



**HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

Resim Anasanat Dalı

DİJİTAL SANATTA İMGENİN FENOMENOLOJİK YAPISI

Hamza KIRBAŞ

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2021



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Resim Anasanat Dalı

DİJİTAL SANATTA İMGENİN FENOMENOLOJİK YAPISI

Hamza KIRBAŞ

Yüksek Lisans Tezi

Ankara,2021

DİJİTAL SANATTA İMGENİN FENOMENOLOJİK YAPISI

Danışman: Doç. Zuhul BOERESCU

Yazar: Hamza KIRBAŞ

ÖZ

Dijital sanat eserinin fenomenolojik yapısı, Husserl, Heidegger ve Ponty gibi kuramcıların fenomenolojik tutumlarından yola çıkılarak incelenmiştir. Bu incelemede özellikle Husserl ve Ponty'nin farklı sanat eserleri üzerinden ele aldıkları fenomenolojik tutumları referans alınarak dijital imgelerin bu fenomenolojik yapı çerçevesinde değerlendirilebilme durumları üzerinde durulmuştur. Geçmişten günümüze giderek artan görme duyusunun bedenimizin diğer duyularına olan baskınlığı, bireyin algılama sürecini bozan bir yapı olarak ortaya çıkmaya başlamıştır. Özellikle modern çağ dediğimiz süreçten bu yana imgelerin sadece zihinde algılandığını öne süren düşünceler, görü duyusunun bedensiz bir edim olarak ortaya çıktığını savunmuşlardır. Fakat dijitalleşme, bu durumu tersine çevirerek imgenin algılanması sürecinin tekrar gözden geçirilmesi gerektiğini ortaya koymuştur. Böylece dijitalleşme, imgelerin sadece zihinde algılandığını öne süren düşünceleri yıkmış ve imgelerin algılanması sürecinde bedenin diğer edimlerinin de büyük etken olduklarını ortaya koymuştur. Bu raporda, imgelerin artık sadece iki boyutlu durağan ve sadece görülen yapılar olarak kalmadıklarını, dijitalleşmeyle birlikte imgelerin interaktif yapılara dönüşümleri ve insan bedeninin farklı hareketlerine tepki verme süreçleri incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Dijital sanat, dijital İmge, bedenli algılama, fenomenoloji, interaktif.

PHENOMENOLOGICAL STRUCTURE OF THE IMAGE IN DIGITAL ART

Supervisor: Doç. Zuhâl BOERESCU

Author: Hamza KIRBAŞ

ABSTRACT

The phenomenological structure of the digital art has been examined on the basis of the phenomenological behaviours of theorists such as Husserl, Heidegger and Ponty. While referencing phenomenological behaviours of Husserl and Ponty on different works of art, this study focuses on the evaluation of digital images within the framework of this phenomenological structure. Growing dominance of the sense of vision on the other senses of our body, has started to emerge as a structure that disrupts the perception process of the individual. Especially since the period we call the modern age, the thoughts which claims that the images are perceived only in the mind have argued that the sense of vision emerged as an act without a body. However, digitalization reversed this situation and revealed that the process of perception of the image should be reconsidered. Thus, digitalization has demolished the thoughts that claim that images are perceived only in the mind, and revealed that other actions of the body are also important factors in the process of perception of images. This study reveals that the images are no longer static two-dimensional structures and it further analyses the transformation of images into interactive structures through digitalization and the processes of reacting to different movements of the human body.

Keywords: Digital art, digital image, bodily perception, phenomenology, interactive.

TEŐEKKÜRLER

Bu süreçte deęerli öneri ve yorumlarını esirgemeyen tez danışmanım Doç.Dr. Zuhâl BOERESCU'ya, jüri üyeleri Dr. Öğr. Üyesi Engin ESEN ve Dr. Öğr. Üyesi Fırat ENGİN'e sonsuz teşekkürlerimi sunarım.



İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	i
ABSTRACT.....	ii
TEŞEKKÜRLER.....	iii
İÇİNDEKİLER DİZİNİ.....	iv
GÖRSEL DİZİNİ.....	v
GİRİŞ.....	1
BÖLÜM 1: SANAT ESERİNİN FENOMENOLOJİK YAPISI.....	3
BÖLÜM 2: İMGE OLARAK DİJİTAL SANAT ESERİNİN FENOMENOLOJİK YAPISI.....	12
BÖLÜM 3: UYGULAMALAR.....	34
SONUÇ	45
KAYNAKLAR.....	47
ETİK BEYANI.....	49
ORJİNALLİK RAPORU.....	50
ORIGINALITY REPORT.....	51
YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI.....	52

GÖRSEL DİZİNİ

- Görsel 1.** Albrecht Dürer, Şövalye, Ölüm ve Şeytan, 24.4x18.7 cm, 1513, Nuremberg.....6
- Görsel 2.** René Magritte “bu bir pipo değildir” 63,5 cm × 93,98 cm, 1928-1929 Los Angeles.....7
- Görsel 3.** Vincent Van Gogh, Bir Çift Ayakkabı,1887. 34x41, Van Gogh Müzesi, Amsterdam9
- Görsel 4.** Paul Cézanne, Sainte-Victoire Dağı, 1904-1906, Philadelphia Museum of Art...11
- Görsel 5** “Kardinal ve Teolojinin Erdemleri”, Raphael, 1509 – 1511, 180 cm. Stanza della Segnatura, Palazzi Pontifici, Vatikan.....15
- Görsel 6.** ha: ar, “ İmkânsız Heykeller ” serisi, CGI Bilgisayar tabanlı oluşturulan görsel, Fine art baskı,230x98, 2018.....17
- Görsel 7.** ha: ar, “ İmkânsız Heykeller ” serisi, CGI Bilgisayar tabanlı oluşturulan görsel, Fine art baskı,200x160, 2019.....17
- Görsel 8.** ha: ar, “ İmkânsız Heykeller ” serisi, CGI Bilgisayar tabanlı oluşturulan görsel, Fine art baskı,200x160, 2019, (Ayrıntı).....17
- Görsel 9.** Hamza Kırbaş, “ Tanıklar ” serisi, CGI Bilgisayar tabanlı oluşturulan görsel, Fine art baskı, 156x120, 2020.....19
- Görsel 10.** Hamza Kırbaş, “ Tanıklar ” serisi, CGI Bilgisayar tabanlı oluşturulan görsel, Fine art baskı, 150x100, 2020.....19
- Görsel 11.** Kacho Fugetsu / Real-Time Face Tracking & Projection Mapping, (gerçek zamanlı yüz yakalama ve projeksiyon haritalama), Nobumichi Asai.....21
- Görsel 12.** Kacho Fugetsu / Real-Time Face Tracking & Projection Mapping, (gerçek zamanlı yüz yakalama ve projeksiyon haritalama), Nobumichi Asai.....21
- Görsel 13.** Kacho Fugetsu / Real-Time Face Tracking & Projection Mapping, (gerçek zamanlı yüz yakalama ve projeksiyon haritalama), Nobumichi Asai.....21
- Görsel 14.** Çiçek ve İnsan Ormanı: Kayıp, Batık ve Yeniden Doğmuş, Etkileşimli Dijital Kurulum, Hideaki Takahashi, teamLab Borderless, Mori Dijital Sanat Müzesi, 2018.....23
- Görsel 15.** Çiçek ve İnsan Ormanı: Kayıp, Batık ve Yeniden Doğmuş, Etkileşimli Dijital Kurulum, Hideaki Takahashi, teamLab Borderless, Mori Dijital Sanat Müzesi, 2018.....23
- Görsel 16.** Çiçek ve İnsan Ormanı: Kayıp, Batık ve Yeniden Doğmuş, Etkileşimli Dijital Kurulum, Hideaki Takahashi, teamLab Borderless, Mori Dijital Sanat Müzesi, 2018.....23
- Görsel 17.** Refik Anadol, Latent Being, Kraftwerk Berlin. 23.11.2019 – 05.01.2020.....28

Görsel 18. Refik Anadol, Latent Being, Kraftwerk Berlin. 23.11.2019 – 05.01.2020.....	28
Görsel 19. Refik Anadol, Latent Being, Kraftwerk Berlin. 23.11.2019 – 05.01.2020.....	28
Görsel 20. Alex Verhaest’in Atıl zamanlar (Idle Times) 2011-2015.....	29
Görsel 21. Alex Verhaest’in Atıl zamanlar (Idle Times) (Ayrıntı) 2011-2015.....	30
Görsel 22. Marshmallow Laser Feast, ‘‘Laser Forest’’2013.....	31
Görsel 23. Marshmallow Laser Feast, ‘‘Laser Forest’’2013.....	31
Görsel 24. Marshmallow Laser Feast, ‘‘Laser Forest’’2013.....	31
Görsel 25. Hamza Kırbaş, Tanıklar Serisi, 2020, (CGI, bilgisayar tabanlı Görüntü) altı kanallı video yerleştirme, Loop.....	35
Görsel 26. Hamza Kırbaş, Tanıklar Serisi, 2020, (CGI, bilgisayar tabanlı Görüntü) altı kanallı video yerleştirme, Loop.....	35
Görsel 27. Hamza Kırbaş, Recidivism, 2019, (CGI, bilgisayar tabanlı Görüntü) altı kanallı video yerleştirme, Loop.....	36
Görsel 28. Hamza Kırbaş, Recidivism, 2019, (CGI, bilgisayar tabanlı Görüntü) altı kanallı video yerleştirme, Loop.....	37
Görsel 29. Hamza Kırbaş, Alan İktidarcılığı, 2019, on adet harekete duyarlı salça kutusu, interaktif kamusal alan projesi.....	38
Görsel 30. Hamza Kırbaş, Alan İktidarcılığı, 2019, on adet harekete duyarlı salça kutusu, interaktif kamusal alan projesi.....	38
Görsel 31. Hamza Kırbaş, Alan İktidarcılığı, 2019, on adet harekete duyarlı salça kutusu, interaktif kamusal alan projesi.....	38
Görsel 32. Hamza Kırbaş, Aura, 2018, interaktif neon yerleştirme, 180x120 cm.....	39
Görsel 33. Hamza Kırbaş, Aura, 2018, interaktif neon yerleştirme, 180x120 cm.....	39
Görsel 34. Hamza Kırbaş, Cyclotron, 2019, interaktif ses yerleştirme, 200x200 cm.....	40
Görsel 35. Hamza Kırbaş, Cyclotron, 2019, interaktif ses yerleştirme, 200x200 cm.....	41
Görsel 36. Hamza Kırbaş, Derin, 2020, interaktif ses yerleřtirmesi.....	42
Görsel 37. Hamza Kırbaş, Derin, 2020, interaktif ses yerleřtirmesi.....	42
Görsel 38. Hamza Kırbaş, Işık Hızında Giderken Dikiz Aynaları İşe Yaramaz, 2019, interaktif yerleştirme projesi.....	43
Görsel 39. Hamza Kırbaş, Işık Hızında Giderken Dikiz Aynaları İşe Yaramaz, 2019, interaktif yerleştirme projesi.....	44

GİRİŞ

İmgeler, tarih boyunca insanın varlığıyla birlikte değişen, dönüşen ve farklı biçimlerde üretilerek kendilerini gösteren, birçok düşünceyi ve anlamı aktaran yapılardır. Yani bir anlamda insanın, var olan düşünce soyutlamalarını dışa aktarmada kullandıkları bir araçtır. İmgeler, tarih boyunca dini inançlardan eğitime, toplumsal hareketlerden sanata, neredeyse hayatımızın her yerinde kendilerini bir şekilde göstermişlerdir. Kendimizi yaşam olgusunun içerisinde nasıl konumlandığımız ve kendi varlığımız dışında kalan şeyleri nasıl algıladığımız, imge ve imajlarla olan ilişkisel sürecimizle ilgilidir. Özellikle teknolojik gelişmelerin etkisiyle imgeler, büyük bir hızla yayılmaya ve çoğalmaya devam etmektedir.

Dijital teknoloji, görüntüleme olanaklarını birçok farklı yöntem ile genişleterek hareketsiz olan imgeyi farklı biçimlerde göstermeye başlamıştır. İmgeler, binaların dev ekranlarından, ceplerimizdeki akıllı telefonlara kadar birçok alanda karşımıza çıkmaktadırlar. Dijitalleşme ile imgeler sayısal verilere dönüştüğünden, imgeler sadece görme duyusuna yönelen fenomenler olarak kalmadılar. Yani imgeler “sadece bakılan şeyler” olmaktan uzaklaşarak bedenün diğer edimlerini de algılama sürecine dâhil olmasını sağladılar. Dijitalleşen imgeler, ellerin ve kolların hareketlerine, göz ve mimik hareketlerine tepki veren interaktif öğelere dönüşmüşlerdir. Bu anlamda çalışmamızın kapsamı dışında kalan ve ayrı bir araştırma konusu olan analog-interaktif imgelere bu bağlam doğrultusunda ayrıca bakılabilir.¹

Bu dönüşümler, önümüzdeki süreçte imgelerin daha da çoğaldığı bir dünyada yaşayacağımız anlamına gelmektedir. Merleau-Ponty'nin fenomenolog sanatçılar olarak tanımladığı ekspresyonistlerin resimleri üzerine olan fenomenolojik yaklaşımı yaşadığımız çağın dijital imgelerini yorumlamak, anlamak ve algılamak için bizlere önemli bilgiler vermektedir.

Yukarıda belirtilen çerçeveden yola çıkılarak tezin birinci bölümünde; Husserl, Heidegger ve Merleau-Ponty'nin fenomenolojik yaklaşımları, resimler ve ressamlar üzerine geliştirdikleri düşünceler ve ortaya attıkları kavramlardan yola çıkarak sanat eserinin

¹ Analog olmalarına karşın bedenün farklı edimlerini ortaya çıkaran interaktif eserlere örnek olarak (bkz. Bernhard Leitner ‘Sound Chair’ ve Christina Kubisch ‘Electrical Walks’)

fenomenolojisi tarihsel referanslarla incelenecektir. İkinci bölümde; Husserl’ın “imge bilinci kuramı” ve Merleau-Ponty’nin imgenin algılanma sürecinde “bedenli olma” kavramları ve fenomenolojiye ilişkin yaklaşımları doğrultusunda dijital sanatta imgenin fenomenolojik yapısı günümüz dijital sanat eserleri üzerinden incelenecektir. Üçüncü bölümde ise tezin kapsamı doğrultusunda uygulamalar gerçekleştirilmiştir.



BÖLÜM 1: SANAT ESERİNİN FENOMENOLOJİK YAPISI

"Bir resme ne kadar uzun süre bakarsam bakayım, onun içinde oraya koyduğumdan başka hiçbir şey bulamayacağım. Görüntü ile algı arasındaki ayrımı işte bu gerçekte buluyoruz "

Jean-Paul Sartre

Fenomenoloji, en temel biçimde, öznel olarak kabul edilen konuların nesnel incelenmesi için koşullar yaratmaya çalışır: bilinç ve yargılar, algılar ve duygular gibi bilinçli deneyimlerin içeriği olarak tanımlanır. Fenomenoloji bilimsel olmayı amaçlasa da, bunun yerine, deneyimin temel özelliklerini ve yapılarını belirlemek için sistematik bir yol izler.

Fenomenologlar, nesnel araştırma kavramını reddederler. Varsayımları “fenomenolojik epoché” adı verilen bir süreç aracılığıyla bir gruba ayırmayı tercih ederler. İnsanların günlük davranışlarını analiz etmenin insanın doğasını daha iyi anlaşılmasını sağlayabileceğini öne sürerek insanların araştırılması gerektiğini savunurlar. Bunun nedeni ise, insanların, içinde yaşadıkları toplumu yansıttıklarını ve farklı bakış açılarıyla incelendiklerinde insan doğasının daha iyi anlaşılabilirdir. Fenomenologlar geleneksel veriler yerine “capta” yani bilinçli deneyimi incelemeyi tercih ederler. Fenomenolojinin keşfe yönelik olduğunu düşünürler ve bu nedenle diğer bilimlerden çok daha az kısıtlayıcı olan yöntemleri kullanarak araştırma yaparlar. Fenomenolojik yöntemlerin birçoğu çeşitli indirgemeleri içerse de, fenomenoloji özünde indirgemeye karşıdır; indirgemeler, herhangi bir fenomeni bu tanımlara indirgemek için değil, bilincin işleyişini daha iyi anlamak ve tanımlamak için yalnızca araçlardır.

Sanat ve gündelik yaşam arasındaki çizginin özellikle dijital teknolojiler ile birlikte giderek bulanıklaşması, bizleri bugün sanat eserinin kökenini ve özünün ne olduğunu sorgulamaya götürür. Bu sorgulama bize geçmişteki bazı kuramcılarının bu konular üzerine olan tartışmalarını ve düşüncelerini yeniden gözden geçirmemizi hatırlatır. Sanat, günümüzde her zamankinden daha görünür bir halde, estetik neredeyse hayatımızın her alanını sarmış durumdadır. Bu bağlamda bazı kuramcılarının bu sorgulamayla ilgili şu söylemlerini örnekleyebiliriz.

Kant'a göre sanat kuşkusuz uzun zamandan beri, aşamadığı bir sınıra erişmiş durumdadır. Kant bağlamında bu sınır, bilgilerin sonsuz genişlemesine karşıttır; bu tam olarak bir tükeniş saptaması değildir fakat sanatın hep yeniden başlayan bir sonlanışının [finiton] belirsiz motifi içinde bir “son” saptamasının ilk biçimidir. Herkesin fazlaca iyi bildiği gibi Hegel sanatın, hakikatin kendini göstermesi olarak geçmişe ait olduğunu ilan etmiştir. Renan kuşkusuz kasıtlı bir şekilde Hegel'i yineleyerek yüzyılın öbür ucunda şöyle yazmıştır: “Büyük sanat bile yok olacaktır. Sanatın geçmişe ait bir şey olacağı zaman gelecektir.” Duchamp ise şöyle demişti: “Sanat sonuna kadar düşünülmüştür”. (Nancy, 2016, s,167)

Fenomenoloji, sanat eserini idenin bir sonucu olmadan kendini imgeden farklı bir şekilde ortaya koyan bir yapı olarak sunmamız gerektiğini söyler. Fenomenoloji, ep

oché yöntemini sanat üretimi alanına da uygulayarak, sanat eserinin sürekli değişen anlamları karşısında, sanat pratiklerinin çoğalmasından beri estetiğin soyut olmayan dünyasını sorgulamaya başlar. Bu doğrultuda estetik deneyim olarak düşünmek, sanat eserinin deneyiminin yönelimsel edimini, sanat eserinin kendine özgü olan anlamı çerçevesinde ele almak gerekir. Bu noktada denebilir ki sanat eserinin gücünü gündelik fenomenlerden ayıran şey sanat eserinin yaratım sürecindeki kendini görünebilir ve algılanabilir bir yapı olarak ortaya çıkarmasıdır. Bununla beraber sanat eserine özgü olan bu görünürlük bize fenomenolojik olma niteliğiyle ilgili farklı bir düşünce boyutunu da getirir. Böylece Husserl'in başlangıçtaki fenomenolojik dürtüsü, hepsinden önce felsefenin tüm soyutlama ve kurgulardan uzaklaşması ve ‘şeylerin kendilerine’ geri dönmesi gerektiği gibi, sanat eserinin de fenomen olarak görünmesi için fenomenolojik bir bakış açısı ile değerlendirilmesi gerektiğidir. (Bubner, 1993, s18)

Eliane Escoubas, “*Art et Phénoménologie*” eserinde sanat ile felsefenin birbiri ile olan bağlantısını inceleyen bir tanım yapıyor; “Sanat eserine ulaşım tarzının ve sanat olana ulaşım tarzının, fenomenolojik bir bakış olduğunu anlamak için ilk önce sanatın varlığından beri zaten fenomenolojik olduğunu anlamak gerekir” (1991,s,10). Sanat eserinin fenomenolojik karakteristiği, farkına varma, duyumsama ve nesnelerin içimizdeki ilk varlığına ilişkin izlenimlerine erişim yönteminde saklıdır.

Husserl'a göre, fenomenoloji, çeşitli algısal, duyusal ve dilsel davranışlarımızı canlandıran bu temel eğilime "doğal tutum" adını verir ve fenomenolojiye giriş eylemi olarak bu tutumun askıya alınmasını, onunla "epoché" rejimine girilmesini önerir. (Unat, 2012). Bu noktada sanatçı sanat eserini üretirken bir fenomenolog gibi düşünerek doğal tutumu tarafsız bir şekilde ortaya koyar.

Fenomenolojik bakış ve estetik bakış arasındaki methodsal benzerlik sanat eserinin ortaya çıkma biçiminden farklı olduğu için, bizleri sanat ve gerçek olan arasındaki ayrıma götürür. Husserl'e göre "saf sanat" gerçek ve deneysel gerçeklikten bağımsız olacak şekilde estetiğin kurduğu "estetik fenomeni" temsil eder. Husserl'ın "saf sanat" terimi anlamsal olarak bizi mutlak ve madde dışı bir alana götürüyor gibi görünse de bu terimi fenomenolojik bir bakış açısıyla irdelemek gerekiyor. Husserl'ın üzerinde durduğu önemli bir nokta da sanat eserinin bizi deneyimlerimizin en üst sınırına taşımıştır. Bizi saf fenomene götüren şey bir varlığın özünü ve onun kendisiyle o olduğu şey ile ilgilidir. Françoise Dastur'un da dile getirdiği gibi Husserl'ın bakış açısından bakıldığında, sanat eserinin tezahüründen paradoksal bir ayrımla ilerleyerek onun yarattığı imgeler dünyasına yönelen fenomenolojik bakış, İdealizmin veya Romantizmin ileri sürdüğü ruhsal yükselişten ziyade sanat eserinin fiziksel gerçekliğinin tarafsızlığı ya da kendisine yabancı olma durumudur. (Dastur, 1991, s. 29)

Bu perspektiften değerlendirmek zor olabilir fakat realizm dediğimiz kavram gözle görünmese bile hepimizin yaşantısında var olan ve bilindik bir şeydir. 'Realizm' kavramını bilmek için yaşamak yeterlidir. Öte yandan reel olan ise görünendir. Bu anlamda insanı sanat eserinin tezahüründen çıkarıp imgeler dünyasına götüren şey nedir? Husserl, sanat eserinin imge bilincini "Dürer'in Şövalye, Ölüm ve Şeytan gravüründen)" yola çıkararak ele alır.

Dürer'in Şövalye, Ölüm ve Şeytan gravürünün önünde durduğumuzu düşünelim. İlk önce neyi ayırt ederiz? Öncelikle fiziksel nesnesini yani doğal algımızda şey olanı 'gravür plakayı' ayırt ederiz. Daha sonra gravürün üzerinde algısal bilincimizde tezahür eden boyaları, çizgileri, perspektifi yani imge nesne olanı ayırt ederiz. Başka bir şeyi anlatan bu imge-nesne ne var olan ne de var olmayan ne de başka herhangi bir konumsal modalitede sunulur ya da deyim yerindeyse bilinç ona olan olarak erişir fakat bu erişim varlığın tarafsızlığının dönüşümüne göre neredeyse-olana ulaşmaktır. (1950, s. 373)



Görsel 1. Albrecht Dürer, Şövalye, Ölüm ve Şeytan, 24.4x18.7 cm, Nuremberg 1513.

Erişim: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/336223>

Husserl, Dürer'in gravüründen yola çıkarken ilk önce fiziksel imge, imge nesne ve imgede imgeleştirilmiş gerçekliği irdeler ve görüntüdeki nesne ve görüntüdeki konu arasında bir ayırma gider. Yani kendisi olarak imge-nesne ve imgede beden olan özne arasında ayırım yapar (Görsel 1).

Bu bağlamda imge ve nesne ne algılanan şeyin kendisiyle ne de temsil edilen biçim ile karıştırılamaz. Bu nedenle nesnelciliğin fenomenolojik indirgemeye maruz kalmasıyla imge bir fenomene dönüşür. Yani imgeler fenomen olarak belirmezler onlar deneyim ve yaşantıdırlar. Sartre, 'İmgelem' adlı kitabının son sayfasında Husserl'in tezinden yola çıkarak şöyle bir cümle kurar; "Yaptığımız eleştirel araştırmalar bizi daha ileri götürecektir"

durumda deęil. Őimdi yapılması gereken, ‘imge’ yapının fenomenolojik betimlemesine girişmek olacaktır. İőte, biz de başka bir yapıtta buna kalkışacağız zaten’ (2009, s,154)

Ardından “*The Imaginary*” kitabının ilk paragrafında őöyle der; “Bu kitap algılamanın veya zihinde tasarlama gücünün yaratmış olduęu, kendi bilincinde hiçlięi kabul etme durumu ve onun nesnel korelasyonu, hayal olan imgeyi betimlemeyi amaçlar”. (1940, s,11) İmge yönelimsel bir yapıya sahiptir, ne anlaşılmazdır ne de bulanık bir algılamadır imge bir davranış biçimidir. Sonuç olarak Husserl, sanat eserinin fenomenolojik konumunu ve felsefi fonksiyonunu tasvir etmiş olur.

Bu durum, sanat eserinin maddi gerçeklięinin yansızlıęını, estetik görünün kendisinde imgeleřtirileni ya da ifade edileni gösterdięinde sergiledięi tavrı temsil eder. Algılama, düşünme ve hissetme gibi zihinsel aktivitelerin zemininde doęal tavrın bizlere sunmuş olduęu bir pencereden bakmaktayız. Bu anlamda sanat eserlerinin, izleyiciye farklı perspektiflerden bakabilmesini ve őeylerin görünmeyen, gizli anlamlarını açığa çıkaran saf bir anlam ufkuna götürceęini söyleyebiliriz. Magritte’in “Bu Bir Pipo Deęildir” tablosuna bakarken olduęu gibi doęal tavrımızı bir kenara bırakarak saf bir anlam ufkuna gidebiliriz. (Görsel 2)



Görsel 2. René Magritte “Bu Bir Pipo Deęildir” 63,5 cm × 93,98 cm, 1928-1929 Los Angeles

Eriřim: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/tr/2/24/MagrittePipo.jpg>

Husserl'dan sonra gelen Heidegger, Sartre ve Ponty gibi kuramcıların fenomenolojiyi deęişime uğratmaları sanat ve fenomenoloji arasındaki ilişkileri de dönüştürmüştür. Heidegger ve Ponty kendi felsefi bakış açıları için fenomenolojiyi bir metod olarak kullanırlar. Bu kuramcıların ortaya koydukları sanat fenomenolojisiyle Husserl'in 'saf estetik' kavramından yola çıkarak kendi varlık tanımlarını ortaya koyarlar. Sanat eserinin ontolojisine geçerek sanat ve fenomenolojinin birbiriyle kurduğu ilişkiyi deęişime uğratırlar. Bu bağlamda, Heidegger, var olanın görünmez duvarlarını yıkarak bilginin kökenine gitmeyi hedefler.

Heidegger'in modern teknolojinin özüne dair dile getirdiđi düşüncesi, dijitalleşmenin her an her yerdeliđi ve baskın karakteri, diđer tüm nesnelere gibi imgelerinde nesnel ve anlamsal var oluşlarını sayısal veriler halinde her an kullanıma hazır bir biçime dönüştürmektedir. Senem Kurtar'ın Heidegger ve Poetik Düşünme kitabında deđindiđi gibi "Heidegger, teknolojinin özünde kök salan tehlikenin aşılabilmesi ve de bu tehlikenin kaynağının açığa çıkabilmesi için, hiçbir şeyin kendi olma açıklığına yer bırakmayan Ge-stell'de (çerçeve) yalnızca sanatın açıklığında büyüyen kurtarıcı güce işaret eder". (2014, s.134)

Merleau-Ponty nin bakış açısı ise estetik kavramının anlamını deęiştirmeye yöneliktir. Başlangıç noktası olarak sanat eserindeki estetiđi deđil de, algıladığımız nesnelere ilişkin izlenimlerimiz arasındaki 'estetik' ilişkiyi, deđer yargısına indirgenemeyecek olan aisthesis'i alır. Eliane Escoubas' un dile getirdiđi gibi, Merleau-Ponty estetiđi, 'sanat eserinden bağımsız' bir estetik olur çünkü eserin nesnel durumu, göz ve imge arasındaki ilişki, algısal tutum, üzerine bir düşüncenin lehine ortadan kalkar. (1992, s. 132.)

Heidegger ve Merleau-Ponty' nin sanat eseri üzerine tasavvurlarında, estetik tercihler geçici deđildir tam tersine bu kuramcıların düşünceleri ile estetik tercihleri arasında dışı vurulması gereken bir bağlam vardır. Bu bağlam doğrultusunda tüm sanat eserleri fenomenolojik olarak deđerlendirilemezler. Husserl'in bakış açısına göre ise Van Gogh ve Cézanne fenomenolog ressamlardır. Bu ressamlar bakmadan önce gördüğümüz dünyayı resmederler ve bize aslında görmenin ne olduğunu gösterirler.

Heidegger ilk önce sanat eserinin nesnellğini irdeler ve sanatın bir nesnenin özüne en yakın olan şeyin ortaya çıkma hali olduğunu ifade eder. (1950, s,24) Heideggerin bu tutumuyla birlikte sanatı fenomenolojik olarak değerlendirmesi sanat eserinin varlığına dair hakikati sorgulamaya götürür. Sanat ve sanat eseri arasındaki bağlantı öncelikle nesne olarak irdelenmelidir. Heidegger sanat eserinin oluştuğı nesneyi nesnelilik bağlamında inceleyerek metafizik estetiğinin sanat eserini bir kopya olarak ele almasına karşı çıkar. Heidegger sanat eserinin nesne olarak ortaya çıkması gerektiğini söyler fakat bu nesnenin istendiğı anda ele alınıp kullanabileceğı anlamına da gelmez. Sonuç olarak Heidegger sanat eserinin fenomenolojik analizinden yola çıkarak Ge-stell’de (çerçeve) kaybedilmiş olan nesnelerin yeniden ortaya çıkma ihtimallerini inceler. (1950, s,24)



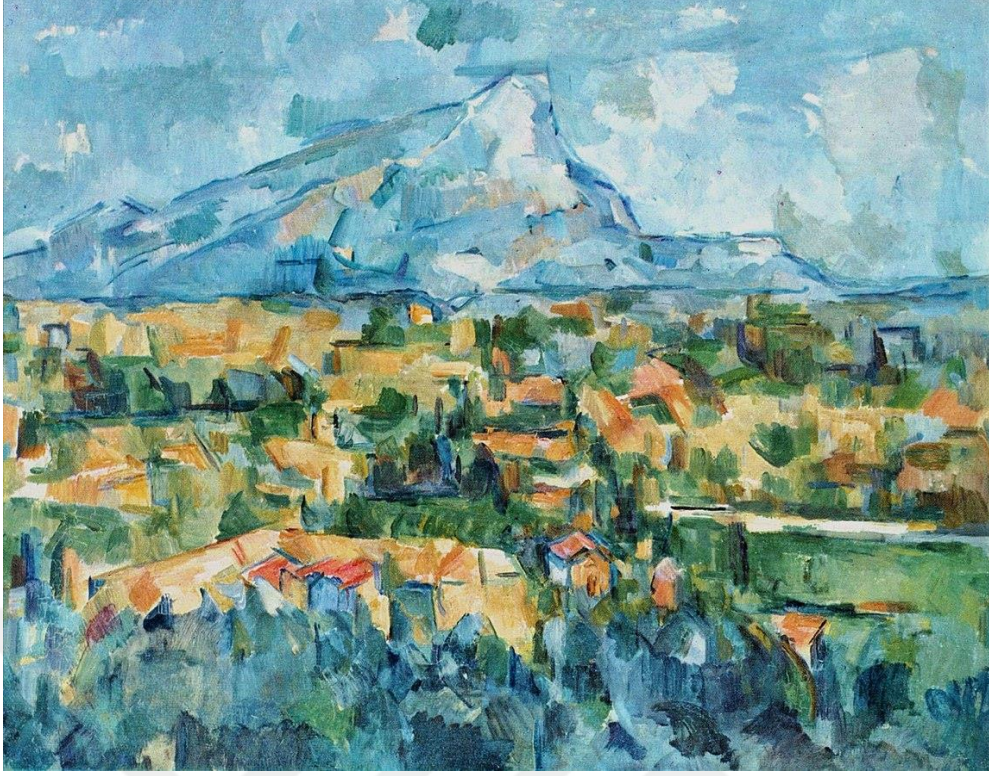
Görsel 3. Vincent Van Gogh, Bir Çift Ayakkabı,1887. 34x41, Van Gogh Müzesi, Amsterdam

Erişim: <https://gallerix.ru/album/Vincent-Van-Gogh/pic/glr-1056897682>

Heidegger, sanat eseri ve nesne olma durumu arasındaki ilişkiye Van Gogh'un "Bir Çift Ayakkabı" resmi üzerinden açıklık getirmeye çalışır. (Görsel 3) Heidegger, bu tabloda bir çift ayakkabıyı göz önüne getirerek veya resimde salt duran, boş, kullanılmamış ayakkabılara bakarak, aracın araçsal varlığının ne olduğunu asla öğrenemeyeceğimizi söyler. Aynı zamanda tabloya bakarken ayakkabıların nerede durduğunu ve ne işe yaradıklarını da tespit etmemizin mümkün olmadığını dile getirir. Tabloda ne olduğunu bilmediğimiz öylesine bir mekân da vardır. Bu tabloda bir çift ayakkabıdan başka hiçbir şey yoktur. Ayakkabının üzerinde kullanımına ilişkin olarak tarla veya yol toprağından bazı parçalar bile yoktur. Ayakkabıda toprağın sessiz ıđlıđı, olgun başakların sessiz ödölü ve kışı yaşıyan tarlanın, nadasa bırakılmış تنها tarlanın açıklanmamış başarısızlıđını fısıldar. Bu araç yardımıyla ekmeđin güveni, sıkıntıyı atmanın verdiđi dile getirilemez sevinci, doğumun verdiđi çalkantı ve ölüm tehdidindeki titremenin şikâyetsiz korkusunu hissederiz. Bu araç toprađa aittir ve köylü kadının dünyasında yurt tutar. Araç bu yurt tutmuş aitlikten kendi içindeki dinginliđini yaratır. (Heidegger, 2007, s, 27)

Merleau-Ponty'nin 'Göz ve Tin' eserinde, fenomenolojiye bakışı ve sanat eseri üzerine olan düşünceleri Heidegger'in düşünceleriyle örtüşen bir yapıya sahiptir. Fakat Ponty'nin bu kitabında yer alan estetik anlayışı fenomenoloji için özel bir yerde deđildir. Ponty'nin estetik anlayışı fenomenolojik tutum ile benzer bir tutumdur. Buradaki 'estetik' bir sanat ontolojisi olarak işlemektedir. Ponty'nin fenomenolojisi var olanların, varlıđın varoluş ilkelerini, özünü ve gerçekliđini algıya yerleştirmesi onu Heidegger' den ayıran önemli bir noktadır. Ponty, bu önemli noktayı Cézanne'nın 'Sainte-Victoire Dađı' tablosu üzerinden açıklamaya çalışır. (Görsel 4)

Ponty, Cézanne'nın tablosuna bakar bakmaz ressamın kendisini de tüm gerçekliđiyle gördüğünü ve tablonun, çoktan geçmiş olan 'dünya anını' sürekli olarak bizlere gösterdiğini ifade etmektedir. Cézanne'ın Sainte-Victoire Dađı, Aix'in üstündeki sert kayadan farklı olduğunu fakat kayanın gerçek formu kadar enerjik olduğunu dile getirmektedir. Ponty, bu durumu öz ve varoluş, imgelem ve gerçek, görünür ve görünmez olarak ifade etmektedir. Resmin tensel özlerden, etkin benzerliklerden ve sessiz anlamlardan oluşan düşsel evrenini açarak bütün kategorilerimizi bulandırdığını ifade etmektedir. (2012.s. 44)



Görsel 4. Paul Cézanne, Sainte-Victoire Dağı, 1904-1906, Philadelphia Museum of Art

Erişim: https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Montagne_Sainte-Victoire,_par_Paul_C%C3%A9zanne_108.jpg

Merleau-Ponty, Cézanne'nın bu tablosunda, yalnızca spekülative bir olguyu göstermez aynı zamanda varlığa dayalı bir değer de verir. Cézanne'ın resminde ulaşmaya çalıştığı dünyanın belirsizliği, varlığın belirsizliğine ve ulaşılmazlığına dönüşür.

Ponty'nin sanat eserine estetik bakışı sadece bir felsefe olarak değil aynı zamanda düşüncenin sanatsal yaratıcılığıyla duyular yoluyla ortaya çıkmasıdır. Bu bağlamda Ponty estetiğinin çıkış noktası, duyularımız arasındaki estetik ilişki olarak güzellik ve zevk kavramlarından alır. Eserler üzerine felsefi düşünce duysal deneyimlerle bütünleşir. Dolayısıyla sanat eserleri felsefe tarihinde fenomen olarak tezahür biçimindedirler. Merleau-Ponty, Göz ve Tin eserinde Paul Valéry'den yola çıkarak şöyle der: “Valéry, ressam ‘bedenini katmaktadır’ der. Gerçekten de bir Tin'in nasıl resim yapabileceği bilinmez. Ressam dünyaya bedenini vererek, dünyayı resme dönüştürür” (2012.s,32)

BÖLÜM 2: İMGE OLARAK DİJİTAL SANAT ESERİNİN FENOMENOLOJİK YAPISI

“Önümde kırmızı bir leke olduğunu söylediğimde, leke sözcüğünün anlamı, bu sözcüğü nasıl kullanacağımı bana öğretmiş olan daha önceki deneyimlerim tarafından sağlanmıştır.”

Maurice Merleau-Ponty

Fenomenoloji, felsefi bir çalışma olarak Edmund Husserl tarafından 20. Yüzyılın ilk yıllarında kurulan ve bilincin deneyimleme olgusuna odaklanan bir bakış açısı olarak ortaya çıkmıştır. Fenomenoloji, öznel olarak kabul edilen konuların nesnel olarak incelenmesi için farklı koşullar ve bakış açıları yaratarak bilinç, algı ve duyular gibi deneyimlerin temel özelliklerini ve yapılarını belirlemek için sistematik bir davranış ile düşünmeye çalışır. Husserl'in anlayışına göre fenomenoloji, öncelikle bilinç yapıları ve bilinç eylemlerinde ortaya çıkan fenomenler üzerinde sistematik düşünme ve bunların incelenmesiyle ilgilenir. (Biemel & Spiegelberg, 2000)

Edmund Husserl fenomenolojik yönteminde bilimi tamamen reddetmeden bilimin kendi bütünlüğü ve anlamlılığı içerisinde, özünün hepimizin gündelik yaşantımızla ve duyularımızla meşgul olduğumuz bu dünyada olduğunu kabul edilmesi gerektiği bir anlayışı sunar. Husserl'in kariyerinin sonunda fark ettiği gibi fenomenolojinin gerçek görevi, tüm teorik ve bilimsel uygulamaların, doğrudan hissedilen ve yaşanmış deneyimlerimizin unutulmuş zemini tarafından nasıl büyüdüğünü ve yalnızca bu ilkel ve açık âlemlerle ilgili olarak değer ve anlama sahip olduğudur. (Abram, 1997, s,35) Husserl'in fenomenolojik tutumu, kişinin algısal sürecinde nesnelere varlığını deneyimleme sürecine odaklansa da, Husserl, kişinin özne olarak algı ve duyularla deneyimlediği nesneyle birlikte fenomenolojik tutumun bir parçası haline geldiğini söyler. Bu deneyimlemenin öznesini saf bilinç (epoché), aşkın (transcendental) bir bilinç ya da ego biçiminde tasvir etmiş ve fenomenolojik varlığı tamamen bilinçsel bir formda ifade etmiştir. Fenomenolojik tutumda fenomenolojik indirgeme, direkt duyularımız ile algılama, gözlemlenme ve bu süreçlerin düşünsel yansımalarının çözümlenmesine dayanır.

Fenomenolojik bir tutum ile bir nesneyi zihnimde yaratırken, bu deneyimleme sürecine yalnızca algıladığım nesneyi koyarım. Algıladığım nesnenin kökenini, yalnızca kendi algılama deneyimimin merkezine koyarak bulmaya çalışmaktayım. Böylece, nesnenin bende oluşturduğu ilk halini deneyimlemem yansız bir şekilde

saf bir tanım olarak kendini gösteren nesne bilincindeki bütünleşmenin de temel noktasını oluşturur. (Husserl, 1997, s,35)

Merleau Ponty ise aşkın (transcendental) ego kavramını fenomenolojik tutumunda reddederek, deneyimleyen özneyi yaşayan bir vücut olarak fenomenolojik tutumun merkezine yerleştirmiştir. Merleau Ponty'e göre, bir beden başka nesnelere etkileşim kurarak, görmek, dokunmak, koklamak, tat almak ve konuşmak gibi deneyimleri gerçekleştiriyorsa eğer, bu noktada gerçek özne bedeninin kendisi olduğunu dile getirmektedir. Ponty, deneyim ve bedeni bir bütün olarak ele alıyor. Beden olmadan deneyim yoksa eğer deneyimi gerçekleştirmenin mümkün olamayacağını savunur. Ponty'nin fenomenolojisinde, gerçekleşmiş olan deneyimlerin fenomenal ortamda ortaya çıktığını ve fenomenal ortamın, beden, nesne ve bunların deneyim süreçlerini iç içe koyarak oluştuğunu ifade eder. (Ponty, 2014, s,108). Merleau Ponty, "*Algının fenomenolojisi*" kitabında ele aldığı kavramları hem algılayana hem de algılanana kapsayan 'beden' üzerinden açıklar.

Husserl ise felsefesinde ise, imgelerin deneyimleme sürecini, algılanma biçimlerini ve imge deneyiminin fenomenolojik yapısını detaylı bir şekilde ele alır. Husserl'ın felsefesinde, imgeler fenomenolojik bir bakış açısıyla farklı perspektiflerden bakılarak irdelenebilir bir yapıya sahiptirler. Husserl, imgenin fenomenolojik yapısını incelerken 'imgeyi izleyen' kişinin bakış açısına odaklanır. Husserl, imgenin algılanma sürecini incelerken tablolar, baskı resimler ve zamanının yeni buluşu olan fotoğrafa ayrıca yoğunlaşarak inceler. Hazır olanı deneyimleme ve yeniden üretileni deneyimleme arasındaki fenomenolojik algılama süreci Husserl'ın çalışmalarında yoğunlaştığı bir süreçtir. Husserl'a göre, aşkın (transcendental) bir anlam bütünü olarak beden bir 'yönelme merkezi' dir. Hazır olan nesneyi deneyimlemek bedenin yönelimsel tutumudur. (Husserl, 1973,s79).

Bu tarzda bir deneyim gerçekleşirken, nesne, algılarımız üzerinden gerçek varlığını bize gösterecektir. Diğer yandan bir nesneyi düşünsel olarak var ettiğimizde o nesnenin gerçekte var olmadığını biliriz, yani sadece düşündüğümüz nesneyi düşünsel bir imge olarak var etmiş olduğumuzun farkındayızdır. Bu iki deneyim arasındaki fark, Husserl'ın düşünme ve imge formunda fenomenal alanda beliren ve farklı bir nesneyi, benzetme yoluyla yeniden oluşturup ortaya çıkarma biçiminde tanımlamaya götürür. (Husserl, 2005, s,35).

Husserl, imge bilinci kuramını, fiziksel imge, imge nesne ve imge özne olarak ifade etmektedir. Husserl, bu aşamaları Raphael'in "Kardinal ve Teolojinin Erdemleri" (Görsel 5) adlı Vatikan'ın Stanza della Segnatura salonunda bulunan tavan freskinde yer alan bir kısım üzerinden açıklamaktadır.

Örneğin, masamın üzerinde asılı duran Raphael'in teolojik konulu resmine baktığım zaman, resim bana duvarda asılı fiziksel bir şey olarak görünür; Dikkatimi buna odakladım. Sonra bakışımın yönünü değiştirdiğimde dikkatimi imge olan nesneye odakladım: sonra bana bir buçuk metre boyunda, sadece siyah beyaz renkte ve etrafı iki küçük meleklerle çevrili, akromatik küçük bir kadın figürü belirir. Oldukça küçük ve aynı şekilde renklendirilmiş... Resme normal bir şekilde baktığımda, imge bilincinde yaşıyorum. Bu durumda, dikkatimi tamamen farklı bir şeye odakladım: Yüce bir kadın, insanüstü büyüklükte, iki güçlü ve büyük genç melek ve benzerlerini görüyorum. Ben de bunların "göründüklerini" söylüyorum, ama açıkçası bu tam anlamıyla gerçekleşmiyor. Özneyi imge nesnesinde görüyorum; ikincisi, doğrudan ve gerçekten görünen şeydir. Görüntü nesnesinin görünen plastik formu ve görünen ışık geçişleri, nesneyi benim için plastik formu ve görüntüde daha fazla ifade edilmeyen gerçek renklendirmesi açısından resmediyor. (Husserl, 2005, s,48).

Burada söz ettiğimiz fiziksel imge gerçekte var olan ve duyularımız yoluyla algıladığımız herhangi bir nesneyi ifade eder. İmge bilinci kuramında da gerçek nesne olarak algıladığımız şey budur. Fiziksel bir şey olarak gerçekte var olan, 'resim' dışında, belirli renk pigmentleri dağılımına sahip olan tuval parçası, resmi kendi içinde düşünen izleyicinin hem kavrayışı hem de yaşadığı belli bir duyum çatışmasıdır. İmge bilincinin oluşması bu çatışmaya dayanmaktadır. (Husserl, 2005, s,23) Burada sözünü ettiğimiz fiziksel nesne bir tablo olabilir, tablonun yüzeyinin bir bezden oluştuğunu etrafını saran bir kasağının olduğunu ve resmin zamanla yıprandığını bildiğimiz nesnedir.



Görsel 5 “Kardinal ve Teolojinin Erdemleri”, Raphael, 1509 – 1511, 180 cm. Stanza della Segnatura, Palazzi Pontifici, Vatikan Erişim:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Volta_della_stanza_della_segnatura_04_teologia.jpg

Fiziksel imge, reel olanın içindedir; herhangi bir şeyi temsil etmeyen ve diğer nesnelere içinde yer alan bir diğer nesnedir. Bu fiziksel imge, nesne bilincinin algılarımızda beliren betimlemesini anlamak için bir araç olarak kullanılır. Bu anlamda; Husserl, fiziksel nesne olmadan nesne bilincinin olamayacağını ifade eder. Fiziksel nesne, bir imgenin alt tabakasıdır, zeminidir; o, tam olarak bu imgenin nesnesi olan ve bir imgenin ortaya çıkmasını sağlayan bir kışkırtıcıdır. Fiziksel anlamda nesne olarak kendini göstermeyen imge sadece bilinçte yer alan mekânsız bir olgu olarak kalır. (Husserl, 2005, s,588).

İmge bilincindeki bir sonraki tutumda ise, imge nesne yer almaktadır. Yukarıda bahsettiğimiz ilk etken olan fiziksel imge, imge nesneyi sunmak için gerekli olan bir etkendir. İmge nesneyi oluşturan etkenleri şöyle tanımlayabiliriz, form, ışık, renk, derinlik, perspektif vb. Fiziksel imge ve imge nesne fenomenal tutumda kendilerini gösterirler; bir resmi izlediğimizi düşünürsek eğer, o anki algımızı ve dikkatimizi bu iki tutum arasında değiştirebiliriz. Yani fiziksel nesneye de odaklanabiliriz imge nesneye de. Husserl, bu

algılama sürecinde imge nesnenin fiziksel nesneden daha baskın olduğunu, bu resmi izlerken bilincimizde ilk olarak beliren şeyin büyük oranda imge nesne olduğunu belirtir. (Husserl, 2005, s,49). Diğer yandan imge nesnenin reel olarak kendi varlığını ortaya koyması fiziksel imgenin varlığına bağlıdır. Fiziksel imge ve imge nesnenin algılanması sırasında kişinin algılamak bu tutumlardan birini yok sayması gerekir aksi takdirde bu iki tutum arasında bir çatışma meydana gelir.

Husserl'in imge bilinci kuramında son olarak belirttiği tutum imge özne tutumudur. İmge özne Husserl'in ikinci tutumda belirtildiği gibi görünür bir yapıya sahip değildir. Kişi tamamen yeni bir kavrayışta yaşar ve kendisini imge olarak var eder: yani imgede özneyi görürüz. (Husserl, 2005, s,28). Husserl, imge öznede betimlenen şeyin nesne olduğunu, betimlenen nesnenin normal olarak algıladığımız nesnelere gibi görünür olmadığını söyler. Görünür olmamasına rağmen betimlenmek istenen nesneyi algılarımızla fark ederiz. İmge nesnenin algılarımıza sunulması sonucu imge öznenin yeniden sunulmasını getirir. Yani algımızda var almayan öznenin bilincimizde var olmasını sağlar. (Husserl, 2005, s,150).

İmge bilinci kuramı ikili bir kavrayış yapısına sahiptir. Fiziksel imgenin üst katmanı olarak tanımlayabileceğimiz imge nesneyi ve imge nesnede yer alan olayları, olguları ve kişileri imge özne olarak kavrayabiliriz. Fakat imge öznenin kavrayışı net bir şekilde gerçekleşmesi için imge nesnenin kendi dışında farklı bir nesneyi betimlemesi gerekir yani görünenle benzetilenin birbiriyle ilişkisinde imge özne kavrayışı ortaya çıkar.

Husserl, imge bilinci kuramının üç katmanlı yapısını aynı zamanda bir çatışma alanı olarak da ifade eder. Bu çatışma durumunun yapay bir çatışma olmadığını bu durumun fenomenolojik bir özellik olduğunu belirtir. Çatışmanın asıl nedeninin imge nesneden kaynaklandığını ve imge nesne, fiziksel imge ile imge özne arasında gerçekleştiğini dile getiriyor. (Husserl, 2005, s,55).

Husserl'in imge bilinci kuramı için yukarıda ele aldığımız üç katmanlı yapıyı farklı sanatçıların üretmiş olduğu dijital imgeler üzerinden ele alarak bu imgelerin fenomenolojik açıdan değerlendirilebilir ve algılanabilir olma süreçlerini inceleyebiliriz.



Görsel 6. ha: ar, “ İmkânsız Heykeller ” serisi, CGI Bilgisayar tabanlı oluşturulan görsel, Fine art baskı,230x98, 2018. Erişim: <https://www.wearehaar.com/>



Görsel 7. ha: ar, “ İmkânsız Heykeller ” serisi, CGI Bilgisayar tabanlı oluşturulan görsel, Fine art baskı,200x160, 2019 Erişim: <https://www.wearehaar.com/>

Görsel 8. ha: ar, “ İmkânsız Heykeller ” serisi, CGI Bilgisayar tabanlı oluşturulan görsel, Fine art baskı,200x160, 2019, (Detay) Erişim: <https://www.wearehaar.com/>

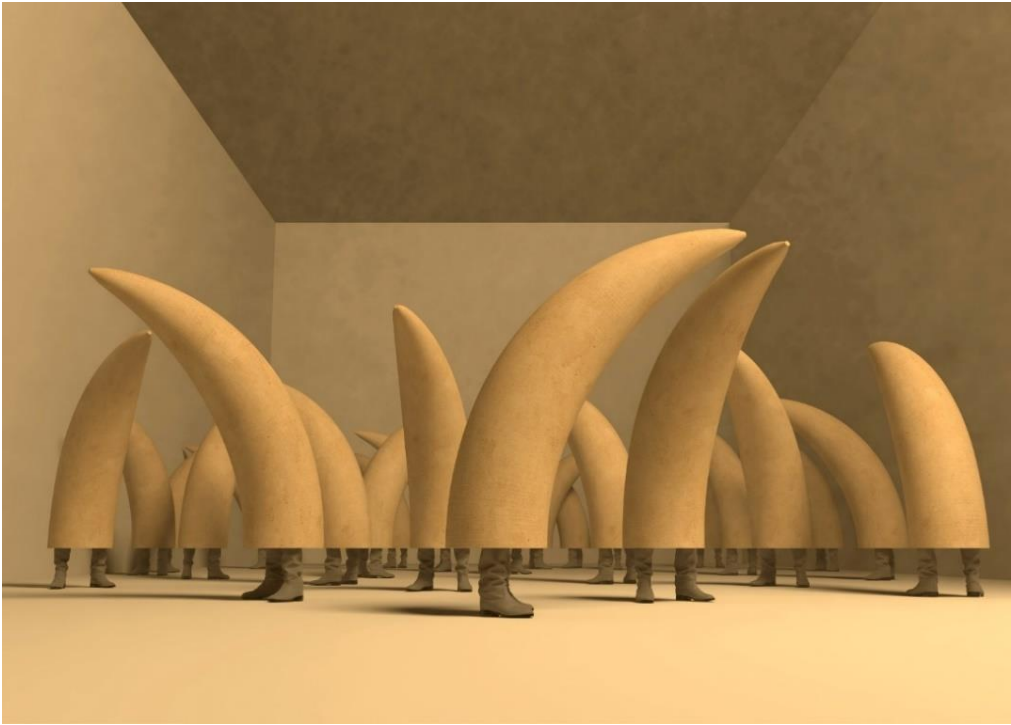
ha: ar sanatçı ikilisinin CGI (bilgisayar tabanlı oluşturulan görsel) “İmkânsız Heykeller” adlı eserlerinde; tamamı dijital ortamda bilgisayar destekli programlarda sayısal veriler şeklinde üretilen çalışmalar fine art baskı tekniğinde baskıları yapıldığında, Husserl’in imge bilinci kuramının üç aşamalı yapısını ortaya koyabilmektedirler.

Husserl’in imge bilinci kuramına göre değerlendirdiğimizde; (Görsel 6-7-8) Öncelikle üç katman olarak ele aldığımız algılama sürecinde bu eserleri algılamak için bilincimizi bu üç katman doğrultusunda birbirinden bağımsız bir şekilde ayırmamız gerekiyor. İlk olarak algılamak istediğimiz şeyi, gerçek dünyada var olan bir şey gibi algılamaya çalışırız. Bu noktada eserin var olan mevcut nesnesini de bu şekilde algılamaya çalışırız. Fakat nesne olarak yöneldiğimiz eser gerçekte var olan bir şeyden farklı bir yapıya sahiptir. Çünkü eserin fiziksel anlamdaki varlığını biliyoruz, eserdeki imgeyi algılamamız ve deneyimlememiz için imgeyi taşıyan nesnenin bu deneyimlemeyi gerçekleştirmek için var olduğunun farkındayızdır. Eseri zaman ve uzam içindeki gerçekliği ile fiziksel bir nesne olarak algıladığımızda, fiziksel nesnenin, gördüğümüz eserin bir imge olarak varlığını fark etmemiz için var olduğunu biliriz. Böylece algılama sürecindeki ikinci tutum olan imge-nesne ’de eseri bir imge olarak algılarız. Ve fiziksel nesnenin yüzeyinde beliren ayrıntıların farkına varırız. Eserdeki algısal süreci anladığımızda imge-nesne (betimleyen) bize görünen biçimsel etkenleri yani yüzeydeki renk geçişlerini, çizgileri, deseni, perspektifi vb, olguları görmekteyiz. Üç aşamalı süreçte imge nesneyi fiziksel imgenin üzerinde, imge özneyi de imge nesnenin içerisinde görürüz. İmge nesneyi algıladıktan sonra fiziksel nesnenin fiziksel imgeyle olan ilişkisini fark ederiz bu farkındalık bize imge özneyi algılamamızı ve ayırt etmemizi sağlar. Böylelikle imge bilincindeki üç katmanlı yapıda imge nesne en önemli işleve sahiptir; imge nesne özneyi görünür kılar, temsil eder ve algılanabilir bir yapı haline getirir.

İmge bilinci kuramında dijital imgenin algılanması sürecine bir başka örnek de, bu tez kapsamında (CGI bilgisayar tabanlı görsel) fine art baskı tekniğinde baskıları yapılan “Tanıklar” adlı seriden iki çalışmayı da bu anlamda ele alabiliriz. (Görsel 9-10)



Görsel 9. Hamza Kırbaş, “ Tanıklar ” serisi, CGI Bilgisayar tabanlı oluşturulan görsel, Fine art baskı, 156x120, 2020. Erişim: <http://hamzakirbas.com/project/witnesses-series-2020/>



Görsel 10. Hamza Kırbaş, “ Tanıklar ” serisi, CGI Bilgisayar tabanlı oluşturulan görsel, Fine art baskı, 150x100, 2020. Erişim: <http://hamzakirbas.com/project/witness-series-3/>

Bu bağlamda dijital imge olarak tezahür eden ve fiziksel nesnesi olan bu fotoğraflar Husserl'in çatışma alanı olarak tanımladığı imge bilinci kuramının üç aşamalı yapısıyla uyuşmaktadır. Fakat dijital imge olarak farklı tekniklerle üretilen etkileşimli dinamik imgeler, imge bilinci kuramına göre nasıl bir sonuç verecektir?

Dijital imgeleri Husserl'in imge bilinci kuramı doğrultusunda ele aldığımızda dijital imgenin algılanma biçimleri farklı sonuçlar verebilmektedir. Dijital teknolojilerin gelişimine ve değişimine bağlı olarak dijital imgelerin algılama süreçlerinin fiziksel bir nesne olarak tezahürü de değişime uğramıştır. Dijital imgeler kendilerini görünür kılacakları bir yüzeye ihtiyaçları vardır. Fakat dijital imgeler görünür olacakları yüzeylerin biçimine göre değişmekte ve yeniden bir üretime uğrayabilmektedirler. Dijital teknolojilerin gelişmesiyle dijital imgelerin gösterileceği yüzeylerin özellikleri dijital imgelerin algısal bağlamda fiziksel nesneye olan ihtiyaçlarını da azaltmıştır. Bu durum Husserl'in imge nesnenin ancak fiziksel nesne ile olan ilişkisi üzerinden ortaya çıkabileceği iddiasını da tartışmaya açmıştır.

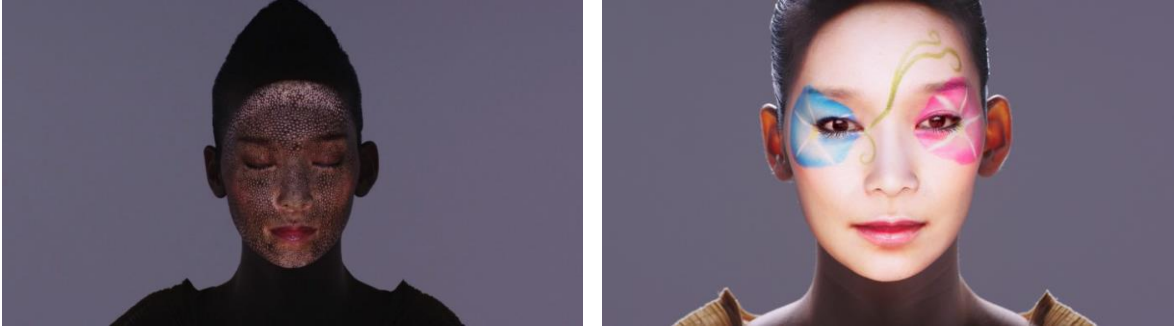
Nobumichi Asai ve bir grup sanatçı ile birlikte 2016 yılında "kagami / Real-Time Face Tracking & Projection Mapping" gerçek zamanlı yüz yakalama ve projeksiyon haritalama" adı verilen yöntemi kullanarak gerçekleştirdikleri "Kacho Fugetsu / Çiçekler, kuşlar, rüzgar ve ay" adlı etkileşimli video yerleştirmesi yukarıda değindiğimiz bakış açısına farklı bir örnek olarak gösterebiliriz. "Kacho Fugetsu" projesinde bir insanın yüzü üç boyutlu görüntüleme yüzeyi olarak kullanılmıştır. Görüntüleme algoritmaları, dijital imgelerin görüntüleneceği kişinin yani yüzü kullanılacak olan kişinin yüzünün karakteristik yapısını üç boyutlu tarayıcı ve sensörlü kameralar ile tespit ederler. Görüntüleme yüzeyi olarak kullanılan yüzün üzerinde birçok farklı imgenin belireceği bir tuval haline gelir. (Görsel 11-12-13)

Bu tekniği uygularken kameralar kişinin etrafında yer alan bir düzenek üzerine yerleştirilerek katılımcının etrafında başın hareketlerine göre yüzünü takip etmektedirler. Başın hareketlerini doğru bir şekilde takip eden kameralar dijital imgelerin doğru bir şekilde yüzün doğru bölgelerine yansımalarını sağlarlar. Örneğin burnun üzerine yansıtılacak olan imgelerin kendisi de katılımcının hareketlerine göre hareket eder ve doğru bir şekilde burun bölgesinde belirirler. Sanatçılar, birçok algoritmik ve donanımsal tekniğin karmaşık

kombinasyonundan oluşan bu tekniği kullanarak, katılımcının yüzünü birçok farklı biçimde dönüştürebilmektedirler.



Görsel 11. (Kacho Fugetsu) / Real-Time Face Tracking & Projection Mapping, (gerçek zamanlı yüz yakalama ve projeksiyon haritalama), Nobumichi Asai, Erişim: <https://vimeo.com/186075386>



Görsel 12. (Kacho Fugetsu) / Real-Time Face Tracking & Projection Mapping, (gerçek zamanlı yüz yakalama ve projeksiyon haritalama), Nobumichi Asai, Erişim: <https://vimeo.com/186075386>

Görsel 13. (Kacho Fugetsu) / Real-Time Face Tracking & Projection Mapping, (gerçek zamanlı yüz yakalama ve projeksiyon haritalama), Nobumichi Asai, Erişim: <https://vimeo.com/186075386>

“Kacho Fugetsu” projesinde fiziksel nesne yani imgenin görüntülediği yüzey bir insan yüzüdür. İmge, üzerinde görüntüleneceği yüzün karakteristik yapısına göre üretildiği için imge öznenin kendisi de, gerçekliği değişen bir insan yüzü olarak ortaya çıkar. Bu çalışmada ilginç olan şey ise imge öznenin, gerçek insan yüzü olmasıdır. Böyle bir durum olduğunda imge nesne ile fiziksel imge ve imge özne arasındaki çatışma ortadan kalkmaktadır.

Dijital imgenin imge nesnesi, gerçek zamanlı ve interaktif bir biçimde fiziksel imge ile koordineli bir şekilde hareket ettiği ve imgeler sürekli olarak yeniden üretildikleri için fiziksel imgeyi imge nesneden ya da imge öznenen bağımsız bir fenomen olarak algılamak imkansız hale gelmiştir. Çalışmada insan yüzünün karakteristik yapısına göre üretilen imgelerin gerçek insan yüzüne yansıtılarak görüntülenmesi ve katılımcının hareketli yapısıyla birlikte dikkate alındığında bu çalışmanın Husserl’in imge bilinci kuramı için ilginç sonuçlar vereceğini söyleyebiliriz. Bu çalışmada elde ettiğimiz sonucu, farklı interaktif videoların sıradan yüzeyler için de imge bilinci aşamalarını benzer bir biçimde gerçekliklerini kaybedeceklerini görebiliriz. Bu durumu Husserl’in imge bilinci kuramında dile getirdiği şu cümleyle tekrar hatırlayabiliriz. “Eğer imge-nesnenin görünüşü gerçekten tamamen özne gibi olsaydı, sadece anlık görüntüler olarak değil, aynı zamanda süreklilik de varsa, o vakit normal bir algıya sahip oluruz ve çatışma bilincimiz olmazdı, bunun sonucunda imge nesnenin görüntüsü olmazdı.” (2005, s,155).

Etkileşimli dijital imgenin görüntülenmesinde imgeyi taşıyan fiziksel nesnenin algısal alandan kaybolmasına bir başka örnek, Hideaki Takahashi tarafından 2018 yılında Mori Dijital Sanat Müzesinde gerçekleştirilen “Çiçek ve İnsan Ormanı: Kayıp, Batık ve Yeniden Doğmuş” adlı interaktif video yerleştirmesidir. Eser, mekânı 360 derece kaplayan imgelerle, izleyicilere dinamik ve etkileşimsel bir alan sunmaktadır. İzleyicilerin hareketlerine tepki veren fiziksel nesne mekânın sürekliliği ve bütünselliği içerisinde algı alanından sürekli olarak görünmez olmaktadır. Hideaki’in çalışması daha önce kaydedilip izlenen bir çalışma değildir. Yerleştirme, gerçek zamanlı olarak işleyen bir bilgisayar programı tarafından yaratılmaktadır. İzleyiciler ve yerleştirme arasındaki etkileşim, sanat eserinde sürekli olarak yeniden bir yaratıma neden olurlar: önceki görsel durumlar asla kopyalanamaz ve asla tekrarlanmayacaktır. Videodan aldığımız ekran görüntüleri hiçbir şekilde tekrar izleyicinin karşısına çıkmayacaktır. (Görsel 14-15-16)



Görsel 14. Çiçek ve İnsan Ormanı: Kayıp, Batık ve Yeniden Doğmuş, Etkileşimli Dijital Kurulum, Hideaki Takahashi, teamLab Borderless, Mori Dijital Sanat Müzesi, 2018 Erişim: https://www.youtube.com/watch?v=IvLbFoIWCIO&feature=emb_title&ab_channel=teamLab



Görsel 15. Çiçek ve İnsan Ormanı: Kayıp, Batık ve Yeniden Doğmuş, Etkileşimli Dijital Kurulum, Hideaki Takahashi, teamLab Borderless, Mori Dijital Sanat Müzesi, 2018 Erişim: https://www.youtube.com/watch?v=IvLbFoIWCIO&feature=emb_title&ab_channel=teamLab

Görsel 16. Çiçek ve İnsan Ormanı: Kayıp, Batık ve Yeniden Doğmuş, Etkileşimli Dijital Kurulum, Hideaki Takahashi, teamLab Borderless, Mori Dijital Sanat Müzesi, 2018 Erişim: https://www.youtube.com/watch?v=IvLbFoIWCIO&feature=emb_title&ab_channel=teamLab

Hideaki'in çalışmasında olduğu gibi, imgenin varlığını fiziksel gerçekliğin varlığından ayıran ve imgenin tezahür ettiği fiziksel nesne ve çerçevenin (Ge-stell) birlikte belirlediği algısal sınır, dijital imgeler tarafından yok edilmektedir. (Görsel 14-15-16) Dijital imgenin imge nesnesinin, bir yüzey üzerinde görünür olmasına ihtiyacı olmasının yanısıra, kendisini

gerçek olarak görünür kılmak için algımızın yöneldiği nesne olması bakımından, belireceği yüzeye tabi değildir. Dijital eserlerde imge ile olan interaktif süreç, görme duyusundan uzaklaşarak bedensel edimlerin algısal alanına girdikçe dijital imgelerin algılanması süreci, ne fiziksel nesne ile imge nesne arasında ne de imge nesne ile imge özne arasındaki çatışmalara bağlanamaz.

Hideaki'nin çalışması, dijital imgenin fenomenolojik olarak değerlendirilmesi bakımından, sadece görme duyusuyla algılamamanın zor olacağını göstermiştir. Dijital imgelerin interaktif ve hareketli özellikleri beden diğer duyularının da algılama sürecine dâhil olduğu fenomenolojik bir tutum ile gerçekleşebileceğini göstermektedir. Bu anlamında Merleau Ponty'nin görünür ve görünmez ile ilgili fenomenolojik savlarını inceleyerek bu sürece açıklık getirebiliriz.

Merleau Ponty felsefesinde en çok odaklandığı kuramların başında görmenin doğası ile görülebilir ve görülebilir olmanın bilinmeyen yönlerini incelemek gelmektedir. Ponty, özellikle "The Visible and the Invisible" eserinde, "Görülebilir şey nedir? Görülebilir olanı şey yapan nedir? Şeylerin görünürlüğü ne demektir?" gibi sorulara odaklanarak bedenleşmenin yapısını inceler. Bu durumu incelerken bedenli olma durumu ile görmek ve görülmek arasındaki bağlantıyı, görme ve dokunma duyularının birbiri ile olan ilişkisi üzerinden cevaplar aramaya çalışır. (Ponty, 1968, s,157)

Merleau Ponty'nin fenomenolojik bakışında görme ve dokunma duyularını birbirleriyle bağlantılı ve bir bütün olarak ele alır. Bedenimizin farklı deneyimleriyle şeylere dokunabildiğimiz onlarla temas kurduğumuz ve sarıp sarmaladığımız gibi bakışlarımızla da şeylere dokunabileceğimizi ve onları sarabileceğimizi söyler. (1968, s,131) Merleau Ponty, ışığın da dokunarak ortaya çıkan bir olgu olduğunu dile getiriyor. "Kör birinin değneğiyle dokunduğu şeylerin yaratmış olduğu tepkiler gibi, etrafımızda var olan nesnelere ortaya çıkan ve yayılan ışıklarında bizlere bu tepkiyi verecektir der." (1964, s,171)

Beden görüyü önceden belirlenmiş bir düşünce olarak ortaya koyar. Görünün zihinde var olan oluşumlarını önceden belirleyen şey de bedenin kendisidir. Ponty, görüyü bedenli bir yapı olarak ele alır ve bedenin eylemlerinde olduğu gibi görüde de her zaman devam eden bir karşılıklı olma, dönüştürme ve devamlılığın olduğunu söyler.

Var olan şeylere bakarım fakat gördüğüm şeyleri yalnızca gördüklerimle ilgili eylemleri ortaya koymam. Yaşadığım dünyada kendi varlığımla birlikte doğadan, hayvanlardan ve var olan tüm şeylerden etkilenerek görüm ve eylemlerim de değişip dönüşmektedir. Bir şeye dokunabilmek için benim de dokunulabilir olmam gerekiyor, bir şeyi görebilmek için de görülebilir olmam gerekir. Yani bir şeye dokunduğumda o şeyde bana dokunur. Bir şeyi gördüğümde o şeyde beni görür. Bu algısal alanda neyin dokunan neyin dokunulan olduğu bu süreci bir birinden ayırt etmem mümkün değildir. Görüde de olduğu gibi dokunmak sürekli olarak karşılıklıdır. Bir şeye dokunurken nasıl dokunduğum şeyin hem öznesi hem nesnesi olabiliyorsam görme eyleminde de durum böyledir. Ve bunların sonucunda baktığım şeylerde bana bakar. Dokunmak ile dokunulmak, görmek ile görülmek iç içe geçmiş bir yapı olarak sürekliliğini devam ettirir. (Ponty, 1968, s,131).

Bedenin görmesi ve dokunması durumu düzensiz bir biçimde sonsuz bir döngüdür. Bu sonsuz döngüde dokunma ve görme duyularının gören ve dokunanın tersine çevrilebilme durumuyla görülen ve dokunulana dönüşme sürecidir. Algısal alanımızda var olan şeyleri deneyimleyerek, nesnelere görme, sesleri duyma, bir şeyleri tatma ve bir şeylere dokunabiliyorsak eğer, bunun nedeni bizim de bedenli yapılar olarak algısal alandaki şeyler arasında bir şey olarak varlığımızdan kaynaklanmaktadır. Bakan ve dokunan baktığı ve dokunduğu yerin içerisinde ve o yerden ayrı düşünülemez. Çünkü beden var olduğu yerde algılayan ve algılanan öznedir. Merleau Ponty, hissedeni ve hissedilene kapsayan o canlı yerde, tersine çevrilebilir olanı (Flesh) beden olarak tanımlar. (Abram, 1997, s,78).

Merleau-Ponty'nin yukarıda bahsettiğimiz fenomenolojik tutumunda asıl odaklandığı nokta modern resmin anlamları üzerine düşüncelerini ortaya koyarak görünümün bedenli olma durumunu fenomenolojik bir bakış açısıyla resimler üzerinden ele almasıdır. Ponty, resim olarak imgenin görünümün nesnesi olması durumunu sadece bedenin edimlerine göre değerlendirmeyi. Aynı zamanda imgenin deneyimlenme sürecinde fenomenal dünyanın özünün resimlerde saklı olduğu olasılığını da göz önünde bulundurur. Görünürü yalnızca mekânda, derinlikte ve renkte bulamayız; çünkü görü, dünya ile girdiğimiz fiziksel odaklanmanın dışında içerisinde çok daha fazla olgu barındırmaktadır.

Suyun kalınlığı içerisinde bir havuzun dibindeki döşemeyi gördüğümde, suya ve oradaki yansımalara rağmen görmüyordum; Bunu döşeme aracılığıyla ve döşemeler yüzünden görüyorum. Eğer kırılmalar olmasaydı, güneş ışığı dalgaları olmasaydı, eğer bu beden olmadan karoların geometrisini görebilseydim, o zaman onu olduğu gibi - yani özdeş olmanın ötesinde nerede olduğunu görmeyi bırakırdım. Suyun kendisinin - sulu gücün, akışkan ve parıldaayan ögenin orada olduğunu söyleyemem; Bunların hepsi ne havuzda ne de başka bir yerde değiller. İçinde yaşar, kendisini orada somutlaştırır, fakat havuza içrek değiller ve eğer gözlerimi yansıma ağının oynadığı selvi perdesine kaldırırsam, suyun onu da ziyaret ettiğini ya da en azından ona aktif ve canlı özünü gönderdiğini söyleyemem. İşte zaten, o içsel canlandırıcıdır, görünürün o ışığıdır, ressamın, derinlik, uzam ve renk adları altında aradığı. (Ponty, 1968, s,48)

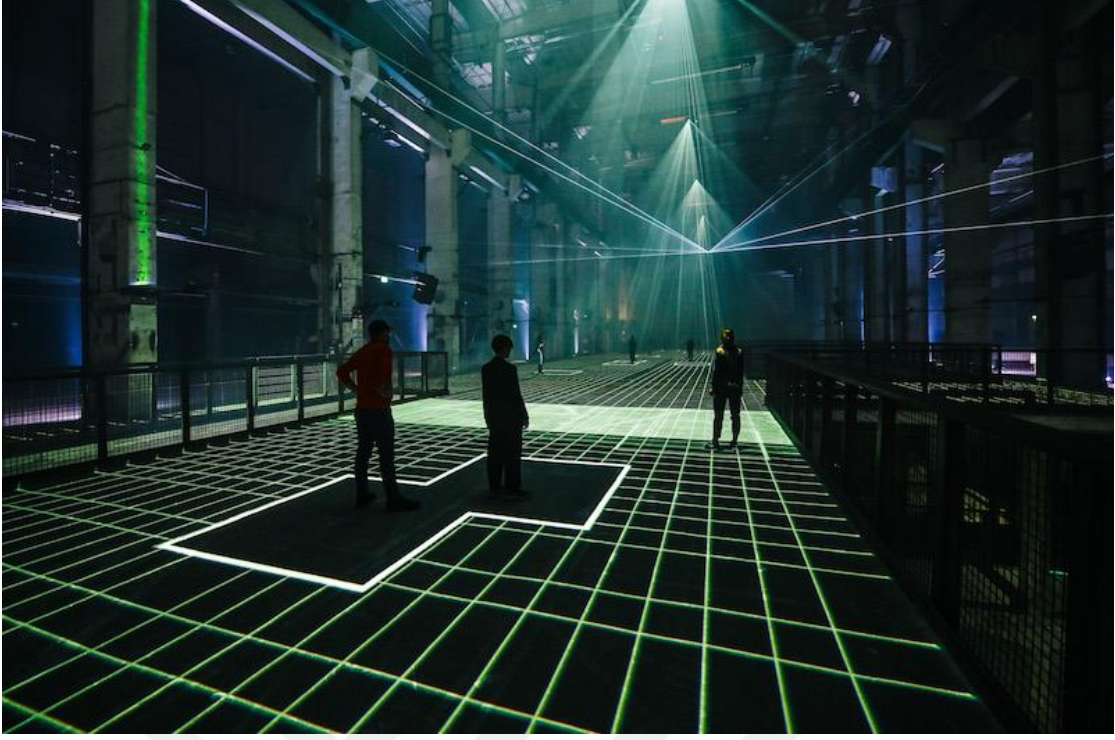
Ponty'nin betimlediği bu alıntıda anlatmak istediği, gerçek dünya ve bu dünyada yaşayan bedenin deneyimleyerek edindiği, yaşanmışlıkların açığa çıkardığı fenomenlerin aslında günlük yaşantımızda normal olarak algıladığımız olgular olduğunu söylüyor. İçerisinde bulunduğumuz algısal alan, sürekli olarak hareket halinde olduğu için her seferinde bizlere farklı ve ilginç deneyimler sunar. Bu deneyimleri elde etmek için bedenimizde yaşamamız ve algısal alanda gerçekleşen hareketliliğe, duyuşal edimlerimizin karşılıklı etkileşimine, bu etkileşim sürecinde bildiğimiz ve bilmediğimiz algılamalara hazır olmamız gerekir.

Bu noktada Ponty'nin görü fenomenolojisi kuramından yola çıkarak günümüz dijital imgelerinin tezahür ettiği yüzeylerin iki boyutlu olduğunu ve bedenli olma durumunun bedensizleşerek iki boyutlu dijital yüzeylerde iki boyutlu durağan imgelerle daha çok vakit geçirdiğimizi söyleyebiliriz. Yukarıda Husserl'in imge bilinci kuramında örneklendirdiğimiz ha:ar 'ın "İmkansız Heykeller" (Görsel 6-7-8) adlı dijital resimleri ve bu tez kapsamında üretilen (Görsel 9- 10) "Tanıklar" adlı dijital eserlerde olduğu gibi derinlik algısının sadece bir bakış açısına göre kurgulandığını görebiliriz. Bu bağlamda iki boyutlu olarak imgenin tezahür ettiği yüzeyleri tuval, kâğıt, dijital ekranlar olarak çoğaltabiliriz. Bugünlerde hepimizi sarıp sarmalayan imgelerin neredeyse büyük bir kısmı, iki boyutlu düz algılama biçiminde bedensizleşmiş bir görü biçimini bizlere sunmaktadır. Abram'ın da dediği gibi, "bu imgelerle olan deneyimimiz onları izlerken hareketsiz bir biçimde bakakalmamızdır." (Abram, 2010, s,89)

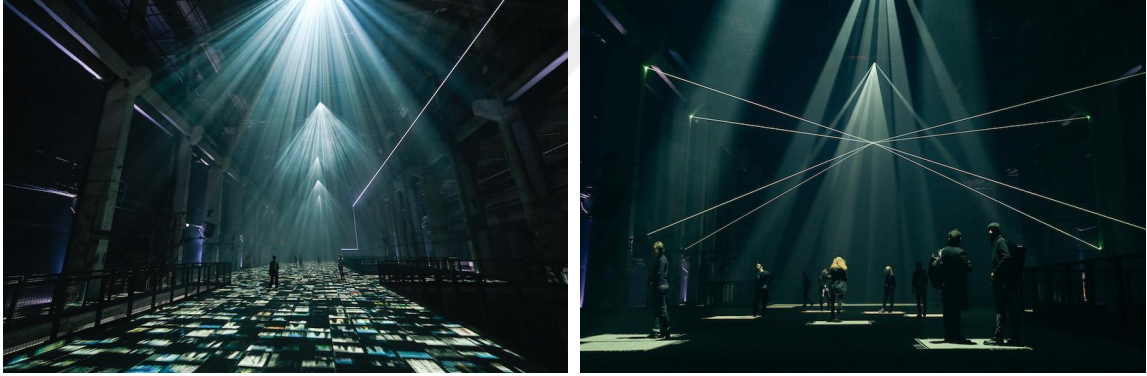
Şimdiye kadar üzerinde durduğumuz insanın algısal alandaki imge deneyimi sürecini, ele aldığımız fenomenolojik kuramlar bağlamında değerlendirdiğimizde, dönüşen imgenin, tersine çevrilebilir bir yapı olarak tekrar bedenli olabileceğini ortaya koymaktadır. Dijital

teknolojilerin imgeyi dönüştürmesi ve bedenın deęişik edimlerine cevap vermesi, ne kadar gelişip dönüşürse de bunlar ağırlıklı olarak görü duyusuna yönelik olacaktır. Fakat dijitalleşen imge Ponty'nin dedięi gibi bedenın algısal alanla iç içe geçmiş olması beden ve var olan arasında yeni bir konum yaratacaktır. Dijital imgenin böyle bir konuma sahip olmasını sağlayan en önemli etken ise interaktif olarak bedenın edimlerinin ortaya çıkmasını sağlayan duyuların yani ses, dokunma, hareket, duruş, bakış gibi edimlerin ortaya çıkmasıyla konumunu bulacaktır.

Bu bağlamda dijital imgenin tersine çevrilebilmesine yani bedenli olma durumuna örnek olarak Refik Anadol'un yapay zekâ teknolojisini kullanarak 2019-2020 yıllarında Berlin de gerçekleşen “Latent Being” adlı çalışmasını LAS (Light Art Sound) gösterebiliriz. İnteraktif bir alan olarak izleyicilerle etkileşim kuran çalışması tavandan zemine doğru ışıkların süzülmesiyle oluşan ve yerde hareket eden görüntülerle başlar. Bunlar, Refik Anadol'un Berlin'in mevcut görüntülerini toplayarak ve daha sonra bu görüntüleri dijital tablolara dönüştüren bir yapay zekâ algoritması kullanarak ortaya koyduğu çalışmalarından sadece bir tanesidir. Çalışma, sürükleyici ve etkileşimli olmasının yanı sıra izleyicilerin hareketlerini takip eden yapısıyla rahatsız edici bir şekilde “izleniyoruz” algısı yaratmaktadır. İzleyicinin bu deneyimi, tıpkı bir video oyunundaki bir karakter gibi, hareket ettikçe kendisini takip eden kare bir ışığa aniden yakalandığında bu rahatsızlık durumu daha net bir şekilde kendini göstermektedir. (Görsel 17-18-19)



Görsel 17, Refik Anadol, Latent Being, Kraftwerk Berlin, 23.11.2019 – 05.01.2020 Erişim: <https://vimeo.com/383300473>



Görsel 18, Refik Anadol, Latent Being, Kraftwerk Berlin, 23.11.2019 – 05.01.2020 (Ayrıntı) Erişim: <https://vimeo.com/383300473>

Görsel 19, Refik Anadol, Latent Being, Kraftwerk Berlin, 23.11.2019 – 05.01.2020 (Ayrıntı) Erişim: <https://vimeo.com/383300473>

Teknolojiyle birlikte çok hareketli hale gelen imgeler, algısal alanı daha kapsamlı bir hale getirerek, Ponty'nin karşılıklı olma ve tersine çevrilme kuramlarını tartışmaya açarak imgenin algılanma sürecinde bedenün yeni edimlerini ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu anlamda Refik Anadol'un "Latent Being" çalışmasında izleyicinin beden hareketleri

imgeleri dinamik olarak dönüştürüp yeniden üretilmelerini sağlayarak, katılımcının da derinlik deneyimini beden hareketleriyle algılamasını sağlar. Bu durum Ponty'nin ele aldığı durağan resimlerin deneyimlemelerinden farklıdır. Günümüz dijital imgelerin interaktif olma ve bedenin edimleriyle ortaya çıkan deneyimleme süreci, uzun zamandır karşılarında bakakaldığımız imgelerin deneyimleme süreçlerinden tamamen farklı bir biçimde ortaya çıkmaktadır.

Alex Verhaest'ın "Atıl zamanlar" (Idle Times) adlı etkileşimli video yerleştirmesini de dijital imgenin tersine çevrilebilirliğine örnek olarak gösterebiliriz. Alex'in etkileşimli yerleştirmesi izleyiciye farklı bir deneyim alanı yaratmaktadır. (Görsel 20-21)



Görsel 20. Alex Verhaest'ın Atıl zamanlar (Idle Times) 2011-2015

Erişim: <http://www.ntaa.be/2014/detail.php?id=22>



Görsel 21. Alex Verhaest'in Atıl zamanlar (Idle Times) (Detay) 2011-2015 Erişim:

<http://www.ntaa.be/2014/detail.php?id=22>

Alex'in çalışması iki boyutlu bir dijital ekranda tezahür etmesine rağmen izleyicinin katılımını sağlayan bir yapıya sahiptir. Eserin kompozisyonu ve içeriği "Son Akşam Yemeği" sahnesine de atıfta bulunur. Görüntü gerçek boyutta etkileşimli bir animasyon döngüsünden oluşur. Eserin adından da anlaşılacağı gibi, ziyaretçiler bir manzara ile karşılaşılır: bilinmeyen bir şehirdeki bir apartman dairesinden bir manzara. İzleyici sergi alanına girdiği vakit videoda garip bir sessizlik ile karşılaşır. Masada bulunanlar birbirleri ile iletişim kurmamakta ya da etkileşimde bulunmamaktadırlar. Sergi sırasında izleyicilere dağıtılan bir kartvizitte verilen bir telefon numarası vardır ve izleyici bu telefon numarasını aradığında videoda masada duran telefon gerçek zamanlı olarak çalmaya başlar ve videonun içerisinde yer alan telefonun sahibi sizin aramanızı reddeder. Telefonun çalmasıyla birlikte aile üyelerinin garip sessizliği bozulur ve masa başındakiler birbirleri ile konuşmaya başlarlar. Yani izleyici telefon numarasını arayarak etkileşimli video ile etkileşime girer.

Marshmallow Laser Feast' ın 2013' te Eindhoven'daki STRP Bienali tarafından hayata geçirilen "Laser Forest" projesi yine bu bağlamda örnek olarak gösterilebilir. Büyük bir etkileşimli müzikal dev lazer ormanı, 150'den fazla müzikal lazer çubuklardan "ağaçtan"

oluşan bir çalışmadır. İzleyici, sesler ve lazerlerle etkileşime girmek için ağaçlara fiziksel olarak dokunma, sallama, koparma ve titreştirme yoluyla kendi algısal alanını yaratmaktadır. Malzemenin doğal esnekliği nedeniyle ağaçlarla etkileşime girildiğinde ağaçların sallanması sağlanarak titreşimli ışık ve ses desenleri ortaya çıkmaktadır. Her ağaç belirli bir ses tonuna ayarlanarak, uzamsal hale getirilmiş uyumlu sesler yaratır.



Görsel 22. Marshmallow Laser Feast, ‘‘Laser Forest’’2013, Erişim:

<https://vimeo.com/marshmallowlaserfeast>



Görsel 23. Marshmallow Laser Feast, ‘‘Laser Forest’’2013, (Detay) Erişim:

<https://vimeo.com/marshmallowlaserfeast>

Görsel 24. Marshmallow Laser Feast, ‘‘Laser Forest’’2013, (Detay) Erişim:

<https://vimeo.com/marshmallowlaserfeast>

Günümüz dijital çağda her geçen gün etkileşimli imgeler artmaktadır ve bedensizleşmiş görünümün giderek azaldığını ve kapsamlı bir bedensel algılama sürecine doğru gittiğimizi söyleyebiliriz. Bu süreci daha iyi anlayabilmek için ilk etapta Husserl'in daha sonrada Ponty'nin imge ve görü üzerine olan kuramlarını, imgenin dijitalleşmesini de göz önünde bulundurularak bu kuramcılarının fenomenolojik tutumlarını günümüz dijital imgeleri üzerinden eleştirel bir değerlendirmeye ele alındı. Husserl'in imge bilinci kavramında, nesne olarak gerçek dünyada var olan bir şeyi görmek ile gerçek dünyada var olmayan bir şeyin temsili olan imgeyi görmek arasındaki farklı algılama biçimlerinden yola çıkarak, imgenin insan bilincinde nasıl algılandığıyla ilgili açıklık getirmeye çalıştık. Fakat dijital imgeyi Husserl'in imge bilinci kuramı üzerinden değerlendirdiğimizde, Husserl'in üç aşama olarak ele aldığı imge bilinci kuramındaki çatışma alanında özellikle etkileşimli dijital imgelerin algılanması sürecinde bu kuramın yetersiz kaldığını görebiliyoruz.

Merleau-Ponty'nin bedenli olmaktan yola çıkarak görü ve imgenin algılanması üzerine yoğunlaştığı kuramında ise Husserl'dan farklı olarak, dijital imgenin hareketli ve interaktif niteliğinin ihtiyaç duyduğu bedenleşmiş algılamaya dayanan bir fenomenolojik bakış sergilemek için bizlere farklı bilgiler vermektedir. Ponty'nin beden ve görünümün algısal alan içerisindeki deneyimleme süreci için söylediklerini düşündüğümüzde, interaktif dijital imgeler ile dijital imgelerden oluşmalar bile beden ile herhangi bir interaktif durumu söz konusu olmayan imgeler arasındaki farklılıkları açık bir şekilde göstermektedir.

Duyular arasındaki ilişki ve tersine çevrilebilme durumu, kişinin kendi algısal deneyimlerinin özne ve nesnesi olması durumunu göstermektedir. Bu durum aynı zamanda algısal deneyimleme sürecinin, özne ve nesne ilişkisindeki çizgiyi yok eden bir fenomen olarak var olduğunu göstermektedir. Algılama sürecinin en önemli etkenlerinden biri de öznenin algısal şeylerin içerisinde bir şey olarak var olmasıdır.

Ponty fenomenolojisinde, nesnenin varlığı, sadece beden edimleri ile algılanabilen bir fenomendir. Hareket, bedenin doğal tavrıdır ve derinlik var olan nesnenin varlık halidir. Yani derinlik, nesnenin bir özelliği değil, bedenin deneyimleme sürecinin bir sonucudur. Bedenin dokunma ve dokunulma hareketliliği sayesinde derinliği algılamak mümkün olabilir.

Kiři beden olarak dođal gereklik ierisindeyken grdüđü Őeye hangi bakıř aısıyla bakarsa baksın grneni ve grnmeyeni kendi bedeninin hareketleriyle durađan olan nesneye bakıřıyla tespit etmektedir. Ve grnen ile grnmeyen bedeninin hareketlerine bađlı olarak her zaman ilk grndkleri yerden bařka bir yere dođru yn deđiřtirirler. Őimdi grdđn biraz sonra grmeyebilir, biraz nce grnmeyeni de grebilir.

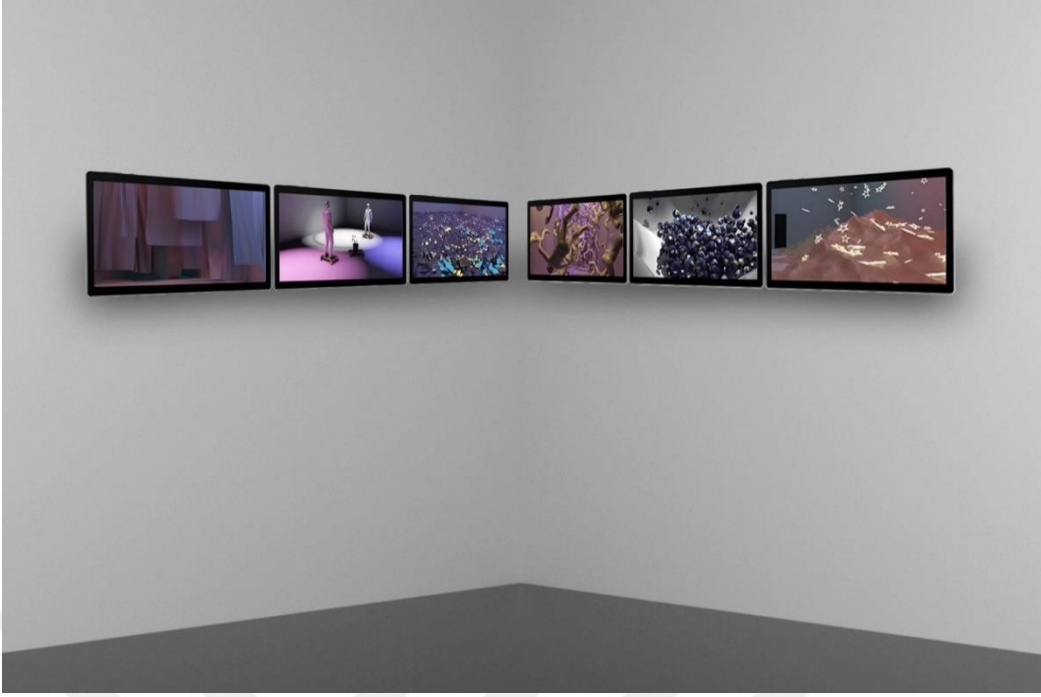
Yařadıđımız ađda etrafımızı sarıp sarmalayan imgelerin birođu iki boyutlu yzeylerde tezahr etmektedirler. Fakat teknolojinin geliřim srecine bađlı olarak imgelerin tezahr biimleri de dnřme uđradıđından yakın gelecekte iki boyutlu durađan olan imgelerin tezahr edecekleri yzeylerin teknolojik yapıları, bedenin edimlerine gre Őekilleneceklerini ve iki boyutlu dijital ekranlarda da bedenli algılama srecinin mmkn olabileceđini ne srebiliriz. Bu anlamda imgelerin tersine evrilme, grnr olma ile grnmez olma durumları, her bedenın sahip olduđu kkensel deneyimleme edimlerini algısal alanın ierisine yerleřtirebilecektir.

Gnmz dijital teknolojilerinin imgelere kattıđı interaktiflik becerisi, grnn bedensiz olması olarak bahsettiđimiz iki boyutlu olma durumunu tersine evirme ve gry kiřinin algısal edimlerine bedenlileřmiř bir algılama biimi olarak dnřtrmektedir. Dijital teknolojinin imgeye kazandırdıđı bu interaktiflik durumu, Merleau-Ponty'nin imgenin algılanma sreciyle ilgili yukarıda bahsettiđimiz kavramlarını, imgelerin deneyimlenme srecinin merkezine koymaktadır.

BÖLÜM 3: UYGULAMALAR

“Tanıklar” serisinde yer alan altı kanallı (CGI) animasyon video yerleştirmesinin üretim sürecinde farklı dijital programlar ve dijital teknolojiler kullanılmıştır. (Görsel 25-26) Karakter tasarımları için hareket yakalama (motion capture) teknolojisi, “Giyilen bir kıyafetten oluşan ve içerisinde vücudun eklem yerlerine denk gelen sensörler sayesinde kişinin hareketlerini sayısal veriler olarak bilgisayar ortamına taşınmasını sağlayan dijital kıyafet.” kullanılmıştır. Bu teknoloji kullanılarak elde edilen veriler “Cinema 4D” programında daha önce yaratılmış olan üç boyutlu figürlere entegre edilerek karakterlerin hareket edebilmeleri sağlanmıştır. Hareketlendirilen karakterlerin kıyafetleri de “Marvelous Designer” programında üretilip animasyon içerisinde kullanacağımız karakterlere giydirilmiştir. Videolarda yer alan diğer simülasyon imgeler de aynı şekilde “Cinema” 4D programında tamamen veri görselleştirme teknikleri ile üretilmişlerdir. Son olarak oluşturulan üç boyutlu içeriklerin sahne tasarımları, ışıkları ve dokuları yapılarak saniyede 24 kare fotoğraftan oluşan videolar elde edilmiştir.

Çalışmada, günümüz teknolojisiyle birlikte etrafımızı saran imgelerin bireyin algıları ve hafızası üzerinde yarattığı değişim sürecini irdelenmiştir. Ege Berensel’in derlemiş olduğu “*Videonun Eylemi*” kitabında Ulus Baker’in, “hatırlamanın hatırlanması ve yeniden hatırlanması” cümlesiyle “video sanatında imgelerin kaybolan toplumsal hafızayı yeniden canlandırılması için bir aygıt dönüştürülebilir mi?” sorusundan yola çıkılarak kendi hafızamın derinliklerinde bulunan ve gündelik yaşamda tanık olduğum bazı olaylardan edindiğim imgelerin hareketli imgelere dönüştürülmesiyle videonun bir hafıza aygıtı olarak ortaya çıkması amaçlanmıştır.



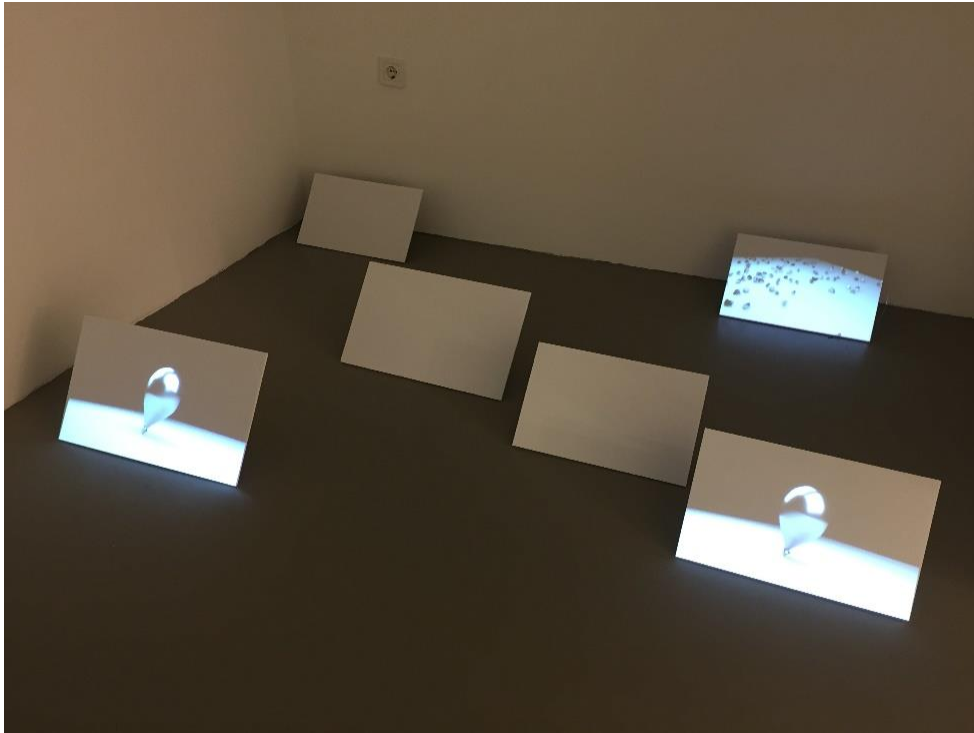
Görsel 25. Hamza Kırbaş, Tanıklar Serisi, 2020, (CGI, bilgisayar tabanlı Görüntü) altı kanallı video yerleştirme, Loop, değişken boyutlar, Erişim: <https://vimeo.com/414919218>



Görsel 26. Hamza Kırbaş, Tanıklar Serisi, 2020, (CGI, bilgisayar tabanlı Görüntü) altı kanallı video yerleştirme, Loop, değişken boyutlar, (Detay), Erişim: <https://vimeo.com/414919218>

“Recidivism” (Yeniden suç işleme eğilimi) altı kanallı CGI video yerleştirme (Görsel 27-28) “Cinema 4D” programında üretilmişlerdir. İmgelerin tezahür ettikleri yüzeyler fotobloklardan oluşmaktadır. Videolar, tek bir projeksiyon makinesi kullanılarak altı farklı yüzeye yansıtılacak şekilde yerleştirilen fotoblokların yüzeyinde görüntülenmektedirler. Adobe Premier programı yardımı ile tek bir ekran olan projeksiyon görüntüsü, altı farklı ekran olacak biçimde bölünerek videolar, yansıtılacağı yüzeylerin açıları ve konumları hesaplanarak yansıtılmıştır.

Çalışmada, Recidivism’in kelime anlamı olan “Yeniden suç işleme eğilimi” çocukların oynadığı bir sokak oyunu metaforu olan topaç oyunu üzerinden ele alınmıştır. Topaç metaforu biçim ve hareket olarak dünyanın formuna ve döngüsüne atıfta bulunmaktadır. Malzeme olarak metal görünümlü olması, insanların demiri doğadan alıp doğaya karşı bir silah olarak kullanımı eleştirilmiştir. Video yerleştirmede, imgeler her bir yüzeyde farklı zaman aralıklarında tezahür etmektedirler ve videolarda dönen topaç belirli zaman aralıklarında parçalara bölünerek etrafa dağılmaktadırlar. Daha sonra her bir video görüntüsü döngü biçiminde kendisini tekrar etmektedir.



Görsel 27. Hamza Kırbaş, Recidivism, 2019, (CGI, bilgisayar tabanlı Görüntü) altı kanallı video yerleştirme, Loop, değişken boyutlar, Erişim: <https://vimeo.com/375996025>



Görsel 28. Hamza Kırbaş, Recidivism, 2019, (CGI, bilgisayar tabanlı Görüntü) altı kanallı video yerleştirme, Loop, değişken boyutlar, Erişim: <https://vimeo.com/375996025>

“Alan İktidarcılığı” interaktif kamusal alan projesi (Görsel 29-30-31) on adet “Poverism” markalı salça kutusundan oluşmaktadır. Kutuların izleyici ile etkileşim kurabilmesi için her birinin içerisinde, mekanik yapılar ve dijital kodlama sistemi yer almaktadır. Mekanik kısımda dc motor dediğimiz küçük motorlar ve motor sürücü ile “Arduino” dediğimiz açık kaynaklı bir mikrodenetleyici kod sisteminden oluşmaktadır. Kodlama sistemine, belirli sayısal kodlamalar girilerek motorun dönme hızı ve hareket sensörünün algılama mesafesi hesaplanmıştır. Kamusal alanda üç metre mesafede hareketi algılayan kutular izleyiciyle karşılaştıkları anda tepki vermeye başlarlar.

Çalışmada, çocukların sokakta oynadıkları bir oyun metaforu yer almaktadır. Erkek ve kız çocuklarının birlikte oynadıkları ataerkil bir yapıya sahip olan sokak oyunu, kendisini bir mücadele alanı olarak ortaya koymaktadır. Çocuklar salça kutularını ayaklarının altına yerleştirerek bir oyun alanı yaratırlar ve bu oyunda “ben daha büyüğüm!”, “ben birinci olacağım!” gibi diyaloglarla birlikte bir yarış içerisine girmektedirler. Bu oyun metaforunda, salça kutuları “iktidarcılık” yarışının sembolü haline gelmektedir. Alan iktidarcılığı projesi, bu sokak oyununu referans alarak iktidar olan salça kutularını kamusal alanda izleyici ile karşı karşıya getirmektedir.



Görsel 29. Hamza Kırbaş, Alan İktidarcılığı, 2019, on adet harekete duyarlı salça kutusu, interaktif kamusal alan projesi, Erişim: <https://vimeo.com/371168621>



Görsel 30. Hamza Kırbaş, Alan İktidarcılığı, 2019, on adet harekete duyarlı salça kutusu, interaktif kamusal alan projesi, (Detay) Erişim: <https://vimeo.com/371168621>

Görsel 31. Hamza Kırbaş, Alan İktidarcılığı, 2019, on adet harekete duyarlı salça kutusu, interaktif kamusal alan projesi, (Detay) Erişim: <https://vimeo.com/371168621>

“Aura” interaktif neon yerleştirme, (Görsel 32-33) izleyicinin hareketleriyle kendisini görünür ve görünmez kılan etkileşimli bir alan oluşturur. Çalışmanın, kendisini görünür ve görünmez kılması için hareket sensörü kullanılmıştır. Hareket sensörünün kullanım amacı çalışmanın kavramsal içeriğiyle ilgilidir. Walter Benjamin “Tekniğin olanaklarıyla yeniden üretilebildiği çağda sanat yapıtı” adlı ünlü makalesinde dile getirmiş olduğu eleştirisiyle

teknolojinin olanaklarıyla sanat eserinin aurasını kaybettiğini söylemektedir. Bu çalışmada Benjamin'in bu tutumundan yola çıkarak sanat eserinin izleyiciye belli bir mesafede kendisini gösteren ve uzaklaşınca kendisini görünmez kılan yapısıyla sanat eserinin aurasının korunabileceğini ve izleyicinin herhangi bir teknolojiyi kullanarak, kopyalama ve çoğaltma yapma imkânını ortadan kaldırmayı amaçlamaktadır.

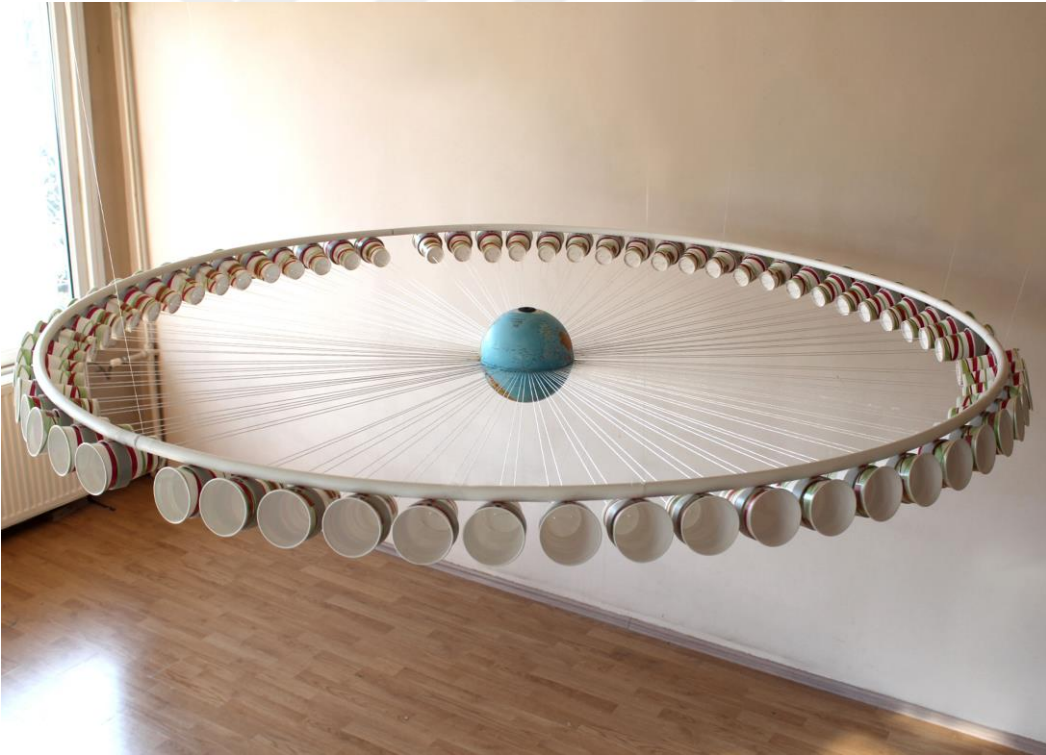


Görsel 32. Hamza Kırbaş, Aura, 2018, interaktif neon yerleştirme, 180x120 cm, Erişim: <https://vimeo.com/290011521>



Görsel 33. Hamza Kırbaş, Aura, 2018, interaktif neon yerleştirme, 180x120 cm, Erişim: <https://vimeo.com/290011521>

“Cyclotron” interaktif ses yerleřtirmesinin, (Görsel 34-35) çıkış noktası çocukların karton bardakları bir ip ile birbirlerine bağlayarak oluşturdukları bir iletişim kurma oyunundan esinlenerek ortaya çıkmıştır. Çalışmanın teknik altyapısında, Arduino, ses sensörü ve titreşim motoru kullanılmıştır. ‘Arduino’ dediğimiz açık kaynaklı bir mikrodenetleyici kod sistemine bağlanan ses sensörü ve titreşim motoru, izleyicilerin herhangi bir karton bardağa konuşması durumunda sesler karton bardaklar ve küre arasında bağlı olan ip aracılığıyla kürenin içine gider. Daha sonra sesleri algılayan ses sensörü de titreşim motorunu çalıştırarak sesleri anlaşılmayan titreşimlerden oluşan bir gürültüye dönüřtürerek tekrardan katılımcıya ipler aracılığıyla geri gönderir. Böylece katılımcılar kendi aralarında iletişim kuramazlar. Günümüz iletişim teknolojilerinin insan ve kültür üzerindeki olumsuz etkilerini ortaya çıkarma çabasında olan bu çalışma, iletişim araçlarının giderek hayatlarımızın neredeyse her yerinde olmalarına rağmen günümüz insanının iletişimin içinde iletişimsiz kalma durumu eleştirilmektedir.

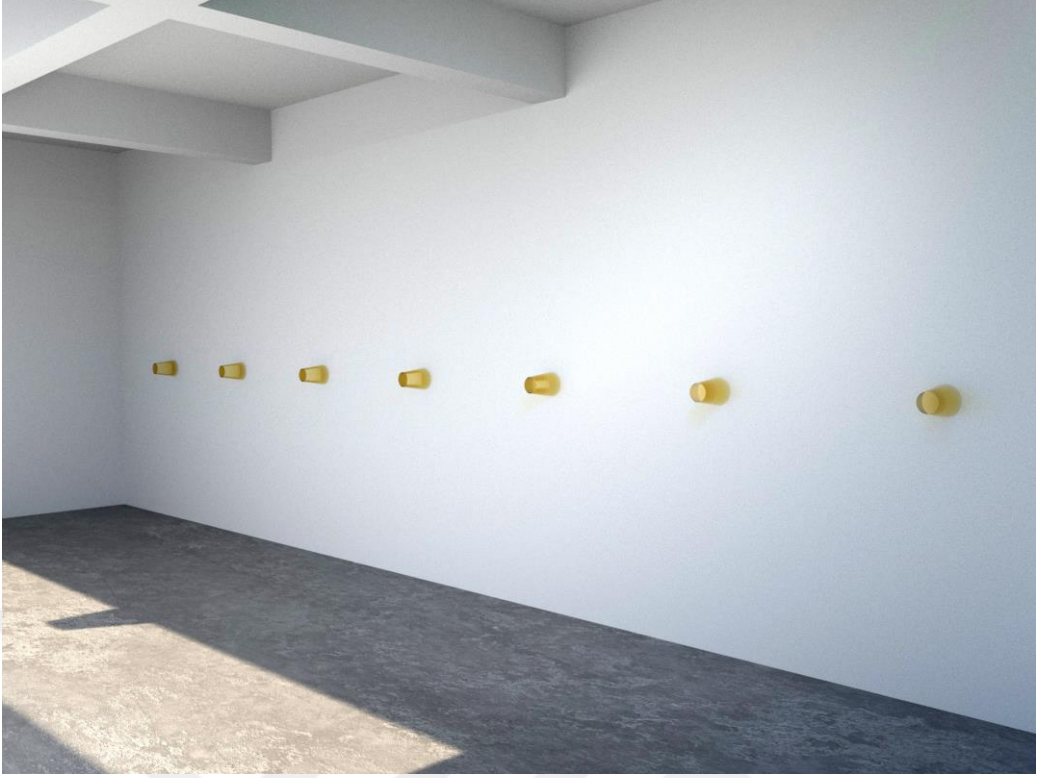


Görsel 34. Hamza Kırbaş, Cyclotron, 2019, interaktif ses yerleřtirme projesi, 200x200 cm



Görsel 35. Hamza Kırbaş, Cyclotron, 2019, interaktif ses yerleştirme projesi, (Detay) 200x200 cm

“Derin”, interaktif ses yerleştirme (Görsel 36-37) çalışmanın teknik alt yapısında; duvarın içerisinde eşit mesafelerde yerleştirilen küçük ses sistemleri ve üzerlerini kapatan cam bardaklar yer almaktadır. Duvarın içerisine yerleştirilen küçük ses sistemleri ile katılımcının görü duyusunun yanı sıra, dokunma ve işitme duyusu ile etkileşim kurabileceği bir deneyimleme alanı olarak tasarlanmıştır. Katılımcılar, eseri deneyimlemek için kulaklarını bardakların üzerine gelecek şekilde yerleştirerek normal şartlarda dışarıdan duyulamayacak kısıklıkta olan sesleri duymaya başlarlar. Çalışmada, toplumsal hareketlerde atılan ve evrensel öneme sahip olan bazı sloganlar yer almaktadır. Çalışmanın eleştirel sorgulaması ise, günümüz iletişim çağında iletişimin kendi özünde yaratmış olduğu iletişimsizlik alanı yer almaktadır. Bir panoptikon (gözetim toplumu) imgesi olan bardaklar ile duvarın ardındaki sesleri dinleme eylemini, dönüşüme uğratarak bilindik olan kullanımından farklı bir biçimde kullanılmıştır. Çalışma, hepimizin duymuş olduğu fakat duymadığımızı öne sürdüğümüz sloganların yeniden üretilerek duvarın ardında gerçekleşen sessiz bir toplumsal hareket olarak düşünülmüştür.

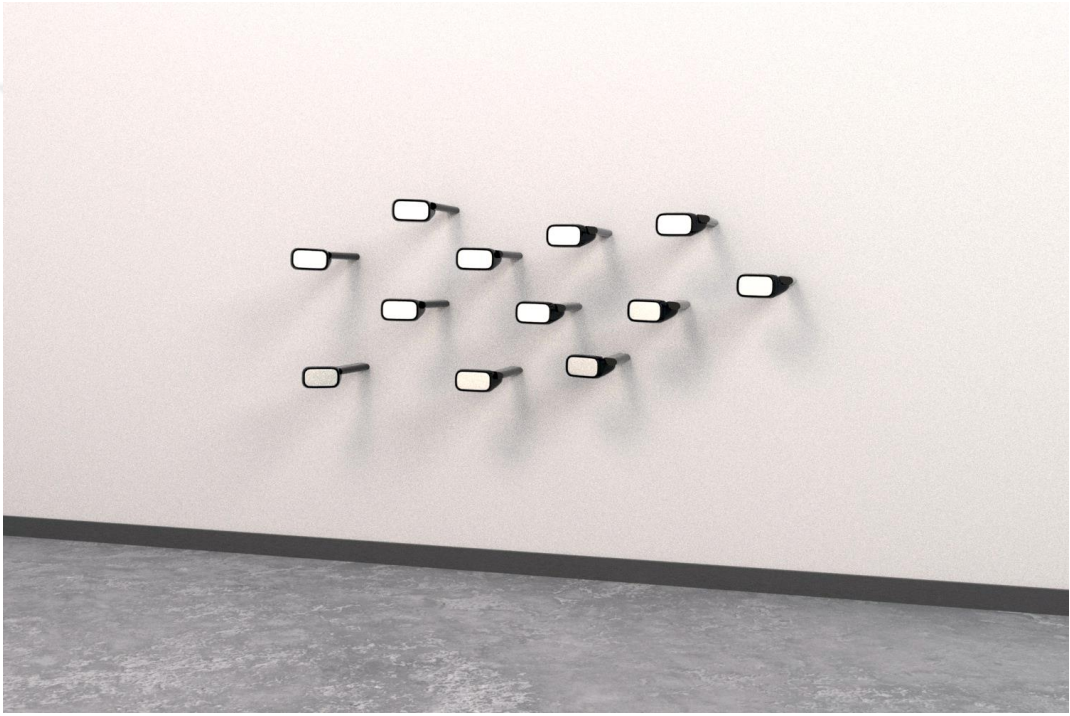


Görsel 36. Hamza Kırbaş, Derin, 2020, interaktif ses yerleřtirmesi, deęiřken boyutlar.

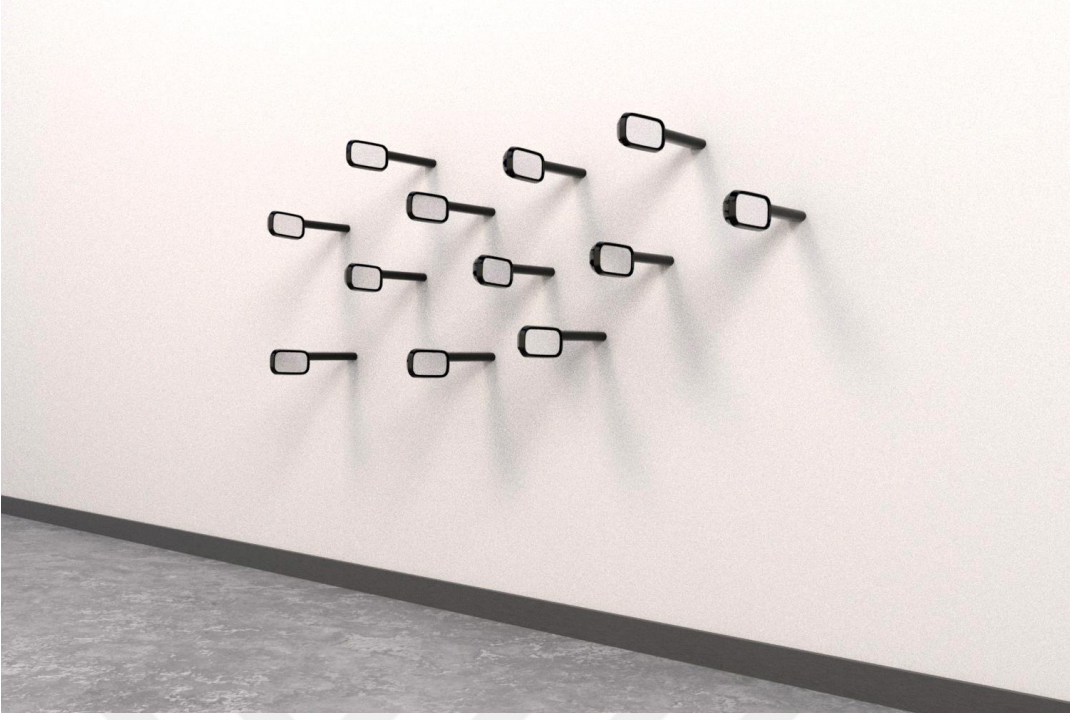


Görsel 37. Hamza Kırbaş, Derin, 2020, interaktif ses yerleřtirmesi, deęiřken boyutlar.

“Işık Hızında Giderken Dikiz Aynaları İşe Yaramaz” mekân odaklı interaktif yerleştirme projesi (Görsel 38-39). Çalışma, 12 adet araba dikiz aynasından oluşmaktadır. Dikiz aynalarının içerisine yerleştirilen kamera takip sistemiyle katılımcının yüzünü tespit eden algoritma, izleyicinin hareketini takip ederek izleyicinin sürekli olarak aynalarda kendi yüzüyle karşılaşmasını sağlamaktadır. Çalışma, yeryüzünde yaşayan insanın doğa ve canlı yaşamı üzerindeki olumsuz etkilerin eleştiren yapısıyla izleyicinin her seferinde kendi yüzüyle karşılaşmasını sağlayarak çalışmanın deneyimlenmesi sürecinde, katılımcıyı kendi yaşantısı ve hafızası üzerinden kişisel bir sorgulamaya girişmesini amaçlamaktadır.



Görsel 38. Hamza Kırbaş, Işık Hızında Giderken Dikiz Aynaları İşe Yaramaz, 2019, interaktif yerleştirme projesi, değişken boyutlar.



Görsel 39. Hamza Kırbaş, Işık Hızında Giderken Dikiz Aynaları İş Yaramaz, 2019, interaktif yerleştirme projesi, değişken boyutlar.

SONUÇ

Dijitalleşme, özellikle günümüz imgelerinin çoğalmasını ve yayılmasını sağlayan en önemli etkenlerden birisidir. Geçmişte farklı tekniklerle üretilen görsel temsiller de dâhil bu gün var olan tüm imgeler dijital ortamda çoğaltılmakta, kopyalanmakta ve depolanabilmektedirler. Dijitalleşmenin, imgeleri köklü bir değişime uğratmasının en önemli noktası ise dijitalleşen imgelerin giderek interaktif olgulara dönüşmeleridir. Geçmişten günümüze kadar sadece görme duyusu ile algılanabilen durağan ve iki boyutlu imgeler, dijitalleşmeyle birlikte beden dokunma, koklama ve işitme gibi diğer edimlerini de algılama sürecine dâhil etmiştir. İmgenin bu dönüşümü yakın bir gelecekte, insanların bugün içselleştirdiği imgeler evreninden farklı bir imge evrenine geçiş yapacaklarının habercisi niteliğindedir.

Sanat eserinin fenomenolojik yapısını inceleyen Husserl, Heidegger, Sartre ve Ponty gibi kuramcılarının öngörülleri, sanat eserinin fenomenolojik yapısının dijital imgeler üzerinden değerlendirmemiz için önemli ipuçları vermiştir. Özellikle Husserl ve Merleau Ponty'nin imge ve görü üzerine olan fenomenolojik tutumları doğrultusunda, dijital imgelerin algılanması sürecine ilişkin tespitler elde edilmiş bu tespitlerde Husserl'in imge bilinci kuramının dijital imgelere uygunluğu incelenmiştir. Bu bağlamda yaptığımız tespitler, Husserl'in görü üzerine geliştirdiği algısal sürecin, sadece iki boyutlu durağan imgeler üzerinden değerlendirildiğini göstermektedir.

Husserl'in imge bilinci kuramının, dijital imge olarak sanat eserinin fenomenolojik bir tutum ile algılanmasının sadece görme edimi ile gerçekleşmeyeceğini göstermesi sebebiyle, dijital imgelerin interaktif özelliğinin gerektirdiği gibi beden diğer edimlerini de algılama sürecine dâhil eden Merleau-Ponty'nin fenomenolojik tutumu öne çıkmaktadır.

Ponty, bedenli olma kuramını, algılama sürecinde beden kökensel özelliklerini duyuların tersine çevrilmesi olarak ele almaktadır. Ponty'nin, beden bu özelliğini ön plana çıkartarak ele alması, bedenin kendisinin de algılama sürecinde hem özne hem de nesne olduğunu göstermektedir. Bu durum algılama sürecinde özne nesne ilişkisindeki çizginin de yok olmasını sağlamıştır.

“Dijital Sanatta İmgenin Fenomenolojik Yapısı” başlıklı bu çalışmada, günümüz dijital teknolojileri ile birlikte dijitalleşen imgenin interaktif yapılara dönüşme süreçleri ve uzun zamandır iki boyutlu, durağan olan imgeyi algılayan izleyicinin algılama süreçlerini tablolar ve iki boyutlu dijital imgeler üzerinden incelenerek açıklık getirilmeye çalışılmıştır. Dijitalleşme ile birlikte interaktif olan imgeler karşısında bedenın sanat eserinin öznesnesi olması durumu, günümüz interaktif sanat eserleri örnekleriyle ele alınıp açıklık getirilmeye çalışılmıştır. Yazınsal ve uygulama olmak üzere iki aşamada tamamlanan bu çalışmanın yazınsal kısmında, birbirinden farklı tutumlar ile fenomenolojiyi ele alan kuramcıların kavramlarından yola çıkarak dijital imgenin fenomenolojik yapısı ve dijital eserlere uygulanabilirliği irdelenirken aynı zamanda interaktif ve bedenın farklı edimlerini ortaya çıkarabilecek günümüz sanatçılarının sanat eserleri üzerinde durulmuştur. Uygulama çalışmalarında ise bağlam doğrultusunda dijital olmalarına rağmen durağan olan imgelerin algılama süreçlerini ve çalışmamızın önemli bir kısmını oluşturan bedenli algılamanın gerçekleşmesi için interaktif yapının gerektirdiği gibi bedenın, dokunma, duyma, hareket vb. bedenın diğer edimlerinin algılama sürecine dâhil edilmesi dikkate alınarak interaktif uygulamalar gerçekleştirilmiştir.

KAYNAKLAR

- ABRAM, David. (1997). *The Spell of the Sensuous: Perception and Language in a More-than-Human World*. New York: Vintage Books
- ABRAM, David. (2010). *Becoming Animal: An Earthly Cosmology*. New York: Pantheon Books.
- BUBNER, RÜDIGER (1993). *Modern Alman Felsefesi* (çev. A. Yardımlı). İstanbul: İdea Yayınevi.
- BIEMEL, Walter & SPIEGELBERG Herbert (2000), *Fenomenoloji*, Erişim: 28.11.2020. <https://bit.ly/3qcgPIw>
- DASTUR, Françoise, (1991) “Husserl et la neutralité de l’art”, *La part de l’oeil*, s. 28
- ESCOUBAS, Eliane. (1992) “La question de l’oeuvre d’art. M. Merleau-Ponty ve M. Heidegger”, *Merleau-Ponty. Phénoménologie et expériences*, yay.haz. M. Richir ve E. Tassin, Grenoble, Million.
- ESCOUBAS, Eliane., (1991) “Liminaire”, *La part de l’œil*, dossier “Art et phénoménologique”.
- HUSSERL, Edmund.,(1950) *Idées directrices pour une phénoménologie*, fr. çev. P. Ricœur, Paris, Gallimard, , s. 373
- HEIDEGGER, Martin. *Sanat Eserinin Kökeni*. alm.çev. Fatif Tepebaşı. Ankara: De Ki, 2007.
- HUSSERL, Edmund. (1973). *Cartesian Meditations*. (Çev.Dorion Cairns). Martinus Nijhoff, Fifth Impression
- HUSSERL, Edmund. (2005). *Collected Works Vol. XI: Phantasy, Image Consciousness, and Memory (1898 – 1925)*. ed. Rudolf Bernet. çev. John B. Brough. Dorecht: Springer.
- KURTAR, Senem. (2014) *Heidegger ve Poetik Düşünme*. Ankara: Pharmakon.
- NANCY, Jean-Luc (2016) “Sanat Kalıntısı” (*Le vestige de l’art*)” çev. Ömer Albayrak, *Cogito* sayı 86, s,167.

- MERLEAU-PONTY, Maurice. (2012) Göz ve Tin. fr. çev. Ahmet Soysal. İstanbul: Metis.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. (2014) Algının Fenomenolojisi. Tr. çev. Emine Sarıkartal, Eylem Hacımuratoğlu. İstanbul: İthaki.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. (1968) The Visible and the Invisible. çev. Alphonso Lingis. Evanston: Northwestern University 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.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. (1992) Phénoménologie et expériences, yay.haz. M. Richir ve E. Tassin, Grenoble, Million.
- SARTRE, Jean-Paul (2009) İmgelem. fr. çev. Alp Tümertekin. İstanbul: İthaki.
- SARTRE, Jean-Paul (1940) The Imaginary, A phenomenological psychology of the imagination, ing, çev, Jonathan Webber Routledge, London.
- UNAT, Oğuz (2012) Husserl ve Görüngübilimcilik. Dergipark. Erişim: 15.11.2020. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/567359>

Etik Beyanı

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

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

beyan ederim.

15/02/2021

Hamza KIRBAŞ

Yüksek Lisans
Tezi Orijinallik Raporu

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
Güzel Sanatlar Enstitüsü

Tez Başlığı: Dijital sanatta İmgenin Fenomenolojik Yapısı

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

Raporlama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
15.02.2021	37	63982	01.02.2021	9	1509960695

Uygulanan filtreler:

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

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez/Sanat Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. (tarih 15/02/2021)

Hamza Kırbaş

Öğrenci No.: N17131278

Anasanat Dalı: Resim

Program (işaretleyiniz):

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
x			

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.
(Doç.Dr. Zuhale BOERESCU)

**Master's
Thesis Originality Report**

HACETTEPE UNIVERSITY
Institute of Fine Arts

Title : Phenomenological Structure of the Image in Digital Art

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

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
15.02.2021	37	63982	01.02.2021	9	1509960695

Filtering options applied are:

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

I declare that I have carefully read the Hacettepe University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval. (date 15/02/2021)

Hamza KIRBAŞ

Student No.: N17131278

Department: Painting

Program (please mark):

Master's	Proficiency in Art	PhD	Joint Phd
x			

SUPERVISOR APPROVAL

APPROVED
(Doç.Dr. Zuhai BOERESCU)

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

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

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

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

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

15/02/2021

Hamza KIRBAŞ

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

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

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

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

