

KAMERA OBSKÜRA, TEKNOLOJİ VE GÖRSEL SANATLAR

Metin Kuş

Dr.Öğr.Üyesi, İstanbul Gelişim Üniversitesi, mkus(at)gelisim.edu.tr

ÖZ

Anahtar kelimeler:
*sanat, teknik,
ileri teknoloji,
kamera obskür*

Bu çalışmanın amacı, tahmin edilemeyen bir hızla ilerleyen bilgisayar destekli teknolojinin, sanatsal etkinlik alanındaki gözlemlenebilir etkilerini ve sanatla olan ilişkisini incelemektir. En yalın haliyle baktığımızda bile, sanatla ilgili herhangi bir uygulama alanının teknik bilgi gerektirdiğini görebiliriz. En eski mağara duvarlarındaki resimlerden, hayvan kemiklerine oyulmuş figürlere, kilden yapılmış kaplara, heykellerden en ilkel müzik aletlerine kadar, insanlaşma sürecinin, insanın tekniğin kullanımıyla başladığı düşünülmektedir. Tekniğin sanatsal ifade alanındaki kullanımı, aynı zamanda, sanatsal ifade sürecinde paradoksal bir sorun oluşturmaktadır. Bu sorun, tekniğin aşırı kullanımının, sanatsal ifadenin gölgede kalmasına veya kaybolmasına neden olmasıdır. Her şeye rağmen, sanatsal sürecin en derin duyguların bir yansıması olduğu düşünülüyorsa, bu derinliklere ulaşmanın bir teknoloji sorunu olup olmadığı tartışılmalıdır.

CAMERA OBSCURA, TECHNOLOGY AND VISUAL ARTS

ABSTRACT

Keywords:
*art,
technical,
high tech,
camera obscura*

The aim of this work was to examine and oversee the relationship of computer-assisted technology, which began in the last century and is now almost unpredictable in size, to art in the field of artistic activity, its reflections of observable effects and its relation to art in the historical context of art. Even when we look at the most basic form, we can see that any field of application, which we can call art, absolutely requires technical knowledge. From the paintings on the walls of the cave, figurines carved into animal bones, from vessels and sculptures made of clay to the most primitive musical instruments, it is a generally accepted finding that the process of humanization begins with the use of man's technique and that this technique can be used as much as today. But at the same time, this inevitable use of technique in human expression immediately brings with it another paradoxical problem. Excessive use or exaggeration of the technique 'causes' the artistic expression to be overshadowed or lost. From this dilemma, it can be seen that the processes that are as far as the day-to-day from the farthest times of human beings can manifest quantitatively very differently, but they have not changed much. Today 'high technology', however, shows the possibility of a qualitative transformation in this process. Despite everything, if the artistic process is thought to be a reflection of the deepest expressions or deepest feelings, it is worth discussing whether it is a technology problem to reach these depths or not.

Giriş

Geçen yüzyılda başlayan ve günümüzde neredeyse öngörülemez boyutta ilerleyen ve yaygınlaşan bilgisayar destekli teknolojinin sanatsal faaliyet alanlarında, görülebilir, gözlemlenebilir etkileri yansımalarını ve sanatın tarihsel bağlamı içinde teknikle olan ilişkisini incelemek ve gözden geçirmek bu çalışmanın amacı olarak düşünülmüştür.

Her şeye rağmen sanatsal sürecin insanın en derinlerinden gelen ifadelerin veya en derinde hissedilenlerin bir yansıması olduğu düşünülürse bu derinliklere ulaşmanın bir teknoloji sorunsalı olup olmadığı durumu tartışmaya değer bir konu olarak görünmektedir. Fotoğraf kabul edilen resmi icadından beri görsel sanatlarla iç içeliğini sürdürmekle beraber zaman içinde giderek yaygın ve hâkim görsel ifade aracına dönüşmüştür. Bu nedenle bu çalışmanın içeriği, binyıllar boyu insanlarca bilinen ve sonrasında fotoğrafı oluşturacak olacak bir tekniğin, sadece belirli bir düşünce sistemiyle tarihsel kesişmesi ve bu düşünce geleneğinin ihtiyaçlarına tam olarak cevap verebiliyor olmasından dolayı günümüz egemen görseelliğinin temellerini oluşturduğunun tartışılmasıdır. Kamera obsküraya diye bilinen bu teknik yapısı itibarıyla bilim, sanat, felsefe ve din alanlarını ama daha çok da bu alanların çakıştığı gri alanları içermektedir. Bu nedenle bu alanlara dair uzun anlatımlara veya referanslara konu bağlamı gerektirmediği için girilmemiştir. Söz konusu bu kesişme alanlarında ise mimesis, panoptik, kamera obsküraya, perspektif, hümanizm gibi kavramlara konu bağlamının gerektirdiği kadarıyla değinilmiştir. Bu başlıkların her biri başlı başına bu yazının kapsamını aşacak, çok kapsamlı inceleme ve tartışma konularıdır. Ancak bu kapsamlı konuların birbirleriyle etkileşimleri bağlamından çıkan düşünce ve saptamalar bu yazının amacını oluşturmaktadır.

Tehne

Ele alınan konunun esas noktalarından biri sanat ve teknik ilişkisidir. Bu nedenle konu bağlamını oluşturmak için bu ilişkinin ana hatlarını gözden geçirmek gerekiyor. Bugün sanat dediğimiz alanların neredeyse tümü belirli bir teknik becerinin geliştirilmesiyle ortaya çıkmış alanlardır. Yani başlangıcında veya sonraki süreçlerinde teknik veya teknikler gerektirmeyen hiçbir sanat alanı yoktur denebilir. Bu tespitten hareketle bugün kullandığımız anlamıyla henüz sanat dediğimiz kavramın oluşmadığı zamanlarda teknikten söz edildiğini söylemek mümkün. Örneğin bütün Batı dillerinde ve dilimizde de yer alan teknik sözcüğünün etimolojik kökenine baktığımızda eski Yunancadaki tehne sözcüğünden geldiğini

görürüz (Jaeger V, 1984). Kavram tam olarak bugün kullandığımız anlamı vermektedir. İşlerin nasıl yapılacağına detaylı ve aşamalı adımlarını içeren bir anlatım bütünlüğü olarak düşünülmektedir. Herhangi bir alanın tehne sayılabilmesi için hem detaylı bir anlatımının olması hem de öğretilenebilir olması gerekmektedir. Günümüz teknolojisinin öncüsü durumdaki tüm Batı kültürünün en önemli dayanağı olan Antik Yunan kültüründeki bu olgu tüm orta çağlar boyunca geleneksel olarak devam etmiş ancak Rönesans dediğimiz süreçle birlikte neredeyse her şeyin anlamı yeniden tanımlanmaya çalışılırken, teknik, bu süreçte matematikle birlikte toplumsal değer hiyerarşisinde en üstlerde yer almaya başlar. Günlük yaşam rutinleri ve kültürlerine dair Antik Yunan Kültürü kadar verilere sahip olamadığımız daha eski kültürlerden günümüze ulaşmış örneklere baktığımızda da üretilmiş bütün eserlerin kendine has bir teknik beceriyle oluşturulmuş olduğunu gözlemleyebiliriz.

En temel haliyle baktığımızda bile sanat diye adlandırabileceğimiz herhangi bir uygulama alanının mutlaka bir teknik bilgi gerektirdiğini görürüz. Mağara duvarlarına çizilen resimlerden, hayvan kemiklerine oyulmuş figürlere, kilden yapılmış kaplar ve heykelciklerden en primitif müzik aletlerine kadar insanlaşma sürecinin insanın tekniği kullanmasıyla başladığını ve bu kullanma becerisiyle günümüze kadar gelebildiği genel kabul gören bir tespittir. Ama aynı zamanda tekniğin insan ifadesini dile getirmedeki bu kaçınılmaz kullanımı paradoksal bir sorunu da beraberinde getiriyor. Çünkü bu teknik beceri ve sanat ilişkisi gözlemlenebildiği kadarıyla her zaman hassas dengeler üzerine kuruludur. Tekniğin gereğinden fazla kullanılması veya abartılması durumunda sanatsal ifadenin gölgelenmesi veya etkisini yitirmesine neden olur. Sanatsal ifadenin hemen her zaman insanın en yoğun hissedişlerinin ifade aracı olduğunu düşünürsek bu teknik kullanım ölçüsünün biraz kaçması tekniğin ifadeyi iletme işlevinden çıkarak fazlaca görünmeye başlamasının ifadeyi zayıflattığı hatta yok ettiği söylenebilir. Bu fazladan görüme sanatta her zaman kaçınılması gereken bir olgu olarak var olmuştur. Başka bir deyişle insanda hayranlık ve estetik haz uyandıran şey teknik değil, teknik aracılığıyla ortaya konan veya iletilen şeydir. Burada, teknik kendisini hissettirmeden işliyorsa sorun yok ama başlı başına görünür bir ögeye dönüşüyorsa sanatsal yaşantıyı engelleyen bir faktöre dönüşüyor denebilir. Bu, sanata ait kurulması zor bir dengenin iki ayrı ucu olarak üretim sürecinde başlangıcından günümüze kadar hep var olan ve muhtemelen gelecekte de var olacak bir ikilemdir.

Teknik ve sanat ilişkisinin diğer bir önemli boyutu ise

kullanılan tekniğin zamana ve koşullara bağlı olarak önemi ve anlamını yitirmesine rağmen, o teknikle üretilen sanat eserinin değerinden ve öneminden bir şey kaybetmemesidir. Bu bir yönüyle sanat eserinin yerel ve kültürel olmasının yanı sıra zamanları ve kültürleri aşan bir özelliğinin olmasıdır. Teknoloji de kültürel veya coğrafi sınırlara bağlı olmadığı halde eğer eskimişse neredeyse tüm önemini yitirmektedir. Bu tespitten hareketle teknolojik yeniliğin gösterilmesi üzerine kurgulanmış bir sanat eserinin ömrü söz konusu teknolojinin ömrü kadardır denebilir. Sanat eserinin ise teknolojiden farklı olarak tüm zamanlarda veya kültürlerde yaşayan insanlarda karşılık bulma özelliği nedeniyle zamanları ve teknikleri her zaman aşabilme özelliği vardır.

Bu ikilemden bakıldığında bilebildiğimiz insana ait en uzak zamanlardan günümüze kadar olan bu süreçler niteliksel olarak çok farklı tezahür etse de niteliğini çok fazla değiştirmeden süregelmiştir. Ancak günümüz yüksek teknolojisi bu süreç içinde artık niteliksel bir dönüşümün de olabilmesi ihtimalini göstermektedir. Bugün yetişkin olan insanların, kendi yaşamlarına giriş süreçlerini kısmen de olsa gözlemleyebildikleri ve insanlık geçmişinden aldıklarıyla harmanlayarak kullandıkları yüksek teknoloji bugünlerde doğmuş kuşaklar için artık yaşamın en vazgeçilmez enstrümanları düzeyine gelmiştir. Bu düzey aynı zamanda tüm alışılmış sanat olgusunu, ihtiyacını, tanımlarını, estetiğini, materyalini radikal olarak değiştirecek bir başlangıç olarak görünmektedir. İnsanın, insanlaşma süreçlerinde her zaman var olan 'elle üretme' süreçleri, ürettiğini eliyle tutma, biçimlendirme, hissetme, ağırlığı, dokusu, ısısı, kokusu gibi kendine has özelliklerini bütün bir yaşantı olarak algılamasına neden oluyordu. Üretilenin ne olduğuna bakılmaksızın bu elle üretme ve üretim süreciyle bütünleşme duygu bütünlüğüne sahip insanların başkalarınınca üretilmiş olanı da kavrarırken bu duygu bütünlüğü içinde algılama derinliğine sahip olduklarını söylemek mümkün. Sanayi Devrimiyle başlayan üretim süreçlerinde yaygın makine kullanımı ve seri üretim giderek her şeyin üretim aşamalarının daha küçük parçalara bölünmesine neden olmuştur. Bu küçük parçalara bölünüş aynı zamanda üretilen ürünün algılanma bütünselliğinin bozulmasına ve sürecinin üretici ve tüketici tarafından gözlemlenemez olmasına ve alışla gelmiş üretim tüketim paradigmasının tamamen yok olmasına neden olmuştur. Birey artık elleriyle ürettiği şeyi kimin kullanacağını, ürettiği şeyle ilgili takdir veya övgü görmeyi, ürettiği şeyin zaman içindeki süreçlerinde gözleme ve ürünü daha iyi hale getirme fırsatlarını kaybetmiştir. Seri üretimde muhtemelen daha fazla çalışmaktadır ama ürettiği şeyin sadece küçük bir parçasını

yaptığı için, ne yaptığını, kimin için yaptığını, kullanacak kişilerin ürünle ilgili fikirlerini, beklentilerini bilmemektedir. Zaman içinde neredeyse tüm üretim süreçleri bu kurguya dönüşmek zorunda kalırken belki de tüm bu yitirilen bütünlüğün kaybedilmesinin ikamesi veya tesellisi olarak aynı zamanlarda sanatsal üretim sürecindeki bütünlüklü bir üretim süreci desteklenerek, sanatçı özerk bireyin ortaya çıkışı ve tek başına ürettiği sanat eserleri, etkisini artırarak günümüze kadar gelebildi. Geçen yüzyılda başlayan ve günümüzde neredeyse öngörülemez boyutta ilerleyen ve yaygınlaşan bilgisayar destekli teknolojinin görsel sanatlar alanlarında, görülebilir, gözlemlenebilir etkilerini, yansımalarını ve sanatın tarihsel bağlamı içinde teknikle olan ilişkisini incelemenin, gözden geçirmenin ve aktarmanın, bu çalışma için birçok nedenden dolayı fotoğraf eksenini üzerinden yapılmasını gerektirir. Çünkü hem en geniş anlamıyla ortaya çıkışından beri bütün görsel alanların içinde varlığını ve etkisini sürdürürken diğer yönüyle de teknolojiye bütün gelişmelerle de eşzamanlı beslenen fotoğrafla bu yönleriyle kıyaslanabilecek bir alan daha yoktur. Bu nedenle fotoğrafın camera obscura'dan günümüz dijital kameralarına kadar olan gelişim süreçlerindeki özellikleri günümüz görselliğini anlamakta ışık tutacak niteliktedir (Berger, 2018).

Kamera obskür

Kamera obskür prensibi kadim kültürlerde de bilindiğini bildiğimiz ve günümüz iletişim ve görselliğinin temeli olan kameranın çalışma prensibidir. Bu çok eski zamanlardan beri Batı kültürü geleneği dışında da bilinen ama herhangi bir şekilde ilgi çeken bir prensip değildi. Bu prensip yaşamın içinde uygun koşullar oluştuğunda gözlemlenebilecek bir şeydir. Basitçe karanlık bir odaya iğne deliği kadar bir yerden ışık sızmasıdır bütün olup biten. Bu durum gerçekleşirse eğer karanlık odanın karşı duvarında ışığın geldiği yerin ters bir görüntüsü oluşacaktır. Fotoğraf makinesi obscura (Latince, "karanlık oda" anlamına gelir), bir kutu şeklindeki veya bir taraftaki ışığı küçük bir açıklıktan geçirip diğer tarafa yansıtan bir oda şeklindeki bir aygıttır. Bu basit varyantta, kutunun dışında olan görüntü baş aşağı olarak yansıtılır. Daha karmaşık kameralar, görüntüyü yukarı ve sağ tarafa yansıtmak için aynaları kullanabilir ve aynı zamanda lenslere de sahip olabilirler. Kamera obscura, çizim ve eğlence için bir yardımcı olarak kullanılır. Fakat tespit edilebildiği kadarıyla tarih boyunca çeşitli zamanlarda çeşitli amaçlar için kullanılmış olduğu ve prensip olarak bilindiğidir. Camera obsküraya ait en eski kayıt M.Ö. 5. yüzyılda yaşamış Çinli filozof Mozi'ye aittir. Filozof Mozi ışığın düz bir çizgide hareket etmesi nedeniyle ince bir aralıktan geçerken diğer tarafa ters dönerek yansıdı-

ğını fark eder. Bu soldan sağa yukarıdan aşağıya dönen görüntüyü Yunan filozof Aristoteles M.Ö. 4. yüzyılda bir güneş tutulması sırasında keşfeder. Aristoteles yapraklar arasındaki delikten geçen güneş ışığının yerde bir güneş görüntüsü oluşturduğunu tespit eder. Yine aynı yüzyılda ışığın düz çizgisel ilerlediğini ve bir noktadan geçen ışınların görüntüyü baş aşağı çevirdiğini kaydeder. Ayasofya'nın tasarımını da yapmış olan Tralleis Anthemius, 6. yüzyılda yapmış olduğu deneylerde bir tür kamera obskura kullanmıştır. Arap filozof, matematikçi, hekim ve müzisyen olan El-Kindi, 9. yüzyılda ışık ve iğne deliği kamera ile deneyler yaptı ve tekrar ışığın düz çizgisel ilerleyişini kanıtladı. Görüntüyü bir ekran üzerinde göstermeyi ilk olarak, bilim adamı, matematikçi, astronom ve filozof İbn el- Haytham (Alhazen Olarak da bilinir) 11. yüzyılda gerçekleştirdi. İğne delikli kamera ve kamera obscurayı icat etmesinin yanı sıra kapsamlı bir optik kitabı da yazdı. İngiliz filozofu Roger Bacon, güneş tutulması için güvenli bir gözlem yapılması amacıyla 13. yüzyılda kamera obscura kullandığını belirtmiştir. Bir simyager, astrolog ve hekim olan Arnaldus de Villa Nova, aynı zamanlarda kamera obskuralarını eğlence amaçlı bir projektör olarak kullandı. Ressamlar, 15. yüzyılda kamera obskura kullanmaya başladı. Leonardo da Vinci, çizdiği makinelerin, silahların ve müzik aletlerinin bulunduğu on iki ciltlik bir dizi "Codex Atlanticus" da kamera obscura'dan bahseder. İtalyan akademisyen Giambattista della Porta, ışığın kutuya girdiği yere bir objektif ekleyerek kamerayı daha da geliştirdi. İnsan gözünün nasıl çalıştığını açıklamak için kamera obscura kullandı. Alman astronom Johannes Kepler, 1604 yılında ilk kez "camera obscura" terimini kullanmaktadır. "Oculus Artificialis Teledioptricus Sive Telescopium" un yazarı Johann Zahn, 17. yüzyılda kitabını diğer optik enstrümanlar arasında kamera obscura ve sihirli fener hakkında yazar. 18. yüzyılda Conte Francesco Algarotti "Saggio sopra Pittura" adlı kitabını yazar ve fotoğraf makinesinin obscura (ya da "kamera ottica" ("optik oda") olarak adlandırdığı) kullanımına dair bir bölüm hazırlar. Bütün bu çalışmalarda kullanılan erken modeller oldukça büyüktü ve bir odadan veya bir çadırdan oluşuyordu (Johannes Kepler bir çadır kullanmıştı.) Daha sonra daha taşınabilir modelleri icat edildi. Bunlar odak sağlamak için hareket ettirilebilen iğne deliği yerine lensi olan ahşap kutulardı. Görüntüyü döndüren bir ayna ve bir görüntünün yansıtıldığı bir ekran da vardı. Bu kameralar, fotoğraf makinelerinin temeli idi. Diğer yönüyle bu görüntülerin kaydedilmesini sağlayan kimyasal buluşlar 12. yüzyılda yaşayan ve gümüş nitrati bulan Albertus Magnus ve 16. yüzyılda da yaşayan ve gümüş klorürü keşfeden Georges Fabricius ve ışığın bazı kimyasalları foto kimyasal etkiyle nasıl kararttığını izah eden Wilhelm Hom-

berg'e (17.yüzyıl) kadar geriye götürülebilir. Bütün bu geniş ve eski dağarcığın bir araya gelerek bugün fotoğraf dediğimiz bir olguya dönüşmesi 19. yüzyılın ilk çeyreğine tarihlenmektedir. (Alıntı: Web...)

En kısa tarihiyle özetlenen fotoğrafın bu tarihi, aslında fotoğrafın sadece teknik tarihini anlatır. Ama bu teknik tarihin, birbirine eklenmesini ve bu gün anladığımız anlamda bir görsellik bütünlüğüne ulaşmasını sağlayan ve mümkün kılan bir kültürel bakış biçimine ihtiyaç vardır.

Yöntem kadim kültürler tarafından bilinen, zaman zaman eğlence olarak kullanılan ve günlük yaşam içinde rastlantısal olarak ortaya çıkabilen ve gözlemlenebilen çeşitli yöntemlerle incelenen ve çeşitli amaçlar için kullanılan fiziksel bir olgu. Ancak bu gözlemlenebilir durumun görsellik açısından ilginç olabilmesi için bir kültürün görüntüyü oluşturma paradigması olarak bir an'ı bir bakış açısına göre dondurmaya amaç ve ideal olarak belirlemesi gerekir ve bu düşen görüntünün kaydedilme yollarını araştırması gerekir. Mesela Antik Mısırlıların veya Çinlilerin böyle bir görüntüyü kaydetmeyi kendi görsel ifade paradigmaları açısından baktığımızda neden uygulamadıklarını anlayabiliriz. Çünkü bu kültürlerin görselliğe bakışları bir an'ı dondurmaktan çok daha fazlasını içeriyordu ve bu dondurma muhtemelen onların görsel ifade boyutunda hiçbir işlerine yaramamıştır. Örneğin Antik Mısır'da görüntülerin büyüklük hiyerarşisini bakış açısına yakınlığına uzaklığına göre sıralamak akıl alır bir şey değildir ve bu örneğe benzer birçok kültür vardır. Gerçek yaşamdaki önem ve büyüklüklerine göre görsel sahnede yer kaplarlar. Başka bir yaklaşıma örnek olabilecek yaklaşım uzak doğu sanatında var olan anlık olanın, geçip gitmekte olanın gözlemci üzerinde uyandırdığı duygu yoğunluğunu görünür kılmaktır. Yani bugün tüm dünyada kabul gören, yaygın görsel ifade biçimimiz tüm kültürlerde ulaşılmaya çalışılan bir sonuç değildi. Farklı paradigmalara dayalı görsel ifadenin geniş ifade imkânlarından yararlanan bir çeşitlilik söz konusuydu. Mısır sanatı, Uzakdoğu sanatı, Asya minyatürleri, Aztek-İnka sanatı, Afrika kabile, aborjin sanatları gibi uygulamalarda bu çeşitlilik görülebilir. Bu sanatları yapan insanların natüralist bir benzerliğe dayalı bir anlatım biçiminin farkında olmamaları düşünülemez. Ama doğayı taklide dayalı bir ifadenin yetersizliğinden hareketle sembolik ve stilizasyona dayalı anlatım biçimleri geliştirilmiştir. Sanıldığı gibi aksine insan topluluklarında sanat yapma süreçlerinde önce doğala öykünme daha sonra stilizasyona geçiş izlenmektedir. Yani bugünkü yaygın görselliğin temelini oluşturan "tek merkezli bakış ve dondurulmuş an" fikri kamera obskura'nın evriminden kaçınılmaz olarak ortaya çıkmış bir sonuç olmaktan çok

süreç boyunca oluşmuş bir anlayışın görselleştirilmesine en uygun imkânı sağlamasından kaynaklanmaktadır ve kamera obscura'yı bu denli zorunlu, gerekli kılan bu dondurulmuş an fikridir. Zaman, hareket, değişkenlik gibi farklı özelliklerden oluşan bir dünyanın bu özellikleri taşımayan bir kopyasını yapmak olarak da adlandırabileceğimiz bu yaklaşıma Platon'un ifadesiyle mimesis de denebilir. Mimesis kavramının, anlatımının en bilinen örneği Platon'un mağara metaforudur. Sırtımız dönük olduğu için hiçbir zaman göremeyeceğimiz gerçekleri temsil eden idealar dünyası ve baktığımız yöne yansıyan gerçeklerin ikinci derecede kopyaları. (Platon,1958), Bu belki de kamera obskura'nın bir felsefi metaforunda ilk kullanımıdır. Bu güçlü imge bize gerçekleştirilmesi için binyılların geçmesi gereken bir projeksiyon "idea"sını haber veriyor gibi. Mimesis tanımlamasında en önemli unsur idealar dünyasında bulunan ve insanların görmesinin mümkün olmadığı her nesnenin orijinalinin bulunmasıdır. İdealar dünyasındaki bu orijinalin kopyalarını üretirken bu asıl modelin yansımalarını yapmak esastır. Yani bu metaforunda anlatıldığı haliyle gerçeklik ve gerçekliğin projeksiyonu tam da kamera obskura çalışma ilkesiyle örtüşür. Bugün mitoloji olarak adlandırdığımız Antik Yunan inanç sistemi de Olympos'ta yaşayan tanrılar ve onların aşağıdaki yansımaları olan insanlar olarak kurgulanmıştır. Yine bir asıl ve bu asıldan yansıyan kopyalar. Antik Yunan dünyasındaki bu asıl-kopya ilişkisi Platon'un mimesis tanımlamasında bir basamak daha ileri götürülerek sanat eseri de kopyanın kopyasını yapan bir uygulama olarak konumlandırılır. Kopyanın kopyasını yapma durumunda kalan sanatçı modelini birebir yapmak yerine güzellik ölçütleri doğrultusunda modelini idealar dünyasında varsaydığı modele göre biçimlendirir. Eski Yunan sanat eserlerini Roma'ya taşıyan Roma uygarlığı sanatseverleri bu taşıdığı sanat eserlerine benzer üretimler yapılmasını istediklerinde, bu idealar dünyası örneğini fazlaca önemsemeyip doğrudan büstü veya portresi yapılan kişinin fiziksel ve karakteristik özelliklerinin esere birebir yansıtmayı amaçlamışlardır. Konumuzun özünü oluşturan, gerçek nesnenin benzer bir kopyasını üretmeye dayalı bu sürecin en önemli aşaması olan grekoromen kültürü içindeki yüzyılları kapsayan süreçte ele alacağımız şey bu orijinalin birebir kopyasını yapma nosyonudur. Stilizasyona ve idealleştirmeye geniş yer verilen Antik Yunana göre Roma kültüründe daha gerçekçi resimler ve mozaikler yapılmaktadır. Bu tür gerçekliğin en önemli eksikliği nesneyi sabit ve tek bir bakış açısına göre oluşturmaktır. Bu sabit bakış hem modeli hem de modelin içinde bulunduğu çevreyi rasyonel perspektif kuralları içerisinde çizmeyi zorunlu hale getirmektedir. Bu zorunluluk aynı zamanda görseli sanatçıyla aynı açıdan izleyen izleyiciye "en azından görselin anlattığı"

dünyada en önemli noktada bulunma ayrıcalığı vermektedir (Gombrich E.H.1972).

Roma İmparatorluğu sınırları içinde doğan ve gelişen Hıristiyanlık kültürü de hem Roma uygarlığından devraldığı orijinalin kopyasını yapma sürecini, hem de esinlendiği Museviliğin temel fikirlerinden olan ve tanrıyı her şeyi gören göz olarak betimleyen panoptikon metaforudur. Bu metaforun temel özelliği evrenin merkezinde bulunan bir gözün herşeyi görebildiğidir. Bir çeşit projeksiyon görüş yani ışınların gözden nesneye doğru giderek görmenin gerçekleştiği bir görme biçimidir. Antikitede panoptkon olarak kavramsallaştırılan bu ters projeksiyon görme biçimi tanrısal bir görme biçimini anlatır. Görülmeden gören fikrine dayanır. Daha sonraki yıllarda bu temel fikir baz alınarak panoptik hapisane modelleri geliştirilir. Merkez kuledeki gözlemci bütün hücreleri görürken hücredekiler gözlemciyi göremezler. Görülmeden görebilme idealidir bu ve çeşitli şekillerde batı uygarlığının tüm görsellik süreçlerinde kendisini gösterir. Bu gösterme biçimlerinden biri de Hz.İsa'nın Pantokrat veya Pantorotor olarak tanımlanması ve tasvir edilmesidir. Bu diğer yönüyle kilisenin birey üzerindeki kontrolü ve etkisinin de sembolik anlatımıdır aynı zamanda. Bu bir merkezden gözleme ve kontrol en kapsamlı ifadesini George Orwell'in 1984 romanında dile getirilir. Bu distopik romanda sembolik olarak dile getirilen süreç çok öncesinde de var olan ama insan yığınlarını aşkın güçlerce kontrol etmeye alternatif olarak oluşturulan insanların insan merkezli bir kontrol mekanizmasıyla kontrol edilmesinin edebi ifadesidir (Foucault 2019).

Rönesans sürecinin en belirgin özelliklerinden biri Ortaçağlar boyunca insan, Tanrı'nın düzenli, hiyerarşik ve ölçülü olarak oluşturduğu başı sonu belli bir varoluşta doğal ile insanüstü arasında bir aracıdır. İnsanın algılamasına sunulan bu varlık düzeni, insanın çözmesi için kendisine verilmiş ve Tanrının insana hitap ettiği bir "Dünya kitabıdır". Böylece Ortaçağ algılaması, insana, varoluşun iki boyutunun, ruhsal ve organik bütünselliğini simgesel bir anlatımla görselleştirebilme olanağı sağlıyordu. Doğanın tümü, başka bir gerçeklik olarak kavranıyor ve yaşanıyor. İnsan bir aracıydı, çünkü görülebilir ve görülemez, madde ve ruh onda birleşmişlerdi. Bu gerçeklik artık sembolizmle değil fiziğin yasaları ve mekanik işleyişle izah ediliyor. Bu beraberinde görsel ifade alanlarında da insanın ama gerçekte otoritenin bakış açısına göre düzenlenmiş bir görüş ve algılamının da zeminini hazırlamış oluyordu. George Orwell'in kült romanı 1984'ün temasını oluşturan bütün toplumun bir panoptik hapisaneye dönüşme distopyasının günümüz dünyasında kısmen gerçekleşmiş olması da bu görme biçiminin başka bir yansımasıdır

Sonuç

Sonuç olarak bakıldığında sanat üretme, yapabilme enstürmanları geleneksel olarak uzun süreli çalışma disiplinlerini ve yoğun üretim süreçlerini gerektiriyordu. Bu da doğal olarak üreten insan sayısının ve üretilen çalışmaların niteliğini ve niceliğini belirleyen en önemli faktörlerden biri idi. Bir başka yönü de bu beceri ve uygulamaları sadece bu işleri iyi yapabilen ve bunu çeşitli şekillerde kanıtlamış ustalardan öğrenebilmek mümkündü. Bu ustalık öğrenilirken ve aktarılırken disiplinin kendine has etik ve sosyal sorumluluk değerleri de birikim olarak aktarıldı. Yani usta çırak ilişkisi ve sonrasında akademik eğitim süreçler içerisinde geçirilen uzun zamanlar gerektirirken günümüz teknolojisi bu süreçlerin zorunluluğunu ortadan kaldırarak herkesin fotoğraf video çekmesini, uygun programlarla durağan veya hareketli görüntüye müdahale edebilmesini mümkün hale getirmiştir. Bir diğer yönü bir zamanlar izleyici açısından alternatifsiz olan sinema, sergi, konser, tiyatro gibi sanatın izlenebilme platformları artık seçeneklerden sadece birisine dönüşmüşlerdir. Bu olgu günümüzde oransal olarak hiçbir zaman olmadığı kadar çok insanın sanatsal üretim enstürmanlarını yüksek teknolojinin sağladığı imkânlar sayesinde kullanıp, ürünler ortaya koyup yine ileri teknoloji sayesinde dünyanın her tarafındaki insanlarla paylaşabildiği platformlarda sergileyebilmektedir. Bu görünüşte niceliksel bir artış gibi görünse de henüz niteliksel değişimini gerçekleştirememiş bir yüzeysellik süreci olarak kalabileceği gibi bu kadar çok kişinin sanatsal üretim sürecine katılmış olması beklenmedik, umulmadık nitelik sıçramalarını da sağlayabilir. Çin atasözünde olduğu gibi bir dağın eteği ne kadar genişse zirvesi o kadar yüksek olur, umudıyla yüksek teknolojinin bu gün sunduğu olanakların, bu günkü yüzeysel kullanımının ötesinde bir niteliksel dönüşüme uğrayacağını bekleyebiliriz. Çünkü fikirler ve prensipler kamera obskür örneklerinde olduğu gibi tek tek insanların yaşamlarından ve tekniklerinden çok daha uzun yaşıyor.

Günümüzde artık hepimiz belli bir an'ı belli bir açıdan sonsuzcasına dondurmak için yarışıyoruz. O donmuş an'ın nasıl görüneceği o an'da, o an'ın öncesindeki ve sonrasındaki akıp giden zamanda olup bitenlerden çok daha önemli gibi görünüyor. Teknolojinin bunu herkesin kolayca ve hemen yapabileceği hale getirmiş olmasına hayranlık duymamak mümkün değil ama yanı sıra bunun insanlık idealleri sürecimize olan sanatsal katkıları aynı ölçüde hayranlık uyandırıcı değil. Bu hayranlık uyandıran yüksek teknolojiyi tüm bir görsel ifade alanını sonsuzcasına birbirinin aynısı olan görüntülerle doldurarak, beynimizin gözlerimizin iş-

gal edilmesi için kullanılması ile teknolojiye duyduğumuz hayranlık arasındaki paradoksu aşabilirsek belki günümüz yüksek teknolojisi de kendi sanatsal dilini oluşturabilecektir. Her şeye rağmen sanatsal sürecin insanın en derinlerinden gelen ifadelerin veya en derinde hissedilenlerin bir yansıması olduğu düşünülürse bu derinliklere ulaşmanın bir teknoloji sorunsalı olup olmadığı durumu tartışmaya değer bir konu olarak hep var olacaktır.

KAYNAKLAR

Berger, J. Görme Biçimleri. çev. Yurdanur Salman, İstanbul Metis Yayınları 24.Basım, 2018.

Baudrillard, J. "Sessiz yığınların gölgesinde ya da toplumsalın sonu", çev: Oğuz Adanır, İstanbul, Ayrıntı Yayınevi, 1991.

Edward Lucie-Smith. "Artoday", Phaidon Press, 1977

Foucault, M. Kelimeler ve Şeyler. çev. Mehmet Ali Kılıçbay, İstanbul, İmge Yayınevi, 1994.

Foucault, M. Hapishanenin Doğuşu. çev. M.Ali Kılıçbay, İstanbul, İmge Yayınevi, 8. basım2019.

Gombrich, E.H. Sanatın Öyküsü. çev. Bedrettin Cömert, İstanbul, Remzi Kitabevi. 1972

Platon. Devlet. (çev:S.Eyüpoğlu, A.Cimcoz), İstanbul, Remzi Kitabevi, 1958.

The Camera, The Editors of Time-Life Books. Life Library of Photography. New York: Time-Life Books, 1970.

Wölfflin, H. Sanat Tarihinin Temel Kavramları. çev. Hayrullah Örs, İstanbul: Remzi Kitabevi. 1990.

(*)WEB...

<http://www.photographyhistoryfacts.com/photography-development-history/camera-obscura-history/> (erişim tarihi:24-01-2019)

<http://www.kirriemuircameraobscura.com/history-camera-obscuras> (erişim tarihi:24-01-2019)

<http://www.obscurajournal.com/history.php> (erişim tarihi:24-01-2019)