen her şey, fenomen, numen karşıtı” olarak tanımlayan TDK (2005, 783), bir batı uygarlığı alametifarikası olan, *görme duyusunun baskınlığının* diğer duyuları nasıl ihmal edilebilir hale getirdiğine, farkında olmadan gayet çarpıcı bir örnek vermektedir. Geride kalan sayfalarda da çeşitli kereler belirtildiği gibi, bu çalışma, insanın algısal yeteneğinin (*human sensorium*) bütüncüllüğünü temel almakta ve dijital imgenin, görme duyusunun ötesinde diğer duyuları da yeniden etkinleştiren niteliklerini, fenomenolojik yaklaşım çerçevesinde araştırmaktadır. Dolayısıyla metnimizde, etimolojisi gerek terimin orijinal anlamı, gerekse araştırmamızın özü ile açıkça çelişen, ‘görüngü bilimi’ ifadesi ve ilgili sözcükler (‘görüngü’, ‘görüngüsel’, vb.) yerine, ‘fenomenoloji’ kelimesi ve türevleri (‘fenomen’, ‘fenomenal’, vb.) tercih edilmiştir.

içerisinde, gerek sanat gerekse bilim alanında, özellikle Husserl ve Merleau-Ponty'nin metinlerinden yola çıkan yeniden okumalar, alternatif yeni araştırma yöntemlerinin geliştirilmesini sağlamıştır. Fenomenoloji, özellikle doğa bilimleri alanında geleneksel modernist yapıların çözülmesiyle birlikte yaşanmakta olan dönüşümlerin hem kuramsal altyapısını, hem de pratik çerçevesini belirlemek için başvurulan, önemli bir referans olmuştur. Yeni yüzyılın disiplinler-arası gündemi açısından ise fenomenoloji, bedenimiz aracılığıyla yaşadığımız, öncesiz, benzersiz ve beklenmedik deneyimlere bir anlam inşa edebilmek için, öznel algısal deneyimle nesnel akıl yürütmeyi bütünleştiren, bir düşünce ve yaşam biçimi olarak tanımlanır (Kozel, 2007, 48-52)<sup>63</sup>.

Husserl'ın metodu, nesnelere deneyimlenmesine ilişkin ayrıntılara odaklanan zihinsel süreçlerden oluşsa da, deneyimleyen öznenin bedenleşmiş (*embodied*) doğası ve bu anlamda, duyular ile algısal süreçlerin taşıyıcısı ve farkındalığın merkezi olarak beden, fenomenolojik yaklaşımın temel unsurları arasına kaçınılmaz olarak girmiştir<sup>64</sup>. Fiziksel beden ve bedenleşme kavramları, Husserl'ın felsefesinin

---

<sup>63</sup> Fenomenolojinin yukarıdaki paragrafta özetlenen tanımı, konuyla ilgili metinlerde ifade dili olarak üçüncü tekil şahsın dolaylı ve mesafeli nesnelliği yerine, birinci tekil şahsın dolaysız ve yakın öznelliğinin tercih edilmesine yol açar. Nitekim, araştırmamız kapsamında alıntılanan ya da gönderme yapılan ilgili tüm kaynaklarda da (Husserl ve Merleau-Ponty'nin metinleri başta olmak üzere), aynı olgu dikkat çekicidir. Fenomenolojik yöntemin bu karakteristik özelliğini vurgulamak için, zaman zaman bu çalışma kapsamında da (özellikle de bu bölümde), birinci tekil şahıs ağızından anlatıma başvurulmaktadır.

<sup>64</sup> Husserl'ın fenomenolojik felsefesinin gelişiminin ve içerdiği yöntemsel ayrıntıların (imge ve görüye ilişkin olanlar dışında) tartışılması, araştırmamızın kapsamının bir hayli dışındadır. Yine de, çok kısaca özetlemek gerekirse, çalışmalarının erken döneminde Husserl, deneyimleyen özneyi 'saf bilinç', 'aşkın bir zihin veya ego' olarak tanımlamış ve fenomenal gerçekliği bütünüyle zihinsel temelde ele almıştır. Fenomenolojik yöntem (*phenomenological reduction*), doğrudan duyular yolu ile algılamaya (gözleme) ve algısal süreçlerin düşünce yoluyla (*reflection*) analizine dayanır. Fenomenolojik anlamda bir nesneyi bilincimde oluştururken, deneyimin odağına, sadece algıladığım o nesneyi yerleştiririm. Nesneyi algımlarken, onun özünü ya da hakikatini, sadece kendi deneyimimden yola çıkarak aramaktayım. Bu anlamda, nesnenin ilk başta bana sunulmuş asıl haline ilişkin doğrudan deneyiminin, gerçeğe uygun, dürüst bir tanımı, nesnenin bilincimdeki kurgusunun da temelini oluşturacaktır. Bu şekilde nesneye odaklanmam, fenomenoloji jargonunda 'niyetlilik' veya 'yönelmişlik' (*intentionality*) olarak tanımlanır. Her tür farkındalık, bir şeyin farkındalığıdır; bilincimin her edimi, bir şeyin bilincine varmama yöneliktir (Husserl, 1997, 33). Kendimi, nesneye ilişkin bu tek yanlı deneyimime bütünüyle bıraktığımda, nesneye dair başka araçlar üzerinden iletilen tüm yargıları ve varsayımları bir kenara atıp, sadece ve sadece nesneyi o andaki algılamama odaklanırım; önceden dolaylı ya da dolaysız yollardan edindiğim düşüncelerin, inançların ve yargıların, nesnenin hakikatini kavramama yetmediğinin farkındayım. Sadece kanıtlarını bütünüyle ortaya koyabileceğim kendi doğrudan deneyimlerimi hakikat olarak alırım, farkındalığının tam olmadığı veya kanıtlarına sahip olmadığı deneyimlerimi dışarıda bırakarak, kendi kavrayışımla çelişen her türlü enformasyonu ve ikinci el fikirleri reddederim (Husserl, 1997, 20). Nesne ile ilgili kendi dolaysız deneyimlerim dışındaki her şeyi bu şekilde dışlamam, fenomenoloji jargonunda *epoché*, "nesnel dünyanın paranteze alınması" olarak isimlendirilir (Husserl, 1997, 20). Husserl,

gelişiminde giderek daha belirleyici rol oynarlar. Ancak, aşkın ego kavramını temelden reddederek, deneyimleyen özneyi “yaşayan beden” ile özdeşleştiren ve böylece, beden meselesini fenomenolojinin odağına asıl yerleştiren, bu alanın en önemli isimlerinden, Fransız düşünür Maurice Merleau-Ponty olmuştur.

Eğer bu beden benim varlığımın ta kendisiyse; eğer, başka varlıklarla ilişkiye girmemi bu beden sağlıyorsa; eğer bu gözler, bu dil, bu eller olmadan, şeyleri görmem, tatmam, onlarla konuşmam, onlara dokunmam ve onların da bana dokunması mümkün olamıyorsa; yani bir başka deyişle, bedenim olmadan, deneyim diye bir şey söz konusu değilse, o zaman deneyimin gerçek öznesi, bedenin bizzat kendisidir (Merleau-Ponty, 2012, 92 – 99). Merleau-Ponty’nin deneyimleyen ve dünyayı yurt edinen, “yaşayan bedeni”, fizyoloji, anatomi ve diğer tıp bilimlerinin ele aldığı, birbirlerinden ayrılabilir ‘sistemlerden’ (dolaşım sistemi, sinir sistemi, sindirim sistemi, vb.) oluşan, o karmaşık mekanizmadan bütünüyle ayırır. Yaşayan (algılayan) beden, içinde yer aldığı dünya ile sıkı sıkıya bağlı, durmaksızın değişen o dünya ve içindeki nesnelere ilişkisini sürekli doğaçlamayla yenileyen, açık, etkin ve akış halindeki bir varoluş biçimini ifade eder<sup>65</sup> (Abram, 1997, 49 – 50).

---

yönteminin, öznenin kendi zihni dışında kalan hiçbir şeyin farkına varamadığı bir tür ‘tekbencilik’ (*solipsism*) olduğu yolundaki eleştirilere karşılık, “öznelerarasılık” (*intersubjectivity*) ve “yaşam-dünya” veya “yaşayan-dünya” (*life-world*) gibi fenomenolojik felsefenin diğer temel kavramlarını geliştirmiştir. Bu kavramlar, öznenin başka öznelerin gerçekliklerini deneyimlemesinin aracısı olarak, fiziksel bedenin oynadığı rolü esas alırlar (Abram, 1997, 36 – 44).

<sup>65</sup> Merleau-Ponty’nin fenomenoloji düşüncesinde, Husserl’ın deneyimleyen ‘aşkın bilinci’, yerini ‘beden-özne’ ya da ‘yaşayan beden’ kavramlarına bırakırken, aşkınlık, bedenin algılayıcı doğasıyla ilişkilendirilir. Algı, bedenin dünyadaki doğal var olma halidir ve beden, algıladığı dünya (nesnelere, öteki bedenler, vb.) ile sarmaş dolaştır (*intertwined*); aslında algısal alanın tüm unsurları, zaman ve mekânın başından sonuna, birbirleriyle iç içedirler. Bedenin tüm edimleri ve dolayısıyla da yaşanmış deneyimler, fenomenal alanın içerisinde gerçekleşirler, çünkü bu alan, bedeni ve dünyayı birbirine eklemlenmektedir. (Merleau-Ponty, 2012, 108–109). Merleau-Ponty’nin felsefesinde bedenin oynadığı rolü abartmak mümkün değildir; düşünürün başyapıtı kabul edilen *Phenomenology of Perception* (2012), ele aldığı hemen bütün kavramları, hem algılayıcı hem de algılananı içeren “yaşayan-beden” kavramıyla bir şekilde ilişkilendirir. Bu bağlamda, örneğin aşağıdakine benzer ‘tuhaf’ anlatımlar, *Phenomenology of Perception*’da sıklıkla karşımıza çıkarlar (2012, 219):

“Algılayan (*sentient*) ile algılanan arasındaki ilişki, uyuyanın uyku ile ilişkisine benzetilebilir: Belirli bir istemli tavır, beklediği teyidi dışarıdan bir yerlerden aniden aldığı anda, uyku usulca iner. Uykuyu çağırma için yavaş ve derin nefesler alıp veririm; ve an gelir, denilebilir ki, sanki ağızım, orada, dışarıdaki uçsuz bucaksız bir ciğerle, nefesimi önce dışarı çağıran, sonra onu gerisin geriye içeri iten koskocaman bir ciğerle, iletişime girer. Az önce benim arzuladığım o belirli solunum ritmi, şimdi bizzat benim varlığım haline gelmiş ve uyku, o ana kadar sadece bir anlam iminden ibaretken, şimdi birdenbire, bir duruma dönüşüvermiştir. Tıpkı, bakışımı veya kulağımı bir duyu beklentisiyle yönelttiğimde, hissedilebilir olanın, bakışımı ya da kulağımı birden ele geçirivermesi, ya da, bedenimin bir kısmını, hatta tamamını, ‘kırmızı’ veya ‘mavi’ diye isimlendirilen, uzamı dolduran o titreşim biçimine, teslim edivermem gibi...”

Bu bölümde, Husserl ve Merleau-Ponty'nin ortaya attığı çeşitli kavram ve yaklaşımlar kullanılarak, 2. Bölümde kapsamlı biçimde ele alınan öznelikleri bağlamında dijital imgenin deneyimlenmesinin, fenomenolojik açıdan açıklanmasına odaklanılmıştır. Bölümün ilk kısmında, Husserl'in "imge bilinci" kavramı (*image consciousness*) ayrıntılı biçimde ele alınmakta, fotoğraf ve resim gibi analog imgelerin deneyimlenmesini fenomenolojik olarak tanımlamaya çalışan bu yöntemin, dijital imgelere ne ölçüde uyarlanabileceği sorgulanmaktadır. İkinci kısımda ise, bu kez Merleau-Ponty'nin bedenleşmiş algılama çerçevesinde ortaya koyduğu kavramlardan yola çıkılarak, dijital imge ile bütüncül beden temelli bir etkileşime girmenin anlamı tartışılmaktadır<sup>66</sup>.

### 3.1. Husserl'in İmge Bilinci Kuramı ve Dijital İmgenin Algılanması

İmgelerin nasıl algılandığının fenomenolojik açıdan incelenmesi ve imge deneyiminin fenomenolojik açıklaması, Husserl'in çalışmalarında özel bir yer tutar<sup>67</sup>.

---

Batı düşünce geleneğinin edilgin ve eylemsiz olduklarını varsaydığı algılanabilir şeyler, Merleau-Ponty'de etkin öznelere dair yüklerle anılır: hissedilebilir olan, "bana göz kırpar" (2012, 137); "bedenimin çözmesi için bir problem *atar ortaya*" (2012, 146); "çağırma yanıt verir" ve "duyularımı *ele geçirir*" (2012, 220, 254); hatta, "kendisini benim içinden *düşünmektedir*" (2012, 222). Merleau-Ponty için, algılanabilir dünya, etkindir, eylemlidir ve ilginç bir biçimde, "canlı" nitelikleriyle betimlenir. Algılama, bir anlamda "bedenin şeylerle sevişmesi ve birleşmesidir" (Abram, 1997, 55). Merleau-Ponty'nin tamamlayamadan yaşama veda ettiği diğer başyapıtı *The Visible and the Invisible* (1968) ise, yaşayan-bedenin yerine, tüm varoluşu kapsayan "ten" (*flesh*) kavramını koyar. Algılanabilir dünya ile algılayan özne, biri olmadan diğerini olumlayıp kavrayamayacağımız bu ikili, aynı özdeimler, birbirlerine bağımlıdır; ve hissedilebilir olanın içindeki hissedenden ile, hissedenin içindeki hissedilebilir olanın karşılıklı (tersine çevrilebilir) varlığı, aynı canlı unsurun, o müşterek tenin, vecheleridir (Merleau-Ponty, 1968, 135–137). Yukarıdaki bilgiler, okuyucuya Merleau-Ponty'nin bedenleşmiş fenomenolojisi hakkında çok sınırlı da olsa bir fikir vermek için kaleme alınmıştır. Yoksa, önceki dipnotta Husserl için belirttiğimiz kısıt, Merleau-Ponty için de geçerlidir: Merleau-Ponty'nin fenomenolojik felsefesinin ayrıntıları (elbette imge ve görü ile ilgili olanlar hariç), çalışmamızın kapsamının dışında kalmaktadırlar.

<sup>66</sup> İnsanın imgelerle yaşadığı deneyimi, ya da bir başka deyişle, imgelerin anlam ve işlevlerini açıklamayı hedefleyen, fenomenolojik yöntemler dışında başka alternatif yaklaşımlardan da söz edilebilir. Genel olarak "imge kuramı" ya da "resim kuramı" olarak tanımlanan tüm bu yaklaşımları, fenomenolojik (Husserl, Merleau-Ponty), dilbilimsel (*linguistic*) (Barthes, Goodman) ve antropolojik (Belting) kuramlar olarak sınıflandırmak mümkündür. Dijital imgeleri dilbilimsel veya antropolojik imge kuramları açısından ele almak ilginç olasılıklar vaat etse de, araştırmamızın kapsamı dışında tutulmuşlardır.

<sup>67</sup> İmgeler fenomenolojik anlamda farklı açılardan ele alınarak incelenebilirler. Husserl'in yaklaşımı, izleyicinin bakış açısı üzerine kuruludur. Husserl'a göre bir imgenin bilinç tarafından kavranmasının nihai adımı olan "benzeşmenin kaynağı, [izleyici] öznde yer almalıdır; benzetme edimi özneye aittir, onun eylemlerine, işlevlerine ve yönelimlerine bağlıdır" (2005, 4). Bir başka alternatif yaklaşımda, örneğin imgenin yapıcısı / yaratıcısı ve onun niyeti açısından bakılarak, yapımının, yaratım süreci üzerindeki bilinçli denetimiyle izleyicinin imge hakkındaki yorumunu biçimlendirdiği iddia edilebilir (Wilson, 2012).

Husserl'in 1898 – 1912 yılları arasında yoğun biçimde bu konu üzerinde çalıştığını gösteren, seminer ve ders notları ile şemalar, “*Phantasy, Image Consciousness and Memory (1898 – 1925)*” (2005) adıyla İngilizceye çevrilen, düşünürün toplu eserlerinin XI. cildinde, toplanmıştır. Husserl, imge bilinci kuramını geliştirirken resimler (tablolar), tıpkıbasım ve litografların yanı sıra, özellikle o dönemin en heyecan verici buluşları arasında yer alan fotoğrafa dair bir çok örneği de ele alır. Özellikle fotoğraf bağlamında, Husserl'in çalışmalarını gerçekleştirdiği tarih aralığı düşünüldüğünde, fotoğraf kuramına ilişkin benzer düzeyde ve kapsamdaki eleştirel metinlerin ancak 1960'ların sonlarında kaleme alınmış olması da, ayrıca dikkat çekicidir.

Sunulmuş (*presented*), yani mevcut olanla, temsil edilmiş, yani yeniden-sunulmuş (*re-presented*), dolayısıyla da namevcut olanın algılanışı arasındaki fark, Husserl'i uzun süre meşgul etmiştir. Gerçekten var olan (sunulmuş) bir nesnenin deneyimlenmesi, yönelmişlik ilkesinin en temel uygulamasıdır (bkz. dipnot 64). Böyle bir deneyim, nesnenin gerçekte var olduğuna dair bir algısal inancın varlığını gerektirir, ya da bir başka deyişle, nesne, algılarım üzerinden bana gerçekten mevcut (sunulmuş) olarak gözükecektir. Ancak, bir nesneyi hayal etmem (ya da bir nesnenin fantezisini kurmam) ise, nesnenin gerçekte mevcut olmadığı, onun yerine, nesnenin zihinsel bir imgesini yarattığım anlamına gelmektedir. Bu iki deneyimin farklılığı, Husserl'in, hayal veya resim (imge) biçiminde fenomenal alanda ortaya çıkan ve “bir başka nesneyi, ona benzeme yoluyla sunma ('var etme') yeteneği olan 'içsel' imge sunumlarını”, yani temsilleri, ya da başka bir deyişle, yeniden-sunumları (*re-presentations*), tanımlamaya götürür (Husserl, 2005, 18–19). Analizinin ileriki aşamalarında, fantezi kurma, hatırlama, beklenti gibi zihinsel süreçlerin yol açtığı “imge kavrayışını”, sunulmuş mevcut bir nesneye “yönelmiş” sıradan algılama ile karşılaştırırken, imgenin, bir aracı üzerinden sunulduğu için (örneğin bir fotoğraf gibi) mevcut olarak algılandığı durumları kapsayan “imge bilincini” de, bu imge kavrayış sürecinden ayırır. İmge bilinci, yani bir imgenin, ya da temsil edilmiş olanın<sup>68</sup> algısal deneyimlenmesiyle ortaya çıkan bilinç durumu, fantezi, hatırlama,

---

<sup>68</sup> Görsellik sınırlı olmayan başka temsiller de elbette söz konusu olabilir (örneğin bir tiyatro oyunu), ama araştırmamızın hedefleri açısından, buradaki tartışma imgelerle, yani görsel temsillerle sınırlı tutulmuştur.

vb. durumlarda ortaya çıkan imge kavrayışından da, sunulmuş olanın doğrudan algısal deneyimlenmesinin yol açtığı bilinç durumundan da büyük ölçüde farklıdır.

### 3.1.1. Üç Katmanlı Bir Algısal Deneyim Olarak İmge Bilinci

Husserl, imge bilincini üç aşamadan oluşan bir süreç olarak tanımlar<sup>69</sup>. Bu aşamalar, şu üç unsura karşılık gelirler: 1) Fiziksel imge, yani fiziksel nesne; 2) İmge nesne, ya da betimleyen, temsil eden nesne; 3) İmge özne, yani betimlenen, temsil edilen nesne (2005, 21). Husserl, imge bilincinin üç aşamasını şöyle örnekler (2005, 47 – 48):

“Örneğin, masamın arkasında duvarda asılı duran Raphael’in teoloji konulu resmine dikkatle baktığım zaman, resim bana fiziksel bir şey olarak görünür; duvara asılmış, fiziksel bir nesne. Dikkatimi ona yoğunlaştırırım. Sonra bakışımın yönünü biraz değiştiririm; şimdi imge nesneye odaklanmışımdır. O zaman, yaklaşık 35 – 40 cm boylarında, renksiz, sadece uçuk siyah-beyaz tonlarda, küçük bir kadın figürü görürüm; ondan epey daha küçük ve yine aynı şekilde renksiz, ufak tefek iki melekçik, kadının etrafında yer almaktadır, filan... Resme normal biçimde baktığımda ise, imge bilinci geçerli olacaktır. İşte o zaman, bütünüyle başka bir şeye odaklanırım: artık, insanüstü boyutlarda, benzersiz güzellik ve yücelikte bir kadın ve onun çevresinde iki genç ve güçlü melek ile diğer unsurları görmekteyimdir. Bütün bunların ‘göründüğünü’ söylerim, ama tam anlamıyla gerçekleşen bu değildir. Aslında, imge nesnenin içinde, imge özneyi görmekteyimdir; gerçekte zuhur eden de zaten bu ikincisidir.”<sup>70</sup>

İmge bilincinin bu üç katmanı, aşağıda daha ayrıntılı olarak incelenmektedir:

#### 3.1.1.1. Fiziksel İmge (Fiziksel Nesne):

Fiziksel imge, herhangi bir fiziksel nesne gibi doğrudan duyularımızla algıladığımız şeydir. İmge bilincinde, sözcüğün gerçek anlamıyla *algıladığımız* nesne de zaten sadece odur. Fiziksel nesne (fiziksel imge), “boya pigmentlerinin üzerinde belirli bir biçimde dağıtıldığı” bir tuval bezi, üzerine gerildiği kasa ve etrafını çevreleyen çerçeve, bir fotoğraf kağıdı, ya da imgenin üzerinde zuhur ettiği fiziksel yüzeyi destekleyen, herhangi bir strüktür olabilir (Husserl, 2005, 23). Resmin eskidiğini, yırtıldığını, kıvrılıp büküldüğünü veya duvarda çarpık durduğunu söylediğimiz zaman söz ettiğimiz şey, fiziksel imgedir.

---

<sup>69</sup> Husserl’in imge bilinci kuramı, “resimlerin içinde ‘bir şey’ görmek” anlamında “içinde-görme” (*seeing-in*) kuramı olarak da anılır (Brough, 2012, 551). Aynı şekilde, benzer başka resim kuramları için de (örneğin Richard Wollheim, 1998) aynı tanımın kullanıldığına rastlanılmıştır.

<sup>70</sup> Husserl, metninde Raphael’in hangi çalışmasından söz ettiğini belirtmez. Tasvir, renksiz (siyah beyaz) olarak tanımlandığına göre ve Husserl’in tasvirin boyutlarına ilişkin verdiği referans dikkate alındığında, Raphael’in tablo ya da fresklerinden birinin fotoğrafı, litografisi veya başka tür bir reproduksiyonu olmalıdır. Husserl’in anlattığı kompozisyona uygun olmasından hareketle, söz konusu imgenin, “Virtù Cardinali e Teologali” (“Kardinal ve Teolojinin Erdemleri”) isimli, Vatikan’ın Stanza della Segnatura salonunda bulunan tavan freskinden, bir ayrıntı olduğu düşünülebilir (bkz. Şekil 3.1).



### Şekil 3.1. İmge Bilinci Açıklaması İçin Örnek

“*Virtù Cardinali e Teologali*” / “*Kardinal ve Teolojinin Erdemleri*”, Raphael, 1511.  
Tavan freski ayrıntısı. Çap: 180 cm. Stanza della Segnatura, Palazzi Pontifici, Vatikan.

Fiziksel imge, ‘gerçek’ dünyanın bir parçasıdır; nesnelere arasında bir başka nesnedir ve herhangi bir betimleme veya temsil işlevi de yoktur. Buna karşılık, aynı fiziksel imge, imge bilincinin, yani tasvirin kavranması sürecinin, “azmettiricisi” (*instigator*) rolündedir (Husserl, 2005, 135). Husserl, fiziksel imge olmadan imge bilincinin söz konusu olamayacağını söyler; fiziksel nesnesi olmayan imge, mekânı zihin olan bir fantezidir (2005, 587).

Husserl’in fiziksel imgeden söz ederken “pencere” metaforunu kullanması da ilginçtir: “Çerçevenin içine baktığımızda, bir pencereden dışarı bakar gibi, imgenin uzamına, imgenin kendi gerçekliğine bakarız” (2005, 50). Fiziksel imgenin algılanmasında, çoğu durumda çerçeve (pencere), algının yöneldiği tek belirgin unsur olarak ortaya çıkar (Husserl, 2005, 133 – 134)<sup>71</sup>.

---

<sup>71</sup> Fiziksel nesneyi oluşturan katmanların, örneğin bir tablo söz konusuysa, tuvalin ve üzerindeki boya, vernik gibi tabakaların, tuvalin arkasındaki destekleyici yapının, vb. doğrudan, tek tek algılanması

### 3.1.1.2. İmge Nesne:

İmge bilincinin ikinci unsuru, imge nesnedir. Fiziksel nesnenin işlevi, imge nesneyi görünür kılmak, yani sunmaktır. Şekil ve çizgiler, renkler, ışık ve gölgeler ile derinlik yanılması yaratan, perspektifin diğer unsurları, imge nesneyi oluştururlar. Hem fiziksel imge, hem imge nesne, her ikisi de fenomenal alanda ortaya çıkarlar; yani, algımızı birine ya da ötekine yöneltebiliriz. Ancak, Husserl, algısal dikkatimiz için yarışan fiziksel imge ve imge nesne arasından, ipi göğüsleyen her zaman imge nesne olacağını söyler; sıradan bir resim algılamasında, ya da imge bilincinde, algı alanımızda asıl zuhur eden, her zaman imge nesnedir (2005, 48 – 50). Diğer yandan, imge nesne de kendini ‘gerçek’ olarak ortaya koyamaz; varlığı, her zaman fiziksel nesneye bağlıdır<sup>72</sup>.

Brough, imge nesnenin ortaya çıkabilmesi için, taşıyıcı fiziksel nesnenin gözden kaybolması gerektiğini öne sürer; bilincimiz, fiziksel imgenin farkında olmaya devam eder, ama bu, “boş bir farkındalıktır”. Fiziksel imgenin “görünmez bir mevcudiyeti” vardır ve algıyı üzerine çeken iki rakip unsur (fiziksel imge ve imge nesne) arasında kalıp, bir sanrıya tutulmamamız için de, bu görünmezlik gereklidir (2001, 9 – 10). Bu anlamda, imge nesne ile fiziksel imge arasında sürüp giden bir gerilimden, hatta çatışmadan söz etmek, mümkündür.<sup>73</sup>

İmge nesne betimlediği ‘şey’den oldukça farklı olarak görünür: bu fark, çoğunlukla renk ve boyut gibi unsurlarda ortaya çıkar. “Burada, kabul edilmez bir gri – menekşe tonunda gözükken bu minyatür çocuk, kast edilen, temsil edilen çocuk değildir, elbette,” der Husserl:

“İmge nesnenin ortaya çıkışı, [görme] duyumuza doğrudan hitap eden, duyuşsal bir şey olduğu ölçüde, evet, algısalıdır. Ancak, bu, kavramın tam tanımıyla, algısal bir ortaya çıkış da değildir; zira, onun sahiden var olduğuna dair ‘inanç’ eksiktir; gerçekliğin doğasına sahip değildir, imge

---

mümkün olmayabilir. Aynı durum bir fotoğrafın üzerine basıldığı foto-blok gövdenin üstündeki kağıdın, üzerindeki polyester kaplamanın, mürekkep veya boya katmanlarının algılanması için de geçerlidir. Fiziksel imgeyi (nesneyi) ister elimizde tutalım (dokunalım), ister (uzaktan) bakalım, her iki durumda da, çerçevenin (pencerenin), algının yöneldiği asıl unsur olacağı düşünülebilir. Bu noktada, 2.5.2’deki dijital imgenin çerçeve ile ilişkisine dair tartışmamızı hatırlamak yerinde olacaktır.

<sup>72</sup> 3.1.3’de ayrıntılı biçimde tartışacağımız gibi, dijital imgenin durumu, bu açıdan bir hayli farklıdır. Dijital imge ile taşıyıcı yüzey arasındaki ilişki için bkz. 2.5.1.

<sup>73</sup> İmge bilincini oluşturan katmanlar arasındaki bu gerilimler, “İmge Bilincinin İçerdiği Gerilim ve Çatışmalar” başlığı altında, daha ayrıntılı biçimde ele alınmıştır (bkz. s. 105).



nesne. ... İmge nesnenin algısal alanımızda ortaya çıkışı, 'sıradan/normal' bir şeyin ortaya çıkışı gibi değildir" (2005, 20, 584).<sup>74</sup>

### 3.1.1.3. İmge Özne:

İmge özne, imge bilincinin üçüncü aşamasıdır; imge nesne gibi zuhur etmez; bir anlamda 'görünmez' (*invisible*) olarak kalır, ama yine de, imge nesnenin içinde onu, yani imgenin öznesini görürüz (Husserl, 2005, 27). "İmge özne, tasvirin kast ettiği nesnedir," der Husserl; tasvir edilen nesne, normal algısal nesnelere gibi önümüzde durmaz, yani özne karşımızda mevcut değildir, ama onun 'ima edildiğinin' farkındayızdır; imge nesnenin (algımıza) sunulmuş olması, imge öznenin temsil edilmiş (yeniden sunulmuş) olmasını doğurarak, aslında orada olmayan öznenin, bilincimizdeki mevcudiyetine yol açar (2005, 151).

İmge bilincinde, ikili bir kavrayıştan söz edilebilir: fiziksel imgenin içerisinde (belki üzerinde demek daha doğrudur) imge nesneyi, onun da içinde betimlenen olayları, kişileri, vb., yani imge özneyi kavrarız. Ancak, imge öznenin kavrayışımıza açık biçimde oluşturulması için, imge nesnenin, kendisinin ötesindeki bir başka nesneyi işaret ediyor (bir başka deyişle, temsil ediyor) olması gerekir; imge öznenin kavranışı, "gözüklen tasvir edilen arasındaki *benzeyiş* ilişkisine bağlıdır" (Bernet ve diğ., 1993, 150).

### 3.1.1.4. İmge Bilincinin İçerdiği Gerilim ve Çatışmalar:

İmge bilinci, Husserl'in deyişiyle aynı zamanda, bir "gerilim ve çatışma" bilincidir de. (2005, 55). Husserl 'çatışma' kavramını imge nesnenin algı alanında ortaya çıkışını açıklamak için kullanır; başka bir deyişle, asıl çatışma unsuru, doğrudan imge nesneden kaynaklanmaktadır. Gerilim ve çatışma, imge nesne ile hem fiziksel imge hem de imge özne arasındadır.

---

<sup>74</sup> İmge bilincinin ilk katmanı olan fiziksel nesnesinin algılanması, Husserl'in deyişiyle normal, sıradan herhangi bir nesnenin algılanışı gibidir, çünkü deneysel (*empirical*) gerçeklikle örtüşmektedir. İkinci katmanda, imge nesnenin algılanışı ise, sadece imgenin (örneğin bir resmin) deneyimlenmesine has, özel bir durumdur. İmge nesneyle ilgili algısal deneyimimiz, nesnenin sahiciliğine dair bir inanç içermez, zira nesne, aslında mevcut değildir. Husserl onun "hiçbir şey" olduğunu söyler; "Her ne kadar ortaya çıkmış olsa da, sadece bir 'imaj'dır o sonuçta, yani, bir hiçtir" (2005, 50).

"Zuhur eden ve benzeşme yoluyla nesnelere temsil eden imge nesnelere, aslında birer hiçtirler. Onlardan 'nesne' olarak söz etmek, bu kavramın anlamını, imgelerin gözüktüklerinden aslında bütünüyle farklı varoluşlar olduklarını ifade edecek şekilde, değiştirmiş olmayı ima eder. İmge nesne gerçekte yoktur, yani sadece benim bilincimin dışında değil, bilincimin içinde de mevcut değildir; herhangi bir varlıkları yoktur" (Husserl, 2005, 23).

İmge nesnenin bu benzersiz niteliğini vurgulamak için, Husserl, "hayal ürünü" (*fiktum / figment*), "suret" (*semblance*), "hayalet" (*phantom*) gibi ifadeler kullanır (2005, 646, 692, 645).

“İmge nesne, imge nesne olmak için, iki yönlü bir gerilim ve çatışmanın da kaynağı olmak durumundadır. Bir yandan (a), şimdinin gerçekliğine dair algımızla çelişmektedir. Bu çelişki, fiziksel nesne olarak imge ile, zuhur eden imge nesne olarak imge arasındadır. Diğer yandan (b), zuhur eden imge nesne ile, onunla iç içe geçmiş, ya da onunla kısmen örtüşmüş, sunulan özne arasında da ikinci bir çelişki mevcuttur” (Husserl, 2005, 55).

İmge nesne olmadan herhangi bir tasvirden söz edilemez; imge nesne ise ancak, fiziksel imge ile arasındaki gerilim ve çatışma üzerinden oluşturulabilir. Husserl imge nesnenin kendi çevresiyle, yani imgenin çerçevesinin dışında kalan gerçek dünya ile de çatıştığını belirtir. Örneğin, duvarda asılı duran bir manzara tablosuna baktığımız zaman, imge nesneyi oluşturan unsurlar (renkler, çizgiler, formlar, vb.) ile fiziksel mekânın diğer öğeleri (eşyalar, perdeler, vb.) arasında, bir birlikten söz edilemez; imge nesne ve betimledikleri, kendi zaman ve mekânları içerisinde zuhur ederler; imge nesnenin bu şekilde ortaya çıkışının gerçek dışı bir doğası vardır ve bu da şimdinin ve burasının gerçeklik algısı ile çatışır (Husserl, 2005, 486, 51)<sup>75</sup>. İmge nesnenin kavranışı, fiziksel imgenin kavranışını arka plana iter; ancak, iki ayrı kavrayış durumu, algı alanındaki iki ayrı ortaya çıkışın aynı anda mevcut olmasına engeldir; sonuçta imge bilinç, imge nesnede karar kılacaktır ama, birbirleriyle çatışma halinde olan iki farklı kavrayış varlıklarını sürdürürler.

İmge nesnenin ikinci çatışması imge özneyledir; Husserl bu çatışmayı “görünenle deneysel olarak talep edilen” arasındaki çelişkiye bağlar (2005, 171). Siyah beyaz insan fotoğrafları bu çatışmaya iyi birer örnek oluştururlar. Bu fotoğraflara ilişkin imge bilincinde, imge nesnenin gösterdiği insanların görüntüleri, grinin tonlarından meydana gelmiştir; ama, böyle insanlar gerçekte mevcut değildirler. Renk, çatışmayı belirleyen tek unsur olmayabilir; örneğin, renkli bir çok fotoğraf, farklı renkleri ve tonlarını gerçeğe çok yakın biçimde yansıtabilmektedir. Bu durumda, imge nesne betimlediği gerçek nesneyle büyük ölçüde benzeşecek, ama örneğin, boyut olarak farklı olacaktır. Burada önemli olan, imge nesne ile imge özne arasında, öyle ya da böyle bir farklılığın mutlak gerekliliğidir, çünkü aksi takdirde, imge bilinci yerine, doğrudan algılama söz konusu olacaktır.

“Eğer imge nesnenin görüntüsü gerçekten de öznenin birebir aynısı ise ve bu aynılık sadece bir anlık olmayıp, zaman içinde süreklilik arz ediyorsa, o zaman, çatışma bilinci ya da imge

---

<sup>75</sup> Sanat tarihinin, Husserl’ın bu saptamasıyla ters düşen pek çok örnekle dolu olduğunu belirtmek gerekir. İçinde yer aldıkları mekânın mimari unsurlarını, imge nesnenin öğeleri ile bütünleştiren ve biçimlendirilmiş formun parçaları haline getiren imgeler, özellikle de *trompe-l’oeil* (göz aldatan) sınıfına giren duvar resimleri, belirli dönemlerde çok popüler olmuşlardır.

nesnenin zuhur etmesi gibi şeyler yerine, bildiğimiz düz algılama ile baş başa kalırız” (Husserl, 2005, 155).

İmge bilincini yukarıda tanımlanan tüm unsur ve ayrıntılarıyla örneklemek için, bir fotoğrafın, mesela bir insan fotoğrafının kavranması süreci aşağıda incelenmektedir:

Fotoğrafın zihnimde oluşması için, algılama sürecinin birbiriyle çelişen üç katmanı üzerinde, bilincimin ayrı ayrı durması gerekir. Önce, algımı yönelttiğim bir nesne olarak herhangi gerçek bir insan için yaptığım gibi, fotoğrafa ilişkin algılamamı düşünürüm. Ancak, yöneldiğim (niyetlendiğim) nesne olarak fotoğraf, varlık nedeni bakımından, insandan farklı bir şeydir. Çünkü, bir fiziksel nesne olarak fotoğrafa dair farkındalığım, onun sadece, imgeyi algı temelinde deneyimlememi sağlayacak bir destek katmanı olarak var olduğunu, bana söylemektedir. Zamanın ve uzamın gerçekliği içindeki varlığını bir fiziksel nesne olarak algılıyor olmam, sadece onun bir imge olduğuna dair farkındalığımı desteklemek işlevini taşır. Fotoğrafı bir imge nesne olarak algılamam, sürecin ikinci aşamasıdır. Destek katmanının, yani fiziksel nesnenin yüzeyinde görünen, ayrıntıların ayırdına varırım. Fotoğraf imgesinin bu algısal içeriğini kavradığımda, betimleyen / temsil eden nesnenin bana sunduğu biçimsel unsurları, yani renkleri, çizgileri, biçimleri, vb. görürüm. Üç katmanlı algı süreci, fiziksel nesnenin ‘içinde gördüğüm’ imge nesnenin içinde, imge özneyi görmemle tamamlanacaktır. İmge nesnenin görünümünü algılamam, onun fiziksel nesneye olan bağımlılığının da farkına varmamı sağlarken, içinde imge özneyi de ayırt etmeme yol açar. Bu anlamda imge nesne, imge bilincinde benzersiz bir işleve sahiptir; imge nesne “özneyi sergiler, temsil eder, ... ve onun sezilebilir olmasını sağlar” (Husserl, 2005, 31).

### **3.1.2. İmge Bilinci Kuramına Eleştirel Bakış**

Husserl’ın imge bilinci kuramına yöneltilen eleştirilerin önemli bir bölümü, Husserl’ın yaklaşımının bütünüyle zihinsel (*mentalistic*) ve ileri düzeyde soyut olduğunu ileri sürmektedir (Lotz, 2007, 172). İmge bilincini Barthes’ın imgeler üzerine dilbilimsel tezleriyle karşılaştıran Lotz, Husserl’ın yönteminin, kültürel ve sosyal boyutu dikkate almamasından yakınır (2007, 181 – 182). Husserl imgenin oluşturulmasını salt bir dizi algı ediminden ibaret olarak değerlendirmektedir. Ancak, kavrayış düzeyinde ele alındıklarında, gerçekte imgeler, belirli sosyal ve kültürel yönelimlerin etkisinde kurgulanmış oluşumlardır. Bu da imgelerin oluşturulmasında etkin olan kültürel ve sosyal boyutun hesaba katılmasını zorunlu kılar. Lotz, imge

bilincinin iki temel unsuru olan fiziksel nesne ile imge nesnenin, her ikisinin de sosyo-kültürel kurgular olduğunu vurgulamakta ve Husserl’in meseleyi özne-nesne ayrımı temelinde ele almasını eleştirmektedir.<sup>76</sup> Genel hatlarıyla Lotz’un eleştirisi, bir algısal süreç olarak görme eyleminden ziyade, imgelerin anlamlandırılması (ya da sık kullanılan bir ifadeyle ‘okunması’) ile ilgilidir ve bu bağlamda, Husserl’in yönteminde eleştirdiği ‘zihinsellik’ tuzağına, kendisi de düşmüş gözükmektedir.

Husserl’in kuramında, bizce dikkat çeken asıl eksiklik, görme duyusunun, bütün insanlar, toplumlar ve tüm zamanlar için evrensel geçerliliği olan, birörnek (*uniform*) bir edim olarak ele alınmasıdır. Lotz’un vurguladığı “kültürel ve toplumsal boyut”, imgelerin anlamlandırılması sürecinin belirleyici faktörleri arasındadır, kuşkusuz; ama, sosyo-kültürel boyutun temel unsurlarından birisi olan *teknolojinin*, düşünce öncesi (*pre-reflective*) aşamada, yani zihinsel değil, doğrudan algısal temelde, görme duyusunu (ve tabii diğer duyuları da) değiştirip dönüştürme potansiyelini dikkate almayan fenomenoloji temelli bir imge kuramı, kanımızca eksik kalmaktadır.

McLuhan’ın bedenimizin uzantıları olarak değerlendirdiği teknolojilerin duyuşal sistemimizi nasıl dönüştürdükleri, çeşitli örnekler etrafında 2.1.2. bölümde ayrıntılı biçimde ele alınmış ve bu bağlamda, fonetik alfabe temelli yazı teknolojilerinin, görme duyusunu nasıl etkilediklerine de değinilmişti (bkz. s. 30). Yazının, ya da daha genel anlamıyla, okur-yazarlık teknolojilerinin, insanların görme duyusunu nasıl dönüştürdüğü McLuhan’ın (1962, 1994) yanı sıra Ong (2012) ve Abram (1997, 2010) gibi araştırmacı ve düşünürlerin de gündemini işgal etmiştir.

McLuhan, “*The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*” (*Gutenberg Galaksisi: Tipografik İnsanın Oluşumu*) isimli kitabında, fonetik alfabe temelli okuryazarlık ile görme duyusu arasındaki ilişki üzerine ilginç örnekler verir (1962, 36 – 40). Okuryazar olmayan topluluklarda, fotoğraf veya film imgelerinin perspektif

---

<sup>76</sup> Tuval, fotoblok, imgelerin üzerine işlendiği duvarlar, resim kağıtları, brandalar, vb. mecralar ile bunların çerçevesi, asılması, serilmesi vb. etkinlikler, toplumsal ve kültürel olgulardır. Aynı şekilde imge-nesneyi oluşturan boya, mürekkep, gibi şeyler de fiziksel görünüm olmalarının ötesinde, belli bir kültür evrenine ve toplumsal dokuya göre biçimlendirilmiş unsurlardır. Fırça darbeleri salt boya pigmentlerini dağıtan edimler değil, bedenin jestlerinden ve hareketlerinden ortaya çıkan ifadelerdir, örneğin. Anlamalarını bütünüyle veya kısmen yitirmeden, onları sadece fiziksel öz-niteliklerinden ibaret nesnelere indirgemek mümkün değildir. Aynı şekilde, biçimlendirilmiş formun, yani imge nesnenin içerisinde imge özneyi görmenin de sosyal ve kültürel bağlamdan soyutlanması söz konusu olamaz. İmgeye nasıl bakılacağını ve ne görüleceğini belirleyen, başta dini olmak üzere pek çok sosyo-kültürel pratik, tarih boyunca hep var olmuştur. (Lotz, 2007, 180).

yapılarının kavranması mümkün olmamaktadır. McLuhan, 1950’li yılların ikinci yarısında giderek hız kazanan Afrika’daki ‘uygarlaştırma’ misyonlarında çalışmış, antropolog John Wilson’ın konuyla ilgili makalesinden, Wilson’un ekibinin başından geçen bir olayı aktarır.

Batılı ekip, ‘medeniyetin’ en temel unsurlarının bile uğramadığı bir Orta Afrika köyünün yerli kabilesine, sivrisineklerle baş etmenin yollarını öğretmek derindedir. Sivrisineklerin temel yaşam alanı çöpler ve durgun sular olduğundan, çöplerin nasıl temizlenip, kullanılmış artık suların nasıl ortadan kaldırılabileceğini, basit ama olabildiğince etkin bir yoldan yerlilere anlatmak isterler. Bunun için bir senaryo kurgulanır ve filme çekilir. Filmde rol alan oyuncu, (yerlilerin film izlemeye alışık olmamasını dikkate alarak) gayet yavaş hareketlerle, gerekli temizlik ve kurutma işlemlerini tek tek yapar. Film bir yerli grubuna izletilir ve ardından “Bu filmde ne gördünüz?” diye sorulur. Yerliler yanıt olarak, bir tavuk gördüklerini söylerler! Ekip filmde bir tavuk gözüktüğünün farkında bile değildir; nitekim, tavuğu görebilmek için filmi dikkatle tekrar tekrar taramaları gerekir. Sonunda, gerçekten de bir sahnede, bir tavuğun çerçevenin alt köşesinden girip, hemen ardından hızla çıktığını fark ederler; tavuğun görüntüde kalması bir saniye bile sürmemektedir. Yerliler, daha başka sorular üzerine, evet, perdede bir adam da gördüklerini söylerler; ancak, filmdeki anlatının bütünlüğünü asla kavrayamamışlardır. Detaylandırılan sorulardan ve yeni denemelerden anlaşılır ki, yerliler, film imgesini çevreleyen çerçevenin içindeki ayrıntıları tek tek görmeye çalışmakta, ancak sahnenin tamamını bir türlü görememektedirler. “Öyle anlaşılıyordu ki resimlere alışık olmayan bir gözün yaptığı, resmi taramaktır. Ve film ne kadar ağır tempoda da aksa, yerliler, görüntü değişene kadar, çerçeve içini taramayı tamamlayamıyorlardı” (Wilson, 1961, 7 – 14’den aktaran McLuhan, 1962, 36 – 38).

Wilson’un araştırmaları, film izlemeye alışkın “görmüş geçirmiş”<sup>77</sup> bir izleyicinin, gözlerini ekranın biraz önünde odaklandırmayı ‘öğrenmiş’ olduğunu ve böylece çerçevenin içindeki görüntüyü bütünleşik olarak algılayabildiğini ortaya koyar. McLuhan, Wilson’un bulgularını şöyle yorumlayacaktır (1962, 37):

“Okuryazarlık, insana bir imgenin [üzerinde zuhur ettiği yüzeye değil de onun] biraz önüne odaklanma yetisi kazandırır. Böylece, bir bakışta imgenin tamamını algılayabiliriz. Okuryazar

---

<sup>77</sup> Wilson “*sophisticated*” sözcüğünü kullanmaktadır (McLuhan, 1962, 37).

olmayan insanların edinilmiş böyle bir yetileri yoktur ve onlar, imgelere bizim baktığımız gibi bakmamaktadırlar. Onlar, nesnelere ve imgeleri kısım kısım tararlar; aynı bizim yazılı bir sayfayı taradığımız gibi. Yani, bizimki gibi müstakil ve mesafeli bir ‘bakış açısına’ sahip değildir; bütünüyle nesneyedirler, adeta nesneyle duygudaş bir birliktelikleri vardır. Gözleri, perspektif görüde olduğu gibi [nesnel bir bakış noktasından bakarak] değil, sanki dokunarak algılar. Okuyazar olmayan toplumlar, görseli dokunsal ve işitselden bütünüyle yalıtılan Öklitçi mekânlara, yabancıdırlar.”<sup>78</sup>

İki boyutlu uzamda üç boyutluluk yanılması yaratan perspektif kurgusunun ayrıntıları, E. H. Gombrich’in “*Art & Illusion*” (2012) isimli ünlü kitabında kapsamlı bir biçimde ele alınmakta, ancak araştırmamızın çerçevesi, bu ayrıntılara girmemize izin vermemektedir. Yine de belirtmemiz gerekir ki, burada ele aldığımız anlamda doğrusal perspektif, diğer bir çok teknoloji gibi temelinde doğa bilimlerine (matematik ve optiğe) yaslanan, bir tür *imgesel betimleme teknolojisi*dir. İki boyutlu bir imge nesnenin perspektif kurgusunu kavrayarak imge nesneyi üç boyutluymuş gibi algılamak, edinilmiş (öğrenilmiş) bir görme yeteneğidir, tıpkı, içinden (kendi iç sesini duyarak) okumanın, ya da bir anlatının ardışık zaman dizilimli kurgusunu kavrayabilmenin de olduğu gibi.

Husserl’in imge bilinci yaklaşımının, görme duyusunun, yukarıda değinildiği gibi, farklı teknolojiler tarafından değişik biçimlerde koşullandığı ve görsel algı sürecinin farklı işlediği durumları dikkate almayarak, önemli bir açmazı düştüğünü söylemek mümkündür. Bu anlamda, 107. sayfada aktardığımız, imge bilincinin bir fotoğrafın kavranmasına uygulanması örneğinin, sadece belirli durumlarda<sup>79</sup> geçerli olduğunu da kabul etmemiz gerekir.

### 3.1.3. Dijital İmge ve İmge Bilinci

Husserl’in imge bilincini oluşturan katmanlı yapıyı, 2. bölümde tartışılan özellikleri bağlamında dijital imgelere uygulamak, dijital imgenin yeni kavranma biçimleri hakkında düşündürücü sonuçlar ortaya koyar.

İmge bilincinin ilk aşamasını oluşturan fiziksel imgenin (ya da fiziksel nesnenin), imgenin kavranması sürecinin ‘azmettiricisi’ olduğuna ve fiziksel nesnesi olmayan bir imgenin ancak bir fantezi olabileceğine dair Husserl’in çıkarımlarını, yukarıda ele

---

<sup>78</sup> McLuhan “*The Gutenberg Galaxy*”de Öklid’in geometrisi ile Newton’un kesintisiz zaman ve uzam kavramlarının, perspektif temsilin ve daha genel anlamda Modernitenin görü söyleminin içine nasıl kodlandığını ayrıntılı başka örneklerle de ortaya koyar (1962, 17, 39, 53, 54, 67, 251). Aynı konu Ong’un *Orality and Literacy* kitabında da derinlemesine ele alınmaktadır (2012, 115 – 135).

<sup>79</sup> Fotoğrafı deneyimleyen kişinin belli bir tekno-kültürel topluluğa ait olması gibi.

almış (bkz. sayfa 104), fiziksel imgenin, imgenin kendi mekânını belirleyen, yüzey ve çerçeve ikilisiyle ilişkisine de, yine aynı kapsamda değinmiştik. Dijital imgenin görüntülenmesinde yüzey ve çerçevenin giderek görünmez (algılanmaz) olması ise, hatırlanacağı gibi, 2.5.1 ve 2.5.2. bölümlerde, örnekler üzerinden ayrıntılı biçimde ele alınmıştı. Bütün bunlardan hareketle, dijital imgenin algısal alanımızın içerisinde fiziksel bir nesne olarak zuhur etmesinin, görüntüleme teknolojilerinde yaşanan gelişmelerle birlikte giderek tartışmalı bir hale geldiğini öne sürmek abartılı olmayacaktır. Elbette, analog imgeler gibi dijital imgelerin de, ‘görünür olmak’ için bir yüzeye ihtiyaçları, yine vardır.<sup>80</sup> Ancak, dijital imge, üzerinde görüntüleneceği yüzeyin niteliklerine göre (örneğin, renk, ışık, biçim, boyut, yüzeyin topolojisi, yansıtma karakteristiği, vb.) *gerçek zamanlı* ve *dinamik* olarak sürekli yeniden üretilir (*rendering*). Dinamik yeniden üretim, yüzeyin, hangi biçim ve doku yapısında olursa olsun, dijital imgenin görüntülenmesi için kullanılabilmesini sağlamaktadır.

Dinamik yeniden üretim ve ekran yüzeylerini oluşturan yeni malzeme teknolojileri sayesinde, dijital imgeyi taşıyan fiziksel nesne olarak yüzeyler, adeta saydamlaşarak gözden yiterlerken, yüzeyleri çevreleyen çerçevelerin kullanımı da bütünüyle gündemden çıkmaktadır. Dijital görüntüleme teknolojilerinin bu özellikleri, dijital imgenin algısal düzlemde fiziksel nesneye olan bağımlılığını ortadan kaldırırlar.<sup>81</sup> Bu durum, Husserl’ın, imge nesnenin oluşturulmasının ancak fiziksel imge ile arasındaki çatışma üzerinden gerçekleşebileceği savını da tartışmalı hale getirmektedir.

---

<sup>80</sup> İmgelerin herhangi bir yüzeyin ‘üzerinde’ değil de, üç boyutlu bir uzamın ‘içerisinde’, havada (ya da boşlukta) olduğu yanılması yaratan karmaşık görüntüleme yöntemleri, 19. yüzyıldan beri kullanılmaktadır. “*Pepper’in Hayaleti*” olarak anılan ve aynı isimli bir bilim adamının buluşu olan illüzyon, bunların arasında en bilinenidir. Günümüzde büyük sahne gösterilerinin prodüksiyonunda kullanılan ve “*Musion Eyeliner*” adı verilen sistem, aynı yöntemin dijital teknolojilere uyarlanmasıyla oluşturulmuştur. Ayrıca, özel gözlük türü ilave ekipman gereksinimi duymadan üç boyutlu imgelerin görüntülenmesini sağlayan ve genel adıyla “*volumetric display*” olarak anılan ekranlar, henüz ticari ürünler olarak ortaya çıkmamakla birlikte, bir çok araştırma geliştirme projesinde kullanılmaktadır. Burada altını çizmemiz gereken husus, bu yöntemlerin hepsinde, görüntünün kaynağının her zaman bir veya daha fazla yüzey olduğudur.

<sup>81</sup> Günümüzde dijital imgelerle en sık karşılaştığımız yüzeyler, televizyonlar, masaüstü ve taşınabilir bilgisayarlar ile cep telefonlarının ekranlarıdır. Bütün bu cihazların, Husserl’ın imge bilinci kuramı açısından, algımızın öncelikle yöneleceği fiziksel nesnelere oldukları, elbette yadsınmaz. Bu anlamda, yukarıdaki tespitler, mevcut yerleşik uygulamalar açısından değil, dijital imgenin 2. bölümde tartıştığımız öz-nitelikleri bağlamında taşıdığı potansiyelin yol açacağı, yenilikçi gelecek uygulamalar temelinde değerlendirilmelidir.

*Omote Project* adı altında işbirliği yapan, sanatçılar Nobumichi Asai ve Hiroto Kuwahara ile yazılımcı Paul Lacroix'ın, 2014 yılının Kasım ayında, “gerçek zamanlı üç boyutlu yansıtma ve eşleştirme” (*Real-time 3-D Projection Mapping*) adı verilen yöntemi kullanarak gerçekleştirdikleri “*Face Hacking / Yüz Haklama*”<sup>82</sup> isimli etkileşimli video yerleştirmesi, yukarıdaki saptamalarımıza ilginç bir örnek teşkil etmektedir. *Face Hacking*, gerçek bir insan yüzünün üç boyutlu bir “yansıtılmalı görüntüleme yüzeyi”, yani başka bir deyişle, pasif bir ekran olarak kullanılması esasına dayanır. Görüntüleme algoritmaları, üç boyutlu tarayıcı ve kameralar aracılığı ile yerleştirmede rol alan katılımcının dijital imgelerin yansıtılacağı yüzünün, topolojik yapısını öğrenirler. Katılımcının yüzü o andan itibaren, üzerinde çeşitli betimlemelerin şekilleneceği boş bir tuval haline gelir.

Yerleştirmenin mekânını çevreleyen konstrüksiyon üzerine sabitlenmiş kameralar, katılımcının başının çeşitli bölgelerine yansıtılan belli sayıdaki kılavuz noktaya odaklanırlar. Bu şekilde yüzün hareketlerinin gerçek zamanlı izlenerek, doğru imgelerin her zaman yüzün doğru bölgelerine yansıtılabilmesi sağlanır; örneğin, göz bölgesine yansıtılacak imgenin kendisi de, başın hareketlerine uyumlu biçimde hareket eder ve böylece hep gözlerin üzerinde kalır.

Sanatçılar, son derece karmaşık bir yazılım ve donanım bileşkesinden oluşan sistemi<sup>83</sup> kullanarak, katılımcının yüzünü kimi fantastik biçimlere sokmanın yanı sıra, mutluluk, üzüntü, kızgınlık, korku, vb. duyguları ifade edecek şekilde düzenlenmesini, (erkek / kadın) başka kişilerin yüzlerine dönüştürülmesini, sağlayabilmektedirler (Şekil 3.2 ve Şekil 3.3).

---

<sup>82</sup> İngilizce “*hacking*” sözcüğü son yıllarda bilişim teknolojileri bağlamında kullanılmaya başlanmıştır ve tam Türkçe karşılığı bulunmamaktadır. *Hacking*, bir unsurun, teknolojinin yaratıcı ve yenilikçi bir şekilde kullanılmasıyla ele geçirilip, asıl amaçlandığından farklı bir duruma dönüştürülmesi ya da farklı bir işlev için kullanılmasını ifade eder. Bu ele geçirme edimi, her zaman ‘sıra dışı’, kimi zaman da ‘yasa dışı’ bir eylem biçimine karşılık gelir. Üzerinde tam bir görüş birliği sağlanmamış olsa da, Türkiye bilişim çevrelerinde “haklama” sözcüğü, *hacking* karşılığı olarak kullanılmaktadır.

<sup>83</sup> Sergilendiği haliyle *Face Hacking* yerleştirmesinde kullanılan, yazılım ve donanım temelli görüntü işleme ve beden izleme teknolojilerinin, henüz geliştirme aşamasında olduklarını not etmemiz gerekir. Görü işlevine yönelik özel amaçlı işlemcilerin kapasitelerinin yanı sıra, öğrenme yeteneği olan yapay zeka türevi yazılımların yetenekleri geliştikçe, çok daha yaratıcı uygulamaların gündeme gelmesi kaçınılmazdır.





**Şekil 3.2: Face Hacking / Yüz Haklama. Video ile Yüz Makyajı.**

*Omote Project – Face Hacking.* Nobumichi Asai, Hiroto Kuwahara, Paul Lacroix.  
Real-time 3-D Projection Mapping (gerçek zamanlı üç boyutlu yansıtma ve eşleştirme).  
Kasım, 2014. Video kaydından görüntüler. <https://vimeo.com/117029335> [28.01.2015].



**Şekil 3.3: Face Hacking / Yüz Haklama. Gerçek Zamanlı Dinamik Giydirme**

*Omote Project – Face Hacking.* Nobumichi Asai, Hiroto Kuwahara, Paul Lacroix.

Real-time 3-D Projection Mapping (gerçek zamanlı üç boyutlu yansıtma ve eşleştirme).

Kasım, 2014. Video kaydından görüntüler. <https://vimeo.com/117029335> [28.01.2015].

*Face Hacking*'de dijital imgenin görüntülediği ekran-yüzey, ya da bir başka deyişle fiziksel nesne, bir insan yüzüdür. İmge öznenin kendisi de, gerçek veya gerçek-üstü bir insan yüzüdür, çünkü üzerinde tezahür edeceği yüzün nitelik ve unsurlarına uygun olarak üretilmektedir. Özellikle betimlenenin, yani imge öznenin, gerçek insan yüzü olduğu durumlarda (bkz. Şekil 3.2, sol alt resim), imge nesne ile fiziksel imge ve imge özne arasındaki çatışma (bkz. sayfa 105), tamamen ortadan kalkmaktadır. Dijital imgenin imge nesnesi, gerçek zamanlı ve dinamik olarak fiziksel imge ile birlikte hareket ettiğinden (ya da sürekli yeniden üretildiğinden), fiziksel imgeyi

imge nesneden (ya da hatta imge öznenen) ayrı bir fenomen olarak algılamak, artık mümkün değildir.

Bir insan yüzü imgesinin, bir bütün olarak (ya da yüzü oluşturan fizyolojik bileşenlerin ayrı ayrı biçimde), bir başka insanın yüzünde görüntülenmesi, bu görüntülemenin dinamik etkileşimli kurgusu da dikkate alındığında, aşırı derecede ‘özel bir durum’ olarak değerlendirilebilir<sup>84</sup>. Ancak, etkileşimli video giydirilmiş sıradan yüzeyler için de (örneğin, 2.5.2’de ele aldığımız “video-derisi” uygulaması; Şekil 2.32), imge bilinci kurgusunun aynı şekilde geçerliliğini yitirdiği görülecektir. Husserl’in sözlerini tekrar hatırlarsak:

“Eğer imge nesnenin görüntüsü gerçekten de öznenin birebir aynısı ise ve bu aynılık sadece bir anlık olmayıp, zaman içinde süreklilik arz ediyorsa, o zaman, çatışma bilinci ya da imge nesnenin zuhur etmesi gibi şeyler yerine, bildiğimiz düz algılama ile baş başa kalırız” (Husserl, 2005, 155).

Etkileşimli dijital imgenin görüntülenmesinde imgeyi taşıyan fiziksel nesnenin algısal alandan kaybolmasına bir başka örnek, sanatçılar Mourad Merzouki, Adrien Mandot ve Claire Bardainne tarafından, Kasım 2014’de gerçekleştirilen, *Pixel* isimli performansta görülebilir (Şekil 3.4). Yetmiş dakikalık performans boyunca *Pixel*’in dansçıları, sahnenin derinliğini boylamasına keserek iki ayrı mekâna ayıran ve izleyiciye tamamen saydam olan özel bir perde ekranda ve sahnenin tabanında görüntülenen dijital imgelerle, bedensel, dinamik bir etkileşime girerler. Dansçının hareketlerine yanıt veren imgenin fiziksel nesnesi, mekânın sürekliliği ve bütünselliği içerisinde algı alanından kaybolur<sup>85</sup>.

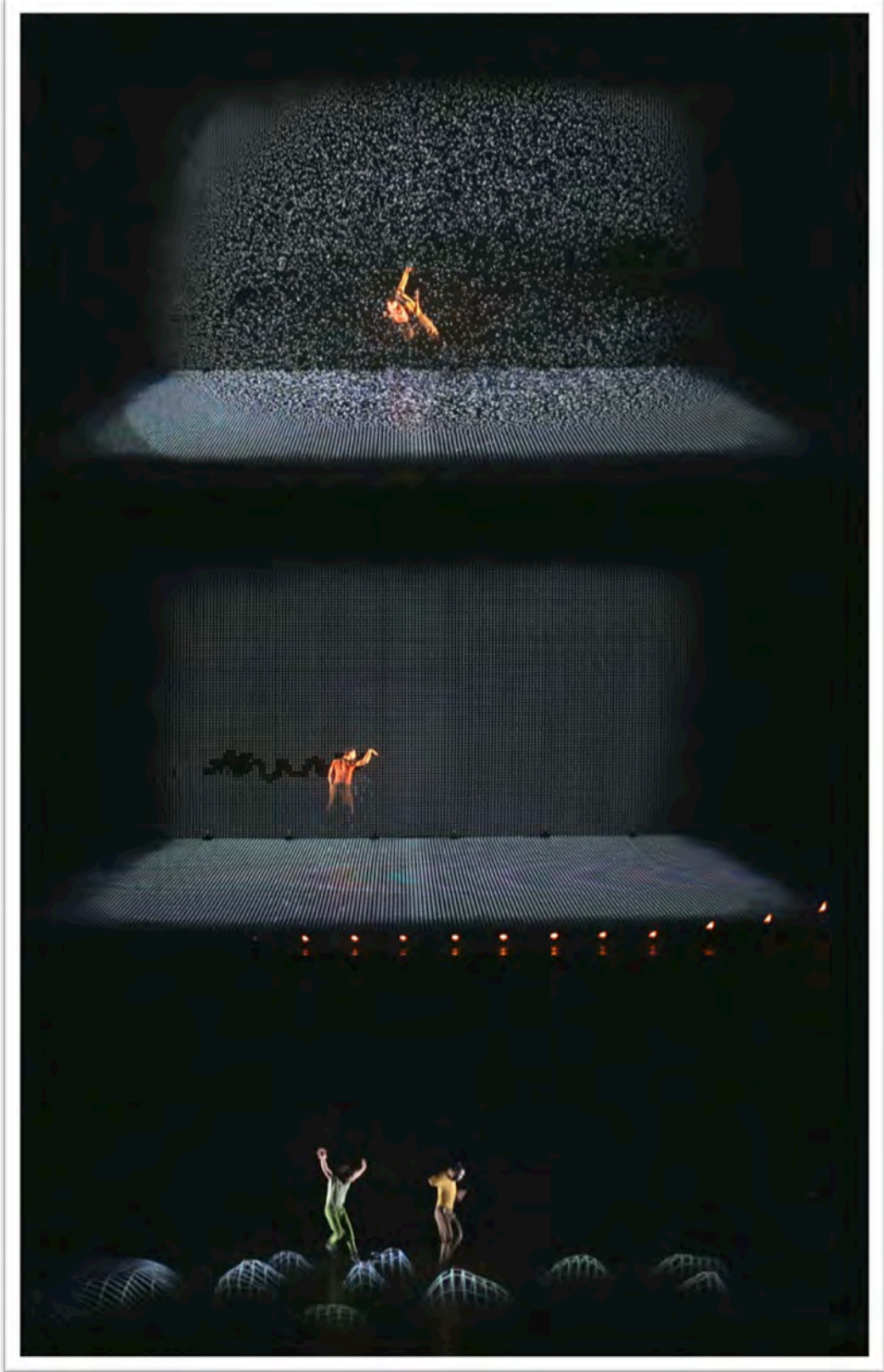
Dijital imgenin fenomenolojik açıklamasının Husserl’in imge bilinci yaklaşımı üzerine kurulması, yukarıda ortaya koyduğumuz saptamaların ışığında, ikna edici gözükmemektedir. Özetlersek:

- 1) İmgenin uzamını fiziksel gerçekliğin uzamından ayıran ve yüzey – çerçeve ikilisinin belirlediği algısal sınır, dijital imge tarafından sürekli biçimde ihlal edilmektedir.

---

<sup>84</sup> Durağan imgeler ve onlara eşlik eden açıklama metni ile *Face Hacking*’in bıraktığı etkiyi tam olarak anlatmak mümkün değildir. Yerleştirmenin bir video kaydını izlemek, yukarıdaki tartışmanın daha iyi anlaşılmasını sağlayacaktır. <https://vimeo.com/117029335> adresinde böyle bir video yer almaktadır [18.02.2015].

<sup>85</sup> Performanstan seçilen bazı sahnelerin yer aldığı video, <https://vimeo.com/114767889> adresinde izlenebilir [18.02.2015].



**Şekil 3.4: *Pixel*. Dijital Etkileşimli Dans**

*PIXEL* – Dijital imgelerle dans. Mourad Merzouki, Adrien Mandot, Claire Bardainne. Kasım 2014. Video kaydından görüntüler. <https://vimeo.com/114767889> [18.02.2015].

- 2) Dijital imgenin imge nesnesi, görünür olmak için bir fiziksel yüzeye gereksinim duymakla birlikte, kendisini ‘gerçek’ olarak ortaya koyabilmek için, algının yöneldiği nesne olması anlamında, bu yüzeye bağımlı değildir.
- 3) Dijital imgeyle etkileşim, görü duyusunun tekelden çıkarak bütünleşik bedensel algı alanının bir süreci haline geldikçe, dijital imgenin kavranması, fiziksel nesne ile imge nesne ve imge nesne ile imge özne arasındaki gerilim ya da çatışmalara endekslenemez.

Özellikle bu son tespit, dijital imgenin olası bir fenomenolojik açıklamasının, salt görü duyusu üzerine kurgulanan modellerle mümkün olmayacağını ima etmektedir. Dijital imgenin dinamik ve etkileşimli niteliği, bedenlileşmiş algılamaya dayanan bir fenomenoloji talep eder. Bu bağlamda, Merleau-Ponty’nin görünümün fenomenolojisi ile ilgili olarak ortaya attığı kavramlar, çalışmamız için yol gösterici olacaklardır.

### 3.2. Merleau-Ponty ve Görünümün Fenomenolojisi

Merleau-Ponty’nin görü üzerine geliştirdiği kavram ve düşüncelerin önemli bir bölümü, ölümü nedeniyle yarım kalan “*The Visible and the Invisible*” (1968) adlı kitabında toplanmıştır.<sup>86</sup> Görmenin doğası ile görebilir ve görülebilir olmanın ardındaki gizem, Merleau-Ponty’nin çalışmalarında başından beri hep ön plandadır. Bu o kadar böyledir ki, düşünür felsefenin tanımını da şöyle yapar: “Felsefe, dünyayı yeni bir ışıktaki *görmeyi* öğrenmekle ilgilidir” (2012, xxxv). *The Visible and the Invisible*, “Görülebilir ‘şey’ nedir?”, “Görülebilir olanı bir şey yapan nedir?”, “Şeyin görünürlüğü ne demektir?” gibi sorulara, bedenlileşme olgusunu temel alarak yanıtlar arar. Kitabın sonunda yer alan “*The Intertwining – The Chiasm*”<sup>87</sup> başlığını taşıyan bölümde Merleau-Ponty (1968, 130 – 155), bedenli olmak ile görmek ve görülmek arasındaki ilişkiyi, görme ve dokunma duyularının karşılıklılığı üzerinden

---

<sup>86</sup> Merleau-Ponty’nin 3 Mayıs 1961’deki beklenmedik ölümünün ardından, geride bıraktığı notlar ve taslaklar arasında, “*Le Visible et l’invisible*” başlığını taşıyan, 150 sayfalık el yazması bir metin bulunur. Bunun, düşünürün ölümünden iki yıl önce üzerinde çalışmaya başladığı yeni kitabının ilk bölümü olduğu tahmin edilmektedir. El yazması metin, yazarın kenar notları ile birlikte aynı isim altında, ilk kez 1964 yılında Fransa’da yayınlanmıştır. Bu çalışmada, aynı metnin 1968 yılında yayınlanan İngilizce tercümesi referans alınmaktadır.

<sup>87</sup> Merleau-Ponty’nin kitabının yayınlanmış bir Türkçe tercümesi ne yazık ki olmadığından, metinde geçen bazı kavramları karşılayan Fransızca veya İngilizce sözcüklerin Türkçe karşılıkları için, baş vurulacak bir referans da mevcut değildir. Çalışmamızda *Intertwining* kelimesinin (ve benzer bir anlam taşıyan *Chiasm* sözcüğünün) karşılığında, değişimli olarak, “*sarmaşdolaşlık*” ve “*iç içe geçmişlik*” ifadeleri kullanılmaktadır.

inceler. Düşünürün hayattayken yayınladığı son metin olan “*Eye and Mind*” (1964) başlıklı uzun makale, aynı konuları bu kez modern resim geleneği ve özellikle de Cézanne’ın resimleri çevresinde ele almaktadır.

### **3.2.1. Görmek ve Dokunmak: Karşılıklılık, Tersine Çevrilebilirlik, Sarmaşdolaşlık**

Merleau-Ponty’nin fenomenolojisinde görme ve dokunma duyuları iç içe geçer. Görmek, bakışla dokunmaktır; temasın olduğu gibi bakışın da, şeyleri kuşatma, onları sarıp sarmalama, üzerlerini örtme etkisi vardır (1968, 131). Aynı bağlamda, ışığın kendisinin de temasla gerçekleşen bir edim olduğunu söyler Merleau-Ponty, bir körün değneğine dokunan şeylerin yarattığı etki misali, nesnelere yayılan ya da yansıyan ışık da, bize dokunmaktadır (1964, 170). Görü, zihnin önünde dünyanın temsilini, yani resmini kurup canlandıran, bir düşünce edimi değildir. “Düşünce olmadan görü olmaz”, der Merleau-Ponty, “Ama görü için, düşünmek yeterli de değildir” (1964, 175). Görü, şartlandırılmış bir düşüncedir ve onu şartlandıran da bedenin kendisidir; bedende olup bitenler, görünün zihindeki yansımalarını önceden zaten belirlemiştir. Görü bedenlidir ve bedenin tüm edimlerinde olduğu gibi, görüde de her zaman bir karşılıklılık, tersine çevrilebilirlik, sürekli bir gel-git, sürekli bir akış söz konusudur.

Şeylere baktığımda, onları sadece görüp, onlarla ilgili, onlar üstüne bir takım eylemlere girişmem; bakışımın ve görümün içinde olduğu dünyaya, Heideggerci anlamda tüm bir varoluşa, kısıklı yakalanmışımdır. Görüm ve edimlerim, parçası olduğum dünyamdaki diğer tüm varlıklardan, insanlardan, hayvanlardan, bitkilerden ve diğer tüm ‘şeyler’den, etkilenip dönüşürler. Algısal alanın içerisinde bedenle var olmak, bu karşılıklı etkileşime her an açık, onun karşısında her an sakınmasız ve korunmasız olmak demektir.

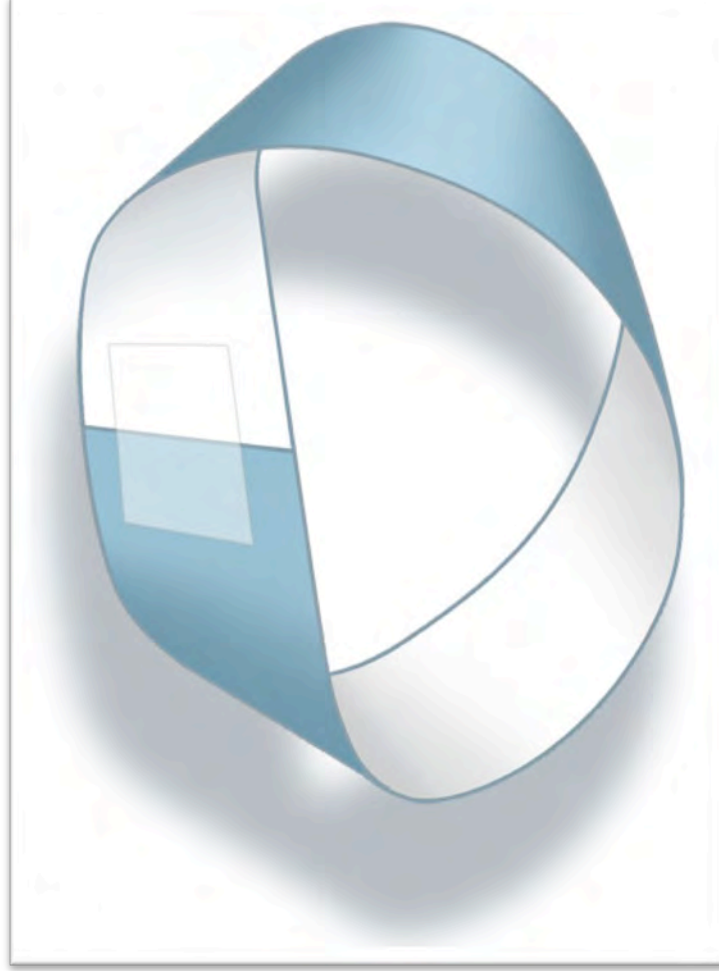
Dokunabilmek için, dokunulabilir olmam, görebilmek için de, görülebilir olmam gerekir. Gördüğüm şey de beni görmekte, dokunduğum şey de bana dokunmaktadır. Bir yüzeye dokunduğumda, aslında yüzey de bana dokunur. Bir elimle diğer elime temas ettiğim zaman, birinin sadece dokunduğu, diğerinin ise sadece dokunulduğu, tek bir anı bile ayırt etmem mümkün değildir. Algısal alanda kimin dokunan kimin dokunulan olduğu, sürekli bir gel-git akışı içerisinde belirsizleşir. Dokunmak her zaman kendine geri döner; tıpkı görünün olduğu gibi. Görürüm ve aynı zamanda görülürüm. Dokunma ediminde olduğu gibi, görme ediminin de hem öznesi, hem de

aynı zamanda nesnesiyimdir. Ben dünyayı görürken, dünya da beni görür; baktığım şeyler, gerisin geriye bana bakarlar. Dokunmak ve dokunulmak, görmek ve görülmek, birbirine sarmaş dolaştır (Merleau-Ponty, 1968, 133 – 135).

Bedenin görmesi ve dokunması, bir denge durumunun asla kurulmadığı, sürekli bir akıştır. Rollerin (gören/görülen, dokunan/dokunulan) durmaksızın karşılıklı değişim içerisinde olduğu, bir “tersine çevrilebilirlik” (*reversibility*) durumudur bu. Tersine çevrilebilirlik, varoluşun sarmaşdolaşık niteliğinin en temel ilkelerinden biridir. Tersine çevrilebilirlik bir dinamiktir, sürekli bir akış, bir değiş-tokuş içerisinde olma halidir; herhangi bir anda, durumlardan herhangi birinde (yalnız gören ama görülmeyen, sadece dokunan ama dokunulmayan) durağan kalmak gibi bir eğilimi, asla içermez. Tam aksine, tersine çevrilebilirlik, bir Möbius şeridinin<sup>88</sup> üzerinde akmak gibidir (Şekil 3.5); alt ve üst, ya da ön ve arka yüzeyler yoktur; şeridin yüzeyinde akarken, bir taraftan sürekli diğer diğer tarafa geçtiğim ve nihayetinde ön ve arkanın, ya da alt ve üstün belirsizleşerek tek bir yüzeye dönüştüğü, sonsuz bir çevirim içerisinde kalırım: Aslında, sadece tek bir yüzey vardır. Aynı şekilde, birbirine bakan iki karşı kenar da yoktur; her an ve her noktada, aynı zamanda hem bu kenarda, hem de bakışımı yönelttiğim karşı kenarda olduğum, yani bakan taraftan bakılan tarafa ve tekrar gerisin geri bakan tarafa geçtiğim, sonsuz bir döngüyü deneyimlerim: Aslında, sadece tek bir kenar vardır. Algısal deneyim her zaman iki yönlüdür; dokunmayı deneyimlediğim her an dokunulmayı, görmeyi deneyimlediğim her an görülmeyi de deneyimlerim.

---

<sup>88</sup> Möbius şeridi ya da Möbius bandı, Alman Matematikçi August Ferdinand Möbius’un 1858 yılında keşfettiği, topoloji alanının en bilinen biçimlerinden biridir. Bir kağıt şeridi iki ucundan tutarak yarım tur bükülecek şekilde kendi etrafında döndürdükten sonra iki ucun birbirine eklenmesi ile basit bir Möbius şeridi oluşturmak mümkündür (Şekil 3.5). Möbius şeridinin sağduyuyla ters düşen ilginç özellikleri, matematikçiler kadar sanatçıların da ilgisini çeker: Şeridin sadece bir yüzeyi vardır; bir kalemle, örneğin üstte kalan yüzeyi çizerek ilerlemeye başladığımızda, bir süre sonra turu tamamlayıp başlangıç noktasına geri geliriz. Ancak, bu işlem hem “alt” hem de “üst” yüzeylerin çizilmesine neden olur; yani bir başka deyişle, “alt” ve “üst” yüzeyler diye bir şey yoktur; şeridin tek bir yüzeyi vardır! Benzer şekilde, bir kalemle kenarlardan birini çizerek ilerlediğimizde, turu tamamlayıp başladığımız noktaya döneriz. Ama çizme işlemi, bu kez de her iki kenarın da çizilmesiyle sonuçlanacaktır; yine başka bir deyişle, karşılıklı iki kenar yoktur; Möbius şeridinin sadece tek bir kenarı vardır! (Bu açıklama, şeridin oluşturulduğu kağıdın kalınlığının ihmal edilebilir olduğunu var sayar; aksi durumda iki kenar ve iki yüzey söz konusu olacaktır ki, hacmi olan herhangi bir üç boyutlu cisim için o da aynı ölçüde şaşırtıcıdır.)



**Şekil 3.5: Möbius Şeridi - Tek Bir Yüzey, Tek Bir Kenar.**  
www.domathtogether.com sitesinden alınmıştır [20.02.2015].

Merleau-Ponty'e göre dokunan dokunulduğunda, gören görüldüğünde, yani algılayan algılanan olduğunda, özne, şeylerin arasına iner (1968, 139). Göz göze gelmenin, az önce gören gözün şimdi görülen olmasının tekinsizliği de, öznenin nesnelere alemine bu kaçınılmaz inişinden kaynaklanır. Şeyleri deneyimleyebilmemizin, onları görüp, duyup, tadıp, koklayabilmemizin, onlara dokunabilmemizin yegâne nedeni, bedenli varlıklar olarak, bizim de algısal alandaki 'şeyler' arasında bir 'şey' olmamızdan kaynaklanır. Bakan baktığı dünyaya, dokunan dokunduğu dünyaya içrektir; ondan ayrı, onun yabancı değil, öz ve ayrılmaz parçasıdır. Çünkü, algılayanla algılanan aynı özendirler; her ikisi de Merleau-Ponty'nin "ten" (*flesh*)<sup>89</sup> olarak isimlendirdiği,

---

<sup>89</sup> Merleau-Ponty'nin Fransızca orijinal metinlerinde "chair" sözcüğü ile ifade ettiği kavram, İngilizce metinlerde "flesh" kelimesiyle karşılanmaktadır. Aralarında kimi farklılıklar olmakla birlikte, her iki sözcük de yaşayan, can taşıyan bedenle ilgili olanı ifade eder. Metnimizde Türkçe karşılığı olarak "ten" kelimesi uygun görülmüştür.



hem hissedeni hem de hissedilene içeren o canlı alanının, birbirine çevrilebilir unsurlarıdır (Abram, 1997, 67 – 68). Bu “birbirine çevrilebilirlik”<sup>90</sup>, durağan bir denge durumunun yokluğudur ve öznellik – nesnellik karşıtlığı üzerinde yükselen temel benlik kurgusunun, sarsılmasına yol açar. Tenin farkına varılması, düşünce öncesi (*pre-reflective*) boyutta açığa çıkan, bir tür yaratıcı yıkıcılıktır.



**Şekil 3.6: EXHIBIT-B; ‘İnsanat Bahçesinden’ Bir Sergileme.**

*EXHIBIT-B*, Brett Bailey. Yerleştirme ve Performans.  
Ağustos, 2014. Edinburgh Üniversitesi Playfair Kütüphane Salonu.

Güney Afrikalı sanatçı Brett Bailey’in 2014 yılının Ağustos ayında Edinburgh festivali kapsamında sergilediği ve şiddetli tartışmalara<sup>91</sup> neden olan *EXHIBIT-B* adlı yerleştirme ve performans, yukarıda sözünü ettiğimiz “tersine çevrilebilirlik” ve onun yol açtığı “yaratıcı yıkıcılık” kavramlarını oldukça çarpıcı biçimde kullanan, ilginç bir örnektir (Şekil 3.6). Avrupa’nın karanlık kolonyal geçmişiyle olduğu kadar göçmenlerle ilgili güncel politikalarıyla da hesaplaşmayı hedefleyen *EXHIBIT-B*, 19.

<sup>90</sup> Algılayan ve algılanan, ya da özne ve nesne, yerleşik batı düşüncesinde bol bol rastladığımız birbirinin zıddı (tersi) ikiliklerdendir (*duality*). Bu bağlamda, “birbirine çevrilebilirlik” ve “tersine çevrilebilirlik” (*reversibility*), aynı anlamları ifade ederler.

<sup>91</sup> Edinburgh festivalinin ardından 2014 Eylül ayında Londra Barbican’da yapılacak sergileme, yapıtı ırkçılıkla suçlayan grupların şiddetli protestoları karşısında iptal edilmiştir.

yüzyılda Avrupa kentlerinin en popüler etkinliklerinden olan, “insanat bahçelerini” (*human zoo*) konu edinmektedir. Başta Afrika ve Güney Amerika olmak üzere diğer ‘egzotik’ coğrafyalardan getirilen yerli erkek, kadın ve çocukların, seyirlik nesnelere olarak sergilendikleri bu gösteriler, modern beyaz Avrupalının üzerinden kendisini tanımlamasını sağlayan ‘ötekinin’ üretildiği, sterilize edilmiş mekânlardır. *EXHIBIT-B* öncelikle, dönemin insanat bahçelerinin en çok bilinen seyirlik ‘nesnelere’<sup>92</sup>, asıllarına benzer sergileme dekorları içerisinde yeniden sunar. Siyahi insan figürleri, Rönesans’tan ve Aydınlanmadan miras “Meraklar Odası” (*Cabinet of Curiosities*) geleneğine gönderme olarak, çeşitli başka ‘acayip’ nesnelere birlikte, natürcülük kurgularında sergilenirler (Şekil 3.7).



**Şekil 3.7: *EXHIBIT-B*. Merak Odasında Bir Merak Nesnesi.**

*EXHIBIT-B*, Brett Bailey. Yerleştirme ve Performans.  
Ağustos, 2014. Edinburgh Üniversitesi Playfair Kütüphane Salonu.

---

<sup>92</sup> Yerel kıyafetleri içerisinde, zincirlenmiş olarak kafeslerde yaşayan yarı çıplak kadın ve erkekler, günlük yiyeceğini hak etmek için Fransız subayın yatağına zincirlenmiş, tecavüzcüsünü bekleyen Afrikalı genç kız, sıra dışı vücut yapısıyla “*Hottentot Venüsü*” diye anılan Güney Afrika yerlisi kadın, kesik insan elleriyle dolu bir sepetin başında oturan zenci adam, insan kafataslarındaki artık dokuları temizleyen Namıbyalı kadın, vb.

*EXHIBIT-B*, 19. yüzyılın egzotik insan sergisinin arasına, “Bulunmuş Nesnelere” (*Found Objects*) adı altında başka seyirlik objeler de serpiştirir; bunlar, Avrupa’ya bir biçimde kapağı atmaya çalışan günümüz sığınmacılarını ve göçmenlerini temsil eden, yerleştirmelerdir (Şekil 3.8).



**Şekil 3.8: *EXHIBIT-B*. Bulunmuş Nesnelere.**

*EXHIBIT-B*, Brett Bailey. Yerleştirme ve Performans.  
Ağustos, 2014. Edinburgh Üniversitesi Playfair Kütüphane Salonu.

Sergi ziyaretçileri, bakışlarını bu hareketsiz, sessiz nesnelere üzerinde gezdirirken, kolektif geçmişin utancı ile yüzleşirler. Yine de bu yüzleşmenin hijyen bir tarafı vardır; izleyiciler (en azından beyaz Avrupalı olanlar), iki yüzyıl öncesinin insanat bahçeleri ziyaretçileriyle kendilerini aynı sınıfa sokmazlar; kölelik kalkalı çok zaman geçmiş, koloniler özgürlüğüne kavuşurken Avrupa eski coğrafyasına geri çekilmiş, çok-kültürlülük keşfedilmiş, dünya küresel köye dönmüştür. Geçmişin gerçeğinden yalıtılmış, bu dışarıdan, güvenli bir mesafeden izleme kurgusunu, “Bulunmuş Nesnelere” biraz da olsa bozarlar, ama ziyaretçinin rahatlık alanını tuz buz edecek ve

yüzleşmeyi asıl derinleştirecek olan, seyirlik yerleştirmelere bakanların, kendilerine bakıldığını fark ettikleri o andır. Egzotik yerlileri temsil eden modellerin gözleri hareket eder ve kendilerine bakanların üzerine kilitlenir. Durağan tablolar içerisine yerleştirilmiş insan figürleri, cansız modeller değil, Bailey ile işbirliği yapan yerel performans sanatçılarıdır aslında. Az önceki özne – nesne kurgusu şimdi tersine dönmüş, *gören, görülene dönüşmüştür*. “[İşte o zaman] bakışlarınızı kaçırmak, hatta belki de düpedüz kendiniz kaçıp gitmek istersiniz; ama, ortak geçmişinizden kaçmak mümkün değildir” (Gardner, [21.10.2014]).

### 3.2.2. Uzam, Hareket ve Derinlik

Merleau-Ponty'nin fenomenolojik felsefesinde uzam, farkındalığına doğrudan kendi bedensel deneyimlerimiz aracılığıyla erdiğimiz, ‘düşünsel-öncesi’ ve ‘nesnel-öncesi’ (*pre-reflective / pre-objective*)<sup>93</sup>, ilksel bir olgudur (2012, 256 – 258). Bu anlamda Merleau-Ponty'nin uzamı, geleneksel batı düşüncesinin yerleşik iki temel kavramsal anlayışından (“deneyimin nesnelere ortak karakteristiği ve onları içeren kapsayıcı unsur” olarak uzam, ya da, “aşkın özne tarafından oluşturulmuş, dışsal deneyimleri mümkün kılan biçim” olarak uzam) bir hayli farklıdır. Nesnel beden işgal ettiği nesnel uzam kavramının yerini, “dünyada var olma vasıtası ve eylemler potansiyeli olarak, beden” kavramı almıştır. Beden bir hareket potansiyelidir ve algısal alan, eyleme geçmesi için, bedene bir çağrıdır. Bu çağrıya yanıt veren yaşayan bedenin deneyimlediği uzamsal boyut, dışsal, konumsal ve nesnel değil, tam tersine, bedenin içinde devindiği, durumsal, yönlenmiş ve içeride olmakla dışarıda olmak ayrımı belirsizleşmiş, varoluşsal bir boyuttur (Shengli, 2009,135).

“Uzam, Descartes’ın *Dioptric*’inde tanımlandığı gibi, görüme dışarıdan şahit olan birinin onu yeniden kurduğu, ya da yukarılardan uçan bir geometricinin gördüğü, nesnel arasındaki bir ilişkiler ağı değildir. Tam tersine, uzamsallığın sıfır noktasına veya sıfır derecesine beni alarak, benden itibaren başlayarak sayılan, öylece oluşan bir uzamdır. Onu dışsal kılıfına göre görmem, onun tam içinde yaşarım; içine batmışımdır. Çünkü, dünya da zaten önümde değildir, çepeçevre etrafımdadır” (Merleau-Ponty, 1964, 178).

Hareket, yaşayan bedenin doğal halidir ve bedenin hareketle deneyimlediği uzamın ilksel niteliği, Merleau-Ponty'nin “derinlik” kavramında karşılığını bulur. Merleau-Ponty’e göre derinlik, uzamın diğer boyutlarından bir anlamda daha “varoluşsaldır”;

---

<sup>93</sup> Merleau-Ponty düşüncesinde “*pre-reflective*” ve “*pre-objective*” kavramları, düşüncenin öncesinde (ve ötesinde), öznenin ve nesnenin (ve bu anlamda, öznel ve nesnelin) oluşturulmasından önce, orada dışarıda, her zaman var olan, ilksel (*primordial*), fenomenal dünyayı ifade eder.

çünkü, nesnelerin özniteliği değildir; derinlik, bakışımın açısına aittir; bedenimle şeyler arasında oluşmuş, çözülmez bir bağıdır (2012, 267). Derinlik algısı doğrudan bedenin hareket potansiyeline bağlıdır, kinestetik<sup>94</sup> bir farkındalıktır. Bedenin hareketliliği olmadan, örneğin, göz bebeğinin odaklanmasını sağlayan kasların hareketi olmadan, derinliği algılamak mümkün değildir. “Görmek harekete ilştirilmiştir”, der Merleau-Ponty, “Sadece baktığımızı görürüz. Gözlerin hareketi olmadan, görü nasıl olabilirdi ki? ... Nasıl olabilirdi, eğer görü, hareketin içinde önceden yapılandırılmış olmasaydı?” (1964, 162).

Derinliğin doğası, (yaşayan) bedenli olarak dünyanın içinde var olmaktır. Derinliği bedensizleşmiş olarak ‘görmek’, perspektiftir. Doğrusal perspektif, izleyicisinin durağanlığını ve edilgenliğini öngören, bedenlileşmiş beden-özne yerine, aşkın zihin-özneyi işleyen bir kodlamadır. Geometri, konumumuzu, üç boyutlu bir koordinat matrisiyle ifade ettiği uzayın içinde bir nokta olarak tanımlar; derinlik ise durumsaldır (Johnson, 1993, 86). Merleau-Ponty’nin bedenlileşmiş derinlik kavramı, yaşanmış derinlik deneyimini esas alır ve derinliği “yandan görülen genişlik” olarak açıklayan geleneksel kuramlardan ayırılır (2012, 267). Mesafe, ölçü (büyüklük veya küçüklük anlamında), hareket ve bütün bunlara göre nesnelerin birbiriyle ilişkisi, Merleau-Ponty’nin uzam kavramında olduğu gibi, yine aynı dinamiğin, “bedenimin dünyayı sımsıkı tutmasının ve karşılık olarak dünyanın da bedenimi kısıktırak yakalamasının” sonuçlarıdır. Bu anlamda uzaklık, şeyler arasındaki dışsal bir ilişkiyi tanımlamaz, fenomenal beden ile dünyası arasındaki diyalektik ilişkiyi ifade eder. Bir şeyin ‘yakın’ olduğunu söylemek, bedenin onu ‘eksiksiz’ ya da ‘tastamam’ yakalayıp kavradığı anlamına gelir. Bir şeyin benden uzaklaşması, bedenimin onu tutuşunun gevşemesi, kavrayışımın arasından kaymaya başlaması demektir. Bana ‘uzak’ olan bir şeyi, bakışım ile ancak şöyle böyle tutabiliyorumdur; şey, ayrıntılarının zenginliğini artık açık biçimde ortaya koymamakta, onu keşif çabalarım, kendisini giderek daha az bırakmaktadır (2012, 268 – 270). Yaşayan bedenin deneyimlediği mesafe, yukarıdaki anlatımdan da fark edileceği gibi, zamansallığı (*temporality*) ve hareketi de (*mobility*) doğrudan ima eder. Bir şeyin artık (veya henüz) net biçimde

---

<sup>94</sup> Kinestezi, kas ve eklemlerdeki yön ve konum algılayıcı organlar aracılığı ile gerçekleşen, tüm bedenin ve bedenin uzuvlarının hareketlerine ve uzamsal durumlarına ilişkin farkındalığı ifade eder.

görülebilmek olmadığını söylemek, şimdinin alanını, geçmiş ve geleceğin ufuklarıyla çevrelemek demektir (Merleau-Ponty, 2012, 272 – 273).

Derinlik, yakınlık ve uzaklığın boyutudur, yakın ve uzağın “bedene içsel” (*visceral*) olarak algılanmasıdır. Bilinebilir ile bilinemez olanın sürekliliğidir, derinlik; beden hareketiyle birlikte, ufkun ötesinde kalan görünemez uzaklıkların, hemen ötedeki tanıdık ve bilindik yakınlıklarla sürekli yer değiştirmesi; görülebilir olanın aynı zamanda giderek dokunulabilir de olmasıdır (Abram, 2010, 84). Ve derinlik algısı, sadece benim bedenimin hareketleriyle oluşmaz; yaşayan dünyanın, yeryüzünün edimleri ve bedenimin onlara verdiği tepkiyle de şekillenir:

“Tanımadığım bir yerde, ileride gözükken tepelerin konturlarını gözlerimle keşfe çıkmışken, gezeceğim bir kuş sürüsü uçar, üzerimden o yöne doğru. Sürüyü bakışlarımla izlerim. Hemen birazdan, o tepelerin yamacına inip konacaklarını düşünürüm kuşların. Ama yok, onlar uçmaya devam etmektedirler; tepelerin üzerinden aşmak için yükseldikçe yükselmişlerdir. İyice gözden uzaklaşmışlar, küçüldükçe küçülmüş, artık zar zor seçilebilir olmuşlardır; ama, birden aşağıya doğru alçalırlar, alçalırlar ve şaşkın bakışlarım, sürünün, tepenin yamacına konuverdiğini görür. Kuşlar aslında o tepeleri hiç aşmamışlardır; sandığımdan çok daha uzakta oldukları için, yamaçlara varmaları bu kadar uzun bir süre almıştır. Ve kuşların inişleriyle birlikte tepeler, şimdi daha da uzaktadırlar; üstelik ilk algıladığımdan çok daha heybetli olmaları gerekir. Bu bilinçli olarak vardığım bir farkındalık değildir; hayvansı bedenim, uzaktaki o kuşların şaşırtıcı inişleriyle denge durumunu yitirmiş, hızla algılarını yeniden ayarlaması gerekmiştir. Gözlerim ve kaslarım etrafımdaki dünyanın yeni bir deneyimine sahiptirler artık ve içinde bulunduğum coğrafyanın derinliği, iyice genişleyip, açılmıştır” (Abram, 2010, 85).

Merleau-Ponty için ilksel uzamsallık (*primordial spatiality*), beden-öznenin dünyaya tutunduğu, nesnel-öncesi deneyimdir; ilksel hareketlilik (*primordial motility*) ise bu tutunuşun niteliğindeki değişimdir. Uzamsallık ve hareketlilik arasında karşılıklı bir bağımlılık söz konusudur; biri diğerini her zaman ima eder. Beden için hareketin oluşması, fenomenal dünyanın açığa çıkmasıdır; o nedenle de birinin fenomenolojik açıklaması, daima diğerini de kapsamak durumundadır. Hareket, nesnel bir uzay zaman düzleminde ardışık dizilmiş durağan noktaların, durağan ve değişmez bir nesne tarafından sırayla işgal edilmesinden oluşmaz. Hareket olgusunun bu zihinsel açıklaması, bizi kaçınılmaz olarak, Elea’lı Zenon’un o çok bilindik paradokslarına götürecektir.<sup>95</sup> Oysa, yürüyüp koştuğumuzda, dans ettiğimizde, kısacası, bedenimizi

---

<sup>95</sup> Hedefe varmak için her seferinde kalan yolun yarısındaki noktaya gelmek gerektiğini ve bu yarı mesafedeki noktalar asla bitmeyeceği için (aralarındaki mesafe küçülür, ama ne kadar küçük olursa olsun, her mesafenin bir orta noktası hep olacaktır), menzile asla varılamayacağını, bu nedenle de hareket diye bir şeyin olmadığını ileri süren, MÖ. 5. yüzyılda yaşamış, Yunanistan’ın Elea adasından filozof Zenon’un argümanları. Zenon’un hareketin olanaksızlığına ilişkin en bilinen paradoksları, kaplumbağa ile Aşil’in yarışında Aşil’in kaplumbağayı asla geçememesi, yayından çıkan bir okun hedefine asla varamaması gibi mesellerden oluşur.

her kullandığımızda, elbette hareketi doğrudan deneyimleriz ve yaşayan beden hareketi, derinlik algısını, yani uzaklık ve yakınlık deneyimini de, beraberinde getirir (Merleau-Ponty, 2012, 279 – 285).

Görünürlük ve görünmezlik (*visibility and invisibility*), fenomenal alanın yapışık ikizleridir. Bu ayrılmaz ikili, tenin ilksel özelliğidir ve kaynağı, derinliktir. Derinlik, varlığın ve yokluğun bir aradalığını (*co-existence*) ifade eder. Hangi görüş noktasından ve bakış açısından bakarsak bakalım, görebildiklerimizle birlikte göremediklerimiz, kendisini bizden gizleyen şeyler, hep olacaktır; aşkın bir zihin-özne değil, yaşayan bir beden-özne olmanın, doğal sonucudur bu. Boy ve en, şeylerin *yan yana* konumlanmasını sağlayan boyutlarken, derinlik, şeylere veya kısımlarına, *birbirlerini örtme, birbirlerini gizleme* kudreti verir (Merleau-Ponty, 2012, 266). İki şeyin aynı zamansal boyutta bir arada olup da, birbirlerini dışlamalarının (*mutually exclusive*) sırrıdır, derinlik. “Ön plan, arka planı gizler; yakın, uzağı örter. Derinlik olmasa, her şey apaçık ortada olur, hiçbir şeyin gizlenmesi mümkün olmazdı. ‘Doğa gizle[n]mek için yaşar’ der, Heraklit” (Johnson, 1993a, 86).

### 3.2.3. İmgeler Üzerine

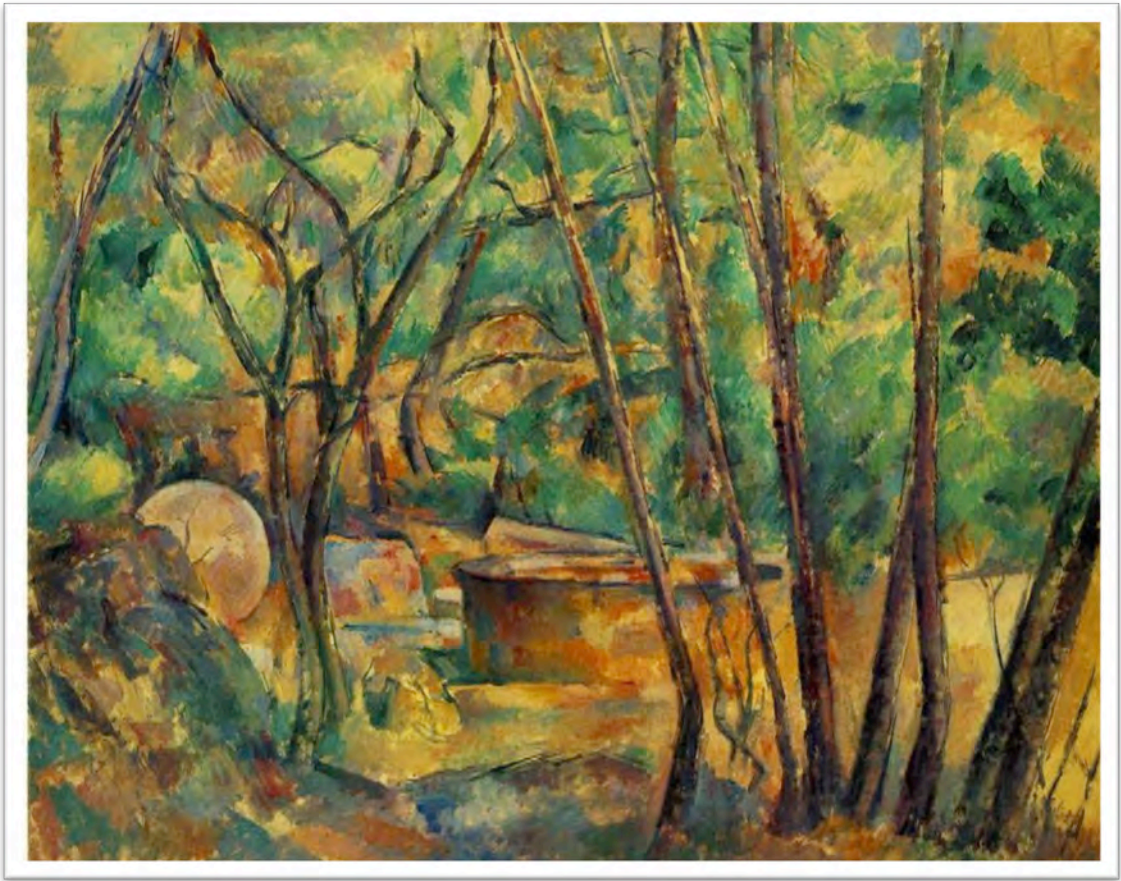
Merleau-Ponty’nin görsel temsilin algılanması üzerine yazdıkları düşünüldüğünde, yukarıdaki başlığın, “Resimler Üzerine” veya “Yağlı Boya Resim Üzerine” şeklinde değiştirilmesinin daha uygun olacağı, ileri sürülebilir. Gerçekten Merleau-Ponty’nin, Paul Cézanne<sup>96</sup> başta olmak üzere, 19. ve erken 20. yüzyılların önde gelen ressamlarına (Monet, Courbet, Matisse, Renoir, Klee, vb.) ve resimde modernizmin ortaya çıkış sürecine büyük bir ilgisi olmuş ve düşünür, resmin (ve aynı zamanda ressamlığın) fenomenolojik felsefesini kurgulamak üzere, üç önemli metin kaleme almıştır<sup>97</sup>. Merleau-Ponty’yi yağlıboya resim temelinde görsel temsil meselesi üzerine düşünmeye iten, “var olanı ifade etmek için” doğalcılık ve akılcılık arasında,

---

<sup>96</sup> Cézanne (1839 – 1906), resim sanatının 19. yüzyıla ait yerleşik anlayış ve normlarındaki kırılmanın ardından yeni yüzyılın tamamen farklı estetik ve üslup kalıplarına geçişte, empresyonizm sonrası ile kübizm arasında, benzersiz bir noktada yer alır (Tansey, Kleiner, 1996, 996 – 998). Sanatçının hayatı ve resme yaklaşımı, Merleau-Ponty üzerinde büyük bir etki bırakmıştır.

<sup>97</sup> “*Cézanne’s Doubt*” (Merleau-Ponty, 1993a) 1945 yılında; “*Indirect Language and the Voices of Silence*” (Merleau-Ponty, 1993b) 1952 yılında; ve “*Eye and Mind*” (Merleau-Ponty, 1964) 1960 yılında yayınlanmıştır. “*Cézanne’s Doubt*” Husserl’in varoluşçu fenomenolojisinin etkisindeyken, ikinci metin “*Indirect Language and the Voices of Silence*”, yapısalcılık üzerinden Sartre ve Malraux ile girilen bir polemik niteliğindedir. Merleau-Ponty’nin ölümünden önce yayınladığı son metni olan “*Eye and Mind*” ise, Heidegger’in esiniyle, resme dair yeni ve özgün bir ontoloji kurma girişimi olarak nitelendirilmektedir (Johnson, 1993b, xiii).

yeni bir felsefeye yönelik kendi arayışı ile, ressamın (öncelikle de Cézanne'ın) yeni bir 'dil' arayışı arasında, kurduğu paralelliktir (1993a, 66). Merleau-Ponty, Cézanne'ın her zaman "fenomene sadık kaldığını" ve "yaşanan-perspektifi, yani gerçekten algılananı" resmetmek için taviz vermeden uğraşıp didindiğini anlatır (1993a, 64). Düşünür için yağlı boya tekniğinin önceliği ise, onun, derinlik, hacim, hareket ve farklı malzemelerin dokuları ve dokunsal nitelikleri (Merleau-Ponty kadife örneğini verir) gibi, fenomenal alanın en temel unsurlarının temsilinde, ressama sağladığı zengin imkanlardan kaynaklanmaktadır (1993b, 85).



**Şekil 3.9: Cézanne'ın Derinlik Arayışı.**

“*Meule et Citerne en Sous Bois*” / “*Orman İçinde Sarnıç ve Değirmen Taşı*”, Paul Cézanne, 1892, tuval üstüne yağlıboya, 65 x 81 cm. The Barnes Foundation, Merion, Pennsylvania. [www.commonswikimedia.org](http://www.commonswikimedia.org) [17.01.2015].





**Şekil 3.10: Yaşayan Perspektif – Mekân, Derinlik ve Renk.**

“*Sous-Bois (Chemin du Mas Jolie au Château Noir)*” / “*Orman İçi Manzara (Mas Jolie'deki Kara Şato'ya Giden Yol)*”, Paul Cézanne, 1900–1902, tuval üstüne yağlıboya, 80 x 65 cm. Fondation Beyeler, Basel, İsviçre. [www.fondationbeyeler.ch](http://www.fondationbeyeler.ch) [17.01.2015].

Merleau-Ponty'nin “yaşayan-perspektif” kavramı, düşünürün önceki iki bölümde ele aldığımız, derinlik, hareket, mekân ve o bağlamda, sarmaşdolaşlık kavramlarıyla, doğrudan ilişkilidir. Cézanne gibi Merleau-Ponty de Rönesans'ın kurumsallaştırdığı perspektif anlayışına itiraz edecektir. Doğrusal perspektifin, “algıladığı dünyanın bir yansımısını önünde oluşturabilmek için, insanlığın icat ettiği yollardan sadece bir tanesi” olduğunu söyleyen Merleau-Ponty için klasik perspektif, kendiliğinden olan

(*spontaneous*) görünün, seçime bağlı yorumları arasında bir yorumdan, başka bir şey değildir; “Algılanan dünyanın, optik veya matematik yasalarla işi olmaz” diyecektir Merleau-Ponty (1993b, 86). Cézanne, doğrusal perspektifin yanı sıra, kontur, hava perspektifi, ışığın kullanımı gibi, klasik resmin yerleşik başka tekniklerini de bir yana bırakmış, “doğayı taklit etmeyi” değil, “onun bir parçası olmayı” sağlayacak, yeni yollar aramaya koyulmuştur (Merleau-Ponty, 1993a, 62). Yaşanan derinliğin temsili ise, bu yolların yolcusunun dönüp dolaşıp erişmesi gereken, gizemli bir menzil gibidir (Şekil 3.9 ve Şekil 3.10). Merleau-Ponty, *Eye and Mind*'da Giacometti'nin şu sözlerini aktarır: “Bana öyle geliyor ki, Cézanne, tüm yaşamı boyunca derinliği aramıştı” (1968, 179).

3.2.2. bölümde, konunun Merleau-Ponty'nin fenomenolojisindeki önemiyle ilgili aktardığımız ayrıntılar hatırlanırsa, düşünürün resim üzerine kaleme aldığı her üç metninde de, derinlik meselesine sürekli geri dönmesi, şaşırtıcı değildir. Derinlik, yaşanan-perspektiftir ve bir ufuk çizgisi üzerindeki yitiş noktalarına yönelmiş doğru parçalarının aralarına yan yana dizilen iki boyutlu alanların, beden derinlik deneyimiyle bir ilgisi yoktur. Merleau-Ponty, klasik perspektifle kurgulanmış bir imgenin algılanmasındaki kısırlık ve yavanlığı (ve bir anlamda da olanaksızlığı), gayet çarpıcı bir biçimde vurgular:

“Öncesinde, derinliğin, enin ve boyun üzerinde, öylesine özgür gezinirken gözlerim, herhangi bir sabit bakış noktasına tâbi değillerdi; çünkü bakışım, [olası bütün bakış açılarını] sırayla önce benimsemekte, ardından da reddetmekteydi. Şimdiyse, bu ‘aynı anda her yerde bulunma’ durumundan feragat etmem ve sadece, çizimdeki belirli bir ‘yitiş çizgisi’ üzerine kondurulmuş ‘bir yitiş noktasında’ çakılıp kalan, hareketsiz bir gözün referans noktasından görülebilenle, yetinmem gerekmektedir. Bir tür alçakgönüllülük kandırmacasıdır bu; zira, kağıdın üzerindeki o daracık perspektife yoğunlaştığımda, kendisi de içinde olduğu için dünyaya apaçık olan bir insanın gördüğü gibi görmeyi de, bırakmışım demektir. Artık, ancak Tanrının benimle ilgili tasarımı gözden geçirirken yapabileceği gibi, ben de görümü öyle dışarıdan düşünebilir, ona öyle yukarıdan bakabilirim. Öncesinde, kıpır kıpır, her kazancın aynı zamanda bir kayıp da olduğu dünyevi bir döngü içerisinde ancak kavranabilen, biricik şeylerle dolu, bir dünyayı deneyimliyordum. Şimdiyse, o bitmez tükenmez varoluş, ısmarlama bir perspektif kurgunun içerisinde, hizaya sokulmaktadır. Bu öyle bir kurgudur ki, arka plandakiler, artık sadece arka planda, öyle münasip görüldüğü gibi, erişilmez ve belirsiz olarak kalmak üzere, geriye çekilirken, ön plandakiler, saldırganlıkları iyice törpülenmiş, ihtiyaç hasıl olur olmaz anında arka plana dönüşmek üzere alesta tutulmakta, içsel hatları, gösterinin teamüllerine uygun biçimde, raptı zapt altına alınmaktadır. Kısaca perspektif, içindeki hiçbir şey bakışımı tam olarak yakalayamazken, şimdi ve buradaki bir var oluşun şekline bürünmektedir” (1993b, 87).

Buraya kadar ele aldıklarımızdan da anlaşılacağı gibi, Merleau-Ponty'nin asıl meselesi, modern resmin anlamı üzerine tartışarak, görünün, görünürün (ve aynı zamanda görünmez de) bedenleşmiş deneyimini resim aracılığı ile ifade etmenin, fenomenolojik altyapısını oluşturmaktır. Düşünür, resmin (ya da daha genel

anlamıyla imgenin) görünün nesnesi olması durumundaki bedensel etkileşime yönelik olarak, Husserl’in yaptığı gibi doğrudan bir değerlendirmede bulunmaz. Ancak söylediği her şey, fenomenal dünyanın hakikatinin resimde görülür olması olasılığı ile de ilgili olduğundan, imgenin deneyimlenmesine dair ipuçlarını da içinde barındırmaktadır. Görünürün gizinin kilidini açacak bir tane ana anahtar yoktur; ne mekân, ne derinlik, ne de renk böyle anahtarlardır; çünkü görü, dünya ile girdiğimiz fiziksel-optik bir ilişkiden çok daha fazlasıdır:

“Su kütesinin kalınlığı içerisinden bir havuzun dibindeki fayansları gördüğümde, onları, suya *rağmen*, sudaki yansımalara *rağmen*, görüyor değilimdir; fayansları, suyun ve bütün o yansımaların *içinden* ve onlar *yüzünden*, görürüm. O kırılma ve bozulmalar eğer hiç olmasaydı, eğer güneş ışığının sudaki o kıpraşmaları hiç olmasaydı, eğer fayansların geometrisini, o *ten* olmadan görüyor olsaydım, o zaman onu olduğu gibi, olduğu yerdeki gibi görmeyi, yani özdeş ve kendine özgü herhangi bir uzamın ötesinde görmeyi, bırakırdım. Suyun kendisinin, o sıvı gücün, şurup kıvamındaki o yanardöner elementin, orada olduğunu, aslında söyleyemem; bütün bunlar, bir başka yerde değiller; ama, havuzun içinde de değiller. Havuzu yurt edinmişler, orada zuhur etmekte, ama ona içrek değiller. Ve gözlerimi, ilerideki, üzerinde ışık yansımalarının oyunlar oynadığı, servi duvarına doğru kaldırırsam, suyun, bu ağaçtan duvarı da ziyaret ettiğini, ya da en azından, etkin yaşamsal özünü, servilerin üzerine, ta içerilerine gönderdiğini, inkar edemem. İşte zaten, o içsel canlandırmadır, görünürün o ışmasıdır, ressamın, derinlik, uzam ve renk adları altında aradığı” (Merleau-Ponty, 1964, 182).

### 3.3. Bedensizleşmiş İmge Deneyimine Karşı Dijital İmgenin Bedenlileşmiş Deneyimi

Yukarıda alıntıladığımız pasajda Merleau-Ponty’nin aktardığı, “*yaşayan dünya*” içinde “*yaşayan beden*” deneyimlediği “*yaşanmış derinlik*” ve onun etrafında ortaya çıkan ‘olağanüstü’, mucizevi fenomenler, günlük hayatımızın aslında hayli sıradan olgularındandır. İçinde nefes alıp verdiğimiz algısal alan, sürekli devinip dönüşerek, bize her an bir başka şaşırtıcı ve heyecan verici oyun sunar. Bu oyunlara katılmak için, bütünüyle bedenimizin içinde ikamet etmemiz (*inhabit*), algısal alanın titreşimlerine, duyuşal süreçlerimizin geri bildirimlerine ve o bildirimlerin kesinlik ve belirsizliklerine, *apaçık* olmamız gerekmektedir. Abram, ‘uygar’ insanın bu alandaki becerisinin geçtiğimiz yarım yüzyılda önemli ölçüde azaldığını, modern yaşamın, dünyanın büyümesine giderek duyarsızlaştığını ileri sürerken, bunun nedenini insanın “*derinliği algılamasındaki fakirleşmeye*” bağlar (2010, 89).

Merleau-Ponty’nin fenomenolojisinde algısal dünyanın temel niteliği olduğunu daha önce de belirttiğimiz, o ‘muğlak’ derinlik olgusu ile doğrudan karşı karşıya gelmek yerine, insan, epey bir zamandır giderek artan bir yoğunlukta, dünyanın iki boyutlu, *düz* (*yavan* da denilebilir) temsilleriyle meşgul olmaktadır. Televizyon, bilgisayar, telefon ve diğer dijital cihazların *düz* ekranları, her yaşta insanın gününün önemli

bir bölümünü onlara bakarak geçirdiği, görülürün yeni çağdaş mekânlarıdır. Yaşayan dünyanın algısal deneyimini, iki boyutlu temsillerin *sığ* deneyimiyle değiş tokuş eden bu süreç, dijital ekranlarla başlamış da değildir; yüzyıllar önce, doğada yaşanan deneyimlerden öğrenmenin yerini, kitapların *düz* sayfalarından okuyarak öğrenme almıştır. O sayfaların bir çok yaratıcı esinle ve göz alıcı betimlemelerle bezenmiş olması, o ekranların pırıl pırıl, çok renkli, derinlik yanılması zirveye taşıyan, etkileyici görüntülerle dolup taşması, pek bir şey ifade etmemektedir. Zira, bütün o yaratıcı temsillerin ve doğrusal perspektif programlama ile taklit edilmiş derinliğin önünde, bakışımızı karşılayan, her zaman aynı düz yüzeylerdir. Yaşayan bedenimizin duyuları, artık algısal alanın sunduğu o sonsuz ve tekinsiz çeşitlilikle sıkı fıkı olmaktan uzaklaşmış, “harekete koşullanmış bedenimiz, bakışımızı tutsak alan o pürüzsüz ışıltılı satırların karşısında, sessiz ve hareketsiz öylece kalakalmıştır” (Abram, 2010, 90).

### **3.3.1.1. Derinlik Algısı ve Öznel Bir Deneyime Dair İzlenimler:**

*Yukarıdaki paragrafı yazmayı bitirince, yorulan gözlerimi dinlendirmek istedim. Bir saatten fazla bir zamandır, hemen önümde, yüzümden 60–70 cm. ötedeki bilgisayarımın büyük ekranına, parmaklarım klavyenin tuşlarına vurdukça, ekranın yarısını kaplayan gri bir çerçevenin çevrelediği beyazlığın üzerinde beliren, minik siyah harflere, bakıyordum. Hem zihnim yorulmuştu, hem de görüm bulanmaya başlamıştı. Başımı pencereye çevirdim; camın arkasında, yere doğru hızla düşmekte olan yağmur damlalarına baktım. Daha geride, evin arkasındaki sırtlıkta, ağaçların çıplak dalları ıslak ıslak parlıyordu. Ağaçların tepelerini görebilmek için, başımı biraz daha kaldırdığımda, incecik bir dalın üzerine ağırlıksızmışçasına tünemiş, saksaganı gördüm. Sanki o da bana bakıyordu.*

*Gri gökyüzünün basıklığı, bedenimin özlediği o derinlik duygusunu bana tattırarak gibi gözüküyordu. Oturduğum yerden, sırttaki en son ağacın en uzak dalına, herhalde 40 – 50 metre ya var ya yoktu. Oysa bakışım, ufuk çizgisine doğru açılan sonsuz genişlikler, dipsiz derinlikler arzuluyordu. Yakın bir zaman önce izlediğim bir filmi düşündüm; şimdi yeniden, en azından bazı sahnelerini izlemek, iyi gelecekti.*

*Filmin dosyasını bilgisayarda açtım, büyük ekrana yaydım; Robyn Davidson'un Avusturalya'nın uçsuz bucaksız steplerindeki inatçı yürüyüşünü izlemeye başladım.*<sup>98</sup>

*Yolculuğun ilerleyen günlerinden birinin sabahında, bir sahne, Robyn'in uyanışının yakın plan görüntüsüyle açılıyordu (Şekil 3.12). Genç kadın yattığı yerden yavaşça doğrulurken, gözlerim ön plandaki ayrıntıları net olarak görebilse de, arka planda dikilmekte olan deve, onun da arkasında ufka uzanan bozkırın muazzam boşluğu ve en az onun kadar çarpıcı olan, henüz aydınlanan gökyüzünde bulutların arasında oluşan ışık oyunları, odak dışıydı. Bütün bu uçsuz bucaklığı net olarak görmeyi şiddetle istiyordum. Ancak bu arzuma rağmen, gözlerim, odaklandıkları derinliği değiştirmek için harekete geçmiyorlardı. Çünkü, hemen birazdan kamera, o işi benim için yapacaktı (Şekil 3.11).*

*Derinlik değişimini eğer kamera yapmazsa, retina kaslarımın kasılıp gevşemesinin zaten hiçbir anlamı da olmayacaktı. Çünkü gerçekliğin bu temsili kurgusunda, odak mesafesini değiştirmek benim elimde değildi ve fonetik yazıdan, doğrusal klasik perspektife, oradan iki boyutlu hareketli hareketsiz imge görüntülemeye, hayatım boyunca içselleştirdiğim teknolojiler, gözlerime bu olguyu öğretmişti. Teknolojinin dönüştürdüğü görü duyum, odaklandığım derinliği, yüzümden 60 – 70 cm. ötedeki ekran yüzeyinin önünde, sabit tutmayı sürdürmekteydi; başka bir deyişle, görmek için, bedenimin hareket yeteneklerine ihtiyacım kalmamış, görüm bedensizleşmişti.*<sup>99</sup>

---

<sup>98</sup> “Tracks” / “Çöldeki İzler”, 2013. Yönetmen: John Curran. Oyuncular: Mia Wasikowska, Adam Driver. See-Saw Films. 112 dk. Film gerçek bir yaşam deneyimi üzerine kuruludur. Robyn Davidson isimli, 27 yaşında genç bir kadın, 1977 yılında Avusturalya'nın doğusundaki Alice Springs kentinden, kıtayı baştan başa yürüyerek geçip batıdaki Hint okyanusu kıyılarına varmak için, yola koyulur. Dokuz ay sürecek bu yürüyüşte, kendisine yalnızca dört tane ne yapacağı belli olmayan deve ile sadık köpeği eşlik edecektir. Filmin çok büyük bir bölümü, iç Avusturalya'nın uçsuz bucaksız çölleri ve bozkırlarında geçer. Davidson için bu zorlu yürüyüş, kendi özüne doğru yol aldığı, doğanın acımasız vahşiliği ile şiddetli güzelliği arasında biçimlenen, ruhsal bir yolculuktur.

<sup>99</sup> 3.1.2. bölümde aktardığımız Wilson'un yerli kabile insanların niye film izleyemedikleri, şimdi daha açık olmalıdır. Yerliler, gözlerini ekran önünde odaklanmış olarak tutmaya koşullanmamışlardır; önlerinden geçen görüntülerin ön – arka plan bütün ayrıntılarını görmeye çalışmakta, bunun için gözleri perdeyi taramakta, ama sahne değişmeden her şeyi görmeyi, bir türlü başaramamaktadırlar. Sorun, filmin saniyede 20 küsur kare hızla akıyor olması da değildir; söz konusu sabit bir fotoğraf da olsa, durum değişmeyecek, fotoğraftaki her şeyi (objektifin odaklamadıklarını ve perspektif kurgunun odaklanmış gibi yaptıklarını) tam olarak görmekte yine zorlanacaklardır. [Ayrıntı için McLuhan'ın *The Gutenberg Galaxy* isimli kitabının “Why non-literate societies cannot see films or photos without much training” – “Okuryazar olmayan toplumlar neden eğitilmeden film ve fotoğrafları göremezler” başlıklı bölümüne bakılabilir (1962, 36 – 42)].



**Şekil 3.12: Robyn'in Uyanışı - Odaklanmış Ön Plan.**

*"Tracks" / "Çöldeki İzler"*, 2013. Yönetmen: John Curran. Oyuncular: Mia Wasikowska, Adam Driver.  
See-Saw Films. 112 dk.



**Şekil 3.11: Robyn'in Uyanışı - Odaklanmış Arka Plan.**

*"Tracks" / "Çöldeki İzler"*, 2013. Yönetmen: John Curran. Oyuncular: Mia Wasikowska, Adam Driver.  
See-Saw Films. 112 dk.

*Filmi izlerken bir an oturduğum yerden kalkıp, çalışma odamda gezinmeye, gerinip bedenimi esnetmeye başladım. Hareketlerim bilgisayarımın ekranındaki görüntüyü hiçbir şekilde değiştirmiyordu. Oysa hareket ettikçe, odamın derinliğinin algılarıma sunduğu görünürlük ve görünmezlik, sürekli bir devinim içerisinde değişmekteydi. Ekranla arama, az önce oturduğum döner koltuk girip çıkıyor, pencereden gördüğüm manzara açılarak genişleyip sonra tekrar daralıyor, ama o anda ekranda gördüğüm Robyn'in develerinin uzamsal konumlarında, ne birbirlerine ne de arkalarındaki ağaçlara göre, hiçbir değişme olmuyordu. Olmuyordu, çünkü develer, ağaçlar ve ben, aynı uzamı paylaşmıyorduk; çünkü onlarla benim aramda derinlik diye bir şey söz konusu değildi. Çünkü onlara, onların uzamının tamamen dışındaki, değişmez bir noktadan bakıyordum<sup>100</sup>.*

### **3.3.1.2. Derinlik Algısının Manipülasyonu:**

Sinema ve video endüstrisi, derinlik algısını daha farklı manipüle eden daha karmaşık başka teknikler de geliştirmiştir. İlk defa Orson Welles tarafından “*Citizen Kane*”<sup>101</sup> filminde kullanılan “*deep zoom*” yöntemi, bunlara bir örnektir. Filmin çok bilinen sahnelerinden birinde, kamera, karlı bir kış günü dışarıda kartopu oynayan çocuk Kane’i ve yanındaki kardan adamı gösterir. Kamera geri çekildikçe, görüntüye Kane’in annesi girer ve sahnenin evin penceresinden görüldüğü ortaya çıkar. Kamera odanın içerisinde, geriye doğru çekilerek pencereden uzaklaşmayı sürdürür; anne ve sahneyi paylaşan diğer iki karakter, kamerayla birlikte iç kısma doğru yürürler ve dışarıda kartopu oynayan çocuktan ve onun görüldüğü pencereden iyice uzaklaşıp, ilkinde açılan diğer bir odaya geçerek otururlar. Tüm bu geri çekilme boyunca, genişleyip derinleşen dış ve iç mekanların bütün ayrıntıları (pencerenin dışında düşmekte olan kar taneleri bile), odakta kalır (Şekil 3.13).

---

<sup>100</sup> Aktarılan bu kişisel deneyimde David Abram’ın bir anlatısından esinlenilmiştir (2010, 90 -92).

<sup>101</sup> “*Citizen Kane*” / “*Yurttaş Kane*”, 1941. Yönetmen: Orson Welles. Oyuncular: Orson Welles, Joseph Cotten, Dorothy Comingore. RKO Radio Pictures, Mercury Productions. 119 dk.

Fotoğrafçılıkta “alan derinliği” (*depth of field*) olarak isimlendirilen benzer bir yöntem, kameranın önünden ‘sonsuz’<sup>102</sup> kadar çerçevede kalacak bütün ayrıntıların odakta olmasını sağlamaktadır (Şekil 3.14). Tipik bir Rönesans tablosu da zaten, aynı perspektif kurguya sahiptir (Şekil 3.15).



**Şekil 3.13: *Citizen Kane* - Deep Focus.**

“*Citizen Kane*” / “*Yurttaş Kane*”, 1941. Yönetmen: Orson Welles. Oyuncular: Orson Welles, Joseph Cotten, Dorothy Comingore. RKO Radio Pictures, Mercury Productions. 119 dk.

---

<sup>102</sup> Objektifin maksimum odak uzaklığı anlamında sonsuz.





**Şekil 3.14: Artırılmış Alan Derinliği.**

<http://snapsort.wpengine.netdna-cdn.com/files/2012/04/Wide-Depth-of-Field.jpg>. [29.01.2015]



### Şekil 3.15: Rönesans'ın Doğrusal Perspektifi.

“Renaissance Interior with Banqueters” / “Banketçilerle Birlikte Bir Rönesans İç Mekânı”. Bartholomeus van Bassen. 1618 – 1620. Panel üzerine yağlıboya. 58 x 87 cm. North Carolina Museum of Art. commons.wikimedia.org [10.02.2015].

Örneklediğimiz bütün bu imgelerin (Şekil 3.12 – Şekil 3.15) ortak özelliği, görünün derinlik algısını belli bir programa göre manipüle ediyor olmalarıdır.<sup>103</sup> İster tuval, ister kağıt, isterse dijital ekran üzerinde olsun, günümüzde insanlığı kuşatan sonsuz çokluktaki imgenin tamamına çok yakın bir bölümü, belli bir görme biçimini, yani *bedensizleşmiş görüyü* koştulamaktadır. Bu imgelerle ilişkimizin tek ortak niteliği, Abram’ın da söylediği gibi, “karşılarında hareketsiz bakakalmamızdır” (2010, 90)<sup>104</sup>.

<sup>103</sup> Klasik doğrusal perspektif, bu manipülasyonun tek çeşidi değildir, ama açık ara farkla en baskın olanıdır. Özellikle Bizans görsel sanatlarında çok rastlanılan “tersten perspektif”, gerek hedeflediği psikolojik etki gerekse içerdiği algısal süreç bakımından, alternatif derinlik kurgularına iyi bir örnek teşkil eder. Florenski’nin dilimize de çevrilen “*Tersten Perspektif*” (2013) isimli kitabı, bu konudaki temel kaynaklardan biridir.

<sup>104</sup> Zihnimiz ‘hareketlidir’, şüphesiz; bedenimiz değil.

Giriş bölümünde de belirttiğimiz gibi bu çalışma, dijitalleşmenin, imgeye, yukarıda değinilen bedensizleşme halini *tersine çevirme*, yani görüşü yeniden *bedenlileştirme* potansiyeli kazandırdığı tezini ileri sürmekte ve dijital imgenin bu potansiyelinin ayrıntılarını, ortaya çıkartmayı hedeflemektedir. Burada ele aldığımız, insanın algısal imge deneyimini tanımlamaya yönelik temel fenomenolojik kavramlar açısından bakıldığında, 2. bölümde incelediğimiz, dijitalleşmenin imgeye kazandırdığı, başta etkileşimlilik olmak üzere tüm potansiyel yeteneklerin önemi, daha iyi takdir edilebilir. Dijital teknolojiler hangi gelişmişlik düzeyine gelirse gelsinler, imgenin algısal deneyimi, hiç şüphesiz, görü ağırlıklı olmayı sürdürecektir. Ancak, bir temsil olması ya da olmaması, bir anlamı imlemesi ya da imlememesi tartışmalarının ötesinde, dijitalleşen imgenin, Merleau-Ponty'nin tanımıyla bedeninin algısal alanda dünya ile hemhâl olduğu “yaşayan beden – yaşayan dünya” ilişkisinde yeni bir yerinin olacağı, açıktır. Dijital imgenin bu yeni konumunun temel belirleyicisi ise, bedensel etkileşime, yani, dokunmaya, sese, bakışa, duruşa, vb. “karşılık verebilme” yeteneğidir.

İmgenin bedensel etkileşime karşılık verebilme yeteneğinin arkasında, iki farklı türden ‘zeka’ bulunduğu, söylenilebilir:

1. İlk durumda, imgenin *canlandırılmasını* ‘akıllı’ algoritmalar gerçekleştirir ve benim yaşayan bedenim ile algoritmaların “*sanal bedeni*” (sanal beden, bir insan formunda ya da herhangi başka bir biçimde zuhur edebilir) olarak niteleyebileceğimiz dijital imge arasında, yine iki yönlü ve gerçek zamanlı, dokunma, ses, bakış, duruş, vb. bedensel edimler etrafında bir iletişim söz konusudur. “*Yapay zeka*” temelli bu durum, örneğin, 3.1.3’de incelediğimiz “*Pixel*” isimli performansta (Şekil 3.4) karşılık bulmaktadır.
2. İkinci durumda, bedensel etkileşime girdiğim imge, şimdi burada mevcut olmayan gerçek bir insanın gerçek-zamanlı görüntüsüdür ve benim yaşayan bedenimle onun yaşayan bedeni arasında, yeni medya üzerinden sağlanan iki yönlü, görsel, dokunsal ve işitsel (bunlardan biri veya birkaçı), gerçek-zamanlı bir iletişim söz konusudur. “*Doğal zeka*” temelli bu durum, 4.2. bölümde ele alacağımız, yeni medya sanatçısı Paul Sermon’un “*Telematic Dreaming / Telematik Düşleme*” (1992) adlı yapıtında, tam olarak karşılığını bulmaktadır.

İmgenin canlandırılmasını sağlayan teknolojiler, algısal alanı genişleterek, Merleau-Ponty'nin karşılıklılık ve tersine çevrilebilirlik kavramlarının baştan sorgulanmasını talep eden, yeni bedensel deneyimlerin yolunu açarlar. Ben imgeye bakarım, imge de bana bakar; ben imgeye dokunurum, imge de bana dokunur; bedenimin hareketleri, imgenin dinamik olarak dönüştürülüp, yeniden üretilmesini sağlar; tıpkı, derinlik deneyimini beden devinimine bağlayan teknolojiler gibi (bkz. 2.5.3). Söz konusu 'canlandırma' ve onun yarattığı 'algısal deneyim', Merleau-Ponty'nin ressamının peşine düştüğü canlandırma ve yaşanmış deneyimle aynı şeyler değildir, şüphesiz. Ama dijital imgenin etkileşimli karakterinin vaat ettiği algısal deneyim, binlerce yıldır karşılarında bakakaldığımız imgelerle yaşadığımız görü deneyiminden de bütünüyle farklıdır.

#### **3.4. Seyirden Etkileşime: Sanat ve Dijital İmgenin Fenomenolojisi**

Dijitalleşmenin imgeleri "salt bakılan nesnelere" olmaktan çıkarıp, onları, görme duyusu dışındaki diğer duylara da hitap eden, böylece beden algısal bütünlüğünü sürece katılmaya çağıran, etkileşimli, dinamik, 'akıllı' unsurlara dönüştürdüğü, 2. bölümde ortaya konulmuştu. Dijital imgelerle kuracağımız yeni tür etkileşimli ilişki, bedensizleşmiş görünümün tekeline kırarak bütüncül bedensel algılamaya geri dönüşü destekleyecek bir potansiyel içerir. Söz konusu potansiyeli daha iyi anlayabilmek için, bu bölümde, önce Husserl'in, ardından Merleau-Ponty'nin imge ve görüye ilişkin fenomenolojik kuramlarını, dijital imgenin kendine has benzersiz niteliklerini de göz önünde tutarak, eleştirel bir bakışla inceledik.

Şimdi burada var olan bir şeyi görmekle, şimdi burada mevcut olmayan bir şeyin görsel temsilini görmek arasındaki algısal farklılıklardan yola çıkarak, imgenin insan bilincinde nasıl oluştuğunu açıklamaya çalışan Husserl'in imge bilinci kuramı, görme ediminin ve görsel algılama sürecinin evrensel tek tipliği varsayımına dayanmaktadır. Oysa, McLuhan'ın da ortaya koyduğu gibi, görüyle ilgili çeşitli teknolojiler, görme duyusunun işleyişini farklı şekillerde koşullandırır. Bunun da ötesinde, imge bilincini dijital imgenin algılanmasına uyarlamaya kalktığımızda, Husserl'in kuramının temelini oluşturan fiziksel nesne, imge nesne ve imge özne gibi tanımlamaların belirsizleştiği ve imgenin algılanmasını bu unsurlar arasındaki çelişki ve çatışmalara bağlayan yaklaşımın temelsizleştiği görülmektedir.

Husserl'in kuramının aksine, Merleau-Ponty'nin bedenli olmak temelinde geliştirdiği görüye ve imgenin algılanmasına ilişkin kavramlar ise, dijital imgenin dinamik ve etkileşimli niteliğinin talep ettiği bedenleşmiş algılamaya dayanan bir fenomenoloji ortaya koymak için, yol göstericidirler. Merleau-Ponty'nin yaşayan bedeninin algısal alandaki deneyimini ve bu bağlamda görünümün işleyişini açıklamak için ortaya attığı üç temel ilke, etkileşimli dijital imge ile, dijital temsilden de üretilmiş olsalar etkileşimsiz, konvansiyonel imgeler arasındaki farkın, çok daha net bir biçimde açığa çıkmasını sağlamaktadır:

- Duyuların karşılıklılığı ve tersine çevrilebilirliği:

İnsanın, kendi algısal edimlerinin aynı zamanda hem öznesi hem de nesnesi olmasını ifade eden bu ilke, algısal deneyimin, özünde, özne ile nesne arasındaki sınırı bulanıklaştıran bir olgu olduğunu söylemektedir. Algılayan ve algılanan, bir ve aynı özendirler ve zaten algısal deneyim de ancak böyle mümkün olmaktadır. Bir başka deyişle, öznenin, algısal alandaki şeyler arasında bir başka şey olması, algısal deneyimin ön koşuludur.

- Uzunluk, derinlik ve bedeninin devinimi:

Merleau-Ponty'nin uzunluğu, ancak bedeninin hareketleriyle algılanabilen bir olgudur. Hareket, yaşayan bedenin doğal halidir ve derinlik, uzunluğun ilksel ve varoluşsal boyutudur. Bu anlamda derinlik, nesnelere bir niteliği değil, görüşle, bakışın açısıyla, yani doğrudan bedenle ilgili bir sonuçtur. Bedenin kinestetik devinimi olmadan, derinliği algılamak mümkün değildir.

- Görünürlük ve görünmezlik:

Görünümün bakış açısı ne olursa olsun, doğal gerçekliğin içindeyken, görülebilen ve görülemeyenleri bedeninin devinimi belirlemektedir. Görünür ve görünmez olan, bedeninin hareketlerine bağlı olarak sürekli yer değiştirirler; az önce görünür olan artık görünmez olurken, demin görünmez olan şimdi görünür.

Etkileşimsiz imgelere *bakan* bir izleyici, yaşayan bedenin yaşayan dünyadaki ayrılmaz parçası olan, duyuların tersine çevrilebilirliği ve karşılıklılığını, hareket, uzunluk ve derinlik ilişkisini ve görünür olanla görünmez olanın dansını, algısal alanda deneyimlemek yerine, bedensizleşmiş görüşünün bilincine aktardığı, dünyanın iki boyutlu temsilleriyle meşgul olmaktadır. Çünkü, ister tuval, ister kağıt, isterse dijital

ekranlar üzerinde olsun, günümüzde bizi kuşatan imgelerin neredeyse tamamı, bedenın uzam ve derinlik algısını sadece görü duyusunu kullanarak manipüle etmektedirler. Bu manipölasyon, tersine çevrilebilirlik, derinlik, görünürlük ve görünmezlik gibi, yaşayan bedenın en ilksel ve en temel deneyimlerini, algısal alandan dışlar. İmgelerin mecraları, kullandıkları teknikler, sahip oldukları üsluplar ve anlamsal içerikleri ne olursa olsun, her durumda, izleyicinin bakışını, hep aynı düz yüzeyler karşılamaktadır ve bu ilişkide, bakışın ötesinde başka bir duyuşal edimin işin içine girmesi de zaten söz konusu değildir.

Görünün bedensizleşmesi olarak tanımladığımız bu durumu tersine çevirme ve görüyü insanın algısal bütünlüğünün ve bedenleşmiş deneyiminin bir parçası haline getirme fırsatı, dijital teknolojilerin imgeye kazandırdığı etkileşimlilik yeteneğinde somutlaşmaktadır. Dijitalleşen imgeler, seyirlik nesnelere olmaktan çıkıp, etkileşimli nitelikleri sayesinde *doğrudan etkin katılım* mecralarına dönüşürler. Dijitalleşmenin özniteliğinin doğal bir sonucu olan etkileşimlilik, Merleau-Ponty'nin yaşayan bedenın algısal alandaki deneyimini açıklamak için tanımladığı üç temel unsuru, yani, duyuşların karşılıklılığı ve tersine çevrilebilirliğini, uzam, derinlik ve bedenın devinimi arasındaki kopmaz ilişkiyi ve görünürlük ve görünmezlik ikiliğini, görsel temsillerin deneyimlenmesinin de merkezine yerleştirmektedir.

İmgeler, bugün hayatın her alanını işgal etmiş olsalar da, asıl ve ilksel yurtları, hiç şüphesiz, sanattır. Ve 2.1.1'de de ele aldığımız gibi, Heidegger'e göre, sanat ve teknoloji, her ikisi de "hakikatin ortaya çıkmasını sağlayan şiirsel yaratıcılıktan, yani poiesis'ten" kaynaklanan, özdeş edimlerdir. Bu anlamda, dijital imgenin etkileşimli doğasıyla yüzleşmenin ve imgenin etkileşim yeteneğinin insanın algısal deneyimi ve bilinci üzerindeki olası etkilerini sorgulamanın en sağlıklı biçimde gerçekleşebileceği alan da, sanat olsa gerektir. Özellikle sanatın katılımcı pratikleri, böyle bir yüzleşme ve sorgulama için eşsiz bir mecra sunarlar.

İzleyen bölümde, önce tarihsel perspektif içerisinde katılımcı kamusal sanatın gelişimi ve dijital teknolojilerin bu gelişime katkısı özetlenmekte, ardından dijital sanat ve etkileşimli pratikler alanında çok iyi bilinen, çok konuşulmuş ve çok tartışılmış bir çalışma olan, İngiliz yeni medya sanatçısı Paul Sermon'un *Telematic Dreaming / Telematik Düşleme* (1992) isimli yapıtının, araştırmamızda dijital imge ile ilgili buraya kadar ortaya koyduğumuz tespit ve değerlendirmelerin ışığında, alternatif bir okuması yapılmaktadır.

#### 4. KATILIMCI SANAT PRATİKLERİNDE ETKİLEŞİMLİ DİJİTAL İMGELERİN KULLANIMI

*“Teknolojinin özü teknolojik bir şey olmadığı içindir ki, bu öze, bir yandan onunla eş olacak kadar yakın, diğer yandan da ondan bütünüyle uzak bir alanda ancak, teknoloji üzerine derinlemesine düşünülebilir ve onunla nihai bir yüzleşmeye girilebilir. Sanat, işte böyle bir alandır.”*

*Martin Heidegger (1977a, 35)*

Çağdaş sanat, dijital teknolojileri yenilikçi ifade biçimleri üretmek için kullanırken, aynı zamanda, dijitalleşmenin yol açtığı bilinç dönüşümünü ve bunun sonucu ortaya çıkan yeni algılama ve davranış biçimlerini de sorgular. Bu sorgulamada, imgelerin dijitalleşme sürecinde geçirdiği evrimin özel bir yer tutması, kaçınılmazdır. İnsanın yaratıcı soyutlama yeteneğinin ilk örneklerinden bu yana, sanatın en temel ifade aracı olan imgelerin dijitalleşmesi, bir yandan sanatsal yaratıcılığın sınırlarını alabildiğine genişletirken, diğer yandan da görsel kültürün baskın söylemlerini ters yüz ederek, imgelerle kurduğumuz yeni türden ilişkilerin sil baştan tanımlanmasını dayatır. Bu dayatma, sanatın temsil ve gerçek, özne ve nesne, beden ve zihin, ya da beden ve ruh gibi bölünmüşlüklerin ötesinde farklı bir varoluş arayışının, dijitalleşme ile yeni bir evreye ulaştığının da kanıtıdır, aynı zamanda. Ve bu arayışın en çarpıcı örneklerini, dijital teknolojilerin yoğun biçimde kullanıldığı, son yirmi yılın etkileşimli ve katılımlı sanat pratiklerinde bulmak, şaşırtıcı değildir.

Bu bölümün ilk kısmında, katılımcı kamusal sanat hakkında özet bir arka plan bilgisi derlenmiştir. Burada önce, katılımcı kamusal sanatın tarihsel gelişimi özetlenmekte, türün alternatif tanımları üzerinde kısaca durularak, güncel sanat içerisindeki yeri irdelenmektedir. Ardından, katılımcı kamusal sanatı diğer sanat disiplinlerinden ayıran temel unsurlar ortaya konmakta ve dijital teknolojilerin kamusal pratiklere getirdiği yeni açılımlar üzerinde durulmaktadır. Bölümün diğer kısımlarında ise, 3. ve 4. Bölümlerde kavramsal çerçevesini çizdiğimiz, dijital imge ile kurulan bütüncül beden temelli yeni tür ilişki, medya sanatının ve katılımcı pratiklerin önemli isimlerinden, İngiliz sanatçı Paul Sermon’un bir çalışması üzerinden okunmaktadır.

#### 4.1. Katılımcı Kamusal Sanat

“Katılımcı kamusal sanat” ifadesi, bu çalışma kapsamında, İngilizcede “*socially engaged art*” olarak isimlendirilen ve sanatın, belli bir topluluk ya da topluluklarla, veya en geniş anlamıyla toplumla iç içe, onunla bütünleşerek icra edilen türünü tanımlamaktadır<sup>105</sup>. Sosyal etkileşimi temel ilke olarak benimseyen ve toplumla hemhâl olmayı varlık nedeni olarak gören bu tür sanat pratikleri, yine insanlara (topluma) çeşitli mesajlar iletmek ya da onlar tarafından deneyimlenmek üzere gerçekleştirilen diğer tüm sanat işlerinden farklıdır<sup>106</sup>. Bu farklılık, esas olarak ve öncelikle, “sanat yapma” sürecine, sürecin ‘azmettiricisi’ (sanatçı) dışında başkalarının da (topluluk üyelerinin), doğrudan ve etkin biçimde katılmasından kaynaklanır (Helguera, 2011, 3).

1960'lara damgasını vuran sosyal hareketler, sanatın toplumsal konularla daha yakından ilgilenmesine neden olurlarken, “süreç odaklılık” ve “mekâna özel olmak” kavramları etrafında, ‘performans sanatı’ ve ‘yerleştirme sanatı’ gibi sanat türlerinin doğmasına yol açmışlardır. Bu gelişmeler, bugün güncel sanatın içerisinde önemli bir yer tutan katılımcı kamusal pratikleri de büyük ölçüde etkilemiş ve beslemiştir. Yüzyılın sonuna doğru ise, dijital teknolojilerin sanat yapıtıyla etkileşim ve sanatsal süreçlere katılım konusunda sağladığı benzersiz olanakların keşfedilmesi, kamusal pratiklere yeni mecralar kazandırmıştır<sup>107</sup>.

---

<sup>105</sup> Son dönemde yapılan yayınlarda, sempozyum ve sergilemelerde, aynı sanat türü için “kamusal pratikler” veya “toplumsal pratikler” ifadelerinin de sıklıkla tercih edildiği görülmektedir. Her iki tanımın da, belki de sanat tarihinde ilk kez görülen bir biçimde, ‘sanat’ sözcüğünü dışlaması, dikkat çekicidir. Özellikle modernist gelenekten miras alınan, toplumsal gerçekliklerden soyutlanmışlık ve (onun yerine) kapitalist piyasa düzeniyle bütünleşmişlik gibi olguların beslediği çağrışımlar, “sanat” sözcüğünün sırtlandığı bagajın yükünü artırmakta ve hem sanatçıların kendi aralarındaki, hem de dış dünyadaki sanata ve sanatçıya ilişkin olumsuz algıyı kuvvetlendirmektedir. “Kamusal pratik” veya “toplumsal pratik” tanımlamaları, bir yandan sanatçının ayrıcalıklı konumunu bertaraf ederek, sanatı daha demokratik, dolayısıyla daha erişilebilir bir noktaya çekmeyi, diğer yandan da sanat kurumunun ana-akım sanat tanımından dışlanma tehdidini peşinen savuşturmayı hedefler. “Katılımcı kamusal sanat” ve “kamusal pratikler” ifadeleri, bu çalışmada da değişimli olarak kullanılmaktadır.

<sup>106</sup> Örneğin, müze ve galerilerde veya park ve meydan gibi kamusal mekânlarda sergilenen, resim, heykel, yerleştirme vb. sanat yapıtları, toplumsal meseleleri konu edinen içeriklere sahip de olsalar, yukarıda sözü edilen “sosyal etkileşim” kapsamına girmezler ve dolayısıyla “*socially engaged*” tanımı dışında kalırlar.

<sup>107</sup> Yeni Medya Sanatı (“yeni medya” tanımı için bkz. **Tablo 2.1**) olarak isimlendirilen ve dijital sanat, bilgisayar grafiği, bilgisayarlı animasyon, İnternet sanatı, video oyunları, etkileşimli sanat gibi farklı isimler altında, yoğun biçimde dijital teknolojileri kullanan sanat pratiklerini kapsayan bu türün belirgin özelliklerinden birisi de, izleyiciler ile sanatçı ve izleyiciler ile yapıt arasında doğrudan ve karşılıklı etkileşime açık olmasıdır.



#### 4.1.1. Postmodern Dönüşüm

Moderniteye yönelik eleştirilerin Batının entelektüel gündemini ele geçirdiği 1960'lı yıllar, bir yandan modern sanatın yenilikçilik ve yaratıcılığının zirveye ulaştığı, diğer yandan sanat düşüncesinin, modernizm eleştirilerinin etkisinde yeniden şekillenmeye başladığı dönemdir. Adorno, Habermas, Foucault, Deleuze, Baudrillard, Derrida, Barthes ve Butler gibi düşünür ve kuramcıların kavramsal zeminini kurguladığı “postmodern” kültür eleştirisi, sanatçıların toplumsal meselelere yönelmelerine, yeni biçimler, ortamlar ve mekânlar arayışına girmelerine neden olmakla kalmamış, aynı zamanda, sanatın modernist kimliğine ait kimi öz-niteliklerin<sup>108</sup> sorgulanmasını da sağlayarak, yeni arayışların önünü açmıştır.

Postmodern düşünce iklimi, modernizmin kategorilerinde ve hiyerarşik yapılarında yol açtığı çözümlerle, bilimden siyasete hemen her alanda dünyayı kavrayış biçimlerini değiştirir. Birbirini dışlayan ikili karşıtlıkların yerine çoklukların bir arada var olabilmelerinin önemini vurgulanması, bir kültürel değer olarak farklılığın ve çeşitliliğin öne çıkartılması, evrensel değerlerin yerini öznel ve yerel bakış açılarının alması ve gerçeğin aynı anda birden çok alternatif tanımının olabileceğinin kabul edilmesi, 20. yüzyılın ikinci yarısında sanatın dönüşümünü de etkileyen postmodern eleştirinin, ana temaları olarak sıralanabilirler.

Postmodern eleştirinin sanata etkisinden söz ederken, 60'lı yılların ikinci yarısında yoğunlaşan sanat yapıtının sahipliliği ve izleyicinin (ya da okuyucunun) sanat sürecine katılımı tartışmalarını büyük ölçüde belirleyen, Roland Barthes'ın “The Death of the Author / Yazarın Ölümü” (1977) başlıklı kısa makalesini, özellikle anmak gerekir. Barthes, bir yapıtı (Barthes'ın esas meselesi metinlerledir) okurken, ya da daha doğru bir deyişle, anlamlandırırken, yazarının kimliğini, yani, siyasi görüşlerini, tarihsel bağlamını, sınıfsal, kültürel, dini veya etnik aidiyetlerini, kişilik özelliklerini, vb. referans almanın, doğru olmadığını öne sürer. Metni, yazarından bağımsızlaştırarak (onu yok sayarak) okumak gerekir. Barthes'a göre metnin

---

<sup>108</sup> Modern sanatın kendine has dinamizmi içerisinde değişmez kalan ve bir anlamda, modernist kimliğinin öz-nitelikleri olarak öne çıkan unsurlar şöyle sıralanabilir: Sanatın üretim mekânı, sanatçının atölyesidir; sanatın görücüye çıkma mekânı, özel olarak sanatın sergilenmesine ayrılmış müzeler ve galerilerdir; sanat yapıtı, sanatçının dehasının ve özneliğinin vücut bulmuş ifadesidir. Özellikle, deha ve öznelik temelinde gelişen modern sanat söylemi, önce yapıtın eşsizliği ve tekilliği ile sanatçının yapıt üzerindeki mutlak sahiplik hakkına, oradan da sanatçının markalaşmasına ve sanat yapıtının koleksiyon parçası olmaktan çıkıp yatırım aracına dönüşmesine uzanan süreçte, sanatın pazar ekonomisi içerisindeki yerinin oluşmasını sağlamıştır.

anlamının asıl belirleyicisi, okuyucunun kendi izlenimleri, değerlendirmeleri ve çıkarımlarıdır. Tüm bunlar, her bir okuyucunun kendi öznelliğine ait, okuyucudan okuyucuya değişecek unsurlar olduğundan, metnin anlamı da her yeni okumada yeniden kurulacaktır. Barthes'a doğrudan bir referans içermemekle birlikte, "The Death of the Author" makalesine bir yanıt olarak kabul edilen Foucault'nun "What is an Author / Yazar Nedir?" [02.07.2015] başlıklı konferansı da, aynı tartışmayı geliştirmiştir. Foucault, yazarın bütünüyle yok sayılmasına karşı çıkararak, onu, metnin ait olduğu olduğu genel söylemin bir işlevi olarak yeniden tanımlar. Foucault'ya göre, örneğin belli bir iktidarı hedef alan metinler açısından yazarı yapıtın sahibi kılan süreç, metnin içerdiği, saldırgan, rahatsız edici ya da ezber bozucu ifadelerin cezalandırılması için bir özel kişiliğe gereksinim duyan hukuk sistemidir. Bu bakış açısından, farklı söylemlerin parçası olan metinlerin yazarlarına, farklı düzeylerde önem ve değer atfedilecektir; örneğin, bilimsel eğitim kitaplarının yazarları, özgün bir romanın yazarıyla aynı işlevsel statüye sahip değildirler.

Postmodern eleştirinin gündeme taşıdığı bu tartışmalar, modern sanatın, sanatçının dehası ve öznelliği merkezli mutlak özerkliğini korumasını ve sadece belli bir üst kültüre ait kalarak etkinliğini sürdürmesini, büyük ölçüde zora sokmuştur. Sanat kurumunun içine düştüğü bu varoluş krizini aşma çabaları, sanatın sadece kendine ayrılmış özel mekânlarda değil, her yerde icra edilip sergilenebileceğini savunan, sanatçının yapıtın sahipliğine ilişkin tekeline sorgulayan ve sanat işinin alınıp satılan ticari bir meta olmaktan çıkarılmasını talep eden yeni arayışları gündeme taşır (Gablik, 2004, 30 – 45). Aynı dönemde, birbirlerinden bütünüyle bağımsız ve hemen hemen eş zamanlı olarak, biri sanat, diğeri de bilim ve teknoloji dünyasında ortaya çıkan iki gelişme, söz konusu arayış sürecinde önemli rol oynamıştır. Bunlardan ilki, 1960'lı yılların sonundan itibaren, belli başlı Amerikan şehirlerinde sanat yapıtlarının kamuya açık mekânlara konulmaya başlanmasıyla<sup>109</sup> gündeme gelen, kamusal sanat tartışmaları, diğeri ise bilişim teknolojilerinde 70'li yıllardan başlayarak, yüzyılın

---

<sup>109</sup> İlk olarak ABD'nin Philadelphia eyaletinde 1959 yılında çıkarılan, "Kent Yapısının Estetik Bezemesi" (*Aesthetic Ornamentation of the City Structure*) yasası ve sonraki yıllarda onu izleyen benzerleri, sanat yapıtlarının sergilenebileceği, kent meydanları, parklar, cadde ve sokaklar gibi farklı mekânları gündeme getirmiştir. 1970'ler, Picasso, Calder, Moore gibi modernist sanatçıların büyük boyutlu yapıtlarının kentlerin park ve meydanlarında boy gösterdiği, kamusal mekânda sanatın hızla yaygınlaştığı yıllardır. Meydanlarında sanat nesnesi bulundurmamak, bu dönemde çağdaş kent olmanın neredeyse ön koşullarından biri haline gelir ve sanatçılar kent yönetimlerinin birbiri ardına duyurduğu projelere yapıt yetiştirmek için yarışa girerler.

sonuna doğru giderek hızlanan gelişmelerin sanatın üretiminin gündemine taşıdığı, yeni mecralar, araçlar ve yeni olanaklardır. Her iki gelişmenin de, sanatçının öznelliğine dayanan modernist kalıpların kırılarak, yeni yaklaşımların doğmasını hızlandırdıkları söylenilebilir. Kamusal sanat tartışmaları, sanat yapıtıyla aynı kamusal alanı paylaşan topluluk üyelerinin, yapıtın üretim sürecine doğrudan katıldıkları “katılımcı kamusal sanat” tanımını doğururken (Lacy, 1995), dijital teknolojilerin sağladığı benzersiz araçları kullanan “yeni medya sanatı”, etkileşim ve katılımcılık kavramlarının yeniden tanımlanmasına yol açmıştır (Shanken, 2003). Dijital teknolojiler alanındaki gelişmeler asıl 80’li yıllardan sonra büyük bir ivme kazanmışsa da, azımsanmayacak sayıda sanatçının, yirminci yüzyılın ortalarından itibaren dönemin teknolojilerini kullanarak, modernist ana-akım sanat anlayışının hayli dışına çıkan örnekler verdiği görülür. Başta besteci John Cage olmak üzere, Allan Kaprow, George Brecht ve Nam Juke Paik gibi sanatçılar 50’li yıllardan başlayarak performans, elektronik tiyatro, etkileşimli yerleştirmeler, *happenings* ve *Fluxus* gibi, yoğun biçimde teknoloji kullanan “nesnesiz” sanat biçimleriyle, bir çok deneysel iş üretmişlerdir.

#### **4.1.2. Kamusal Sanatın Katılımcılık ve Ortaklaşmacılık Açılımı**

1970’li yıllar, modern sanatın kendi içine dönük estetik gündemine ve bütünüyle müzeler, galeriler ve özel koleksiyoncuların beğeni ve taleplerine endekslenmiş üretim döngüsüne alternatifler arayan kimi sanatçıların<sup>110</sup>, sanatın toplumsal işlevini sorgulamalarına sahne olur (Willats, 2000, 11–14). Bu süreçte ortaya çıkan, sanatın *doğrudan toplulukların içinde, topluluk üyeleriyle birlikte ve onların meseleleri üstüne* yapılması gerektiği görüşü, yüzyıl sona ererken artık iyice yaygınlaşmış olgunlaşmıştır. 20. yüzyılın sonunda Marksist pratiklerin bütünüyle çökmesi ve yükselen yeni liberal politikalar karşısında büyük bir politik boşluğun oluşmasıyla birlikte, özellikle kamusal sanatın, 90’lı yıllardan itibaren giderek artan ölçüde bir tür demokratik muhalefet işlevi üstlendiği görülür. Bu bağlamda sanatçıların çevre ve iklim, savaş ve terör, yoksulluk ve açlık gibi tüm insanlığı ilgilendiren küresel sorunlardan, sınırlı küçük toplulukların kendi yerel meselelerine kadar birçok toplumsal konuda söz söyleme iddiasında olan projeler üretmeleri, sanat – politika

---

<sup>110</sup> 1970’lerin başında İngiliz sanatçı Stephen Willats’ın Londra ve Edinburgh’un orta-alt sınıf mahallelerinde gerçekleştirdiği ‘projeler’, bu arayışın erken örnekleri arasında sayılabilir (Willats, 2000, 15 – 50, 157 – 171).

ilişkisinin çok sayıda eleştirmen ve kuramcı tarafından yeniden ele alınmasına neden olmuştur (Lacy, 1995; Finkelpearl, 2001; Bishop, 2004; Beunders 2007; Kanouse, 2007).

Benzer görüşleri benimseyen ve kendilerini "Yeni Tür Kamusal Sanat", "Topluluk Temelli Sanat", "Süreç Temelli Sanat" gibi isimlerle tanımlamaya çalışan katılımcı kamusal sanat pratikleri, yaratıcılığın kaynağını sanatçı bireyin dehasında ve öznel dünyasında değil, sanat eylemine ortaklaşa katılan tüm bireylerin birbirleriyle etkileşiminde ve aralarında oluşacak sinerjide ararlar. Bu bakış açısından sanatsal yaratıcılık, tek bir özelliğin kendini alabildiğine özgürce ifadesi değil, farklı özellikler arasında gelişen etkileşimli ve dinamik bir süreçtir. Bu süreç, ana-akım modern sanat anlayışının tersine, sanatçıdan, yapıtının ya da eyleminin yol açacağı farklı algılamaları dikkate almasını ve bunların ahlaki sonuçlarının sorumluluğunu üstlenmesini talep etmekle kalmamakta, egosunu merkezden kaldırarak 'ötekine' yer açmasını ve kendisini ifade etmesine imkân sağlamasını da beklemektedir.

Katılımcı kamusal sanatın kuramsal altyapısını oluşturmaya yönelik girişimler, sanatın nasıl tanımlanacağına dair tartışmaları da yeniden gündeme taşımıştır. Sanatçının belli bir topluluğu ilgilendiren bir konuyu mesele edinerek, gerek sorunun iletişimi, gerekse çözüm alternatiflerinin ortaya konması için topluluk üyeleriyle birlikte, adeta bir aktivist kimliğine bürünerek, faaliyet göstermesi, sanat etkinliği olarak tanımlanabilmekte, çöpleri toplamak, kaldırımları temizlemek, yaşlı kadınların kendi sorunlarını anlattıkları sokak toplantıları düzenlemek vb. etkinlikler, aynı zamanda bir sanat yapıtı olarak ilan edilebilmektedir (Gablik, 1995). Bu tür kamusal pratiklerin özünde süreç temelli olması ve bu nedenle, elle tutulabilir, somut 'yapıtların' üretimiyle sonuçlanmayabilmesi, katılımcılar ve ortaklaşmacıların etkinlik kapsamında yaşadıkları deneyimlerin, sanat işinin bizzat kendisi olarak kabul edilmesini gündeme getirmiştir (Felshin, 1994). Diğer yandan, sanatın kamusal alana çıkarak toplumsal meseleleri sahiplenmesi ve onun da ötesinde, yaratım sürecinin etkileşimli ve katılımcı bir karaktere bürünmesi, kaçınılmaz olarak, sanat yapıtının bünyesinde belirli bir "toplumsal değerler" dizisi barındırmasına yol açmaktadır. İşin yaratıcı ve icracılarının yakın oldukları felsefi ve politik görüşler, ele aldıkları meseleyi nasıl okuyup yorumladıkları, özet olarak insan, toplum, kültür ve hayat hakkındaki kendi gerçeklikleri (ya da gerçek olduğuna inandıkları), bu değerler dizisinin temel belirleyicileri olarak öne çıkar (Bishop, 2006a; Kester,

2004). Katılımcı kamusal sanatın, bu şekilde neredeyse bütünüyle politik ölçütler çerçevesinde değerlendirilmesi ise, estetik kaygıların hepten göz ardı edilmesine karşı itirazların yükselmesine neden olmuş ve yeni başka tartışmaların yolunu açmıştır (Bishop, 2006a, 2006b). Bir kamusal sanat yapıtının toplumsal meselelerle ilgili tavır almasının ve topluluklarla yeni ilişkilerin kurulmasına aracılık etmesinin, onun "iyi sanat" hatta "sanat" olarak değerlendirilmesi için yeterli olmaması gerektiğini savunan kimi eleştirmenler, estetik kaygıların tamamen gündemden düşmesinin sanatın doğasına aykırı olduğunu öne sürerler (Bishop 2004, 2006b). Bu noktada, estetikle politikayı buluşturmaya deneyen kuramsal çalışmaların artan bir ilgiyle karşılandığı görülmektedir. Estetik ve politikayı bir anlamda yeniden tanımlayarak bu iki kavramın birliğini ve giderek eş anlamlılığını vurgulayan yaklaşımların günümüzdeki temsilcisi Fransız düşünür Jacques Ranciere'dir. "Politikanın estetiği" ve "estetiğin politikası" kavramlarını geliştiren Ranciere, sanat ve politika ilişkisini yeniden yorumlayarak, katılımcı kamusal sanatın değerlendirilmesinde estetik ölçütlerin geçerli olmasının gerekçelerini kurgular (Ranciere, 2006).

Sanatsal yaratım sürecine etkin ve ortaklaşmacı katılım, modernist anlamda "sanatçı bireyin" giderek belirsizleştiği, sanatçı kişiliğin, tek bir bireye ait olmaktan çıkarak, sürece iştirak eden topluluğun tüm bireylerince paylaşılan anonim bir niteliğe büründüğü, yeni bir alan öngörmektedir. Katılımcı kamusal sanat, tasarım, üretim, sergileme gibi yaratıcı süreçleri sanatçıyla doğrudan ve etkin biçimde paylaşan katılımcılar ve bu süreçlerle pasif veya aktif biçimde etkileşime giren bütün tarafların karşılıklı hak ve duyarlılıklarından örülen 'öznelliklerarası' alanda gerçekleşir. Bu alanda, sanatçı ile katılımcılar arasındaki karşılıklı etkileşimin ön koşulu, tarafların kendi özgür iradeleriyle sürecin etkin katılımcısı olmaya niyet etmeleri ve bu niyetlerini ortak bir gündem etrafında birleştirmeleridir. Söz konusu öznelliklerarası alan, ortak sorumluluk, karşılıklı güven, hesap verebilirlik, şeffaflık ve açıklık gibi ilkeler etrafında kurulup yürütülecek çok yönlü bir iletişim ortamı gerektirmektedir. Sınırlarını paydaşların sahiplendiği farklı etik değerlerin belirlediği bu ortamın hassas dengelerini gerektiği şekilde gözetip yönetmenin sorumluluğu ise sanatçıya düşer.

Katılımcı kamusal sanat, en yalın tanımıyla, sanatçının "içerik sağlayıcı" olmaktan çıkarak "bağlam sağlayıcı" rolünü üstlendiği, *içerikle ilgili süreçlerin* ise, tasarımdan

icraya, sergilemeden arşivlemeye kadar çeşitli aşamaların tümüne veya bir bölümüne doğrudan iştirak eden ‘kamunun’ *katılımcılığı ve işbirliğiyle* gerçekleştirildiği, sanat pratiklerini ifade eder. Dolayısıyla, ortaklaşmacı üretim sürecine etkin ve yaygın katılımın sağlanması, katılımcı kamusal sanat işinin başarısı için bir tür ön-koşul olarak anlaşılmalıdır. Bağlam oluşturmak kadar, katılımı cesaretlendirip özendirerek, kullanımı kolay, etkileşime açık, yaratıcı ve yenilikçi “ara-yüzler” tasarlamak ve uygulamak da, sanatçı için son derece önemlidir.

#### 4.1.3. Dijital Teknolojilerin Katılımcı Pratiklere Katkısı

90’lı yıllarda, telekomünikasyon şebekelerinin dijital teknolojiler kullanılarak yerel ve küresel ölçekte yeniden yapılandırılması<sup>111</sup>, anlık mesajlaşma, gerçek zamanlı ses ve hareketli görüntü iletimi gibi teknikler kullanılarak, coğrafi olarak birbirlerinden ayrı yerlerde bulunan nesne, süreç ve kişilerin, iletişim ağları üzerinden bir araya getirilmesini sağlayan bir dizi yaratıcı uygulamayı, katılımcı kamusal sanatın gündemine taşımıştır<sup>112</sup>. Endüstride kullanılan genel adıyla ‘*Telepresence*’ olarak bilinen bu uygulamalar, sanatsal süreçleri mekân ve nesnelere fizikselliğinin dayattığı kısıtlamalardan özgürleştirirken, aynı zamanda, bu süreçlere doğrudan ve etkin katılımı olası kılarak, iletişim ağı üzerinden paylaşılan, yeni bir tür sahiplik de yaratırlar (Shanken, 2003, 53).

Yeni yüzyılın ilk on yıllık döneminde İnternet şebekesinin büyük bir hızla yaygınlaşması ve dijital teknolojilerin kullanım maliyetlerinin düşmesi, İnternet üzerinden gerçekleştirilen katılımcı sanat projelerinin sayısında adeta bir patlamaya neden olmuştur. Erişim maliyetlerinin neredeyse sıfıra yaklaşması, sistemin tekil bir sahibinin olmamasının yarattığı özgürlük ve bağımsızlık algısı ve küresel boyutta

---

<sup>111</sup> Bilgisayar teknolojilerinin iletişim teknolojileriyle buluşması, 1980’lerin başında, bilim ve teknoloji dünyası için son derece önemli bir vizyondur. Gündeme geldiği ilk yıllarda “*Telematics*” olarak isimlendirilen bilgisayarlı iletişim, görüntü iletimi ve mobil haberleşme gibi, o zamana değin ancak bilim-kurgunun ilgi alanında kalan bazı uygulamaların, artık yakın zamanda gerçek olabileceğini müjdelemektedir (Nora, Minc, 1980, 13’den aktaran Ascott, 2003b, 188). İlk kurulmaya başladıkları 19. yüzyıl sonlarından itibaren, bütünüyle ses iletişimi için kullanılan telekomünikasyon şebekeleri, yüz yıla yakın bir süre önemli bir değişime uğramadan, işlevlerini yerine getirmeyi sürdürmüşlerdir. 80’li yıllarda hızlanan telekomünikasyonun dijitalleşmesi, yani bilgisayar teknolojilerinin ses şebekelerine uygulanması, “veri iletişimi” olarak isimlendirilen yeni bir endüstrinin ortaya çıkmasını sağlayarak, günümüzün İnternet ağının temelini atmıştır.

<sup>112</sup> Söz konusu “bir araya getirme” olgusu, nesnelere, süreçlerin ve kişilerin (metin, ses ve görüntülerinin) dijital temsillerinin elde edilmesi ve bu temsillerin veri dosyaları biçiminde iletişim şebekesi üzerinden taşınarak, diğer uçta yeniden (metne, sese ve görüntüye) dönüştürülmeleri sayesinde gerçekleşir. (bkz. 2.2.2).

sınırsız sayıda katılımcının, aynı projede gerçek zamanlı, ortaklaşa yer alabilmesi gibi özellikleriyle İnternet, 21. yüzyılın yeni alternatif kamusal alanı olarak değerlendirilmektedir<sup>113</sup> (Wands, 2006, 19).

İnternet şebekesi, katılımcı kamusal sanatın peşine düştüğü temel ilkelerin (ortak sorumluluk, karşılıklı güven, hesap verebilirlik, şeffaflık, açıklık, vb.) hayata geçirebilmesi için ideal bir ‘sanal mekân’ oluşturur. Kullanıcılarına gelişmiş çift yönlü iletişim imkânı sağlayan dijital teknolojiler, etkileşimli süreçlerin ve yapıtların hem sanal hem de gerçek ortamlarda gerçekleştirilmesi için, sanatçının yaratıcılığını destekleyen pek çok yeni yöntem ve araç sunarlar<sup>114</sup>. Örneğin, dijital görüntüleme teknolojilerinin, imgeleri, dokunmanın yanı sıra bedeninin duruşuna, hareket ve mimiklerine de duyarlı hale getirmesi, resim, fotoğraf ve film gibi görsel sanatları yepyeni bir boyuta taşırken, özellikle katılımcı pratikler için, daha önce hiç keşfedilmemiş yeni alanlar açar. Aşağıda ayrıntılı olarak ele alacağımız, İngiliz medya sanatçısı ve akademisyen Paul Sermon’un etkileşimli video yerleştirmesi, *Telematic Dreaming / Telematik Düşleme* (1992), işte böyle ‘haritalanmamış bir alanda’, görmenin bedenleşmiş yeni hallerini sorgulamaktadır.

#### 4.2. “*Telematic Dreaming / Telematik Düşleme*” (1992)

İngiliz medya sanatçısı ve akademisyen Paul Sermon, video ve yüksek hızlı dijital iletişim teknolojilerini kullanarak gerçekleştirdiği katılımcı ve ortaklaşmacı kamusal sanat işleriyle, günümüzün önde gelen yeni medya sanatçıları arasındadır. 1991 yılında, *Think about the People Now / Şimdi İnsanları Düşün* isimli hiper-medya çalışması ile *Ars Electronica*’da etkileşimli sanat dalında “Altın Nika” ödülünü kazanan Sermon’un 1992 tarihli *Telematic Dreaming / Telematik Düşleme* isimli çalışması, dünyanın önemli sanat festivallerinde katılımcılarla buluşmuş ve on ayrı

---

<sup>113</sup> İnternet ve kamusal alan ilişkisi, son 10 – 15 yıldır entelektüel ve akademik dünyanın en çok tartıştığı konular arasındadır. “Siber Demokrasi” adı verilen, katılımcı, açık ve hiyerarşisiz yeni bir politik modelin İnternet sayesinde gerçek olacağına dair başlangıçtaki aşırı iyimser beklentiler, son yıllarda açığa çıkan, her türlü elektronik iletişimin, ABD ve İngiltere başta olmak üzere sınırlı sayıda devletin güvenlik örgütleri tarafından hedef gözetmeksizin izlenmekte olduğu gerçeği karşısında, yerini ihtiyatlı bir kötümserliğe bırakmıştır (Papacharissi, 2002; Bohman, 2004; West, 2013; Rasmussen, 2014).

<sup>114</sup> Mekanik ve/veya elektronik temelli çeşitli düzenekler kullanılarak, yapıtların izleyicinin müdahalesine duyarlı hale getirilmesi, son yıllarda sadece kamusal pratiklerin değil, genel anlamda güncel sanatın popüler yöntemleri arasında olsa da, aslında geçmişi hayli eskiye dayanan bir uygulamadır (Yurtsever, 2008).

şehirde tekrarlanarak, çeşitli ödüller almıştır<sup>115</sup>. 2008 yılının Aralık ayında, İstanbul Dijital Kültür ve Sanat Vakfı'nın davetlisi olarak İstanbul'a gelen Paul Sermon, *City's Nişantaşı* Alışveriş Merkezi'nde, *Avatarium: Bir Tüketici Paradoksu* isimli mekâna özgü çalışmasını sergilemiştir. Tam olarak 2008 ekonomik krizinin patladığı günlerde katılımcısıyla buluşan *Avatarium*, tüketim çılgınlığına getirdiği sert eleştiriyiyle büyük ilgi görmüştür. *City's Nişantaşı*'nın bir benzerini *Second Life* sanal dünyasında kurarak, alışveriş merkezinin gerçek dünyadaki ziyaretçi ve müşterileriyle sanal dünyadaki *City's Nişantaşı*'nı gezen *avatarları*, her iki tarafta da yer alan dev video ekranlarda bir araya getiren yapıt, hem tüketimin tutsağı haline gelmiş çağdaş toplumda, hem de onu bire bir modelleyen, dolayısıyla kendisi de bütünüyle alışveriş olgusu çevresinde şekillenen sanal dünyada, kimliklerini tükettikleriyle tanımlamaya çalışan bireylerin açmazını ortaya koymaktadır (Yurtsever, Tasa, Boynudelik, 2011). Sermon halen Brighton Üniversitesi Beşeri Bilimler ve Sanat Fakültesi'nde Görsel İletişim profesörü olarak görev yapmakta ve dijital teknolojiler temelli katılımcı kamusal sanat çalışmalarını sürdürmektedir<sup>116</sup>.

*Telematic Dreaming*, ilk kamusal dijital iletişim ortamı olarak 1990'lı yıllarda dünyada yaygınlaşmaya başlayan ISDN (Integrated Services Digital Network) şebekesi üzerinde kurulmuş, gerçek zamanlı ve etkileşimli bir video yerleştirmesidir. Çalışmada, birbirlerine uzak konumlarda (örneğin, iki farklı ülkede iki şehirde) yer alan iki oda, yerleştirmenin özel gereksinimlerine göre uyarlanmış iki ayrı video-konferans sistemiyle donatılmıştır. "Sergileme Odası", yerleştirmenin 'sergilendiği', ya da daha doğru bir deyişle, izleyicinin yerleştirmeye etkileşimli olarak katıldığı mekânı tanımlarken, "Performans Odası", yerleştirmede görev alan performans sanatçısının bulunduğu yerdir<sup>117</sup>. Performans Odasındaki sanatçı ile Sergileme

---

<sup>115</sup> *Telematic Dreaming*, ilk olarak 1992 yılının Haziran ayında, Finlandiya'nın Kajaani kentinde, Finlandiya Kültür Bakanlığı'nın küratörlüğü ve Finlandiya Telekomünikasyon Kurumu'nun sponsorluğunda sergilenir. Etkileşimli yerleştirme, takip eden yıllarda, aralarında Amsterdam, Los Angeles, Tokyo ve Berlin'in de bulunduğu on farklı kentte tekrarlanmıştır.

<sup>116</sup> Sanatçı ve yapıtlarıyla ilgili ayrıntılı bilgi, [www.paulsermon.org](http://www.paulsermon.org) adresinde bulunabilir [21.3.2015].

<sup>117</sup> Yapıtın çoğu sergilemesinde Sermon'un kendisi Performans Odasında yer alırken, kimi zaman başka sanatçılar da yerleştirmeye katılmışlardır. Örneğin, Amsterdam'daki uygulamada Performans Odası, tüm sergileme boyunca performans sanatçısı Susan Kozel tarafından kullanılmıştır (Kozel, 2007, 92-103).



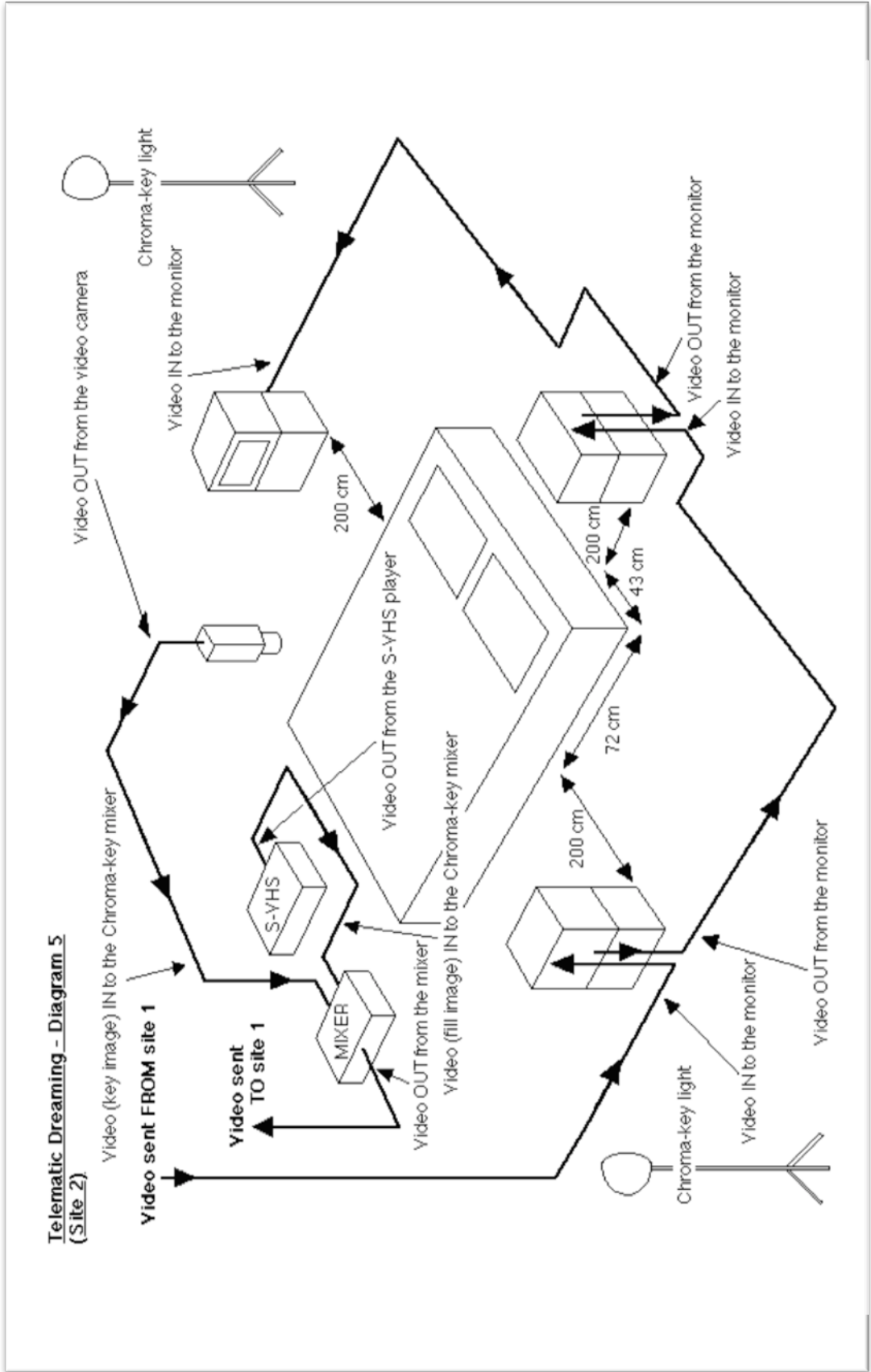
Odasına giren katılımcı/izleyici, video kameralar, data projektörler ve ekranlardan oluşan telematik ortamda, birbirleriyle buluşurlar<sup>118</sup>.

Sanatçının bulunduğu Performans Odasının aydınlatılmış, katılımcı/izleyicinin yer aldığı Sergileme Odasının ise karartılmış, olduğu yerleştirmede, her iki odaya da geniş birer yatak konulmuştur. Aydınlik Performans Odasındaki (Şekil 4.1) yatağın üzerinde tavana asılı bulunan dijital video kamera, yatağın ve üzerindeki sanatçının görüntüsünü canlı olarak alarak, *chroma-key* tekniği<sup>119</sup> ile işlenmek üzere video miksaj sistemine aktarır. Burada, görüntünün arka planı (yani çarşaf, yastık, vb.) gerçek zamanlı kurgulama işlemiyle çıkarılarak yerine, önceden kaydedilmiş, çeşitli renk, desen ve diğer imgelerin bir düş efekti yaratacak şekilde devindiği bir video görüntüsü bindirilir. Bu hareketli bileşik dijital imge, ISDN şebekesi üzerinden diğer odaya, yani, Sergileme Odasına iletilmektedir. Karanlık Sergileme Odasındaki (Şekil 4.2) yatağın üzerinde, tavana monte edilmiş data projektör, Performans Odasındaki yatağın ve üzerindeki sanatçının görüntüsünü (düşsel arka planı ile birlikte), çarşafı ekran olarak kullanarak, yatağa yansıtılmaktadır.

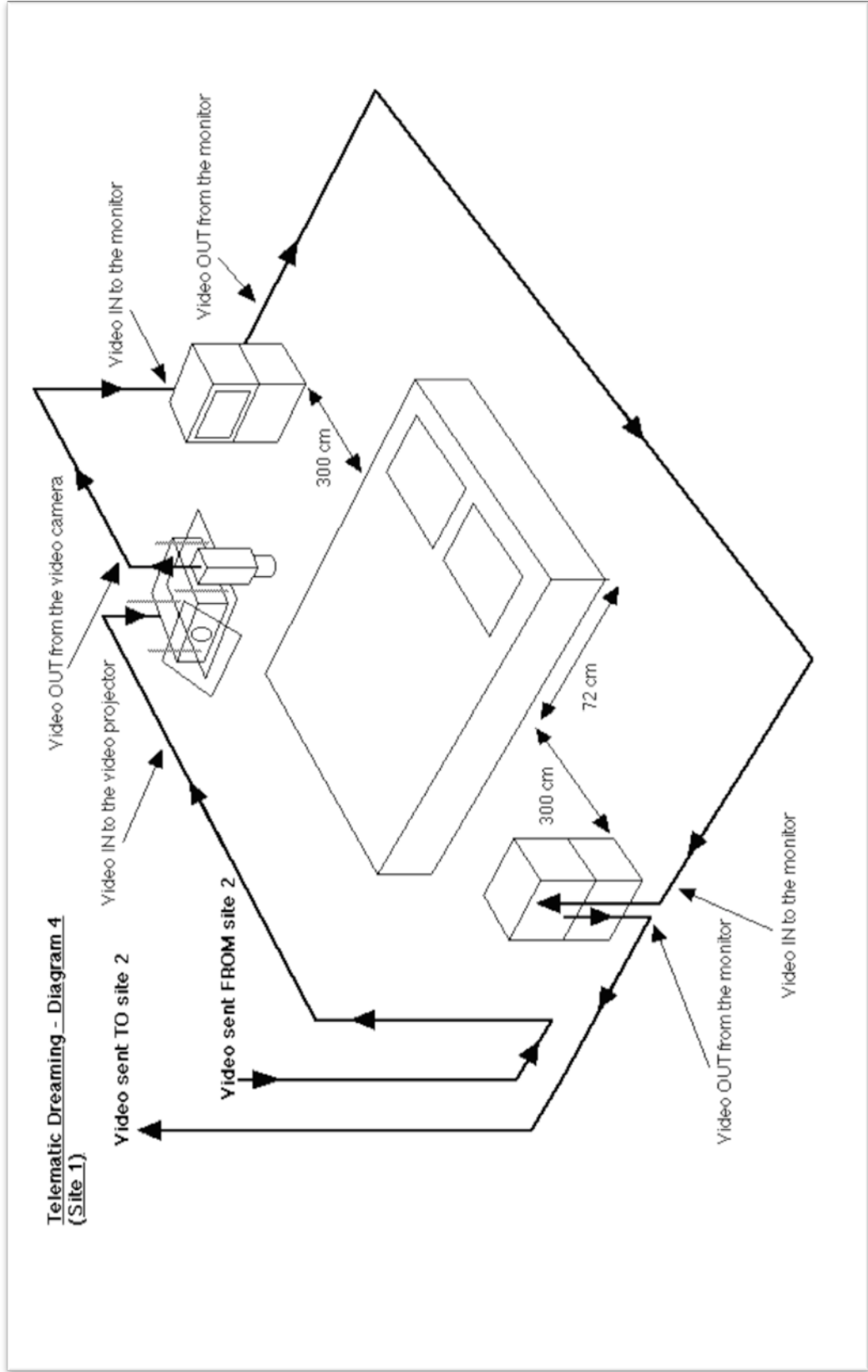
---

<sup>118</sup> *Telematic Dreaming*'in ayrıntılı teknik konfigürasyon şemaları ve orijinal teçhizat listesi Ek-2'de verilmiştir.

<sup>119</sup> *Chroma-key* tekniği, dijital bir görüntünün orijinal arka planının kurguda bir başka dijital görüntüyle değiştirilebilmesini sağlayan, günümüz televizyon ve sinema endüstrisinin en popüler yöntemlerinden birisidir. Kurgu aşamasında ön planın kolaylıkla ayıklanabilmesi için, fonun tek renkli (genellikle yeşil veya mavi) olması tercih edilir. Nitekim, Sermon'un yerleştirmesinde Performans Odasındaki yatak çarşafı ve yastık kılıfları mavi renk olarak seçilmiştir. Bileşik dijital imgenin üzerine yansıtıldığı Sergileme Odasındaki yatağın çarşaf ve yastıkları ise beyazdır.



**Şekil 4.1: Telematic Dreaming / Telematik Düşleme. Paul Sermon 1992.**  
Performans Odasının donanım yerleşimi ve veri bağlantıları. Sanatçının izniyle.



**Şekil 4.2: Telematic Dreaming / Telematik Düşleme. Paul Sermon 1992.**  
Sergileme Odasının donanım yerleşimi ve veri bağlantıları. Sanatçının izniyle.

Sergileme Odasındaki yatağa oturan ya da yatan bir katılımcı, Performans Odasındaki sanatçının yatağa yansıtılan imgesi ile artık yan yanadır. Sergileme Odasındaki yatağın üzerinde yer alan diğer bir kamera (Şekil 4.2), imge beden ile fiziksel bedenin bu yan yana olma durumunu yine canlı olarak işleyerek, her iki odada bulunan dijital ekranlara gönderir<sup>120</sup>. Böylece katılımcı ve sanatçının bir araya geldikleri ‘sanal’ mekân, yatağın üzerinden odalarda yer alan ekranlara genişler. Sanatçı, uzaktaki katılımcının kendi imgesi ile girdiği bedensel etkileşimi ekranlardan izleyerek, etkileşime karşılık verir ve ses iletişiminin olmadığı bu ortamda, iki taraf arasında sadece imgelere bakarak ve dokunarak, bedenlerin mimik ve jestleri üzerinden kurulan farklı bir diyalog gelişir (Bkz. Şekil 4.3).



**Şekil 4.3: *Telematic Dreaming / Telematik Düşleme*. Paul Sermon 1994.**

Amsterdam performansından bir video görüntüsü. Sanatçının izniyle.

*Telematic Dreaming*, gerek dijital teknolojiler temelli biçemi, gerekse katılımcı içeriği anlamında çok katmanlı bir çalışma olup, farklı açılardan okunmaya ve

---

<sup>120</sup> Bu şekilde Sergileme Odasından Performans Odasına, sanatçının görüş alanındaki dijital ekranlara gönderilen görüntü, yine ISDN şebekesi üzerinden iletilmektedir.

değerlendirilmeye açıktır. Özellikle 1990’larda entelektüel gündemin en popüler konuları arasında yer alan, beden – teknoloji ve beden – mekân ilişkileri meselelerine yeni bir açılım getirmesi, Sermon’un çalışmasının gördüğü büyük ilgiyi bir ölçüde de olsa açıklar. Gerçekten de 20. yüzyılın son çeyreğinde dijitalleşme, bedenle ilgili tartışmalara farklı boyutlar kazandırmış ve konuyu yeniden disiplinler-arası gündemin en üst sıralarına taşımıştır. Bu süreçte “sanal beden”, “bedenin telematik iletimi”, “bedenin teknolojik olarak artırılması”, “teknolojinin bedeni sarıp sarmalaması” ve “bileşik, ya da ikame edilmiş beden” gibi kavramlar öne çıkmaya başlarlar. 80’lerin başından itibaren, siber-uzam (*cyberspace*) olarak tanımlanan dijital sanal mecralar, batı kültürünün genetik kodlarının bir başka belirleyici unsuru olan zihin – beden ayrımının nihai ve kesin olumlayıcısı olarak değerlendirilmekte, saldırgan yeni bir tür “bedensizleşme söylemi”, bedenli varoluşun kısıtlamalarından kurtulup sadece zihinle var olmayı düşleyen yapay zeka savunucularının dilinden düşmemektedir (Yurtsever, Tasa, 2009, 3 – 5). *Telematic Dreaming*, işte böyle bir ortamda, dijital teknolojilerin ‘içinde’ bedenle birlikte var olmanın anlamını ve olası sonuçlarını, yeni bir bakışla tartışmaya açmıştır. Bu nedenle, Sermon’un işinin aldığı tepki ve eleştirilerin hemen tamamı, dijital teknolojinin bedenin yeteneklerini artırması teması üzerine kuruludur. Bunlar arasında, yerleştirmenin 1994 yılında Amsterdam’da gerçekleştirilen sergilemesine dört hafta boyunca performansıyla katılan sanatçı Susan Kozel’in (2007, 92–103), Performans Odasındaki kişisel deneyimlerini fenomenolojik bir bakışla aktardığı, “*Spacemaking: Virtuality and Materiality / Mekân Kurmak: Sanallık ve Maddesellik*” başlıklı metnini, özellikle anmak gerekir. Kozel’in Performans Odasındaki, kendisini hem fiziksel hem de ruhsal açıdan zorlayan performansı, sanatçının duyuşsal algılama yeteneğinin dijital mecrada nasıl dönüştüğünü örnekleyen, pek çok deneyime kaynaklık etmiştir:

“[Karşı taraftaki katılımcı/izleyicilerden] biri bir bıçak çıkardı. Öyle tehditkar bir tavrı yoktu, ama tepeden turnağa ürperdiğimi hissettim. Aslında tek yapabileceği, olsa olsa kendi çarşafını yırtmak olurdu elbette ya, yine de tedirgin olmuştum işte; elinde bıçak olan bir erkekti, ben ise yatağın üzerinde bir kadındım. (...) Başka biri mideme sert bir dirsek attı; iki büklüm oldum nedenini bilmeden; hiçbir şey hissetmemiştim ki. Yok, hissettiğim bir şey vardı aslında; bir süre sarsılıp afallamıştım, çünkü güven duyguma ihanet edilmişti.” (Kozel, 2007, 96 – 97)

*Telematic Dreaming* hakkında yapılan değerlendirmelerin, sanatçının kendi beyanları da dahil olmak üzere, bütünüyle Performans Odasında yaşanan deneyimler üzerine kurulu olması, buna karşılık, arşivlerdeki görsel malzemenin büyük bir bölümünün Sergileme Odasında kayıt edilen görüntülerden oluşması, dikkat çekicidir (Bkz. Şekil

4.3, Şekil 4.4, **Error! Reference source not found.** ve **Error! Reference source not found.**). Oysa, araştırmamızın odağında yer alan “dijital imge ile beden temelli ilişki” açısından, Sergileme Odasındaki yatağın üzerinde ‘yaşananların’, sadece görsel değil kavramsal bakımdan da çok daha ilginç olduğu açıktır<sup>121</sup>. Aynı şeyi Performans Odası için söylemek ise biraz daha zordur, zira burada sanatçının ilişki kurduğu imgeler, çevredeki ekranlar üzerinde görüntülenirler (Şekil 4.1). Her iki odada da imge etkileşiminin görmenin ötesine geçen bedensel bir boyutu olduğu gerçekse de, bu anlamda Performans Odasındaki imge deneyiminin daha mesafeli, Sergileme Odasındaki ise daha yakın ve ‘samimi’ olduğu söylenilebilir. Sergileme Odasındaki olası deneyimlerin belirleyici unsurları, 2. ve 3. bölümlerinde tartıştığımız kavramların ışığında, aşağıda ele alınmaktadır.



**Şekil 4.4: Telematic Dreaming / Telematik Düşleme. Paul Sermon 1992.**

Kajaani performansında Sergileme Odasından alınan bir video görüntüsü. Sanatçının izniyle.

<sup>121</sup> Araştırmamızla ilgili olarak sanatçı ile gerçekleştirdiğimiz bir dizi görüşmede, bu konu üzerinde özellikle durulmuştur. Sergileme Odasındaki katılımcı/izleyici, uzandığı yatağın üzerine (ve aynı zamanda elbette kendi bedeninin de üzerine) düşen imge ile doğrudan ve sürekli etkileşim halindedir ve bu anlamda, görme ve dokunma duyularının karşılıklılığını deneyimlemenin yanı sıra, kendi bedeninin devinimleri aracılığıyla imgeyle kinestetik bir ilişki içerisindedir. Sermon, bildiği kadarıyla, kendi notları dışında Sergileme Odasından çıkan, Kozel’inkine benzer hiçbir kişisel izlenim anlatısı bulunmadığını belirtmekte ve bunu bir eksiklik olarak nitelendirmektedir.



**Şekil 4.5: *Telematic Dreaming / Telematik Düşleme*. Paul Sermon 1994.**  
Amsterdam performansında Sergileme Odasından alınan bir video görüntüsü. Sanatçının izniyle.



**Şekil 4.6: *Telematic Dreaming / Telematik Düşleme*. Paul Sermon 1992.**  
Kajaani performansında Sergileme Odasından alınan bir video görüntüsü. Sanatçının izniyle.

#### 4.2.1. *Telematic Dreaming*'in Teknik Altyapısı Üzerine Notlar

Öncelikle, Sermon'un *Telematic Dreaming* için kullandığı ekipmanın, yaklaşık çeyrek yüzyıl öncesinin dijital teknolojisine dayandığını ve günümüzün teknik olanaklarıyla kıyaslandığında, kapasite ve performanslarının oldukça düşük kaldığını not etmek, yerinde olacaktır<sup>122</sup>. Ancak, teknolojik gelişimin ortaya koyduğu temel farkı, her şeyden çok temsilin ve kurgunun 'gerçeklik' etkisinde aramak gerekir. Dijital imgenin ve imgeyle kurulan iletişimin "daha gerçekmiş" gibi olması, ya da daha genel anlamda söylemek gerekirse, 'sanal gerçekliğin' *gerçekten* 'gerçekmiş' gibi algılanması, hem tasarımcı ve üreticiler hem de kullanıcılar açısından, teknoloji dünyasının sürgit takıntılarında biridir<sup>123</sup>. Bu anlamda, *Telematic Dreaming*'in günümüzde gerçekleştirilecek bir uygulamasının, dijital imgeyle beden temelli ilişki bağlamında daha zengin işlevselliğe sahip ve katılımcı açısından daha etkileyici olacağı söylenebilir. Yine de vurgulamak gerekir ki, dijitalleştirilenin kalitesi, yani, gerçeğin dijital görüntüsünün çok daha hızlı ve çok daha fazla enformasyon içerecek şekilde elde edilebilmesi, ya da oluşturulan dijital video akışının çok daha hızlı iletilebilmesi gibi teknolojinin gelişmişlik düzeyine bağlı kimi nicelikler, 2.2 ve 2.3'de ortaya koyduğumuz gibi, araştırmamızın odağındaki dijital imgenin özünü oluşturan temel nitelikler açısından, doğrudan belirleyici değildirler<sup>124</sup>.

Katılımcı/izleyicinin etkileşime girdiği, Sergileme Odasındaki yatağın üzerine yansıtılan veya Performans Odasındaki ekranlarda görüntülenen dijital imgenin 'kalitesini' (analog gerçeklikle benzeşmesini) etkileyen teknik aşamalar, kabaca şöyle özetlenebilir:

- Örnekleme (analog dijital çevirim)
- Kodlama
- Kurgulama (*Chroma-keying*)

---

<sup>122</sup> 2.2.1'de ele aldığımız Moore Yasası uyarınca, *Telematic Dreaming*'in ilk sergilendiği tarihten bu yana geçen 23 yıllık süre, dijital teknolojilerin kapasite ve performanslarının yaklaşık 32.000 kat artması anlamına gelmektedir.

<sup>123</sup> Teknoloji tutkunlarını bu açıdan tatmin edecek düzeye erişilmesinin hayli güç olduğu söylenebilir. 1990'larda, video konferans uygulamalarının gerek görüntü kalitesi ve gerekse iletim hızı açısından son derece yetersiz olduğundan dem vuran eleştirilerin çok benzerleri, bugün FaceTime ya da Skype gibi İnternet'in popüler video/telefon uygulamaları için de yapılmaktadır.

<sup>124</sup> Dijitalleşmenin gelişiminin analog ile dijital arasındaki farkın kapanmasına yol açmasıyla ilgili tartışma için, bkz. Sayfa 44 - 45.



- Sıkıştırma
- İletim
- Geri kodlama (dijital analog çevirim)

2.2.3'deki ayrıntılı tartışmamızdan da hatırlanacağı gibi, yukarıdaki işlemler sonucu oluşturulan, dijital temsilden üretilmiş video görüntüleri, analog gerçeğe göre çok daha az enformasyon içermektedirler. Yukarıda sıralanan her bir aşamada, farklı düzeylerde enformasyon kaybı vardır ve dijital imgenin “düşük çözünürlükte” olması şeklinde tanımlanan bu durum, renklerinin silikliği, konturlarının yer yer belirsizliği, hareketinin sürekliliğinin kesilmesi gibi çeşitli biçimlerde kendisini belli eder<sup>125</sup>. *Telematic Dreaming* özelinde dijital ve analog arasındaki ‘benzeşmemeyi’ doğuran, sanalın gerçek gibi olmamasına yol açan bir başka etken de gecikmedir. Teknik aşamalar, tamamlanmak için belli bir zamana ihtiyaç duyduklarından, farklı uzunluklarda gecikme sürelerinin de işin içine katılmasına neden olurlar. Bu anlamda, Performans Odasından Sergileme Odasına (veya tersi yönde) iletilen ‘canlı’ görüntü, hiçbir zaman tam olarak “gerçek zamanlı” değildir. *Telematic Dreaming*'in teknik yapısını oluşturan unsurlar içerisinde, büyük farkla en uzun gecikmeyi yaratan ise, iletişim ortamı, yani ISDN şebekesidir.

Sermon, gerçekleştirdiği 10 ayrı *Telematic Dreaming* sergilemesinin sadece ikisinde, Finlandiya ve Japonya'da, orijinal tasarıma uygun olarak ISDN iletişim şebekesini kullanabildiğini, belirtmiştir<sup>126</sup>. Daha önce de değinildiği gibi, ISDN ortamı, küresel ölçekte iki uzak noktadaki *Telematic Dreaming* odalarının, birbirine bağlanmasını sağlar. Sermon, katılımcılara, biraz önce imgeleriyle etkileşime girdikleri kişiyle odadan çıkınca karşılaşmayacakları güvencesini veren bu durumun, çok daha tercih edilir olduğunu söyler. Ancak yapısı nedeniyle, ISDN iletişiminde kimi zaman iki saniyeyi aşan gecikmeler yaşanması olağandır. ISDN'in bu ‘yetersizliği’, karşılıklı

---

<sup>125</sup> *Telematic Dreaming* yerleştirmelerinde kullanılan video konferans sistemleri, öncelikle iş dünyası için ve uzak coğrafyalarda bulunan çalışanlar arasındaki toplantı gereksinimine seyahat dışında bir çözüm getirmek üzere tasarlanmışlardır. Tipik bir toplantı senaryosu, bir masa etrafında oturan insanların konuşmasıyla sınırlı olduğundan, beden hareketlerinin büyük ölçüde yüz mimikleri ile el ve kolların deviniminden ibaret kalacağı varsayılmıştır. Bu varsayım, karşı tarafa iletilecek toplam enformasyon miktarının da oldukça düşük olacağı anlamına gelmektedir. Oysa, *Telematic Dreaming*, katılımcıların bütün bedenleri ile hareket ettikleri bir ortamdır ve bu anlamda, sistemin tasarım sınırları iyice zorlanacağından, sözü edilen etkilerin daha yoğun biçimde ortaya çıkması da kaçınılmazdır.

<sup>126</sup> Sanatçıyla yapılan e-posta görüşmeleri. Diğer sergilemelerde bağlantılar, yerel alan ağı üzerinden sağlanmıştır.

etkileşimin, neden-sonuç boyutunda fiziksel gerçekliğe göre alışılmadık bir akışa sahip olmasını doğurur. Performans Odasındaki sanatçı, Sergileme Odasındaki katılımcının, bedeninin yatak üzerindeki imgesine dokunduğunu, dokunma anından yaklaşık 2 – 3 saniye sonra görecektir, bu dokunuşa verdiği tepki de, Sergileme Odasındaki katılımcıya yine benzer bir gecikmeyle iletilecektir. Sermon, söz konusu gecikmelerin, ilginç bir şekilde katılımcıların performansa çok daha yoğun biçimde konsantre olmasına neden olduğunu gözlemlemiştir. *Telematic Dreaming*'in dijital imgesinin içerdiği enformasyonun (gerek çözünürlük gerekse iletim hızı bakımından) eksikliği ölçüsünde katılımcının deneyiminin derinleşmesi, 2.1.2'de ele aldığımız (bkz. Sayfa 31), McLuhan'ın medyanın taşıdığı enformasyon düzeyi ile katılıma açıklığı arasında kurduğu ters orantılı ilişkiye, mükemmel bir örnektir.

#### 4.2.2. İmgeyle Sarmaş Dolaş: Yataktaki İmgenin Fenomenolojisi

*Telematic Dreaming* yerleştirmesinin en ilginç unsuru, şüphesiz, odalardaki yataklardır ve özellikle de Sergileme Odasında katılımcı yatağının oynadığı rol, dijital imgenin deneyimlenmesinde kesinlikle belirleyicidir (Şekil 4.6).



**Şekil 4.6: *Telematic Dreaming* / *Telematik Düşleme*. Paul Sermon 1992.**

Kajaani performansında Sergileme Odasından alınan bir video görüntüsü. Sanatçının izniyle.

Yatak kavramının hemen her kültür için ortak geçerliliği olan anlamlarının semantik baskınlığını vurgulayan Sermon, şöyle der:

“Yatak, anlamı bütün sosyal ve kültürel bağlamlarda karşılığını bulan karmaşık bir nesnedir. Yatağın semiyotik lisanı, erken çocukluğun güven duygusu ve oyun keyfinden, erişkinliğin özel yakınlık, mahremiyet ve rahatlama gibi daha karmaşık bağlamlarına uzanan, geniş bir anlam tayfını işaret eder. Böylesine “yükü” bir nesneyi telematik bir arayüz olarak kullandığımızda, katılımcı, dijital teknolojinin karmaşıklığı yerine, doğrudan nesnenin, yani, arayüzün karmaşıklığı ile baş etmek durumunda kalır. Böylece teknolojinin, yerleştirmenin asıl önemli olan unsuruna, yani yatak arayüzüne göre ikinci plana itilmesi, telematik deneyimi derinleştirmektedir. Teknoloji, giderek görünmez hale gelip ortadan kaybolur. Yatak, gerçekten de çok yoğun ve karmaşık bir nesne, öyle ki, yerleştirmenin içine girmekte zaman zaman zorlanan katılımcıları duraksatan şey, dijital video teknolojilerinin anlaşılabilirliği değil, kamusal alanda bir yatak üzerinde gerçekleşecek muhtemel etkileşimlerin ürkütücülüğüdür”<sup>127</sup>.

Sermon’un “nesne/arayüz” olarak tanımladığı yatak, Sergileme Odasında zuhur eden dijital imge açısından, Husserl’in fiziksel nesnesinden başka bir şey değildir (Bkz. 3.1.1). Dolayısıyla bu noktada, dijital imge ile imgenin üzerinde görüntülediği yüzey arasındaki ilişkiyi irdeleyen, 3.1.3’de geliştirdiğimiz tartışmaya geri dönmek, ilginç olacaktır.

Dijital imgenin yüzeyden özgürleşmesi ve imgeyi üzerinde taşıyan yüzeyin, yani, fiziksel nesnenin, imgeden bağımsız algılanabilirliğini yitirmesi, 2.5.1, 2.5.2 ve 3.1.3’de örnekleriyle ortaya konulmuştu. Aynı imgenin hem yatak yüzeyinde hem de yatağın çevresinde bulunan ekranlarda görüntülenmesi, yatak yüzeyinin, *chroma-key* yöntemiyle oluşturulan imge arka-planı ile ‘giydirilerek’, düşsel, akışkan ve dinamik bir yüzeye dönüştürülmesi, bu saptamalarımızı *Telematic Dreaming* özelinde de doğrulayan unsurlardır. Diğer yandan, görünürlüğünü yitirmek bir tarafa, yatağın, semantik yükünün olanca ağırlığıyla, yerleştirmedeki varlığını sürdürdüğü de bir gerçektir. Ancak bu durum yatağın nesneliliği değil, sosyo-kültürel anlamı bağlamında değerlendirilmelidir. Üstelik, *Telematic Dreaming*’in Sergileme Odasındaki fiziksel nesne olarak yatağı, sadece imgeyi değil, aynı zamanda, katılımcının bedenini de üzerinde taşıyan, bir konstrüksiyondur. Bu anlamda, dijital imgenin fiziksel nesnesi, artık bedenin imgeyle etkileşiminin de mekânı olmuştur (Şekil 4.6) ve katılımcı/izleyicinin algı alanından kaybolması, bu yönden de zaten mümkün değildir.

Daha dolaylı bir biçimde de olsa, dijital ekranların da benzer bir “mekânsal işlev” üstlendikleri söylenilebilir. Hangi yüzeyi kullanırsa kullansın, dijital görüntüleme, fiziksel mekânın sanal mekânı da kapsayacak şekilde genişlemesini, ya da bir başka

---

<sup>127</sup> Sanatçıyla yapılan e-posta görüşmeleri.

deyişle, gerçek ile sanalın bileşkesinden oluşan, yeni bir uzamın açılmasını sağlamaktadır. Bu bileşik uzam, algısal bilincin beden sınırlarının ötesine uzanması için bir mecradır da aynı zamanda. “Bedenler, bilinci bedenleştirir – *bodies embody consciousness*” (Dixon, 2007, 212); bedenin etkileşimde bulunduğu, yani, bir etki yarattığı her yer, bedenin ve onunla birlikte bilincin de var olduğu yerdir:

“Katılımcı elini uzatıp sanatçının yataktaki imgesine dokunduğunda, bedensel etkileşim sadece Sergileme Odasının yerel mekânında değil, Performans Odasına uzanan sanal mekânda da gerçekleşir. Ve bu etkileşim, uzaktaki fiziksel beden üzerinde bir tepkiye neden olur. Katılımcının bilincinin fiziksel bedeninin sınırlarının ötesine genişlemesidir, söz konusu olan”<sup>128</sup>.

*Telematic Dreaming*'in yukarıda tanımladığımız “bileşik uzamı”, görünüm ötesinde bedenin algısal alandaki devinimiyle kendisini ortaya koymakta ve bu bağlamda, Merleau-Ponty'nin 3.2.2'de tartıştığımız, “farkındalığına doğrudan kendi bedensel deneyimlerimiz aracılığıyla erdiğimiz ... ilksel bir olgu olarak uzam” tanımını çağrıştırmaktadır (bkz. Sayfa 124).

Sergileme Odasındaki dijital imgenin görüntülenmesini sağlayan yüzeyler, yatak ve ekranlarla sınırlı değildir; yatağın üzerindeki katılımcının kendi bedeni de, imgenin taşıyıcısı fiziksel nesne olarak, yukarıda tanımlanan bileşik uzamın bir parçasıdır. Performans Odasındaki sanatçının dijital imgesini içeren bileşik video görüntüsü, katılımcının giysilerinin ve doğrudan çıplak teninin, üzerine düşer. Katılımcı, sanatçının kendisine dokunmakta olduğunu, sanatçının imgesinin bedeninin üzerindeki yansımaları *görerek* algılayacaktır. Bu “algısal kayma”, 3.2.1'de ele aldığımız, Merleau-Ponty'nin görme ve dokunma duyularının karşılıklılığı ve tersine çevrilebilirliği ilkesine çarpıcı bir örnektir. Diğer yandan, katılımcı, kendi bedeninin üzerine yansıyan, sanatçının imge bedeniyle etkileşime girdiğinde, yani, örneğin ona dokunduğunda, aynı zamanda kendi bedenine de dokunmaktadır. *Telematic Dreaming*'in dijital imgesiyle bedensel etkileşim, dokunanın her zaman dokunulan da olduğu, ya da görenin her zaman görülen de olduğu gerçeği ile keskin bir yüzleşmeye yol açar.

---

<sup>128</sup> Sanatçıyla yapılan e-posta görüşmeleri. Sermon, benzer bir durumun, bilgisayar aracılığı ile gerçekleştirilen, metin, ses veya görüntü iletişimi de söz konusu olduğu, ama *Telematic Dreaming*'in, bilincin mekânsal boyutta artırılması olgusunu çok açık biçimde ortaya koyduğu düşüncesindedir.

*Telematic Dreaming*, kullandığı video konferans ve ISDN teknolojileri bunu olası kılsa da, odalar arasındaki ses iletişimini ısrarla yerleştirmenin dışında tutar; katılımcı ve sanatçı arasında sesli bir iletişim, ya da dijital imgelere eşlik eden bir başka ses izi yoktur. İşitme duyusunun bu şekilde devre dışı bırakılmasının nedenini, Sermon, birbirlerine tamamen yabancı iki kişinin (sanatçı ve katılımcı/izleyicinin), aralarındaki etkileşimi karşılıklı konuşmanın tanıdıklığına bırakarak işin kolayına kaçmaları ihtimalini bertaraf etmek, olarak açıklamaktadır<sup>129</sup>. Konuşma olmadığında, taraflar etkileşim için yeni yollar bulmak zorunda kalacaklardır ve böylece bedensel deneyim, daha doğrudan ve derinlemesine yaşanabilecektir.

*Telematic Dreaming*'in dijital imgeleri de, diğer bütün imgeler gibi, şüphesiz iki boyutludurlar. Ancak, “malumun ilâmı” olarak görülebilecek bu saptamayı, Sergileme Odasının tavanındaki dijital projektörden aşağıdaki yatağa yansıyan imge özelinde düşündüğümüzde, daha farklı (ve belki de beklenmedik) bir sonuçla yüzleşmemiz, kaçınılmazdır. Yansıtılan imgenin yataktaki izdüşümü, sadece iki boyutta var olan düz, yassı bir görüntüden ibaretmiş gibi gözükür. Ama, yatakla tavandaki projektör arasına bir başka yüzeyin (yani, buradaki deneyimde katılımcının bedeninin) girmesi, aslında imgenin, yatakla projektör arasında kalan konik formdaki bütün boşluğu (yani üç boyutlu uzamı) doldurduğunu, ortaya çıkaracaktır. Oda-2'nin karartılmış mekânında, yatağın hemen üzerinde, *bakınca* gözükmeyen, ama orada olduğunu ancak *bedenimizin devinimiyle algılayabileceğimiz* (yani *görebileceğimiz*), üç boyutlu bir ışık huzmesi içerisinde, *derinliği olan* imge salınmaktadır. Katılımcının bu derinliği algılaması için bedeniyle orada olması, yaşayan bedeninin hareket potansiyelini kullanması, bir başka deyişle *görüsünü bedenlileştirmesi* gerekir. Bu devinimlere imgenin verdiği tepkiler ise, derinlik algısının daha da pekişmesini sağlayacaktır<sup>130</sup>.

Sonuç olarak, Paul Sermon'un *Telematic Dreaming*'i imgeyi sadece bakılan, seyirlik bir “şey” olmaktan çıkarır. Katılımcı/izleyici, imge ile, bedensizleşmiş görü temelli alışılmış ilişkinin yerine, bedenin algısal bütünlüğüne dayanan yeni tür etkileşimli bir ilişki kurmaya çağrılmaktadır. Bu çağrıya yanıt veren katılımcıyı, benzersiz bir

---

<sup>129</sup> Sanatçıyla yapılan e-posta görüşmeleri.

<sup>130</sup> Okuyucu, 3.2.2 ve 3.3. bölümlerde ayrıntılı biçimde tartıştığımız, Merleau-Ponty'nin, görünürlük ve görünmezlik kavramlarını yine Merleau-Ponty'nin derinlik ve beden devinimi arasında kurduğu ilişkileri hatırlayacaktır (bkz. sayfa 124 – 127).

deneyim bekler. Etkileşime girilen imgenin, yaşayan bir insanın, yani, gerçek bir bilincin yansıması mı, yoksa yapay bir zekanın hayaleti mi olduğu ise, bu deneyimin özünü değiştirmeyecektir.

## 5. SONUÇ

Batı uygarlığının kültürel kodları, büyük ölçüde görsellik üzerine kuruludur. Görme duyusunun baskınlığı, bu kültürün potasında şekillenen insan bilincinin algısal bütünlüğünü bozarak diğer duyuları köreltmekte, görünün zihinde oluşan imgeler aracılığıyla gerçekleştiği yanılsamasıyla, bir tür *bedensizleşme* haline yol açmaktadır. Görsel kültürün ilksel unsuru olan görsel temsiller, bu bedensizleşme sürecinde belirleyici bir rol oynarlar. Öyle ki, imgelerle ilişkimizin tarihsel gelişimi, ‘uygar’ insanın, varlık ve varoluş meselesini zihin – beden ayrımı ve özne – nesne ikiliği temelinde kavramasıyla da yakından ilişkilidir.

Görsel temsillerin saldırgan yayılcılığı ve her-an-her-yerdeliği, son 30 – 40 yıldır hızlanarak artmıştır ve bu sürecin temel belirleyicisi, dijitalleşmedir. Geçmişin türlü çeşitli yöntemleriyle üretilenleri de dahil olmak üzere, tüm imgeler, artık dijital olarak işlenmekte, dağıtmakta, saklanmakta ve tüketilmektedirler. Dijitalleşme, imgelerin nitel ve nicel özelliklerinde bir çok radikal değişikliğe neden olsaydı da, insanın imgelerle ilişkisini kökten değiştirmeye aday olan gelişme, dijital imgelerin *etkileşim yeteneği* kazanmasıdır. Tarih boyunca farklı mecralarda insanın salt görme duyusuna hitap etmiş olan imgeler, dijitalleşmeyle birlikte *sadece bakılan*, seyirlik nesnelere olmaktan artık çıkmakta, deneyimi bedeninin *bütüncül algısallığına* bağlayan, *dinamik, etkileşimli ve “akıllı”* unsurlara dönüşmektedirler. Bu dönüşüm, uzak olmayan bir gelecekte insanlığın, bugüne kadar alışıp kanıksadığından çok daha farklı bir imge dünyasında ve onun doğuracağı yeni bir “görsel” kültür ortamında yaşayacağına, işaret etmektedir.

İnsanlığı yeni bir görsellik söylemi beklemektedir ve bu yeni tür görselliğin insanın varoluşu üzerindeki asıl etkisi, imgelerin içeriklerinden, imledikleri anlamlardan, aktardıkları hikâyelerden, üretim ve tüketim biçimlerinden değil, dijital görüntüleme teknolojilerinin, insanın bedenini ve dolayısıyla bilincini dönüştürme potansiyelinden kaynaklanacaktır. Yukarıda da belirttiğimiz gibi, bir çok karmaşık sorunu bünyesinde barındıran çağdaş insanlık durumu, zihin – beden ve nesne – özne ayrışması temelinde belirlenir ve imgeler, ya da görsel temsiller, bu bölünmenin

kurgulanmasında oldukça önemli bir işlev üstlenirler. İnsanın kendisini tek ve asıl özne, kendi dışındaki her şeyi ise nesne olarak konumlandığı bu parçalayıcı süreç, gerçekliğin yerini temsillere bırakması ve insanın, kendi doğasının en azından bir bölümüyle ters düşerek, tüm varoluşu zihinde kavrayıp açıklamaya çalışmasına yol açar. Yeni görsel söylemin şifrelerini çözmek için, bedene dönmek, yaşayan bedenin dijital teknolojilerin genişlettiği algısal alandaki deneyimlerini, zihin – beden ve özne – nesne bölünmüşlüğüne öncesinde ve ötesinde, yeniden sorgulamak gerekir.

Bu varsayımlara yönelik araştırmamızı, şu üç anahtar soru üzerinden yönlendirilip geliştirdik:

1. Dijital imge, onunla duyuşsal etkileşimimizi yeniden kurgulayacak ne gibi potansiyel özellikler içermektedir?
2. Dijital imgenin bu özellikleri, ne tür olası bedensel deneyimler vaat eder?
3. Söz konusu algısal deneyimler, temsil ve gerçeklik algımızı nasıl değiştirip dönüştürebilirler?

Yukarıdaki sorulara yanıtlar aradığımız araştırma sürecimizin kuramsal çerçevesini oluşturmak için Heidegger, McLuhan, Husserl ve Merleau-Ponty'nin teknoloji, görü ve imgeye ilişkin düşünceleri referans alınmıştır. Dijital teknolojileri öncelikle göz önünde tutarak gerçekleştirdiğimiz Heidegger okumaları, teknolojinin fayda ve işlevselliğini öne çıkaran araçsal bakış açısının yetersizliğini ortaya koyarken, teknoloji ve insan/hayat ilişkisinin kavranması için teknolojinin özüne inmek gerektiğini, bu özün ise teknolojik bir şey olmadığını göstermiştir. Teknolojinin özünü araştırmak, sanatın özünü araştırmakla örtüşmektedir, zira, hem sanat hem de teknoloji, son kertede, hakikatin ortaya çıkmasını sağlayan *poetik* yaratıcılıktan beslenen ve karşılık anlamlarını *techné* ifadesinde bulan, özdeş edimlerdir. Bu tespitten yola çıkılarak, genel anlamda dijitalin ve dijitalleşmenin, özelinde ise dijital imgenin ne olup ne olmadığına bakmak için, Heidegger'in teknoloji yorumunun temelinde yatan bazı anahtar kavramlardan yararlanılmıştır. “Nedensellik ve ardışıklık”, “dayatma ve meydan okuma”, “her an kullanıma hazır yedeklik”, “çerçeveleme” ve “nesnelüğün yitirilmesi” gibi kavramlar, araştırmamız boyunca yararlandığımız düşünsel metodolojinin köşe taşlarını oluştururlar.



Heidegger'in ardından ele alınan ve bir bakıma dört dörtlük bir teknoloji eleştirisi olan McLuhan'ın medya kuramı, her tür teknolojiyi insan bedeninin bir uzantısı olarak yorumlamasıyla, dijital imge için kurgulamayı hedeflediğimiz fenomenolojik yaklaşımın yerindeliğini gösteren, bir diğer referansı oluşturmuştur. McLuhan'ın, araştırmamız bağlamında dijitalleşmeyi temsil eden elektrik çağını, mekanik çağı ile karşılaştırması ve bu kapsamda dile getirdiği kavramlar, dijital teknolojilerin yol açtığı kökten dönüşümlerin analiz edilebilmesi için yol göstericidirler. Yine McLuhan'ın ortaya attığı, insanın algısal bütünlüğünü oluşturan duyuların etkinlik oranlarının teknoloji tarafından değiştirilmesi ve böylece baskınlaşan bir duyunun karşısında diğerlerinin körelmesinin yanı sıra, medyanın, yani teknolojinin, taşıdığı enformasyonun yoğunluğu ile kullanıcı katılımının (*yaratıcı içselleştirmenin*) ters orantılı ilişkisi, dijital teknolojilerin özünü kavrama çabamızda yararlandığımız, diğer kavramsal referansları oluştururlar.

Heidegger ve McLuhan'ın teknolojiye bakışlarından faydalanılarak oluşturulan bu kuramsal çerçeve içinde, dijital teknolojilerin gelişim hızındaki benzersiz üssel büyüme ve bunun muhtemel sonuçları gibi ayrıntılara da girilerek yapılan kapsamlı inceleme sonucu, dijitalleşmenin öznitelikleri, çeşitli örneklerle de desteklenerek, aşağıdaki şekilde ortaya konulmuştur:

1. Dijital temsil, analog aslına ilişkin enformasyon taşıyan, ikili bir kodlamadır. Kodun içerdiği enformasyon ne kadar çok olursa olsun, analog aslına göre her zaman eksiktir; dolayısıyla, dijital temsil, her zaman kesintili ve her zaman indirgemecedir.
2. Dijital temsil, özünde, herhangi bir matematiksel hesaplamanın, yani bir algoritmanın nesnesi olabilen, ölçülebilir, hesaplanabilir, böylece her türlü şekilde değiştirilip dönüştürülebilir, yeniden kurgulanabilir, matematiksel bir entitedir.
3. Dijitalleşme, imgelerin hem üretim hem de tüketim biçimlerini kökten dönüştürmekte, bu dönüşüm, dijital öncesi kurumsallaşmış tanımlama ve sınıflandırmaları tartışmalı hale getirerek, dijital imge için yeni bir ontoloji gereksinimini ortaya çıkartmaktadır.
4. Dijitalleşme, dijital imgelerle ilişkimizin, salt bakma eylemi ve görme duyusuyla sınırlı kalmayacağı, *bütüncül* ve *beden-temelli* yeni 'görme biçimlerini' gündeme getirmektedir.

Dijital imgenin bu öz nitelikleri, imgenin görünür olmasını sağlayan dijital görüntüleme teknolojilerine, ekranlara ve “akıllı” yüzeylere de yakından bakmamızı gerektirmiştir. Verilen örnekler, dijital imgenin, görüntülediği her tür yüzey ve görüntüleme biçimi için, özel olarak ve yeniden üretilmekte olduğunu göstermiştir. Bu bağlamda, araştırmamız kapsamında yine örnekleriyle ortaya konulan özgün bir saptama olarak, dijital imgenin üzerinde zuhur ettiği yüzeyden ve etrafını çevreleyen çerçeveden artık özgürleştiği ve bu özgürleşmenin dijital imgenin potansiyelinin en temel niteliği olduğu belirlenmiştir.

Dijital temsilin hesaplanabilirliğinin doğrudan sonucu olan *etkileşimlilik*, yani, imgenin bakmaya, dokunmaya, bedensel duruş, mimik ve jestlere duyarlı olması, izleyiciden gelen bu tür uyarılara, dokunsal geri bildirimler de dahil olmak üzere çeşitli biçimlerde yanıt verebilmesi, araştırmamız kapsamındaki en önemli bulgulardan birisidir: Dijital görüntüleme teknolojilerinin imgelerle etkileşim olanaklarını taşıdığı nokta, imgeleri, “akıllı”, “düşünen” unsurlara dönüştürmektedir.

Dijital imgeye dair tüm bu tespit ve değerlendirmelerimiz ile incelediğimiz örnekler, imgelerle kurulacak yeni tür etkileşimli ilişkinin, bedensizleşmiş görünümün tekelden çıkış ve bütüncül bedensel algılamaya geri dönüşü destekleyecek bir potansiyel içerdiği savımızı, somutlaştırmaktadır. Bu noktada, söz konusu potansiyeli daha iyi kavrayabilmek için, Husserl ve Merleau-Ponty’nin imge ve görüye ilişkin fenomenolojik kuramlarını, dijital imgenin benzersiz niteliklerini göz önünde tutarak, yeniden okumak gerekmiştir.

İlk olarak Husserl’in imge bilinci kuramı ele alınmış ve Husserl’in geliştirdiği yöntem ve kavramların dijital imge olgusuna uyarlanabilirliği tartışılmıştır. Husserl’in imge bilinci kuramı, resimden fotoğrafa, oradan filme, çağdaş bir çok imge biçiminin fenomenolojik açıdan irdelenmesinde kullanılmakla birlikte, sıklıkla “zihinsel” (*bedenselin* tersi anlamında) olmakla eleştirilmektedir. Ancak, imge bilinci kuramına McLuhan’ın teknolojinin duylara etkisi hakkındaki savları çerçevesinde yakından bakıldığında, Husserl’in yaklaşımının, görme olgusunun ve görsel algı sürecinin evrensel tek tipliği varsayımına dayandığı görülür. Araştırma kapsamında, görüyle ilgili teknolojilerin (örneğin, fonetik alfabe, doğrusal perspektif, vb.), görme duyusunu nasıl dönüştürdüğü, dolayısıyla görsel algılamının teknolojik koşullandırmalardan bağımsız, evrensel geçerliliği olan bir süreç indirgenemeyeceği, örnekleriyle ortaya konulmaktadır. Bu değerlendirmelerden

hareketle, dijital imge temelinde Husserl'ın imge bilinci kuramına şu özgün eleştiriler getirilmiştir:

1. Husserl'ın fiziksel nesne olarak tanımladığı ve imge nesneyi üzerinde taşıyan fiziksel yapı, örneklerle de ortaya koyduğumuz gibi, dijital imge özelinde bir yandan belirsizleşip gözden yiterken, diğer yandan, *imgenin taşıyıcılığı dışında* farklı işlevler de üstlenebilmektedir (örneğin *Telematic Dreaming*'in yatağı gibi). Bu anlamda, imgenin uzamını fiziksel gerçekliğin uzamından ayıran ve yüzey – çerçeve ikilisinin belirlediği algısal sınır, dijital imge tarafından sürekli biçimde ihlal edilmektedir.
2. Dijital imgenin imge nesnesi de, görünür olmak için bir fiziksel yüzeye gereksinim duymakta, ama, kendisini 'gerçek' olarak ortaya koyabilmek için, algının yöneldiği nesne olması anlamında, bu yüzeye bağımlı kalmamaktadır.
3. Dijital imgeyle etkileşim, görü duyusunun tekelden çıkarak bütünleşik bedensel algı alanının bir süreci haline geldikçe, dijital imgenin kavranması, fiziksel nesne ile imge nesne ve imge nesne ile imge özne arasındaki gerilim ya da çatışmalara endekslenemez.

Husserl'ın imge bilinci kuramının yukarıda özetlenen eleştirisi, dijital imge deneyiminin olası bir fenomenolojik açıklamasının, salt görü duyusu üzerine kurgulanan modellerle mümkün olmayacağını gösterdiğinden, dijital imgenin dinamik ve etkileşimli karakterinin talep ettiği, “*bedenleşmiş algılamaya* dayanan bir fenomenoloji” geliştirmek için, Merleau-Ponty'nin görü ve imgeye ilişkin metinlerine dönmek gerekmiştir. Merleau-Ponty'nin görünün bedenli olmakla ilişkisi üzerine geliştirdiği son derece zengin ve derinlikli analizden ödünç alınan bir dizi anahtar kavram, araştırmanın kuramsal çerçevesini tamamlayarak, dijital imgenin potansiyelinin daha açık ve net bir biçimde ortaya konulmasını sağlarlar. Özetle belirtmek gerekirse:

1. İnsan bedeninin algısal yeteneğinin temel özelliği, *duyuların karşılıklılığı ve tersine çevrilebilirliğidir*. Bu özellik, insanın, kendi algısal edimlerinin aynı zamanda hem öznesi hem de nesnesi olması durumunu doğurur ve algısal deneyimin özne – nesne arasındaki kesin sınırı bulanıklaştırmasına yol açar. Algılayan ve algılanan, bir ve aynı

- özdendir ve öznenin de, algısal alandaki “şeyler arasından bir diğer şey” olması, aslında algısal deneyimin *ilksel* koşuludur. Bu bağlamda, görü, dünyayla girdiğimiz fiziksel-optik bir ilişkiden çok daha fazlasıdır; Merleau-Ponty, “yaşayan beden” algısal alandaki deneyimini, “dünyaya kısıvrak yakalanmak” olarak tanımlamaktadır.
2. Karşılıklılık ve tersine çevrilebilirlik, dijital imgeyle kurulan beden temelli ilişkinin kavranması açısından önemli olmakla birlikte, Merleau-Ponty’nin görünün fenomenolojisinin araştırmamıza yaptığı en önemli kavramsal katkı, hiç şüphesiz, *uzam, derinlik ve hareket ilişkisi* üzerine söyledikleridir. Hareket, yaşayan bedenin *doğal* halidir ve uzam, ancak bedenin hareketiyle algılanabilen bir olgudur. Derinlik ise, uzamın *ilksel* ve *varoluşsal* boyutudur. Bu anlamda derinlik, nesnelerin bir niteliği değil, benim görümle, bakma açımıla, yani doğrudan bedenimle ilgili bir *sonuçtur*; bedenin *kinestetik hareketliliği* olmadan derinliği algılamak, mümkün değildir.
  3. Merleau-Ponty’nin, yerleşik batı düşüncesinden radikal biçimde ayrılan bu savı, kendi antitezini geleneksel doğrusal perspektif kurgusunda bulur. Perspektif, Rönesans’tan günümüze, dijital öncesi ve sonrası dönemde üretilmiş *etkileşimsiz* imgelerin çok büyük çoğunluğunun ortak programıdır. İzleyicisinin konumunu ve bakış açısını sabitleyerek, derinlik boyutunu doğrudan imgenin içerisine kodlayan bu yöntem, böylece imgeyle ilişkinin bedenin hareketinden soyutlanmasını ve derinlik ile uzam algısının, yaşayan bedenin algısal alan içerisindeki devinimine bağlı olmadan yaratılabilmesini sağlar. Görünün bedensizleşmesi de, işte tam olarak budur.
  4. Derinliğe eşlik eden bir diğer olgu, Merleau-Ponty’nin “görünürlük ve görünmezlik” olarak isimlendirdiği ve doğanın özniteliklerinden birisi olan ikiliktir. Görünün bakış noktası ne olursa olsun, bedenin devinimi her zaman, görülebilir ve görülemez olanı belirleyecektir. Görünür ve görünmez olan, bedenin hareketine bağlı olarak, sürekli yer değiştirir. Oysa, etkileşimsiz imgeler, gerçekliğin bu benzersiz niteliğini algısal deneyimin dışında bırakırlar.

Merleau-Ponty'nin yukarıda özetlenen kavramları, dijital öncesi görsel kültürün araştırmamız açısından temel meselesinin açıkça ortaya çıkmasını sağlamaktadır: İmgelere *bakan* izleyici, yaşayan bedeninin ayrılmaz parçası olan derinlik algısını deneyimlemek yerine, dünyanın iki boyutlu temsilleriyle meşguldür. Bu durum, dijital temsilleri analog görüntülere çeviren dijital ekranlar üzerinde boy gösteren, dijital imgeler için de geçerlidir; izleyicinin bakışını her durumda hep aynı düz yüzeyler karşılar. Dijital öncesi ya da sonrası, etkileşimsiz tüm imgeler, insanın derinlik algısını belli bir programa göre manipüle ederek, görünün bedensizleşmesini yaratırlar. Buna karşılık, çalışmanın çeşitli aşamalarında da ortaya konulduğu gibi, dijital imgenin doğasında barındırdığı etkileşim yeteneği, bu durumu tersine çevirme potansiyelini işaret etmekte ve bu anlamda, tezimizin de varlık nedenini oluşturmaktadır.

Araştırmamızın son bölümünde dijital imgenin, güncel sanatın önemli bir alanı olan katılımcı kamusal pratikler için vaat ettiği olanakları, somut bir örnek özelinde ele alınarak değerlendirilmiştir. Burada ayrıntılı biçimde incelenen Paul Sermon'un *Telematic Dreaming / Telematik Düşleme* isimli 1992 tarihli çalışması, imgeyi sadece bakılan, seyirlik bir "şey" olmaktan çıkartması, izleyiciyi pasif bakma durumundan etkin katılımcı konumuna getirmesi ve böylece, katılımcıyı imge ile, bedensizleşmiş görü temelli alışılmış ilişkinin yerine, bedenin algısal bütünlüğüne dayanan yeni tür etkileşimli bir ilişki kurmaya çağırması anlamında, araştırmamızın odaklandığı soruların yanıtlarını bir kez daha teyit eder.

İnsanlığı yeni bir görsellik söylemi beklemektedir ve bu yeni tür görselliğin insanın varoluşu üzerindeki asıl etkisi, imgelerin içeriklerinden, imledikleri anlamlardan, aktardıkları hikâyelerden, üretim ve tüketim biçimlerinden değil, dijital görüntüleme teknolojilerinin, insanın bedenini ve dolayısıyla bilincini dönüştürme potansiyelinden kaynaklanacaktır. Yukarıda da belirttiğimiz gibi, bir çok karmaşık sorunu bünyesinde barındıran çağdaş insanlık durumu, zihin – beden ve nesne – özne ayrışması temelinde belirlenir ve imgeler, ya da görsel temsiller, bu bölünmenin kurgulanmasında oldukça önemli bir işlev üstlenirler. İnsanın kendisini tek ve asıl özne, kendi dışındaki her şeyi ise nesne olarak konumlandığı bu parçalayıcı süreç, gerçekliğin yerini temsillere bırakması ve insanın, kendi doğasının en azından bir bölümüyle ters düşerek, tüm varoluşu zihinde kavrayıp açıklamaya çalışmasına yol açar. Yeni görsel söylemin şifrelerini çözmek için, bedene dönmek, yaşayan bedenin

dijital teknolojilerin genişlettiği algısal alandaki deneyimlerini, zihin – beden ve özne – nesne bölünmüşlüğüne öncesinde ve ötesinde, yeniden sorgulamak gerekir.

Bu sorgulama, çağırdığı sınırsız tartışmalar ve sayısız başka sorular bağlamında çalışmamızın boyut ve kapsamının elbette hayli dışına taşan, dolayısıyla araştırma sorularımız arasına katmadığımız, ama bir şekilde arka planda varlığını sürekli hissettiren, daha temel bir başka soruyu kaçınılmaz olarak gündeme getirmiştir:

İnsanın doğadan ve tüm “dünyadan” kopuş süreci, dijital teknolojilerin etkisinde hızlanarak sürece mi, yoksa dijitalleşme, Merleau-Ponty’nin öngördüğü o ilksel *sarmaş-dolaşık* durumuna geri dönüşün, yani, nesne – özne ikiliğinin silikleştiği yeni bir *bilinç halinin*, habercisi, bir tür öncülü olabilecek mi?

Sorunun ikinci kısmına olumlu yanıt verilebilmesi, hayat, sanat ve teknoloji ilişkisinin bütünleşik bir bakışla ele alınmasını gerektirir. Etkileşimli dijital imgeler, günümüzde en çok tablet bilgisayarlar, cep telefonları ve özel dokunmatik ekranlarda karşımıza çıksalar da, uygulama alanları sınırsızdır. Dijital teknolojilerin gelişimi sürdükçe, sadece bin bir marifeti olan irili ufaklı cihazların ekranlarında değil, çevremizi saran her tür yüzeyin üzerinde, hep daha “gerçek” ve daha “akıllı” imgelerle karşılaşmamız, kaçınılmaz gözükmektedir. Dijital teknoloji üreticilerinin araştırma geliştirme laboratuvarlarında, bu doğrultuda nefes kesen yoğun bir çalışma sürse de, tasarım faaliyetlerini çok büyük ölçüde “piyasa kaygılarının” belirlediği gerçektir. Böyle bir ortamda, genel anlamda teknolojinin, ya da daha dar anlamda dijital görüntüleme teknolojilerinin birey ve toplum üzerindeki olası etkilerinin, tasarım sürecinde ne ölçüde dikkate alındığı ise, hayli tartışmalıdır.

Oysa sanat ve özellikle de sanatın katılımcı pratikleri, dijital imgelerin insan bilincini dönüştürme potansiyellerinin derinlemesine araştırılması için, eşsiz bir alan sunarlar. Bu alanda gerçekleştirilecek çalışmaların ve girilecek deneylerin, sadece sanatın kısıtlı dünyasında sınırlı kalmayarak, teknoloji tasarımcıları ve üreticilerinin gündemine de taşınması, Heidegger’in özlemini duyduğu “*techne*’nin şiirselliğine”, yani, *sanatsal ve teknolojik yaratıcılığın birlikteliğine* varmak için, en emin yol olsa gerektir. Umudumuz, bu çalışmada ortaya koyduğumuza inandığımız çözümleme ve savların, hem sanat hem de teknoloji alanında böyle bir yolun seçilmesini destekleyecek yeni araştırmalar için, sağlam bir başlangıç noktası oluşturabilmesidir.

## KAYNAKÇA

- Abram, David. 1997. **The Spell of the Sensuous: Perception and Language in a More-than-Human World**. New York: Vintage Books.
- \_\_\_\_\_. 2010. **Becoming Animal: An Earthly Cosmology**. New York: Pantheon Books.
- Ascott, Roy. 1992. **Digital Photography**. ed. Annick Bureaud. Paris: Centre National de la Photographie.
- \_\_\_\_\_. 2003a. Photography at the Interface. **Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness**. ed. Edward A. Shanken. Berkeley and Los Angeles, California: University of California Press: 247 – 256.
- \_\_\_\_\_. 2003b. Art and Telematics. **Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness**. ed. Edward A. Shanken. Berkeley and Los Angeles, California: University of California Press: 185 – 200.
- Barthes, Roland. 1977. The Death of the Author. **Image, Music, Text**. çev. Stephen Heath. New York: Hill and Wang: 142 – 148.
- Baudrillard, Jean. 2000. **The Vital Illusion**. New York: Colombia University Press.
- Benjamin, Walter. 1999. The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction. **Illuminations**. ed. Hannah Arendt. çev. Harry Zorn. London: Pimlico: 211 – 244.
- Berger, John. 2005. **Görme Biçimleri**. çev. Yurdanur Salman. İstanbul: Metis.
- Bernet, Rudolph, Iso Kern, Eduard Marbach. 1993. **An Introduction to Husserlian Phenomenology**. Evanston, IL: Northwestern University Press.
- Beunders, Henri. 2007. The End of Arrogance, the Advent of Persuasion: Public Art in a Multicultural Society. **Social Analysis**. Vol. 51. No.1. Oxford: Berghahn Press: 42-57.
- Bishop, Claire. 2004. Antagonism and Relational Aesthetics. **October**. No. 110. Fall 2004. Cambridge, MA: The MIT Press: 51-79.
- \_\_\_\_\_. 2006a. Viewers as Producers. **Participation**. ed. Claire Bishop. Cambridge, MA: The MIT Press: 10-17.
- \_\_\_\_\_. 2006b. The Social Turn: Collaboration and Its Discontents. <http://www.artforum.com/inprint/id=10274>. [29.11.2014].

- Blair, Sara. 2010. The Photograph's Last Word: Visual Culture Studies Now. **American Literary History**. vol. 22. no. 3. Oxford: Oxford University Press: 673 – 697.
- Bohman, James. 2004. Expanding Dialogue: The Internet, the Public Sphere and Prospects for Transnational Democracy. **The Sociological Review**. Vol. 52. New York: John Wiley: 131 – 155.
- Borges, Jorge Luis. 1994. Ölüm ve Pusula. **Ölüm ve Pusula**. çev. Tomris Uyar. İstanbul: İletişim Yayınları: 73 – 85.
- Boynudelik, İ., Zerrin. 2015. **Bu Resim Ne Anlatıyor? İkonografi**. İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Brand, Stewart, Kevin Kelly, Jay Kinney. [11.9.2014]. Digital Retouching: The End of Photography as Evidence of Anything. **Whole Earth Review**. July 1985. 42 – 49. [http://kk.org/writings/digital\\_retouch.pdf](http://kk.org/writings/digital_retouch.pdf).
- Brough, John. 2001. Art and Non-Art: A Millennial Puzzle. **The Reach of Reflection: Issues for Phenomenology's Second Century**. ed. Steven Crowell, L. Embree, S. J. Julian. Florida: Atlantic University Electron Press: 1 – 16.
- \_\_\_\_\_. 2012. Something that is Nothing but can be Anything: The Image and Our Consciousness of It. **The Oxford Handbook of Contemporary Phenomenology**, ed. Dan Zahavi. Oxford: Oxford University Press: 545 – 563.
- Brynjolfsson, Erik, Andrew McAfee. 2012. **Race Against the Machine**. Lexington, Massachusetts: Digital Frontier Press.
- Bullivant, Lucy. 2006. **Responsive Environments: Architecture, Art and Design**. London: V&A Publications.
- Burke, Peter. 2009. **Tarihin Görgü Tanıkları: Afışten Heykele, Minyatürden Fotoğrafa**. çev. Zeynep Yelçe. İstanbul: Kitap Yayınevi.
- Burnett, Ron. 2005. **How Images Think**. Cambridge, MA: the MIT Press
- Carr, Nicholas. 2010. **The Shallows: How the Internet Is Changing the Way We Think, Read and Remember**. London: Atlantic Books.
- David, Gaby. 2010. Camera Phone Images, Videos and Live Streaming: A Contemporary Visual Trend. **Visual Studies**. vol. 25. no. 1. London: Routledge: 89 – 98.
- Debes, John. [7.9.2014]. **IVLA - International Visual Literacy Association**. <http://www.ivla.org/drupal2/content/what-visual-literacy-0>.
- Deleuze, Gilles. 1992. Postscript on the Societies of Control. **October**. No. 59. Winter 1992. Cambridge, MA: the MIT Journals Press: 3 – 7.



- Dijk, van Jose. 2008. Digital Photography: Communication, Identity, Memory. **Visual Communication**. vol. 7. New York: Taylor & Francis: 57 – 76.
- \_\_\_\_\_. 2010. Flickr and the Culture of Connectivity: Sharing Views, Experiences, Memories. **Memory Studies**. 4(4). New York: Sage Publications: 401 – 415.
- Dixon, Steve. 2007. **Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation**. Cambridge, MA: the MIT Press.
- Dreyfus, Hubert L. 2008. **On the Internet**. London, New York: Routledge.
- Eckardt, Frank. 2010. E-City: from Researching the Virtual Towards Understanding the Real Urban Life. **MediaCity: Interaction of Architecture, Media and Social Phenomena**. ed. Jens Geelhaar, diğ. Bauhaus-Universitat Weimar: MediaCity Conference: 13 – 36.
- Elkins, James. 1999. **Why Are Our Pictures Puzzles? On the Origins of Pictorial Complexity**. New York, London: Routledge. (Aktaran: Woodrow, Ross. 2010.)
- \_\_\_\_\_. 2008. The Concept of Visual Literacy, and Its Limitations: An Introduction. **Visual Literacy**. Abingdon, Oxon: Routledge. 1 – 10.
- Elsaesser, Thomas, Malte Hagener. 2010. **Film Theory: An Introduction through the Senses**. New York, London: Routledge.
- Felshin, Nina. 1994. Introduction. **But Is It Art?: The Spirit of Art as Activism**. ed. Nina Felshin. Seattle, Washington: Bay Press: 9-30.
- Fetveit, Arild. 2007. Convergence by Means of Globalized Remediation. **Northern Lights**. No. 5: 57 – 74. <http://www.scribd.com/doc/18797519/Northern-Lights-Film-and-Media-Studies-Yearbook-Volume-5-Issue-1>. [10.9.2014].
- \_\_\_\_\_. 2013. The Ubiquity of Photography. **Throughout: Art and Culture Emerging with Ubiquitous Computing**. ed. Ulrik Ekman. Cambridge, MA: the MIT Press: 89 – 102.
- Field, J. V. 1997. **The Invention of Infinity: Mathematics and Art in the Renaissance**. Oxford, New York, Tokyo: Oxford University Press.
- Finkelpearl, Tom. 2001. **Dialogues in Public Art**. Cambridge, MA: the MIT Press.
- Florenski, Pavel. 2013. **Tersten Perspektif**. çev. Yeşim Tükel. İstanbul: Metis Yayınları.
- Follmer, Sean, Daniel Leithinger, Alex Olwal ve diğ. 2013. inFORM: Dynamic Physical Affordances and Constraints through Shape and Object Actuation. **CHI'13 April 27 – May 2 2013 Paris, France**. New York: ACM.
- Foucault, Michel. 2006. **Kelimeler ve Şeyler: İnsan Bilimlerinin Bir Arkeolojisi**. çev. Mehmet Ali Kılıçbay. Ankara, İstanbul: İmge Kitabevi.

- \_\_\_\_\_. [02.07.2015]. What is an Author. <https://wiki.brown.edu/confluence/download/attachments/74858352/FoucaultWhatIsAnAuthor.pdf?version=1&modificationDate=1296272754000>.
- Friedberg, Anne. 2009. **The Virtual Window: From Alberti to Microsoft**. Cambridge, MA: the MIT Press.
- Frisch, Max. 1994. **Homo Faber**. çev. Michael Bullock. San Diego, New York: A Harvest Book / Harcourt.
- Gablik, Suzi, 1995. Connective Aesthetics: Art After Individualism. **Mapping the Terrain: New Genre Public Art**. ed. Suzanne Lacy. Seattle, Washington: Bay Press: 74 – 87.
- \_\_\_\_\_. 2004. **Has Modernism Failed?** London, New York: Thames & Hudson.
- Galloway, Alexander R. 2004. **Protocol: How Control Exists After Decentralization**. Cambridge, London: The MIT Press.
- Gardner, Lyn. [21.10.2014]. Edinburgh Festival 2014 Review: Exhibit B – Facing the Appalling Reality of Europe's Colonial Past. <http://www.theguardian.com/stage/2014/aug/12/exhibit-b-edinburgh-festival-2014-review>.
- Gombrich, E. H. 2012. **Art & Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation**. London, New York: Phaidon Press.
- Gonzales, V. M., N. Jomhari, S. H. Kurniawan. 2011. Photo Based Narratives as Communication Mediators. **Univ Access Inf Soc**. no. 11. Springer – Verlag: 67 – 84.
- Grim, Claus. 1992. **The Book of Picture Frames**. New York: Abaris Books. (Aktaran: Friedberg, Anne. 2009.)
- Groys, Boris. 2008. **Art Power**. Cambridge, London: The MIT Press.
- Harrison. Chris. [4.9.2014]. Web Trigrams: Visualizing Google's Tri-Gram Data. <http://www.chrisharrison.net/index.php/Visualizations/WebTrigrams>.
- Heidegger, Martin. 1977a. The Question Concerning Technology. **The Question Concerning Technology and Other Essays**. çev. William Lovitt. New York: Harper & Row Publishers: 3 – 35.
- \_\_\_\_\_. 1977b. The Age of the World Picture. **The Question Concerning Technology and Other Essays**. çev. William Lovitt. New York: Harper & Row Publishers: 115 – 154.
- \_\_\_\_\_. 1977c. Science and Reflection. **The Question Concerning Technology and Other Essays**. çev. William Lovitt. New York: Harper & Row Publishers: 155 – 182.
- \_\_\_\_\_. 2001a. The Origin of the Work of Art. **Poetry, Language, Thought**. çev. Albert Hofstadter. New York: Harper Collins / Perennial: 15 – 86.

- \_\_\_\_\_. 2001b. The Thing. **Poetry, Language, Thought**. çev. Albert Hofstadter. New York: Harper Collins / Perennial: 163 – 184.
- Heilbroner, Robert L. 1994. Do Machines Make History? **Does Technology Drive History? The Dilemma of Technological Determinism**. ed. Merritt Roe Smith, Leo Marx. Cambridge, MA: the MIT Press: 53 – 66.
- Helguera, Pablo. 2011. **Education for Socially Engaged Art: A Materials and Techniques Handbook**. New York: Jorge Pinto Books.
- Horn, E., Robert. 1998. **Visual Language: Communication for the 21<sup>st</sup> Century**. Washington: Macro VU Press.
- Howells, Richard, Joaquim Negreiros. 2012. **Visual Culture**. Malden UK: Polity Press.
- Hözl, Ingrid. 2010. Moving Stills: Images that are no Longer Immobile. **Photographies**. Vol.3. No.1. New York: Routledge.
- \_\_\_\_\_. 2012. Screens: The Place of the Image in Digital Culture. **Leonardo**. Vol. 45. No. 5. Cambridge, MA: The MIT Press Journals: 474 – 475.
- Huhtamo, Erkki. 2009. Message on the Wall. An Archeology of Public Media Displays. **Urban Screens Reader**. ed. Scott McQuire, Meredith Martin, Sabine Niederer. Amsterdam: Institute of Network Cultures: 15 – 28.
- Hurst, Nathan. [26.9.2014]. Can You Feel Me Now? The Sensational Rise of Haptic Interfaces. [www.wired.com/2013/02/haptics/?viewall=true](http://www.wired.com/2013/02/haptics/?viewall=true).
- Husserl, Edmund. 1997. **Cartesian Meditations: An Introduction to Phenomenology**. çev. Dorion Cairna. Dordrecht, Boston: Kluwer Academic Publishers.
- \_\_\_\_\_. 2005. **Collected Works Vol. XI: Phantasy, Image Consciousness, and Memory (1898 – 1925)**. ed. Rudolf Bernet. çev. John B. Brough. Dordrecht: Springer.
- Johnson, A. Galen. 1993a. Desire and Invisibility in “Eye and Mind”: Some remarks on Merleau-Ponty’s Spirituality. **Merleau-Ponty in Contemporary Perspective**. ed. P. Burke, J. Van der Veken. Kluwer Academic Publishers: 85 – 96.
- \_\_\_\_\_. 1993b. **The Merleau-Ponty Aesthetics Reader: Philosophy and Painting**. ed. Galen A. Johnson. Evanston, Illinois: Northwestern University Press.
- Johnson, A. Steven. 1999. **Interface Culture: How Technology Transforms the Way We Create & Communicate**. New York: Basic Books.
- Kanouse, Sarah. 2007. Tactical Irrelevance: Art and Politics at Play. **Democratic Communiqué**, v. 21, n. 2, p. 23 – 36, Oct. 2012. <http://journals.fcla.edu/demcom/article/view/79949>. [30.11.2014].

- Kemp, Martin. 2011. In and Out of Time: Is There Anything New under the Cyber-Sun? **Imagery in the 21<sup>st</sup> Century**. ed. Oliver Grau, Thomas Veigl. Cambridge, MA: the MIT Press: 377 – 398.
- Kester, H. Grant. 2004. **Conversation Pieces: Community and Communication in Modern Art**. Berkeley: University of California Press.
- Kozel, Susan. 2007. **Closer: Performance, Technologies, Phenomenology**. London: The MIT Press.
- Kress, Gunther, Theo van Leeuwen. 2006. **Reading Images: The Grammar of Visual Design**. London: Routledge.
- Kurzweil, Ray. 1999. **The Age of Spiritual Machines: When Computers Exceed Human Intelligence**. New York: The Penguin Group.
- Lacy, Suzan. 1995. Cultural Pilgrimages and Metaphoric Journeys. **Mapping the Terrain: New Genre Public Art**. ed. Suzanne Lacy. Seattle, Washington: Bay Press: 19-47.
- Lanier, Jaron. 2014. **Who Owns the Future?** London: Penguin Books.
- Lapham, H. Lewis. 1994. The Eternal Now: Introduction to the MIT Press Edition. **Understanding Media: The Extensions of Men**. Marshall McLuhan. Cambridge, MA: the MIT Press: ix – xxiii.
- Leithinger, Daniel, Sean Follmer, Alex Olwal ve diğ. 2013. Sublimate: State-Changing Virtual and Physical Rendering to Augment Interaction with Shape Displays. **CHI'13 April 27 – May 2 2013 Paris, France**. New York: ACM.
- Leppert, Richard. 2009. **Sanatta Anlamın Görüntüsü: İmgelerin Toplumsal İşlevi**. çev. İsmail Türkmen. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Lotz, Christian. 2007. Depiction and Plastic Perception. A Critique of Husserl's Theory of Picture Consciousness. **Continental Philosophy Review** No. 40 (July). Dorecht: Springer:171–85.
- Manovich, Lev. 2001. **The Language of New Media**. Cambridge, MA: the MIT Press
- \_\_\_\_\_. 2003. New Media from Borges to HTML: An Introduction. **The New Media Reader**. ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort. Cambridge, MA: The MIT Press, 2003, 13-25.
- Manovich, Lev, Jeremy Douglass. 2011. Visualizing Change: Computer Graphics as a Research Method. **Imagery in the 21<sup>st</sup> Century**. ed. Oliver Grau, Thomas Veigl. Cambridge, MA: the MIT Press.
- Mashable. [28.9.2014]. How Dynamic Perspective Brings 3D to Amazon Fire Phone. <http://mashable.com/2014/06/18/amazon-fire-phone-3d-dynamic-perspective/>.

- McLuhan, Marshall. 1962. **The Gutenberg Galaxy: The Making of the Typographic Man**. Toronto: University of Toronto Press
- \_\_\_\_\_. 1994. **Understanding Media: The Extensions of Man**. Cambridge, MA: the MIT Press.
- McLuhan, Marshall, Quentin Fiore. 1996. **The Medium is the Massage: An Inventory of Effects**. Berkeley: Ginko Press.
- Merleau-Ponty, Maurice. 1964. Eye and Mind. çev. Carleton Dallery. **The Primacy of Perception And Other Essays on Phenomenological Psychology, the Philosophy of Art, History and Politics**. ed. James M. Edie. Evanston: Northwestern University Press: 159 – 190.
- \_\_\_\_\_. 1968. **The Visible and the Invisible**. çev. Alphonso Lingis. Evanston: Northwestern University Press.
- \_\_\_\_\_. 1993a. Cézanne's Doubt. çev. Michael B. Smith. **The Merleau-Ponty Aesthetics Reader: Philosophy and Painting**. ed. Galen A. Johnson. Evanston, Illinois: Northwestern University Press: 59 – 75.
- \_\_\_\_\_. 1993b. Indirect Language and the Voices of Silence. çev. Michael B. Smith. **The Merleau-Ponty Aesthetics Reader: Philosophy and Painting**. ed. Galen A. Johnson. Evanston, Illinois: Northwestern University Press: 76 – 120.
- \_\_\_\_\_. 2012. **Phenomenology of Perception**. çev. Donald A. Landes. London: Routledge.
- Mistry, Pranav, Pattie Maes. 2009. SixthSense: A Wearable gestural Interface. **SIGGRAPH Asia 2009 Sketches**. New York: ACM.
- Mitchell, W. J. T. 1995. **Picture Theory**. Chicago: The University of Chicago Press.
- \_\_\_\_\_. 2005. **What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images**. Chicago: The University of Chicago Press.
- Moore E. Gordon. 1998. Cramming More Components onto Integrated Circuits. **Electronics**. 19 April 1965: 114 – 117. yeniden basım. **Proceedings of the IEEE**. Vol. 86. No. 1 Jan. 1998: 82 – 85.
- Mumford, Lewis. 1996. **Makina Efsanesi**. çev. Fırat Oruç. İstanbul: İnsan Yayınları.
- \_\_\_\_\_. 2010. **Technics & Civilization**. Chicago, London: The University of Chicago Press.
- Nora, Simon, Alain Minc. 1980. **The Computerization of Society: A Report to the President of France**. Cambridge, Mass: MIT Press, 1980. (Aktaran: Ascott, 2003b).
- Ong, J. Walter. 2012. **Orality and Literacy: The Technologizing of the Word**. 30<sup>th</sup> Anniversary Edition. New York: Routledge.

- Palmer, Daniel. 2010. Emotional Archives: Online Photo Sharing and the Cultivation of the Self. **Photographies**. vol. 3. no. 2. New York: Routledge: 155 – 171.
- Papacharissi, Zizi. 2002. The Virtual Sphere: The Internet as a Public Sphere. **New Media & Society**. Vol. 4, No. 1. New York: Sage Publications: 9 – 27.
- Postman, Neil. 1993. **Technopoly: The Surrender of Culture to Technology**. New York: Vintage Books.
- Ralon, Laureano, Marcelo Vieta. 2011. McLuhan and Phenomenology. **Explorations in Media Ecology**. Vol. 10. No. 3-4. doi: 10.1386/eme.10.3-4.185\_1: 185 – 206.
- Rancière, Jacques. 2006. **The Politics of Aesthetics**. New York: Continuum.
- Rasmussen, Terje. 2014. Internet and the Political Public Sphere. **Sociology Compass**. Volume: 8, Issue:12. New York: John Wiley & Sons: 1315 – 1329.
- Rubinstein, Daniel, Katrina Sluis. 2013. The Digital Image in Photographic Culture. **The Photographic Image in Digital Culture**. ed. Martin Lister. Abingdon, Oxon: Routledge. 22 – 40.
- Sayın, Zeynep. 2013. **İmgenin Pornografisi**. İstanbul: Metis.
- Shanken, A. Edward. 2003. From Cybernetics to Telematics: The Art, Pedagogy, and Theory of Roy Ascott. **Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology and Consciousness**. ed. Edward A. Shanken. Berkeley: University of California Press: 1-95.
- Sheldrake, Rupert. 2003. **The Sense of Being Stared At: And Other Unexplained Powers of the Human Mind**. New York: Random House.
- Shengli, Liu. 2009. Merleau-Ponty's Phenomenology of Space: Preliminary Reflection on an Archeology of Primordial Spatiality. **Proceedings of the 3<sup>rd</sup> BESETO Conference of Philosophy**. Tokyo: University of Tokyo Press: 131 – 140.
- Sontag, Susan. 2001. **On Photography**. New York: Picador.
- \_\_\_\_\_. 2005. **Başkalarının Acısına Bakmak**. çev. Osman Akınhay. İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Streitz, A. Norbert. 2008. The Disappearing Computer. **HCI Remixed: Reflections on Works that Have Influenced the HCI Community** ed. T. Erickson, D. McDonald. Cambridge, London: MIT Press: 55 – 60.
- Tansey, G. Richard, Fred S. Kleiner. 1996. **Gardner's Art Through the Ages**. New York: Harcourt Brace.
- Tarasov, Oleg. 2011. **Framing Russian Art: From Early Icons to Malevich**. çev. Robin Milner-Gulland, Antony Wood. London: Reaktion Books.

- Turing, M. Alan. 1936. On Computable Numbers with an Application to the Entscheidungsproblem.  
[http://www.cs.virginia.edu/~robins/Turing\\_Paper\\_1936.pdf](http://www.cs.virginia.edu/~robins/Turing_Paper_1936.pdf). [2.09.2014].
- Turkle, Sherry. 2012. **Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other**. New York: Basic Books.
- TDK Türk Dil Kurumu. 2005. **Türkçe Sözlük**. Ankara: TDK.
- The Computerworld. [28.9.2014]. Inside Samsung Galaxy S4's Face and Eye-Tracking Technology.  
<http://www.computerworld.com/article/2495384/smartphones/inside-samsung-galaxy-s4-s-face-and-eye-tracking-technology.html>.
- The Guardian. [26.08.2014]. Are the Robots About to Rise? Google's New Director of Engineering Thinks So...  
<http://www.theguardian.com/technology/2014/feb/22/robots-google-ray-kurzweil-terminator-singularity-artificial-intelligence>.
- Varela, J. Francisco. 1998. Why the Mind is not in the Head? **The Cosmos Letter**.  
<http://www.enolagaia.com/Varela.html> [30.01.2015].
- Veel, Kristin. 2013. Calm Imaging: The Conquest of Overload and the Conditions of Attention. **Throughout: Art and Culture Emerging with Ubiquitous Computing**. ed. Ulrik Ekman. Cambridge, MA: the MIT Press: 119 – 132.
- Vieta, Marcello, Laureano Ralon. 2013. Being-in-the-Technologically-Mediated-World: The Existential Philosophy of Marshall McLuhan. **The Popular Culture Studies Journal**. Vol. 1. No. 1&2. MidwestPCA/ACA.
- Virilio, Paul. 1994. **The Vision Machine**. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press.
- \_\_\_\_\_. 1999. **Politics of the Very Worst: An Interview with Philippe Petit**. çev. Michael Cavaliere. New York: Semiotext(e).
- \_\_\_\_\_. 2005. **The Information Bomb**. çev. Chris Turner. London, New York: Verso.
- Wands, Bruce. 2006. **Art of the Digital Age**. London: Thames and Hudson.
- West, D. Mark. 2013. Is the Internet an Emergent Public Sphere? **Journal of Mass Media Ethics: Exploring Questions of Media Morality**. Volume: 28, Issue: 3  
 London: Routledge: 155 – 159.
- Willats, Stephen. 2000. **Art and Social Function**. London: Ellipsis.
- Wilson, John. 1961. Film Literacy in Africa. **Canadian Communications**. Vol. I. No. 4 summer: 7 – 14. (Aktaran: McLuhan, Marshall, 1962)

- Wilson, M. Dawn. 2012. Facing the Camera: Self Portraits of Photographers as Artists. **Journal of Aesthetics & Art Criticism**. Vol. 70. No. 1. Denver: The American Society for Aesthetics: 56 – 66.
- Wollheim, Richard. 1998. **Painting as an Art**. London: Thames and Hudson.
- Woodrow, Ross. 2010. Reading Pictures: The Impossible Dream? **Analysis and Metaphysics**. Vol. 9. New York: Addleton Academic Publishers: 62 – 75.
- Yurtsever, Âli, Umut Burcu Tasa. 2007. “Bilinç Oyuna Girince”. Etkileşimli Video Yerleştirmesi. **İşleyen Mekân**. İstanbul: Pera Müzesi.
- \_\_\_\_\_. 2009. Redefining the Body in Cyberculture: Art’s Contribution to a New Understanding of Embodiment. **The Real and the Virtual**. ed. Daniel Riha, Anna Maj. Oxford: Inter-Disciplinary Press: 3 – 11.
- Yurtsever, Âli. 2008. Alet İşler, El Övünür: Kunstmaschinen/Maschinenkunst. **Arrademento**. Sayı 212, İstanbul: Boyut Yayıncılık: 124 – 127.
- Yurtsever, Âli, Umut Burcu Tasa, Zerrin İren Boynudelik. 2011. Avatarium: An Interactive and Collaborative Public Art Paradox. ISEA 2011 17th International Conference on Electronic Arts, 14-21 Eylül 2011, İstanbul.



## **EKLER**

**EK 1:**  
***BİLİNÇ OYUNA GİRİNCE* (Yurtsever, Tasa, 2007) Yerleřtirme Önerisi**  
**ve Sanatçı Beyanları**

**YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ**  
**SANAT VE TASARIM FAKÜLTESİ**  
**SANAT VE TASARIM YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

**PERA MÜZESİ**  
**TEMMUZ 2007 SERGİSİ**  
**İÇİN**  
**YERLEŞTİRME ÖNERİSİ**

**PROJE SORUMLULARI**

**Umut Tasa**

**Âli Yurtsever**

**PROJEDE YER ALAN KİŞİLER**

**Umut Tasa**

**Âli Yurtsever**

**22 Aralık 2006**

## PROJENİN TANIMI

Önerilen proje, elektronik algılayıcılar ve bilgisayar temelli videodan meydana gelen, etkileşimlik bir yerleştirmedir. Yerleştirmenin görsel unsurları, Bruegel'in **Çocuk Oyunları** isimli yapıtından üretilmiş düzenlemeler ile günlük gazetelerde yayınlanmış haber metinlerinden kısa alıntılardan oluşmaktadır. Yapıtın tasarlanmasına kaynak oluşturan kavramsal arka-plan takip eden iki alt bölümde açıklanmıştır.

### **Sanat Yapıtında Anlamın, İzleyicinin Etkileşimiyle Yeniden 'Kurulması'**

Bir sanat yapıtının anlamının izleyicisi ya da tüketicisi tarafından 'kurulması' olgusunun kökeni, Neolithic Çağda mağaraların duvar ve tavanlarına işlenen av betimlemelerine kadar uzanır. Tarih öncesi avcılarının, bu resimleri ava hükmetmelerini sağlayacak büyü nesnelere olarak gördükleri ve çıkılacak avın bereketli olmasını sağlamak için av öncesi düzenledikleri ilkel ayinlerini bu resimlerin huzurunda gerçekleştirdikleri, kabul edilmektedir. Erken dönem ve Orta Çağ Hıristiyan geleneğinde özellikle Bizans sanatında önemli bir yer tutan ikonalar, bir sanat yapıtının izleyicisi tarafından (burada edilgin bir izleyiciden çok etkin bir kullanıcıdan söz etmek elbette daha doğrudur) nasıl anlamlandırıldığına bir başka örnektir. Üzerinde betimlenen ruhani figürle özdeşleştirilerek onu bir tapınma nesnesi haline dönüştüren ve bir dizi dini ritüelin merkezine yerleştiren 'kullanıcının' bu *etkin* katılımı olmadan, ikonanın bir içeriğinden söz etmek, elbette mümkün değildir.

Çağdaş sanat, yapıtın izleyicinin etkileşimi sonucunda sürekli yeniden kurgulanan anlamını ve bu kurgulanma sürecini tartışan, sayısız örnekle doludur. Christian Marclay'in (1989) yerleştirmelerde izleyicinin rolünü sorgulayan, üzerine 'sessizlik' kaydedilmiş vinyl plaklardan oluşan taban döşemesi yerleştirmesi, bu örneklerden sadece bir tanesidir. İzleyiciler döşeme üzerinde yürüdükçe plakların yüzeyinde oluşan çizik ve lekeler, yerleştirmenin anlamını sergi boyunca yeniden kurmuştur. Bu izlerin neden olduğu ve plaklara kayıtlı sessizliğin üzerine binen sesler, "yerleşkenin ses

kaydı” olarak sergi boyunca izleyicilere dinletilmiş ve sanatçı, serginin sonunda, “Ayak İzleri” adıyla aynı plakları satışa çıkarmıştır.

Günümüzde elektronik ve sayısal teknolojilerin sağladığı olanaklar, bütünüyle sanat yapıtı ile izleyici arasındaki etkileşime dayanan ve “Etkileşimli Sanat” olarak isimlendirilen yeni bir alt-disiplinin doğmasına neden olmuştur. Avusturya’nın Linz kentinde her yıl düzenlenen ve bünyesinde etkileşimli sanata ayrılmış yarışmalı özel bir bölüm barındıran *Ars Electronica Festivali* ([www.aec.at](http://www.aec.at)), içeriği izleyicinin katılımıyla tamamlanıp anlaşılan sanat yapıtlarının, en uç örneklerine ev sahipliği yapmaktadır.

## **Kuantum (Parçacık Fiziği) Kuramı**

Yerleşkenin görsel sunumunun tasarlanmasında, Kuantum Kuramının en heyecan verici sonuçlarından biri olan, “bilincin nesnel gerçekliği belirlediği” öngörüsünden esinlenilmiştir. Bu bölüm, kuramın sözü edilen öngörüsünün basit bir açıklamasını vermeyi hedeflemektedir.

Kuantum Fiziği, maddeyi meydana getiren atom-altı parçacıkların, aynı zamanda hem parçacık hem de dalga özelliğine sahip olduklarını gösterir. Maddenin dalga olarak nasıl davrandığının matematiksel açıklaması ise, Kuantum Fiziğinin kurucularından sayılan Erwin Schrödinger’in “Dalga-İşlevi” eşitliğiyle verilir. Kuantum Kuramına göre, örneğin bir atomun dalga-işlevine ek olarak ayrıca o atomun kendisinden söz edilmesine gerek yoktur; bir parçacığın dalga-işlevi ile o parçacığın kendisi, bir ve aynı şeylerdir.

Schrödinger’in dalga-işlevi eşitliği, inanılması çok güç olan bazı sonuçlar ortaya koyar. Dalga-işlevinin uzamın belli bir bölgesindeki dağılımı, o bölgenin ‘dalgasallığı’ olarak tanımlanır ve parçacığın o bölgede *keşfedilmesi* olasılığını ifade eder. Burada dikkat edilmesi gereken, dalgasallığın, parçacığın o bölgede *olması* olasılığını değil, *keşfedilmesi* olasılığını gösterdiğidir. Çünkü Kuantum Kuramı, biz onu orada *gözlemlemeden* önce, parçacığın orada olmadığını söylemektedir! Bir başka deyişle, onu orada bulmuş olmamız olgusu, parçacığın orada *var olmasına* neden olmuştur. Yine Kuantum Kuramına göre, gözlemle oluşan sadece parçacığın uzamdaki yeri de değildir; parçacığın diğer tüm ‘fiziksel’ özellikleri de, aynı şekilde,

gözlem sonucu var olurlar. Gözlemin hemen öncesinde ise, parçacık (ya da “onun dalga-işlevi” de diyebiliriz), aynı anda her yerde ve her özelliindedir! Kuantum Fiziği bu durumu, parçacığın “üst-konum” halinde bulunması olarak tanımlar. Özünde dalga-işlevi, parçacığın sahip olabileceği tüm fiziksel özelliklerin (konumu, yönü, hızı, vb.) olasılık dağılımları toplamının, matematiksel bir ifadesidir. Hangi şekil ve yöntemle gerçekleşirse gerçekleşsin bilinçli bir gözlem, dalga-işlevinin, *bilincin algılayamadığı* üst-konum halinden, içinde barındırdığı olasılıklardan *bilincin algılayabileceği* rasgele herhangi birine (ama sadece birine) doğru, *çökmesine* neden olmaktadır. Bu çöküş bütünüyle rastlantısaldır; gözlemin sonucunu önceden bilmek olanaksız olmakla birlikte, gözlemcinin hangi gözlemi nasıl gerçekleştireceğine dair yaptığı seçim, ortaya çıkacak fiziksel gerçekliği doğrudan belirlemektedir.

Bütün bilimsel kuramlar gibi, Kuantum Kuramı da evrensellik ilkesine uyar; yani, her zaman, her yerde ve her koşulda, kuramın öngörülerinin deneysel olarak doğrulanması gerekir. Dolayısıyla, Kuantum Kuramı, atom ve atom-altı parçacıklarla, yani çok küçük boyutlu nesnelere ilgilense de, öngörülerini bu parçacıkların oluşturduğu daha büyük boyutlu nesnelere (örneğin moleküller, futbol topları, kediler, insanlar ve daha neler) için de aynen geçerlidir. Bugüne kadar yapılan sayısız deney, mikro-evrende kuramın tüm öngörülerinin bütünüyle doğrulandığını göstermiştir. Kuantum deneylerinin makro-evrenin nesnelere yapılabilmemesinin sadece kullanılan teknolojiyle ilgili olduğunu düşünen bilim insanlarının sayısı hızla artmaktadır. Yeni geliştirilen teknolojilerin uygulandığı ve atom-altı parçacıklar yerine binlerce atomdan oluşan moleküllerin kullanıldığı, son yıllarda gerçekleştirilen deneyler, bu görüşü desteklemektedir. Kuantum Kuramının makro dünyadaki geçerliliğini sınavacak yeni deneyler üzerinde çalışmalar sürerken, tüm evrenin de aslında bir dalga-işlevi olduğu ve bu dalga-işlevinin içerdiği her bir olasılığın sonsuz çoklukta paralel evrende sonsuz çoklukta farklı gerçeklik olarak vücut bulduğu düşüncesi, günümüz kozmolojisinin ortaya koyduğu yeni evren modelinin de temelini oluşturmaktadır.

Yukarıda özetlenenlerden, Kuantum Fiziğinin, fiziksel “gerçek” bir dünyanın varlığını yadsıdığı ve gözlenen gerçekliğin gözlem tarafından yaratıldığını

savladığı sonucu çıkar. Daha yumuşatarak söylersek, Kuantum Kuramı, nesnel fiziksel gerçeklikle bilinç arasında doğrudan bir ilişki öngörür. Bir şeyin aynı anda birden fazla yerde bulunamayacağı; onu gözlemleyen bilinçten ayrı ve bağımsız olarak, nesnenin bir fiziksel gerçekliğinin olduğu; nesnelerin birbirlerini ancak fiziksel etkileşimler yoluyla (kütlesel çekim, elektromanyetik kuvvet, nükleer kuvvet, vb.) etkileyebilecekleri; nesnelerin uzay-zamanda birbirlerinden ayrılıp yalıtılabilir oldukları gibi, kesin doğruluklarından sağduyumuzla emin olduğumuz önermelerin her biri, Kuantum Kuramı tarafından yeniden ve kökten sorgulanmaktadır.

### **Önerilen Yerleştirmenin Açıklanması**

Yerleştirme için Pera Müzesinin 5. veya 4. Katında, iki salonu birleştiren Batı ucundaki dar geçiş koridorunun kullanılması düşünülmektedir. Koridorun iki tarafından ‘alçı-panel’ duvarla kapatılması öngörülmüştür. Bu şekilde sadece orta geçişle birbirine bağlanmış olacak iki ayrı salonda, yerleştirmenin iki ayrı video görüntüsünü taşıyacak iki bağımsız duvar yüzeyi oluşturulacaktır. Her biri görüntülerden birini üretecek iki bilgisayar sistemi, yansıtıcı ve algılayıcılarla ilgili elektronik düzenekle birlikte, iki duvarın arasında kalan mekânda gizlenecektir. Birinci duvarda, aşağıda tanımlanan orijinal resmin boyutlarında açılacak pencerenin iç tarafında “geriden-yansıtımalı” perde yer alacaktır. Duvarın izleyiciye bakan dış yüzeyinde ise pencere açıklığının (yani yansıtma perdesinin) çevresi bir resim çerçevesi ile dönülecektir. Düzenleme bu hali ile çerçevelenmiş boş bir tuvale benzeyecektir. Çerçeve içindeki perdede, yine aşağıda açıklanacak şekilde, resim ve kurguları yansıtılacaktır. İkinci duvarda ise geniş ekran bir monitör yer alacak ve aşağıda açıklanacak şekilde metinlerin görüntülenmesi için kullanılacaktır. Her iki duvarın önünde de, belirlenecek bir alanın içerisinde bir insanın varlığını algılayacak ve bunu bilgisayar sistemine bildirecek şekilde çalışan elektronik algılama düzeneği kurulacaktır.

### **Çocuk Oyunları’na ‘Kuantumsal’ Bir Bakış**

**Çocuk Oyunları**, Bruegel’in 1560 yılında gerçekleştirdiği, 118 x 161 cm boyutlarında, ahşap üzerine yağlıboya bir çalışma olup, yapıtın orijinali Viyana’da *Kunsthistorisches Museum*’da bulunmaktadır.

Bruegel'in **Çocuk Oyunları** tablosunun, Kuantum Fiziğinin bakış açısından analiz edildiği düşünülürse, sanatçının kullandığı farklı renklerdeki boya malzemesini oluşturan kimyasal yapının giderek daha mikro düzeyde gözlemlendiği bir süreci, zihinde canlandırmak gerekir. Kahverengi, kırmızı, mavi ve diğer renkleri ve onların çeşitli tonlarını oluşturan kimyasal yapı, ahşaba yapışmış moleküllerden meydana gelmiştir. Her bir molekül, belli mimari yapılarda birbirine tutunmuş yüzlerce veya binlerce atomdan, her bir atom da elektron, proton ve nötron parçacıklarından oluşur. Yolculuğu daha derinlere doğru sürdürüp, yol boyu Kuantum Fiziğinin başka temel parçacıklarıyla karşılaşmak mümkün olsa da, sonuçta, orijinal tablonun 'maddeselliği', mikro uzamda belli bir düzende dizili 'duran', sayısı çok büyük olmakla birlikte yine de sonlu çokluktaki, bu parçacıklar tarafından tanımlanacaktır.

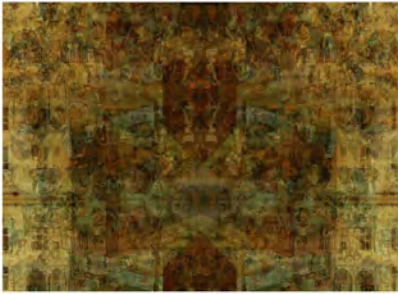
Yerleştirmede, tablonun *Kunsthistorisches Museum*'un web sitesinden alınan (<http://www.khm.at/system2E.html?/staticE/page2121.html>) veya İnternet'te diğer sanal müzelerden elde edilen, sayısallaştırılmış bir kopyası kullanılacaktır. Metnin bundan sonraki kısmında **Çocuk Oyunları** için kullanılacak "resim", "tablo", "yapıt" ve benzeri sözcükler, aksi belirtilmediği sürece, orijinal eserin sayısal kopyasını ifade etmektedir.

Yapıtın orijinalinin maddeselliğini kuantum parçacıkları oluştururken, sayısal ortamdaki resmin maddeselliği ise artık pikseller tarafından tanımlanmaktadır. Diğer bir deyişle, bir benzetme yapılarak, kuantum düzeyinde ele alındığında, yapıtın, sonlu sayıda ( $1.180 \times 1.610 = 1.899.800$  adet) pikselin belli bir düzende ve sırada dizilmesiyle oluştuğu söylenebilir. Her pikselin yüklenebileceği renk, parlaklık gibi vasıflar, kuantum parçacığının fiziksel özelliklerine karşılık gelirken, piksellerin resmin çerçevesinin boyutlandığı uzam içerisinde bulunabileceği tüm olası dizilişlerin sayısı da 1.899.800! (*faktöriyel*) olarak hesaplanabilir (Bu sayının pratikte hesaplanamayacak kadar büyük olduğunu da ayrıca belirtmek gerekir). Bu 'sonsuz' diziliş seçeneklerinden sadece bir tanesi, resmin orijinal haline karşılık gelen "fiziksel gerçekliği" vermektedir.

Yukarıda açıklanan analogiden yola çıkılarak resmin Schrödinger dalga-ışlevinin oluşturulması, her pikselin olası her özellikte ve konumda



bulunduđu bir üst-durum halinin görsel olarak canlandırılması anlamına gelmektedir. Bu canlandırma süreci, başlangıç anında resmin asıl halinden yola çıkılarak bu duruma karşılık gelen piksel diziminin her adımda değiştirilmesi; böylece bozulup karışarak giderek daha kaotikleşen yeni resimlerin, birbiri ardına görüntülenmesi; en sonunda görüntünün her biri bir piksele karşılık gelen 1.899.800 adet çeşitli renk ve parlaklıktaki noktacığın kaynaştığı bir kumula dönüşmesi şeklinde gerçekleşir. Bu sürece ait örnek görüntüler aşağıda verilmiştir.



Bu noktadan sonra resim, yukarıdaki analogiden hareketle, maddeselliğini oluşturan parçacıkların (piksellerin) tamamının üst-konum durumunda bulunduğu, “kuantum dalga-işlevine” dönüştürülmüş haliyle görüntülenmeye devam edecektir. Dalga-işlevi görüntüsü, resmin önündeki, sınırları önceden belirlenmiş ve işaretlenmiş, algılayıcılar tarafından sürekli izlenen alana (“Bilinç Alanı”) bir izleyicinin girmesine, yani bilincin oyuna katılmasına kadar çerçevede kalmayı sürdürür. İzleyicinin çerçeveye ‘bakması’ ile dalga-işlevi olasılıklardan birine çökecek, yani resmin yeniden kurgulanması yoluyla önceden yaratılmış alternatif gerçekliklerden biri çerçevede görüntülenecektir. İzleyicinin bilinç alanından ayrılması ile aynı bozulma tekrarlanacak ve bir sonraki izleyiciye kadar dalga-işlevi görüntüsüne geri dönecektir.

### **Çocuk Oyunları’nın Yeniden Kurgulanması**

Resmin yeniden kurgulanması ile elde edilecek “alternatif gerçekliklerde” çocuklar arası şiddet teması işlenecektir. Bu amaçla Bruegel’in çocuk figürleri, kavga, silahla yaralama, öldürme, cinsel taciz, işkence, ırza geçme gibi eylemlerin katılımcıları haline dönüştürüleceklerdir. Bu dönüştürme işlemi resmin içindeki belli figür grupları için yapılacak, diğerleri orijinal hallerinde oldukları gibi bırakılarak, şiddetin oyunlar arasında bir tür başka bir oyun olarak kanıksandığı, bir kurgu ortaya konacaktır.

### **Gazete Haberleri**

Yerleşkenin ikinci ekranı ise, yakın geçmişte, Türkiye ve dünyada çocuklar arasında gerçekleşmiş olan şiddet olaylarına ilişkin gazete haberlerini görüntüleyecektir. Ekranın önünde yine bir bilinç alanı yer almaktadır. Bu ekrandaki görüntüleme de, yine yukarıda anlatılan dalga-işlevi temelli bir yaklaşım kullanılacaktır. Bu kez parçacıklar, metni oluşturan en küçük birimler olan harfler, rakamlar ve noktalama işaretleridir. Bilinç alanı içinde izleyici yokken, monitörde harf ve işaretlerin kaynaştığı (tüm dizilim olasılıklarını içeren) bir görüntü bulunur. İzleyici oyuna katılınca, dalga-işlevinin çöküşü gerçekleşecek ve kurgulanan metinlerden biri rasgele görüntülenecektir. Aşağıda, Hürriyet Gazetesinde geçmiş 24 ay içerisinde

yayımlanmış bir dizi haberden oluşturulan örnek bir metin seçkisi verilmektedir.

- Bursa'da bir parkta 12–14 yaşındaki ilköğretim okulu öğrencileri bıçaklı kavgaya tutuştu. Üç çocuk bıçakla yaralandı. İlköğretim öğrencilerini bıçaklı sopalı 'hesaplaşmaya' kadar götüren olay, geçen salı günü...
- Sivas'ta, 6. sınıfta okuyan bir öğrencinin yaptığı elektrikli sandalyenin bilim sergisinde yer almasıyla ilgili olarak, okul müdürü ve 4 öğretmen hakkında soruşturma...
- Bingöl'de öğrenim gören lise ve ilköğretim öğrencilerine, askeri kışlaya götürülerek, izlettirilen filmlerde, mağaralardan çıkarılan çürümüş insan cesetlerinin yanı sıra parçalanmış, kanlı bebek görüntülerinin, parçalanmış insan cesetleri, öldürülen bebekler, mezarlıklar ve çatışma sahnelerinin yer aldığı...
- Bursa'da görev yaptığı okulda, yaşları 10–12 arasındaki erkek öğrencilere tecavüz ettiği, bu sahnelerin fotoğraf ve görüntülerini internet üzerinden pazarlamaya çalıştığı iddiasıyla gözaltına alınan...

## AMAÇ

Yerleştirmenin 1.5 ve 1.6 Bölümlerde açıklanan kurgusunun temel motifi, “çocuklar arası şiddet” gerçeğinin ortaya çıkmasına toplumun ve onun doğal bir üyesi olarak, bizzat izleyicinin kendisinin neden olduğu ‘gerçeğinin’, izleyicinin yüzüne çarpılmasıdır. Bu anlamda amaçlanan, günlük hayatında şiddet olgusunu steril ortamının güvenli rahatlığında televizyon ekranından izleyen, ya da gazetesinden okuyan ve olan bitene bütünüyle yabancılaşan pasif izleyiciyi, gerçeğin ayrılmaz parçası, onun da ötesinde ‘sorumlusu’ olan, etkin bir katılımcıya dönüştürmektir.

Sırt sırta iki duvarda yer alan bu iki düzenleme, dışarıdan bakılınca bütünüyle bağımsız gibi gözükse de, aslında sayısal anlamda “entangled” olarak kurulacaktır. Yani, ekranların birinde gerçekleşecek çökme, anında diğer ekranın da bir fiziksel gerçekliğe çökmesine neden olacaktır. Bir başka deyişle, ekranların her ikisinin birden üst-konum halinde olmaları için, iki bilinç bölgesinde de kimsenin olmaması gerekir. İzleyici yapıtın iki ayrı yüzüyle iki farklı salonda ayrı zamanlarda karşılaşacak ve şekilde aynı olmasa da özünde aynı deneyimi iki kez yaşayacaktır. Bu düzenleme biçimiyle, izleyicinin yapıtla farklı zamanlarda birden fazla kere yüzleşmesine (iki ve

belki de üç) ve anlamı daha kuvvetle yeniden sorgulamasına da bir fırsat sağlamak hedeflenmiştir.

## YÖNTEM

Bu çalışmada, sanat yapıtının anlamı ve izleyicinin sanat yapıtı ile olan etkileşimi sonucunda bu anlama katkısı sorunsalı, çok farklı bir disiplin olan Kuantum Fiziğinin ortaya koyduğu bazı kuramlar çerçevesinde ele alınmaktadır. İzlenen yöntem, Kuantum Fiziğinin, alternatif fiziksel gerçeklikler, sonsuz olasılıklar ve paralel evrenler gibi kavramlarından yola çıkıp, var olan bir sanat yapıtının (Bruegel-**Çocuk Oyunları**) içinde barındırdığı farklı anlam olasılıklarını, elektronik ve bilgisayar teknolojilerinden yararlanarak, etkileşimli bir ortamda izleyiciyle buluşturmadır. Yapıtın içinden çıkarılan yeni anlamlar, orijinal yapıtın kişide ilk uyandırdığı duyguların (oyun, çocukluk, masumiyet) oldukça zıddı olan çocuklar arasında şiddet, taciz, kölelik vb konular üzerinde temellendirilmekte, kullanılacak metinler de anlamlarla paralel bir şekilde, benzeri konular üzerine gazetelerde çıkmış gerçek haberlerden alıntılanmaktadır.

5. Bölümde de gösterildiği gibi, yerleştirme, mekânın özelliklerinden faydalanılarak oluşturulacak kutu şeklinde bir konstrüksiyon içinde yer alan, 2 bilgisayar, bir projeksiyon cihazı, bir monitör ve bir geri-yansıtılmalı perde ile bu konstrüksiyonun ön ve arka duvarlarının önünde, zeminde oluşturulacak algılama alanlarından meydana gelecektir. Bilgisayarlardan biri görüntüyü monitöre, diğeri ise projektöre iletecek şekilde kurulacaktır.

Resmin sayısal kopyasını ve metinleri en küçük elemanlarına (resim için piksel, metin için harf ve noktalama işaretleri) ayırarak, bunlardan sürekli yeni kurgular oluşturan ve bu proje için özel olarak geliştirilmiş bir yazılım, her iki bilgisayarda da koşturulacaktır. Bilgisayarlardan biri resmi, diğeri ise metinleri işleyerek, sonsuz bir döngü içinde resmin farklı kurgu olasılıklarını ve metinleri perde ve monitöre yansıtacaktır. Hem perde, hem de monitörün önünde, yerde, elektronik algılayıcıların taradığı ve “Bilinç Alanı” olarak isimlendirilen birer bölge oluşturulacaktır. Bu bilinç alanlarına bir izleyici girince, konstrüksiyon içinde çalışan yazılım sayesinde, ekranda daha

önceden oluşturulmuş resim veya metin kurgularından biri sabitlenir. Kişi alanı terk edince, resmin/metnin bozulma ve farklı olasılıklarda sürekli yeniden oluşma döngüsü yeniden başlar.

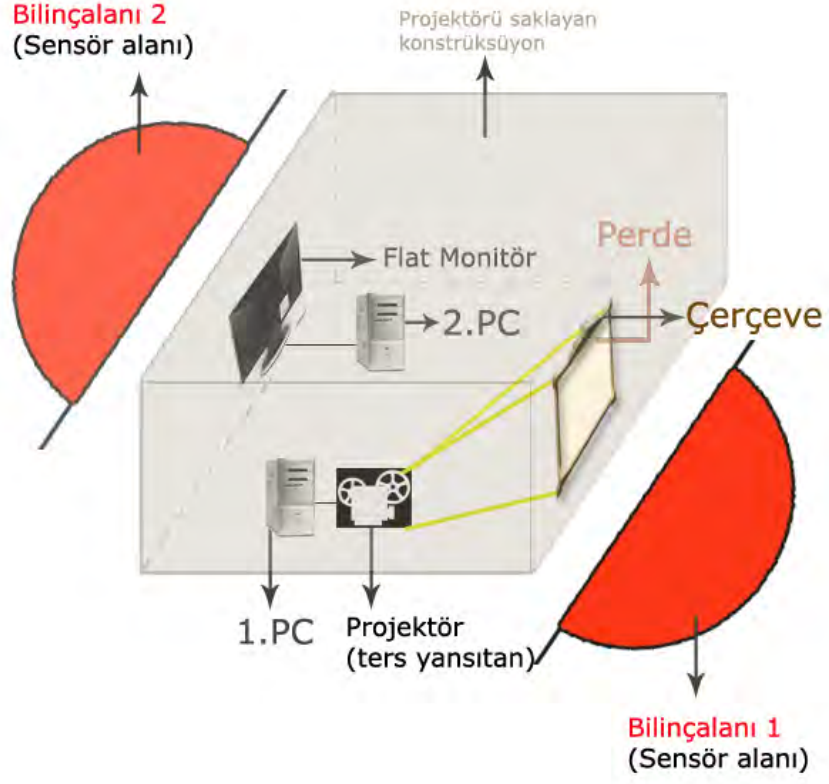
## **MALZEME**

Yerleştirmeyi gerçekleştirmek için kullanılması gereken malzeme ve ekipman aşağıda verilmiştir:

- 2 adet kişisel bilgisayar sistemi
- 1 adet yüksek çözünürlüklü data projektör cihazı
- 1 adet düz monitör paneli
- 1 adet Koridoru kapatmak ve iki ayrı duvar yüzeyi oluşturmak için gereken alçı panel 1 konstrüksiyon
- 1 adet geri yansıtımlı perde
- 1 adet klasik resim çerçevesi
- 2 adet elektronik algılayıcı grubu ve ilgili elektronik teçhizat

## ESKİZLER

Yerleřtirmenin nasıl uygulanacağına iliřkin örnek bir çizim ařağıdadır:



## PROJE UYGULAMA ALANI

Yerleřtirmenin gerekleřtirilmesi iin dřnlen mekn ařađıdaki fotođrafta grlmektedir:

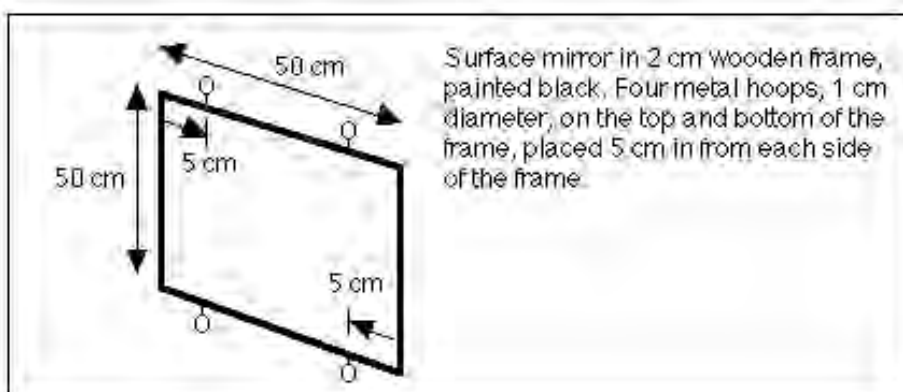
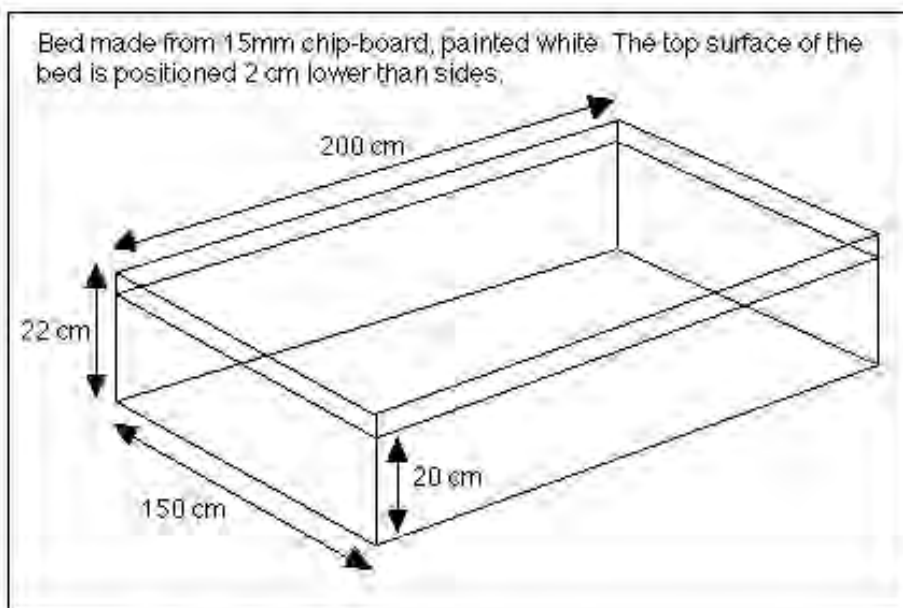
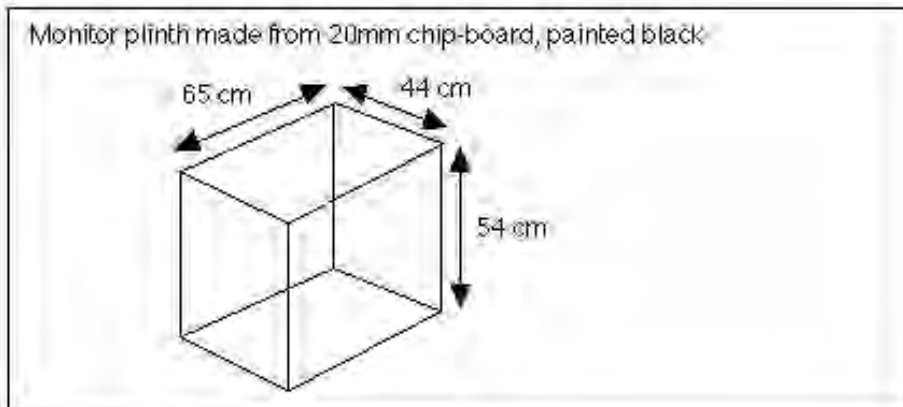




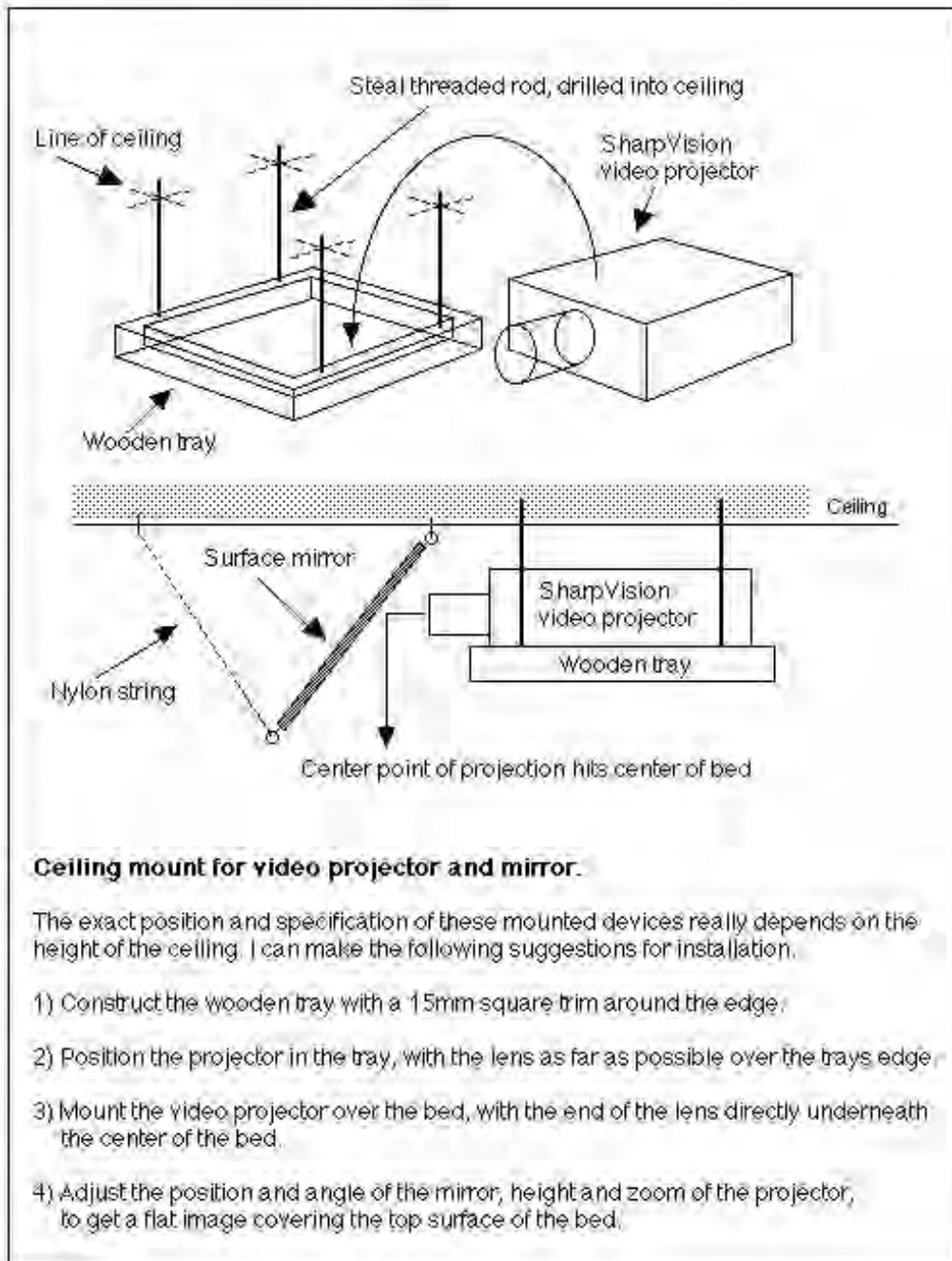
**EK 2:**  
***TELEMATIC DREAMING / TELEMATİK DÜŞLEME* (Sermon, 1992)**  
**Teknik Konfigürasyon Şemaları ve Teçhizat Listesi**

(Sanatçının izniyle)

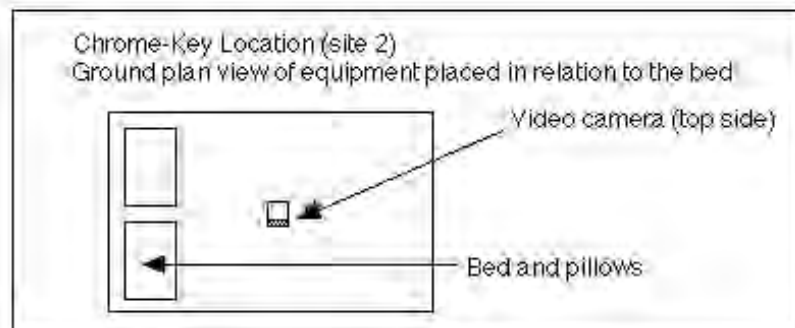
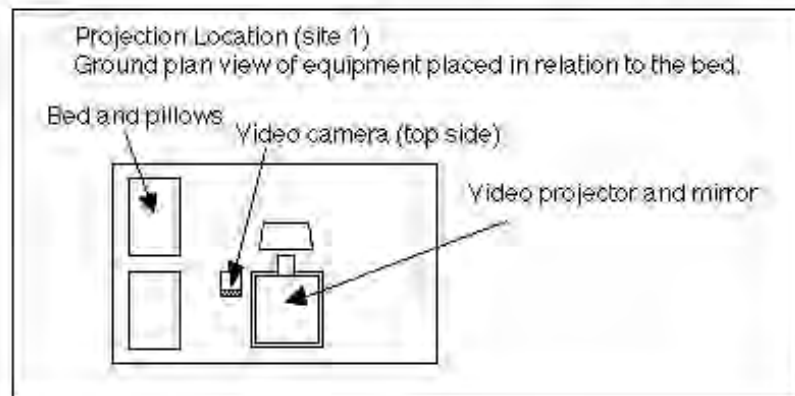
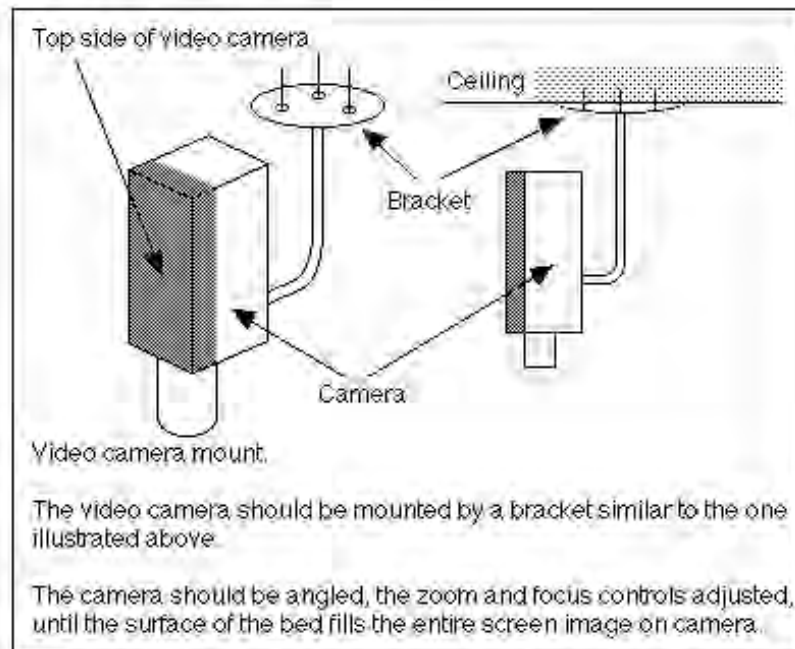
**Telematic Dreaming - Diagram 1**



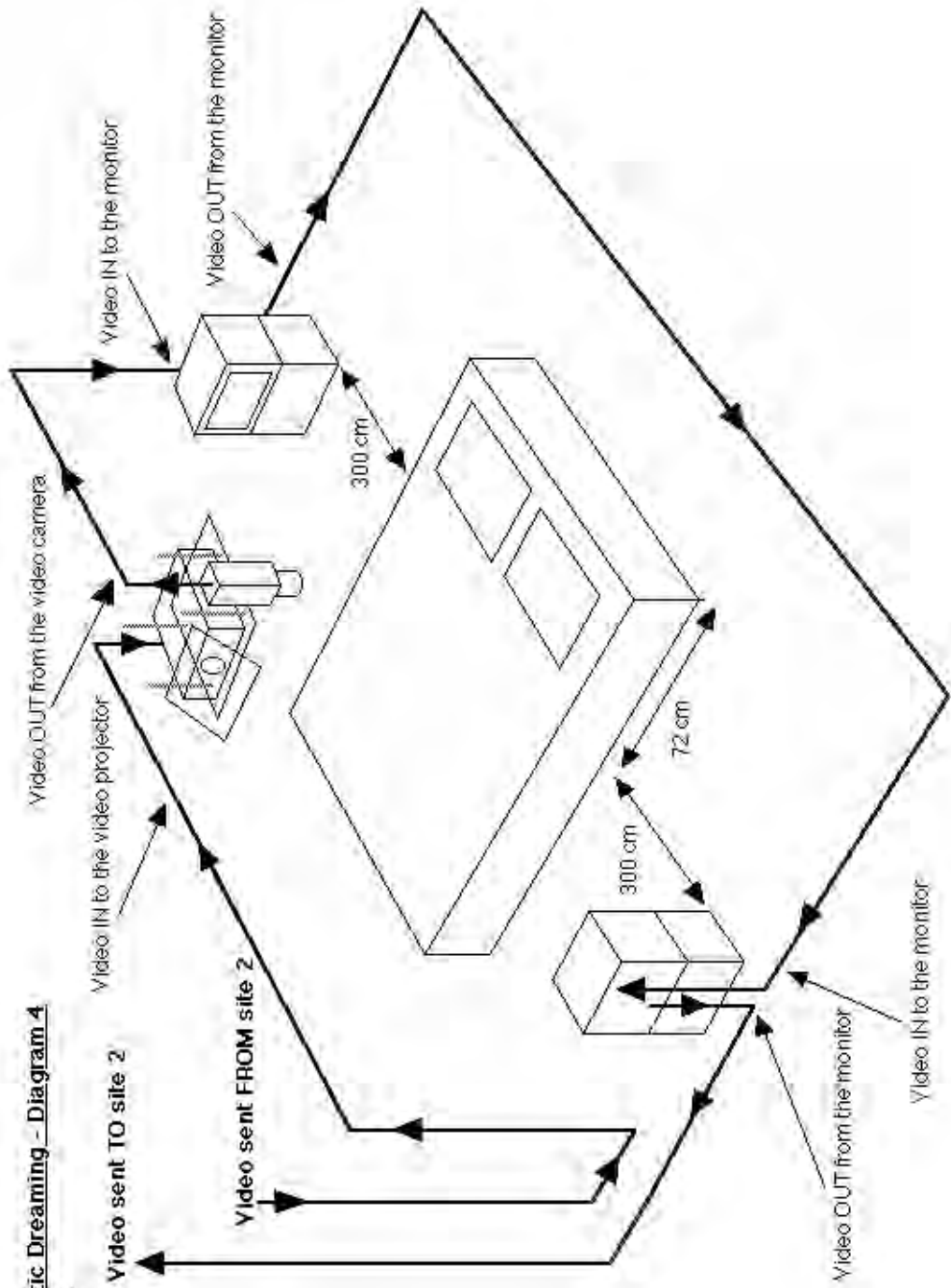
## Telematic Dreaming - Diagram 2



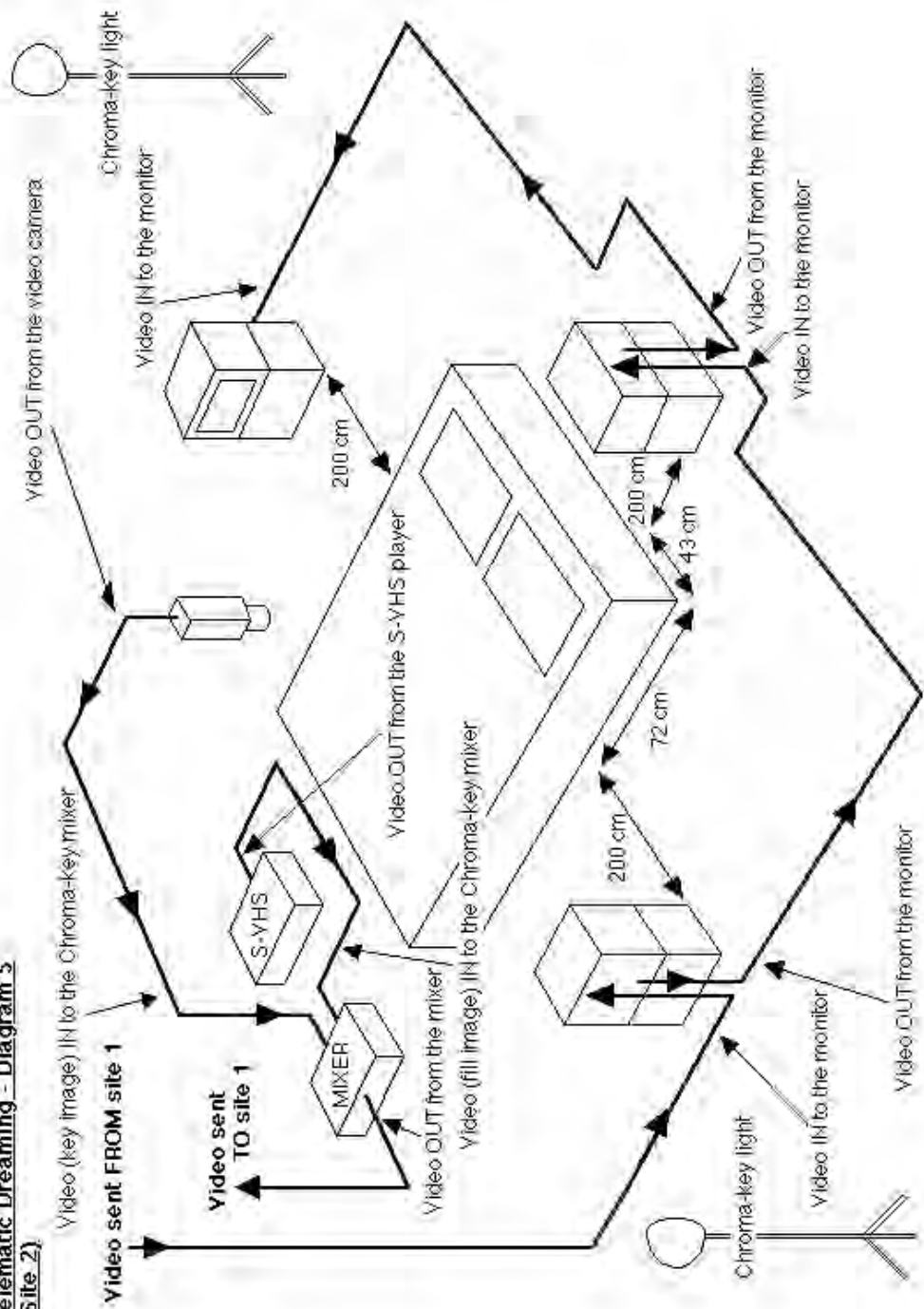
### Telematic Dreaming - Diagram 3



**Telematic Dreaming - Diagram 4  
(Site 1)**



**Telematic Dreaming - Diagram 5**  
**(Site 2)**



## **EQUIPMENT LIST**

### **Projection location (Site 1) - see diagram 4 for installation plan.**

1 x 2MB ISDN line or 3 x 64k ISDN line (6 x 64kbps "B" channel = 384 Kbps).  
1 x 2MB Teleconferencing video codec or PictureTel 384 kbps codec and multiplexer.

1 x SharpVision XG-3800E LCD video projector or Sony VPL-350QM LCD video projector.

1 x 3CCD professional video camera - Sony DCR-VX1000E.

2 x Sony Trinitron PVM-2730QM monitor.

1 x Double bed, painted white, 200cm x 150cm x 20cm high - see diagram 1.

1 x Mattress 200cm x 150cm x 20cm high.

2 x Monitor plinth - wood structure, painted black, 65cm x 44cm x 54cm high - see diagram 1.

1 x Ceiling mounts for video camera, video projector and surface mirror - see diagrams 2 & 3.

1 x Double fitted white sheet for mattress 200cm x 150cm x 20cm high.

1 x Double quilt and white quilt cover, 200cm x 200cm.

2 x Pillow and white pillow case, 45cm x 75cm.

1 x Front surface mirror, 50cm x 50cm - see diagram 1.

### **Chroma-key location (Site 2) - see diagram 5 for installation plan.**

1 x 2MB ISDN line or 3 x 64k ISDN line (6 x 64kbps "B" channel = 384 Kbps).

1 x 2MB Teleconferencing video codec or PictureTel 384 kbps codec and multiplexer.

1 x 3CCD professional video camera - Sony DCR-VX1000E.

1 x Digital chroma-keyer - Panasonic WJ-MX50 video mixer.

1 x S-VHS Video Player, with video output

4 x Sony Trinitron PVM-2730QM monitor.

4 x 500 watt chroma-key lamp.

1 x Double bed, painted white, 200cm x 150cm x 20cm high - see diagram 1.

1 x Mattress 200cm x 150cm x 20cm high.

4 x Monitor plinth - wood structure, painted black, 65cm x 44cm x 54cm high - see diagram 1.

1 x Ceiling mount for video camera - see diagram 3.

1 x Double fitted white sheet for mattress 200cm x 150cm x 20cm high.

1 x Double quilt and chroma-key blue quilt cover, 200cm x 200cm.

2 x Pillow and chroma-key blue pillow case, 45cm x 75cm.

## ÖZ GEÇMİŞ

**Soyadı:** Yurtsever  
**Adı:** Enis Âli  
**Doğum Tarihi:** 7 Şubat, 1959  
**Doğum Yeri:** Ankara  
**Tâbiyeti:** T.C.  
**e-posta:** [ea.yurtsever@gmail.com](mailto:ea.yurtsever@gmail.com)  
**Telefon:** (533) 4974705  
**Yazışma Adresi:** İstanbul Dijital Kültür ve Sanat Vakfı  
Zekeriya Köy Mah., 4. Cad., N-2 Blok, No: 6/19  
Sarıyer  
34450 İstanbul



### EĞİTİM:

|  |   |
|--|---|
| Sosyal Bilimler Enstitüsü<br>Sanat Tasarım Ana Sanat Dalı<br>Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul<br>2009 –      | Sanat Tasarım Doktora Programı<br>Araştırma Konusu: Dijital İmgenin<br>Fenomenolojisi (Tez aşamasında)                          |
| Sosyal Bilimler Enstitüsü<br>Sanat Tasarım Ana Sanat Dalı<br>Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul<br>2006 – 2009 | Sanat Tasarım Yüksek Lisansı<br>Tez Konusu: Postmodern Dönemde Bilim<br>ve Sanatın Nesnellik ve Öznellik<br>Bağlamında Dönüşümü |
| Mühendislik Fakültesi<br>Bilgisayar Mühendisliği Bölümü<br>Boğaziçi Üniversitesi, İstanbul<br>1981 – 1983        | Bilgisayar Mühendisliği Yüksek Lisansı<br>Tez Konusu: Bir Günlük Gazetenin Arşivi<br>İçin İlişkisel Veri Tabanı Tasarımı        |
| Mühendislik Fakültesi<br>Elektrik Mühendisliği Bölümü<br>Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Ankara<br>1976 – 1980    | Elektrik Mühendisliği Lisansı   |
| İstanbul Amerikan Robert Koleji<br>1972 – 1976   |   |



**PROFESYONEL İŞ DENEYİMİ:**

|   |  |
|---|--|
| İstanbul Dijital Kültür ve Sanat Vakfı<br>2007 –  | Yönetim Kurulu Kurucu Üyesi  |
| İnterpromedya Yayıncılık, Etkinlik Yönetimi ve Pazarlama Hizmetleri A.Ş.<br>2013 – 2014 | Genel Müdür Yardımcısı<br>Etkinlik Yönetimi ve Özel Projeler   |
| İstanbul Teknik Üniversitesi<br>2013 - 2014   | Sözleşmeli Öğretim Görevlisi   |
| İnterpromedya Yayıncılık, Etkinlik Yönetimi ve Pazarlama Hizmetleri A.Ş.<br>2009 – 2014 | Yürütme Kurulu Üyesi   |
| İstanbul Dijital Kültür ve Sanat Vakfı<br>2011 – 2012                                   | Proje Direktörü<br>“NORTH AEGEAN NARRATIVES”<br><a href="http://www.NorthAegeanNarratives.org">www.NorthAegeanNarratives.org</a><br>AB-Türkiye Kültürlerarası Diyalog Kültür ve Sanat Bileşeni (ICD-CA) Programı |
| İnterprobis Bilgi Servisleri A.Ş.<br>2007 – 2009  | Genel Müdür  |
| ELIAR Elektronik A.Ş.<br>2006 – 2008  | Yönetim Danışmanı  |
| İnterprobis Bilgi Servisleri A.Ş.<br>2006 – 2007  | Yönetim Kurulu Murahhas Üyesi  |
| Yıldız Teknik Üniversitesi<br>2005 – 2008   | Sözleşmeli Öğretim Görevlisi   |
| AKS Bilgisayar Sistemleri A.Ş.<br>1998 – 2003   | Yönetim Kurulu Başkanı   |
| VİS Veri İletişim Sistemleri A.Ş.<br>1987 – 2004  | Genel Müdür  |
| Çukurova Holding A.Ş.<br>1984 – 1986  | Yönetim Kurulu Başkanı Bilişim Danışmanı   |
| Baytur Trading SA (Cenevre)<br>1984 - 1986  | Bilişim Proje Yöneticisi   |
| Saniva Bilgisayar Sistemleri A.Ş.<br>1983 – 1984  | Uzman Destek Mühendisi   |
| Biltek Bilgisayar Teknolojileri Ltd.  | Donanım Mühendisi  |

## **YAYINLAR:**

### **Dergiler:**

“A Snapshot of Objectivity: Public Reconstruction of TV News in Collaboration with the Artist”, *PAJ A Journal of Performance and Art*, Vol. 31, Issue 2, MIT Press, May 2009 (with Zerrin İren Boynudelik).

“Alet İşler, El Övünür: Kunstmaschinen/Maschinenkunst”, *Arrademento*, Sayı 212, Boyut Yayıncılık, Nisan 2008.

### **Bildiriler:**

“Avatarium: An Interactive and Collaborative Public Art Paradox”, ISEA 2011: 17th International Conference on Electronic Arts, 14-21 Eylül 2011, İstanbul (with Umut Burcu Tasa and Zerrin İren Boynudelik)

“A Sufism-Inspired Model for Embodied Interaction Design”, Proceedings of ACM TEI 2011: Fifth international conference on tangible, embedded, and embodied interaction. 23-26 January 2011, Funchal, Portugal. (with Umut Burcu Tasa).

“Redefining the Body in Cyberculture: Art's Contribution to a New Understanding of Embodiment”, 4th Global Conference of Cybercultures: Exploring Critical Issues, Salzburg, March 13-15, 2009 (with Umut Burcu Tasa).

“A Heideggerian Perspective”, The 6th Interdisciplinary Conference of The International Society of Arts, Mathematics and Architecture, Texas, May 18-21, 2007.

## **VERİLEN DERSLER:**

### **Lisans:**

“Matematiksel Düşünce ve Sanatsal Yaratıcılık”. Fen ve Edebiyat Fakültesi, İnsan ve Toplum Bilimleri Bölümü, üniversite geneli seçimlik dersi. Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, 2005 – 2006, 2006 – 2007, 2007 – 2008.

### **Lisansüstü:**

“STR 612 – Görsel Kültür”, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat Tarihi Doktora Programı, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul. Bahar Dönemi, 2012 – 2013, 2013 – 2014.

“STR 521 – Sanat Teorileri”, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat Tarihi Yüksek Lisans Programı, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul. Bahar Dönemi, 2012 – 2013, 2013 – 2014.

“STR 515 – Creating & Representing Trends”, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat Tarihi Yüksek Lisans Programı, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul. Güz Dönemi, 2013 – 2014, 2014 – 2015 (Yrd. Doç. Dr. Zerrin İren Boynudelik ile birlikte).

“STR 501 – Eleştirel Düşünme”, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat Tarihi Yüksek Lisans Programı, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul. Güz Dönemi, 2014 – 2015 (Yrd. Doç. Dr. Zerrin İren Boynudelik ile birlikte).

“*Tarih Boyunca Bilim ve Sanatın Etkileşimi*”, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat Tasarım Ana Sanat Dalı, Sanat Tasarım Yüksek Lisans Programı seçmeli dersi; Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, 2005 – 2006 ve 2006 – 2007.

### **SEMİNERLER, KONFERANSLAR VE ATÖLYELER:**

“*Antik Geometri ve Altın Oran*”. Seminer, “MAVA 104 Temel Tasarım” dersi, Medya ve Görsel Sanatlar Bölümü, İnsani Bilimler ve Edebiyat Fakültesi, Koç Üniversitesi, İstanbul, Güz Dönemi, 2014 – 2015.

“*Modernizm*”. Seminer, “ILT 2611 1950 Öncesi Tasarım Tarihi” dersi, İletişim Tasarımı Bölümü, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Güz Dönemi, 2011 – 2012, 2012 – 2013, 2013 – 2014, 2014 – 2015.

“*Postmodernizm*”. Seminer, “ILT 2612 1950 Sonrası Tasarım Tarihi” dersi, İletişim Tasarımı Bölümü, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Bahar Dönemi, 2011 – 2012, 2012 – 2013, 2013 – 2014.

“*Antik Geometri ve Altın Oran*”. Seminer, “BSP 1101 Temel Tasarım – I” dersi, Bileşik Sanatlar Bölümü, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Güz Dönemi, 2011 – 2012, 2012 – 2013, 2013 – 2014, 2014 – 2015.

“*Doğrusal Perspektif*”. Seminer, “BSP 1101 Temel Tasarım – I” dersi, Bileşik Sanatlar Bölümü, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Güz Dönemi, 2011 – 2012, 2012 – 2013, 2013 – 2014, 2014 – 2015.

“*Fotoğraf ve Görsel Kültüre Giriş*”. Seminer, “BSP 1102 Temel Tasarım – II” dersi, Bileşik Sanatlar Bölümü, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Bahar Dönemi, 2013 – 2014.

“*Dijital Kültür ve Veri Çağı*”. Seminer, “ILT 3712 Modern Tasarım Kavramları” dersi, İletişim Tasarımı Bölümü, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Bahar Dönemi, 2013 – 2014.

“*Matematik ve Sanat*”. Atölye Çalışması, Taşmektep, Adatepe, Çanakkale, 2011.

“*Sanat ve 11 Eylül*”. Seminer, Taşmektep, Adatepe, Çanakkale, 2010.

“*Altın Oran – Doğa, Sanat ve Mimari*”. Atölye Çalışması, Temel Tasarım dersi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, 2005 – 2006, 2006 – 2007, 2007 – 2008, 2008 – 2009, 2009 - 2010.

“*Sıfır, Bir, Sonsuz*”. Atölye Çalışması, Temel Tasarım dersi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, 2005 – 2006, 2006 – 2007, 2007 – 2008, 2008 – 2009, 2009 - 2010.

“*Uzam, Zaman, Sonsuzluk*” Seminer, Mimarlık Fakültesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, 2009.

“*Dijital Teknolojiler ve Moda*”. Seminer, İnterpro Holding, İstanbul, 2009.

“*Sayı Mistisizmi*”. Seminer, Alarko Carrier Yıllık Yöneticiler Toplantısı, Gebze, İstanbul, 2008.

“Doğa, Matematik ve Tasarım”. Seminer, Alarko Carrier Yıllık Yöneticiler Toplantısı, Gebze, İstanbul, 2007.

“Sanat ve Dijital Teknoloji”. Konferans, TIME Conferences, İstanbul, 2007.

## **SERGİLER:**

### **Sanatçı Olarak:**

“Bilinç Oyuna Girince”, Etkileşimli Video Yerleştirmesi, Umut Burcu Tasa ile birlikte, İşleyen Mekân Sergisi, İstanbul, Pera Müzesi, 2007.

“Çoğaltmalar: Kavramlar Arasında”, İşleyen Mekân Sergisi, İstanbul, Pera Müzesi, 2007.

### **Küratör Olarak:**

“Avatarium”, An interactive telepresence installation by Paul Sermon, sponsored by İstanbul Dijital Kültür ve Sanat Vakfı, City’s Nişantaşı, İstanbul, 2008.