

Dijital İmajın Estetiği Olarak Tekinsiz

The Uncanny as Aesthetics of the Digital Image

Engin Ümer, *Resim Bölümü, Ordu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi*, 0000-0001-9685-3531

Özet

Modern kültürden günümüze gündelik hayatın fragman halinde yaşanmışlığı karşısında imajlar, bu fragmanları düzenleme imkânı sunmuştur. Bu düzenleme tekniği parçalı hayatın yeni bir anlam bütünlüğü kazanması demektir. İmajlar sayesinde dünyaya bakan özne, kendi güvenli temsil alanını kurmuştur. Ancak imajlar her zaman kaygı benzeri bir etkiyi içlerinde taşımaktadırlar. Tekinsiz ifadesi bu çalışmada söz konusu etkiyi karşılamaktadır. Konu edilen dijital imajlar da gerçeğin yerini alma iddiasında olmalarına karşılık tekinsiz etkiye potansiyel olarak sahiptirler. Fotoğraf ve sinema gibi medyaların ürettiği imajlar gibi dijital imaj da içerisinde boşluklar taşımıştır. Çalışma bu boşluğu imajın potansiyeli olarak önermektedir. Bu potansiyel, imajın teknikleşmesinin aşılması ve estetik tetiklemelerin hesapsız olabilmesini karşılamaktadır. Çalışma geçen yüzyıldan bu yana imaj teknolojilerinin kaygının üzerini örtme amacının dijital imaj için de geçerli olduğunu önermektedir. Örneklem olarak alınan sanatçılar dijital imajın tekinsiz gücünü kullanmış oldukları için seçilmişlerdir. Çalışma konuyla ilgili literatürün kriz ve tekinsiz açılarından okunmasıyla gerçekleştirilmiştir. Sonuç olarak günümüz görsel kültüründe dijital imajın tekinsiz etkilerinin amacının parçalı bir dünyayı hissettirmek olduğu önerilmektedir.

Anahtar Sözcükler: Dijital imaj, estetik, tekinsiz.

Akademik Disiplin(lar)/Alan(lar): Sanat teorisi, kültürel çalışmalar, estetik, çağdaş sanat, dijital sanat.

Abstract

In the face of the fragmented experience of daily life from modern culture to the present day, images have provided an opportunity to organize these fragments. This organization technique means that fragmented life gains a new integrity of meaning. Thanks to images, the subject observing the world has established their own secure representation space. However, images always carry an effect akin to anxiety within themselves. The expression uncanny corresponds to the effect in question in this study. Although the digital images in question claim to replace reality, they also have the potential for an uncanny effect. Like the images produced by media such as photography and cinema, digital images also carry gaps within themselves. The study proposes this gap as the potential of the image. This potential corresponds to the surpassing of the technicalization of the image and the incalculable nature of aesthetic triggers. The study suggests that the aim of image technologies to cover up anxiety since the last century is also valid for digital images. The artists taken as samples were chosen because they have used the uncanny power of the digital image. The study was conducted by reviewing the literature on the subject in terms of crisis and the uncanny. As a result, it is suggested that the aim of the uncanny effects of digital images in today's visual culture is to make a fragmented world felt.

Keywords: Digital image, aesthetic, uncanny.

Academical Disciplines/Fields: Art theory, cultural studies, aesthetics, contemporary art, digital art.

- Sorumlu Yazar:** Engin Ümer, Resim Bölümü, Ordu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi.
- Adres:** Ordu Üniversitesi Cumhuriyet Yerleşkesi GSF Giriş Kat Altınordu/Ordu.
- E-posta:** umerengin@gmail.com
- Çevrimiçi yayın tarihi:** 21.11.2024
- doi:** 10.17484/yedi.1502841

Geliş tarihi: 20.06.2024 / **Kabul tarihi:** 18.11.2024

1. Giriş

Yirminci yüzyıl imaj çalışmaları üzerine söylenebilecek olan çeşitli yaklaşımlar nihayetinde imajın dünya ile olan bağının sorunlaştırılması üzerinedir. Bu sorunlaştırmalar imajların pedagojik, bilgisel ve estetik açıdan hakikat ile ilişkilerinin sarsıntıya uğradığını söylemektedir. Friedrich Nietzsche'nin Platoncu idealar dünyası düşüncesini, yani görünür dünyadaki deneyimlerimizin aldatıcı olabileceğini, esas olanın onların taşıdıkları veya gizledikleri ideaların bilinmesi olduğu görüşünü tersine çevirmesi modernitenin krizlerine işaret etmektedir (Megill, 1998, s. 66-70). Nietzsche aldatmanın, yalanların olduğu bir dünya deneyiminin asıllığını, artık böyle bir deneyimin anlamlı olmasını önermekteydi (Ümer, 2024). Nietzsche'nin düşüncesi yirminci yüzyılın görüntü teknolojilerinin sürekli gelişimleri ve değişimleriyle gerçekleşmiş gibidir. İmajlar köksüz halde sürekli artmakta, modelleri görünürlüğünü yitirmekte, bireyler imajların içerisinde dolanmakta ve onlardan gerçeklikler çıkartmaktadırlar.

İmajın krize işaret eden bu tersine dönüşümü, imajların kurduğu anlam dünyalarının ideolojik angajmanlara, estetik hedonizme, bilgisel ve değersel açıdan geçişken ve edilgenliğe yol açması iletişim çalışmalarında özellikle eleştirel teorinin tutumu olagelmıştır (Yaylagül, 2006, s. 84-102). Hakikat meselesi açısından imajlar hakikat ile ilgilerini kaybetmiş haldedirler. Bu durum süreç olarak teknolojinin gelişmesi, fotoğraf ve sinemayla birlikte başlayan sürecin eleştirel okunmasıyla ele alınmıştır. Yakın dönemde kamusal yaygınlık göstermesiyle dijital imaj; yapay zekâ ve sosyal medya ile bu sürecin parçası haline almaktadır. Teknoloji tarihi açısından analogdan dijitale geçişle imaj üretiminde modelin varlığı anlamını yitirmeye başlamıştır. 2000'li yıllarla dijital teknolojinin yaygınlığı basit bir gözlem ile kullanıcı deneyimi olarak imajların kolaylıkla manipüle edilebildiği, dönüştürüldüğü, farklılaştırıldığı kısacası üzerlerinde oynamaların yapılabildiği olgusunu meydana getirmiştir. Akıllı telefonlar ve tabletler ile imajlar üzerine tasarımcı veya sanatçı gibi uzmanlıklar veya deneyimler gerektirmeden kullanıcı çeşitliliği meydana getirdiği söylenmelidir. Dijital imajın sanatsal ve tasarım odağında özelleşmesi, kullanıcıların kendi imajlarından, sosyal medya eğilimlerine göre yaygınlık gösteren, popüler olan imajlara kadar kullanım, estetik ve ifade açısından geniş bir alan meydana getirmiştir.

İmajların güdümlenmiş ve kontrol edilebilir olduğu düşüncesinin yaygınlığı egemen yorum gibi görünürken, başka tavırların ve yaklaşımların olanaklı olduğu söylenmelidir. Sanat açısından bakıldığında kitle kültürünün imaj rejimleri sanatçılarca yerlerinden sökülerek, yeniden montajlanarak, düzenlenerek kullanılmaktadır. Montaj, kolaj, manipülasyonlar ile parodik ve ironik hale getirme gibi çeşitli üretim stratejileriyle imajlar yeniden değerlendirilmektedirler. Dijital imajlar üretim açısından kolaylıkla sektörel ve güdümlenmiş olmamakta; anonimleşme, yayımlarını sosyal medya başta olmak üzere çeşitli mecralarda hızla gerçekleştirmektedirler. Dijital sanatçılar imaj üretimleri konusunda kitle kültürünün imaj ve estetik konusunda yerleşik kabullerini kullanırken, onları da bozabilmektedirler. Bunların her biri ayrı başlıklar olarak araştırmaya değer konulardır. Ayrıca bunlar dijital imajın estetiği konusunda bir şeyler söylemektedir. Bu çalışmada dijital imajın estetiği 'tekinsiz' ifadesiyle düşünülecektir.

'Tekinsiz', Sigmund Freud ile anılan bir kelimedir. Kelime, arada kalmalarla zihinsel belirsizliklere, benliğin zedeleyebileceği her türlü bastırılmış olanın geri dönüşüyle kaygı ve dehşet uyandırıcı olana karşılık gelmektedir. Estetik açıdan gerçeküstücülerden güncel sanatta zillet sanatı fikrine kadar uzanan bir dizi üretim içerisinde tekinsizi görmek, kelimenin kavramsal ve düşünsel ufuklar ve olanaklar getirdiğini söylemek mümkündür (Ümer, 2019). Bu çalışmada dijital imajın estetiği açısından *tekinsiz* kelimesinin düşünsel ve teorik olanaklarına yer verilecektir. Dijital imajın temel önerisi veya kabulü olarak görülebilecek olan gerçekçilik iddiasının; esasında yadırgatıcı bir gerçekliği kaçınılmaz olarak ürettiği iddia edilmektedir. Tekinsiz de burada kendisini göstermektedir. Örneğin cansız olanın canlı gibi olması ama cansızlığının hissedilmesi gibi. Tekinsiz ile ilgili olan bu tema aynı zamanda bilişsel belirsizlikleri akla getirmektedir. Mekân deneyimlerinde yadırgatıcı etki olarak tekinsizlik duygusu kimi dijital çalışmalar için mümkün görünmektedir. Ayrıca groteskleştirme, melezeleşme ve gerçeküstü sahneleme açısından tekinsiz estetiğin kimi dijital çalışmalarda varlık bulduğu da söylenmelidir.

Dijital imajın tekinsizliğinin olağan bir durum olduğu bu çalışmanın diğer iddialarındandır. Çalışma bu iddiayı kanıtlamaya çalışırken dijital imaj öncesi evreyi; imajın krizi ve analog teknolojileri olarak ele alacaktır. Fotoğrafın imajın içerisinde saklı, boşluk ve kaygı verici gösterimler olduğu, TV imajının hareketli imajı kullanarak gerçekliği nasıl tesis etmeye çalıştığı, sinema imajının özdeşlikler meydana getirerek imaj krizinden uzak kalan olanaklar ürettiği konu edilecektir. Tüm bunlar görsel kültür tarihinde imajın varoluşunun parçası olduğunu göstermek için konu edilecektir.

2. Kaygının Giderilmesi Açısından İmajın Krizleri ve Bazı Duraklar

İmajın krizi dijital imaj üzerine düşünmek, dijital imajın bir sonuç veya sürecin parçası olarak alımlanmasına izin vermeye yol açmasıyla anlamlı görünmelidir. Dijital kültürü ve teknolojiyi sanki önceki ya da eş zamanlı diğer teknolojiler olmadan, onların aşılmasının veya sonucu gibi alımlamak eksik olacaktır. Esasında dijital imajların en etkili savunusu gerçekliğin benzerini, salt biçimsel değil duyumsal olarak da taklit edebilmek, belki de bunu kısa sürede kamusal bir yaygınlığa kazandırmak (yapay zekâ kullanımının kişiselleşebilmesi, görüntü üretim aygıtları ve programlarının çeşitli formatlarda kullanım yaygınlığı kazanması gibi) denilebilir. Dijital imajı, teknolojik yetersizlik iddialarıyla değil, imajın varlık bulması açısından imaj krizi içerisinde düşünmek uygun görünmektedir.

Kültür üzerinden maddi ve manevi her konuda düşüncenin krizlere işaret etmesi modernliğe özgü bir durumdur. Modernite, Rönesans ile başlatılabilecek şekliyle, insan merkezli dünyanın en azından estetik, on yedinci yüzyıl ile birlikte rasyonel şekilde kurulmasıyla ve özne merkezli düşünmenin doğa ve alemleri çevresinde konumlandırılmasıyla sürmüştür. Böylelikle insanın doğa ile olan ilişkisindeki yabancılaşma keskin ve güçlü bir kopuş gerçekleştirmiştir. Doğa ve kültürün sentezlenmesinin imkânsızlığı, öznenin çevresini kendisini tetikleyen bir karmaşa olarak görmesi ve bu tetiklemeleri kendi yetileriyle düzenlemeye çalışması, doğanın temsillerin ardında kalan karanlık nokta halini almasının aşılmasına sebep olmuştur. İmajlar böyle bir dünyada hali hazırda hakikat meselesi açısından imkânsız senteze işaret etmektedir. Duyuların elde edebileceklerinin bedensellik süzgecinden geçerek yanılısamanın aldaticılığından keyif almaya sebep olması Platon'un estetiğinin dertlerinden olmuştur (Platon, 2002). Sonrasında tek Tanrılı dinler suret yasaklarıyla bunu sürdürmüş, imajların bedensel olana işaret ettiği sürece yanlış ve yanıltıcı olacağını düşünmüşlerdir. İnsanın bilme yollarından olan imgelemin, meydana getirdiği imajların kökenlerinin sorunluluğu, hatta kökeni olan doğanın yerini alabileceği düşüncesi imajlar hakkındaki tasarrufun sebebi ola gelmiştir.

Kriz açısından öznenin doğayla olan mesafesi, rasyonalizasyonun araçsallıkla son bulması, yabancılaşma ve teknik gelişmenin meydana getirdiği modern kültürde yeni yaşantının kurulması elbette imajlar konusunda da krize sebep olacaktı. Bu geniş bir dönüşümler dizisini akla getirmektedir.

On dokuzuncu yüzyılla birlikte elektriğin yaygınlaşması zaman deneyiminde güçlü değişimlere sebep olmuştur. Gece ve gündüz ayrımının olgusal varlığı kesinliğini korusa da insan zihnindeki ve deneyim alışkanlıklarındaki varlığı etki olarak anlam değiştirmiştir. Elektrikle meydana getirilen aydınlatma, yeni teknolojilerin elektrikli olması, enerji kültüründe bitimsiz, kendisine yeten bir sistem demektir. Kültürün doğa ile olan bağlarının kesilmesinde elektriğin deneyim ve ifadesi olarak meydana getirdiği etkileri düşünmek abartılı görünmemektedir. Elektrik, kültürün gücü olarak onun zaman ve mekân deneyimini de belirler olacaktır (Gunning, 2003, s.41). On dokuzuncu yüzyıldan itibaren (elektrik örneğinde de görülebileceği gibi) modern kültürde meydana gelen değişimler çarpıcı ve tedirgin edici olurken çağdaş kültürde, teknolojik yenilikler beklenti içerisinde olan bir kitle varlığı izlenimi verebilmektedir. Modern teknoloji, yaşam tarzlarını dönüştürürken dünya ile ilişkisinde insanın, kaygı verici karanlıkta kalan, müphem veya açıklığa direnen şeylerle uğraşmasına yardımcı olmuştur. Mimar Anthoy Vidler'in düşünceleri bu konuda anılmalıdır. Vidler, temas etmeye olanak veren şehir planlama ve mimari düzenlemelerin yerine modern mimaride camın şeffaflığının kullanıldığı görme dünyaları, kentin aşkınlştırıldığı mekânsallıklar kurgulandığını düşünmüştür (Robins, 2013: 48). Yani dokunmanın yakınlığının tedirgin ediciliğine karşılık görmenin mesafelendiriciliği tercih edilmiştir. Bu modern kalabalık fenomeninin bireyde yarattığı yalnızlık, yabancılık ve tehlikede olma endişesinin telafi edilmesine verilebilecek bir örnektir.

Modern kültürde zaman ve mekân deneyimleri, eski deneyimlerin aktarılabildiği dilin yetemediği yeni deneyimlerin çarpıcılığı ve köksüzlüğü, geleneksel olana yer vermemektedir. Öyle ki; yaşanan değişimin ekonomik etkileri olan "toplumsal sefalet", varoluşsal etkileri olan doğanın ve geleneksel kültürün yıkımı, ilerleme için "ödenmesi gereken bir bedel" olarak görülmekteydi (Dickson, 1992, s. 64). Modern deneyimlerin çarpıcı ve tedirgin ediciliği, olağanlık halini almıştır. Lokomotifle hızın devreye girmesi zaman ve mekân ilgilerinde daralmalar meydana getirmiştir. Telefon, sesin yaklaştırılmasıyla varlık ve yokluk ilgilerini farklı bir deneyime dönüştürmüştür (Gunning, 2003, s. 48). Medya tarihi açısından bu gibi dönüşümler güçlü değişimlere sebep olmuştur. Mesela çoğaltım teknolojisi modern görme alanının önemli karakterlerinden sayılmaktadır. Marshall McLuhan, Rönesans dönemiyle birlikte kitabın çoğaltımının deneyimin yayılması olarak görülebileceğini önermektedir (Burnham, 1970, s. 13). Kitap, el yazmalarından çıkarak, teknik üretimin nesnesi olurken içeriğinin pratik gündelik ritüel halinde ve değerinde değişimler meydana gelmiştir. Walter Benjamin'in kült değerinden estetik değere geçiş olarak sanat yapıtını düşünmesindeki gibi kitabın çoğaltımı da okuyucu figürünün içsel sesiyle buluşmasına sebep olmuş, estetik

deneyimin kişiselliğinin bir parçası halini almıştır. Bu bir kriz olarak görülebilir. Üst bir otorite, kurumsal ve metafizik anlamda imajları saran bir gücün dünyevileşen kültürde geriye çekilmesi, imajların kökenselliği ve güvencesinde yeni prosedürler meydana gelmesine sebep vermiştir. Benjamin ise aura kaybı olarak teknik çoğaltımı buna benzer şekilde algılamayı önermektedir (Benjamin, 2015, s. 15). Bu yönüyle kriz, hakikat olarak yapıtın kendi varlığında saklı olan ve güvence altına alınmış deneyimin krize girmesidir. Bu krizi anlamak olağan görünmektedir. Benjamin fotografik ve film aygıtını çoğaltım konusunda konu etmekteydi. Buna karşılık bellek imajların yeniden düzenlenmesi için krizi aşmanın yollarından olmuştur. Modern kültür aynı zamanda müze kültürüydü. Müze tümüyle sanat nesnesi statüsü alacak olan geçmiş kültürlerin üretimlerini yerinden eden, yeni anlatıya sebep veren bir ideoloji anlamına gelmekteydi (Malraux, 2020, s. 7).

Çoğaltımdan başka kayıt teknolojilerinin ses ve görüntüyü kaydetmesi de bellek meselesinde sadece görüntülerin ve akılda kaldığı kadar seslerin değil, her zaman hazır bulunan hareketli görüntüler, ses kayıtlarına sebep vermiştir. Özellikle ölüm fenomeni üzerinden düşünülürse kayıt teknolojileri ölümün ardından kalan imajlarla tarih boyunca görülmemiş bir güç meydana getirmiştir (Gunning, 2003, s. 48). Ölümün ardında kalan izler, masklar veya mumyalamalar, ona ait eşyalar, ölünün yaşamdaki başarılarına işaret eden başka nesnelere veya heykeller nihayetinde bir anlatıyı şart koşmaktaydı. Ardında kalanlar bu anlatıyı sürdürmekte, onun hakkında bir söz var etmekteydi. Hatırlayanlar, birinci elden ona şahitlik edenler, onların sözlerinin devam ettiren kuşaklar arası aktarım, fotoğraf ve diğer kayıt cihazlarıyla başka anlam ve kullanıma sebep vermiştir. İmajın krizi, zaman mekân deneyimi üzerinden meydana gelen değişimler kadar metafiziksel olarak da ölüme, doğrusu ölenin ardında bıraktıklarının bir çözülmesine sebep olmuştur. Ölümün etkilerinden birisi ise bellekte ölenin sesinin yitmesi olgusudur. Buna karşılık kayıt teknolojisi, sesin taşınabilir hale gelmesi bellek gücünün hatırlamanın kuruculuğunda azalması ancak sürekli hafıza tetiklemeleri anlamına gelmektedir. Kayıt, görsel kaydolarak da görüntülerin sabitletiği, ölüm maskı gibi kuşattığı gündeliği elde kalıcı hale getirirken unutmaya durumu devreye kolaylıkla ve etkileri yoğun olmadan girmiş olmaktadır.

Fotografik imajın icat edilmesi, resmin yerini alan yeni bir imaj rejimine işaret etmiştir. Resim imajı anlatisallığıyla birlikte gelmektedir. Dini resimler, mitik resimler, destanlar ve savaşları konu alan resimler vb... resimler bir şeyin resmi olarak sadece biçimsel eşdeğerlilikleriyle değil, anlatisal güvence ile resim imajı düzenlemiş olmaktadır. Klasizme karşı gündeliği konu alan iki eğilim gerçekçilik ve izlenimci tutumlar, anlatisallığı bozarak iki yöne doğru dönüşüm gösteren süreçlere sebep olmuşlardır. Gerçekçiler gündeliği paylaşımını, sınıfsal ilişkiler ve pozitivist materyalist insan varoluşu önerisiyle, izlenimciler maddenin ışık düzenleri altında varoluşunu göstererek onun sabit olmadığını akışkan zaman içinde belirginleşmeler yaşadığını göstermişlerdir. Fotoğraf ise bunların yanında gündeliği konu aldığı gibi onun anlatisallaştırmayı (basın ve yayın temsillerinde gazeteciliğin olay anlatısı olarak gündem mesela), sabitleme olarak akış içerisinde şeyleri yerlerine konumlandırmayı başarmıştır. Resimden ona kalan ise şeylerin imajının onlar yitip gitse de geride bırakacakları izler olmuştur. Resim bunu öncesinde gerçekleştirmiştir. Resimdeki yanılama, ölümsüzlüğe işaret etmektedir. Resmedilenlerin (İsa peygamberden, bir krala, bir kardinal veya mitik bir varlığa) ölümsüzlüğü onların dünyalarında kapladıkları anlam ve değer alanıyla ilgilidir. Nihayetinde hatırlama; onların bir zaman mevcut iken kim olduklarını söylemiyor, onların taşıdığı bir değer olduğunu gösteriyordu. Tarihselleşme ile tarihi aşma arasında resmi yapılan kişinin ölümsüzlüğü söz konusuydu. Fotoğraf bu hatırlama güçlerini eline alırken ilk dönemlerinde ilginç şekilde hayalet fenomenine sahip olmuştur. Bunun nedeni olgusal olarak on dokuzuncu yüzyıl fotoğrafın yaygınlaştığı Batı ülkelerindeki spiritüalizm gibi metafizik ilgililerdir. Bu fenomen pozitivist tutumun içinde anti materyalist bir tavır gerçekleştirme imkânı vermektedir. Diğer yandan bunun fotoğrafın yabancılaştırıcı etkisinin gücü olarak görmek de mümkündür. Fotografik imaj, gündeliğin imajı, onun sıradanlığını özelleştiren imkâna sahiptir. Aygıtın yabancılaştırıcı etkisi, imajın şimdi ve buradalığına işaret etse de bu kapanmayacak olan mesafeyi var etmektedir (Sayın, 2013, s. 82). Bu sebepten fotografik imaj, hayaletimsi olanı her zaman akla getirmiştir denilebilir (son dönemlerde fotografik imajın yapay zekâ ile canlandırılması bunun aşılması şeklinde bir okumayla bile karşılanabilir). Bunun ardında Balzac gibi yazarlar için, fotoğraf makinesinin şeylerin etrafındaki gücü veya onların yaydığı frekansları yakaladığı onları gösterdiği şeklindeki on dokuzuncu yüzyıl inancı (çekilmiş fotoğraflarda ruhların veya kötücül ruhların yakalanması teması hala da sinemanın korku türünde sürmekte, sosyal medyanın kurgu videoları arasında yer almaktadır) görülmekteydi. Bu inanış, fotoğrafın ressamın bile yakalayamadığı bir gücü yakalayabildiği düşüncesini içermektedir (Gunning, 2003, s. 49). Esasında bu durum modern imajın pozitivist yanına işaret etmektedir. Fotoğrafın gücü, gözlemin şeylerin göründükleri gibi onların çevresinde görünemeyenlerin de hesabının tutulabileceğini akla getirmektedir. Bu yorum bir yana fotoğraf ve ruh yakalama imajın büyüsellğine, ürkütücü ve tedirgin edici yanına, imajın dünyayla olan bağlarını ötelere götürme isteğinin olduğunu da göstermektedir. Dönemin imaj deneyimleri bu konuda yükselen yenilikler karşısında değişimleri tedirgin

edici yaşayanların olmasına da sebep olmuştur. Örneğin Gorki gibi yazarlar önlerinde gördükleri siyah beyaz hareketli imajları birer gölge olarak nitelemiş, onları gerçeğe yakın olarak yorumlamıştır (Gunning, 2003, s.49).

Avangartlar imajın dünyanın resmi olmayı yitirmesini üretici şekilde alımlanmışlardır. Dadaistler kolajlarıyla, Marcel Duchamp hazır nesnelereyle dünyanın bütünsel anlamlılığının olmadığına inandıklarını göstermişlerdir. En önemlisi avangardistlerin teknoloji ile sanat ilişkisini kurma çabası, makine estetiğinde insanı yorumlamaları, geçmişin görsel dünyasını çalışmalarında alıntulamaya (böylelikle belleği birikmişlerin olduğu bir depo değil de çağrışımsal hale getirmişlerdir) yer vermeleri yeni bir görsel dil meydana getirmesini sağlamıştır. Kitle kültür üretimleri olan dergiler, çocuk kitapları, ansiklopediler ve benzeri daha fazlası sanatçılar için kullanabilecekleri hazır imajlar halini almıştır (Huhtamo, 2016, s.73). Bu deneyler, teknolojik olana ve kitle kültürüne ait görsel dünyaların avangartlarca nasıl yorumlandığını göstermektedir. İmajlar, hazır görsel rejimlerin ve temsillerin ürünü olarak sanatçılara sunulmakta, onlar da yeniden üretimleri ve yorumlamalarıyla yabancılaştırıcı etkiler meydana getirmektedirler. Dadaizmden Gerçeküstüçülüğe imaj üzerine bu oyunlar, derinliklere ulaşmak gibi bir amaç içermişse de sanatın imajla olan ilgilerinin değişiminin göstergeleri sayılmaktadır.

Sinemanın hareketli imajı kökenselliğini önceki sanatlarda bulmuştur. Resim, heykel ve mimari, hareketli imajın açıklanmasında metafor olarak yardımcı olmuştur (Stam, 2014, s. 43). Bu olağan sayılmalıdır çünkü; kitlesele anlamda ilk alımlamalar gerçeğin taklidi olan hareket imajı, onun diğer sanatlar gibi olmasıyla kıyaslamaktaydı. Estetik ve kültürel birikim, haklı olarak görsel gücü resim ile üç boyutluluğu ve derinliği heykel ve mimariyle düşünmek zorunda kalmaktaydı. Ancak kamera, göz olarak modernliğin görme arzusunun nitelikli aracı olmaktaydı. Hareketli imajın, fotoğraf gibi gerçekliği göze getirmesi, zaman mekân sürekliliği (bunlar sonrasında televizyon için de kullanılacak olan imkânlardır) resim gibi sanatların geçmişi taşıma kabiyetlerindeki dolayım ve perdeleme güçlerinin kolaylıkla terk edilebileceği imkânını taşımıştır. Resim, anlatıya dökülmüş travmatik olayı anlatıdaki dönüştürmeyle perdeleyerek göstermenin sınırlarına kadar gelmemiştir. Sinema kamerası ise kendisine özgü olarak göstermenin sınırlarına olay halini kayıt altına alabilecek güce sahip olmuştur. Modernlik deneyimi olarak fragmanlaşma, toplumlar için geleneksel organik gündelik deneyimin ertesinde yabancılaşmanın ürettiği parçalanmış dünya vizyonu sunmaktaydı (Frisby, 2012, s.82). İmajlar olayları tarihselleştirme, mesafeler koyarak seyredilebilir hale getirme, değerler dünyası içinde dönüştürme güçleriyle olayın kendisini, travmatik çarpıcılıkları da dahil olarak gösterme gücüne sahip olmaktaydı. Deneyimlenmesi güç olanın göze getirilmesi modern teknik imajların ve elbette hareketli imajın gücü sayılmaktaydı (Burnett, 2007, s. 56). Sinema modern gündeliğin kaygısını kendisine özgü araçları kullanarak filmlerde aşmıştır. Montaj teknikleri hareketli imajın olay kayıtlarını düzenleyecek ve bir dil haline getirerek, olayı tarihselleştirecek veya kurgu dünyasına ait kılmıştır.

1960'lı yıllarla televizyon medyasının yaygınlık göstermesi ilk zamanlarda kitlelerin kendilerini rahatlatan bir etkiyle karşı karşıya kaldığı düşüncesine sebep vermiştir. Bu ileri kapitalist ülkeler olarak Batı toplumlarında tüketimin bir parçası sayılmaktadır. Aynı zamanda teknolojinin insanın eklentisi olarak yeni anlamlarına işaret etmektedir. Eric Siegel gibi elektronik mühendisleri 1969 yılında "görsel fanteziler" dediği televizyonun imajları güçlü sakinleştiriciler görevinde olduklarını söylemekteydi. Yine 1973 yılında video sanatçılarından Dan Sandin, Jim Wiseman ve Philip Lee Morton teknolojinin insanın kişisel ve ruhsal gelişiminde önemli yeri olduğunu savunmaktaydılar (Kane, 2014, s. 61).

Televizyon hareketli imaja çok farklı bir etki vermiştir. Sinemada hareketli imaj düzenlenmiş, anlatisallığa dönüştürülmüş imajlar dizgesi meydana getirmiş, sinema endüstrisi popüler sinema türleriyle yeni bir mitoloji meydana getirmiştir. Özdeşleşim ve kathartik estetik deneyim, kitlelerin kahramanlar ve yıldız oyuncularla buluşmasına yardımcı olurken, imaj duygusal yatırım yapılan dolulukla izleyenlere sunulmaktaydı. Sinema, kurgusal olana işaret ederek bu güvenli bariyerini korumakta, hareketli imajlar kitleleri, dünyadan kopartan hayali alana götürmektedirler. Televizyon imajı ise gündelik gerçekliği gösterme olarak kurgusal olanı aşmaktadır. Gerçeklik, olay haliyle hamlığını medya endüstrisi içerisinde kurguyla buluşmakta yeniden üretim karakteri göstermektedir. Bilme konusunda kameranın meydana getirdiği etkiler yukarıdaki isimlerin televizyondan beklentilerini yüksek tutmalarının nedeni olmuştur. Buna karşılık televizyon aynılaştırma gücüne sahiptir. Aynılaştırma, olayın etki güçlerini nötralize eden bir yan yanalık meydana getirmektedir. Kolaj estetiği, televizyon yayıncılığı estetiğine örnek olarak, yan yana gelen parçaların imkânlarını azaltmakta, onları kendi ideolojik çerçevelerinde kitlelere sunmaktadır. Pierre Bourdieu gibi isimler güncel haber bültenlerinde tarihselcilik dışına itilmiş dünya imajı olduğunu düşünmektedirler (Bourdieu, 1997, s.103). Olay, gösterim tarzının içerisinde görünür hale getirilerek, kitlelere sunulmaktadır. Seyretme, boşlukları olmayan bir sunumun açıklık kazandırılmış gibi görüldüğü izlenimine sahip olmaktaydı. Ancak imajlar, izleme edimini içlerinde taşıyarak izleyenin konumun

belirlemiş olmaktadır. Bu panoramik imaj krizleri uğrak noktaları gösteriyor ki; modern görüntü teknolojileri parçalanmış dünya deneyimlerinin kaygısını azaltma, doğanın ve insan varoluşunun teknikleşmesinin üzerini örten bir imajlar dizgesi meydana getirmiştir. Bu durum dijital imajın karakterinin anlaşılmasında arka plan ve süreç olarak önerilmektedir. Böylelikle güncel izleyici konumunun alışkın olduğu imaj rejiminin esasında olağan bir kültürel durum olduğu düşünülmelidir. Bu kapsamda dijital imaj deneyiminin bir boyutu olarak tekinsiz üzerine düşünmenin arka planı da hazırlanmış görünmektedir.

3. Dijital İmajın Tekinsiz Estetiği

2000 yılı sonrasında dijital kültür yaygınlaşmaya başlamıştır. Bilgisayar ve internet, akıllı telefonlar ve tablet teknolojisi dijital kültürün mecralarının genişlemesine ve hareketliliğine, dolayısıyla da kısa süre içerisinde yenilikçi doğaya sahip olmasına imkân vermektedir. Dijital imaja ilginin artışı, kısa sürede üretildiği düşünülen ve etkili olan gerçekçi imajlar üretmesine borçlu görünmektedir. Fotoğrafın ve sinema aygıtının gerçeği kopya edebilmesine karşılık dijital teknoloji onu üretebilir kılmaktadır. Kopyalama, manipülasyon, montaj, kolaj ve benzeri çeşitli usuller gerçekçi imajlar üretebilirken; temsiller dijital teknolojilerin ilk versiyonlarından en yenilerine kadar kaygı duygusunu da taşımaktadır (Becker, 2016, s. 393). Dijital imaj, modelin yerini alma, onu yerinden etme ve kendi içinde görsel bir dil meydana getirmektedir. Dijital imaj, dünyaya referans vermeyi esaslı kılmamakta tersine bu noktayı el altından çekmekte ve kullanıcıya bunu hissettirmemektedir. Birer simülakr olarak dijital imajın ontolojisi dünya varlığına bağımlılık göstermemektedir. Manipülatif ilişkiler bu bağılılığı azaltan etkileri kaçınılmaz hale getirmektedir (bu konuda örnek olarak yapay zekâ üretimli sosyal medyadaki dijital 'influencer' imajı gösterilebilir. Yapay 'influencer' insan olanların taktiklerini kullanabilmekte, bunlara göre görseller ürettirilebilmektedir. Yine de kullanıcı deneyimi açısından yapay imaj hal hissedilebilir).

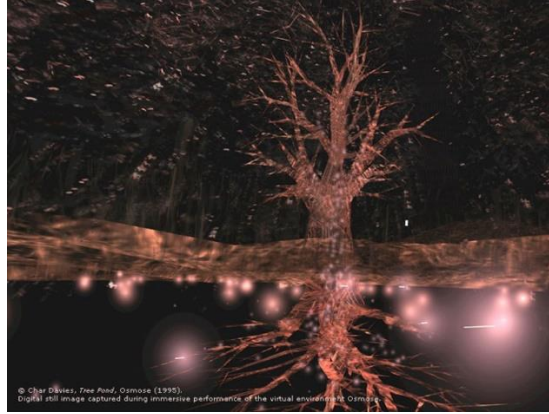
Dijital kültür, makine düşünmesi ile insan benzeri halin insan kabiliyetlerini taklit etmesi düşüncesiyle başlangıç bulmuştur. Norbert Wiener, 1960 yılında, insan amacına uygun makinenin düzgün işleyişinin ve meydana getirdiği faydalı sonuçların kolayca ikna edici olabildiğini ve esasında makinenin gerçekleştirdiklerinin insanın arzularının amaçlarıyla birebir görünen nitelikli taklit olabileceğini söylemektedir (Sack, 2019, s.149, 150). Weiner'in söylemek istediği makinelerin gerçekleştirdiklerinin insanın arzularına uygun görünürken, makinenin ürettiği faydanın bu arzuyu aşan bir ikna etme ile vazgeçilmez olmaya başladığı ve aynı zamanda arzulamayı kontrol edebilecek olmasıdır. Makine düşünmesi konusunda çalışmalarda da amaçlanan, insan benzeri düşünme kapasitesini gerçekleştirmektir. Turing testine çokça atıf yapan bu konu, testteki gibi bir insanın bilgisayar ve başka bir insana sorular sorarak hangisinin insan olduğunu (testin orijinal versiyonuna göre hangisinin kadın ve erkek olduğunu) belirlemeye çalışmaktadır. Yapay zekânın testi geçmesi, makine düşünmesinin istenildiği etkide gerçekleştiğini göstermektedir (Sack, 2019, s.259). Makine düşünmesinin insanı taklit etmesi, insani yetilerin işleyişine benzer yetiler sunması kaygı verici görülmüştür. İnsana benzeyen insan olmayan bir şey duygusuna benzer bir durum makine düşünmesi ve yapay zekâ konusunda da kullanılmakta olan Masahiro Mori'nin "Tekinsiz Vadi" düşüncesiyle teorik boyut kazanmıştır. Buna göre bir robot ya da yapay zekâ insana ne kadar benzerse ve bu benzerlik artarsa tekinsiz etki meydana getirecektir (Tinwell, 2014, s. 8).

Makine düşünmesi, dijital imaj teknolojileri ve yapay zekâ için konu edilen tekinsiz ifadesi Sigmund Freud'un aynı isimli 1919 tarihli makalesiyle teorik anlamını kazanmıştır. Freud makalesinde tekinsiz duygusunu açıklamaya ve bunu insan soyuna özgü olduğunu anlatmaya çalışmaktadır. Freud'a göre tekinsiz olan durumlardan bir tanesi, cansız ile canlılığın sınırlarının silikleşmesidir (Freud, 1999). Dijital imajların gerçeğin yerini alma kabiliyetleri gün geçtikçe artmakta, algoritma sanatının, yapay zekânın ve çeşitli teknolojilerin imkânıyla insanın ve doğanın ikizi kadar gerçek imajlar üretilmektedir. Gerçeğin yerini alma iddiasında dijital imaj, izleyen için bir anda gerçek olmadığı hissiyatını da yaşatmaktadır. Bu 'hata' esasında bir yüz imajındaki mimik akışının doğallığında anlık kesinti, izleyenim imaj deneyiminde bir 'çizik' meydana getirmektedir.



Görsel 1. In Us Dead Talk Love, Ed Atkins, (2012).

Neredeyse her video oyununda veya benzer üretimlerde insan biçimlerindeki gerçeklik göz alıcı olsa bile mimiklerdeki geçişkenlik veya yüzdeki derinin bir anda yapaylığını hissettirmesi tekinsiz etkiyi akla getirmektedir (Tinwell, 2015, s.26). Ed Atkins'in çalışmaları buna örnek verilebilir (Görsel 1). Atkins'in çalışmasında insanlarla konuşan bir yüz görülmektedir. Bakışları, mimikleri çarpıcı derecede canlılık hissi vermektedir. Ama izleyenin ekrandaki bu yüzle ilgisi bir süre içinde yapay bir şey ile karşılaşmaya dönüşmektedir. Bu yapaylık, teknik sınır olarak aşılması planlanan ve geçen yıllar içinde animasyon ve video oyun sektörünün geliştirmeleriyle sürekli ileri atılan bir özelliğe sahip görünmektedir. Geçen yıllar boyunca CGI teknolojisi, yazılım ve grafik motorları bunu gerçekleştirmektedir. Yine de imajın gerçekçi etkisi anlık bir boşluk ile izleyene yapaylığını hissettirmektedir.



Görsel 2. Osmose, Char Davies, (1995).

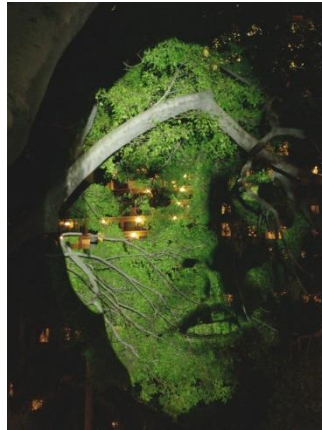
Char Davies'in 1995 tarihli 'Osmose' isimli çalışması (Görsel 2) sergi tarihinden bu yana 25.000'den fazla insan tarafından deneyimlenmiştir. Çalışma kullanıcıların taktığı başlıkla kendilerini bulduğu suyun içerisinden başlamakta ve devam eden görüntülerde akışkan, katmanlı bir görsel deneyim sunmaktadır. Osmose'da kullanıcılar, mekânsal belirsizlikler yaşamakta, geçişleri doğrusal değil, şeffaf ve üst üste gelen katmanlarla deneyimlemektedir. Ses imajın kullanıcıyı yönlendirmesi, deneyimlenen ortamın etiklerinden olurken, Davies'in amacı, kullanıcıların yapay deneyimler yaşaması değildir. Bu yüzden salt görsel ikna ediciliğin değil, ses ile ortam meydana getirmek adına imajların anımsatma etkilerini, süreç boyunca başka bir dünyaya dalarken kullanıcının nefesini bile deneyime dahil ettiği görülmektedir. Davies'in çalışmasıyla ilgili videosunda açılışa yer alan Gaston Bachelard'ın sözünde mekân değişimiyle ruhsal ve kendilik değişiminin gerçekleşmesinden bahsedilmektedir. Osmose, başka bir mekâna geçiş olarak şaşırtıcı deneyimler meydana getirirken tekinsiz etkisini zihinsel belirsizliğinden almaktadır. Ernst Jentsch'in tekinsiz konusunda görüşlerini anmak gerekirse Osmose'un izleyenin gündelik alışkanlıklarının birden bozulmasına önem verdiği görülmektedir (Jentsch, 2019, s. 14). Jentsch, gündelik alışkanlıklar derken, mekanikleşmiş bir tekrara işaret etse de Bachelard'ın sözündeki gibi mekân deneyimindeki alışkanlığın varoluşsal anlamda düzen getirici ve bütünleştirici olduğu söylenmelidir. Mekâna alışkanlık, esasında bilinç düzeninin bir parçasıdır. Davies'in çalışmasının öncelikli amacı izleyenlerin bildik dünyalarını bozmak ve yeni bir dünya deneyimi meydana getirmektir. Psikolojik anlamda ruhsal süreçler içinde meydana gelen tekinsiz etkiyi ölçmek zor olsa da Davies'in çalışması üst üste binen görseller, dalış edimine verilen metaforik anlam ve duyusalığın izleyenlerin gördüklerinin bildik ama yabancı haline ya da tekinsiz bir estetik deneyime işaret etmektedir.

Atkins ve Davies gibi dijital imajlar üreten sanatçılar, imajların etkilerini salt görsel düşünmemektedirler. Psikolojik olarak görsel estetik araştırmalar eserlerin kendilerine ait özelliklerin beynin farklı hücre gruplarını çalıştırdığını göstermektedir (Li ve Chen, 2013, s.93). İki çalışmayı salt görsel etki üzerinden düşünmek, görsel hafıza ilgilerini biçimsel kabul etmek bu sebepten mümkün görünmemektedir. Dijital imaj, tekniğin güçlendirdiği imaj olarak analog veya geleneksel imaj üretimlerine karşı özel bir yer edinmemektedir. Dijital imaj da diğer imajlar gibi duygusal ve duyusal güçleri harekete geçirebildiği sürece etkili olabilmektedir. Dijital imajların, çoklu estetik uyarımları kullanması, ikna ediciliğin salt görsellikle sınırlı kalınmadığını göstermektedir.

Dijital imajın 'hata' veren karakteri, kendisinde saklı olan yapaylık hissiyatı, imaj üzerine düşüncelerde temsil edilemez olanı akla getirmektedir. Jacques Derrida'nın Marx üzerine eserinde önerdiği ve kullandığı ifade musallat bilim, dijital imaj (aslında her türlü imaj için de geçerli) için de kullanılabilir bir alımlamaya işaret etmektedir. Konu hakkında yazısında Charlie Gere, Derrida'nın kullandığı şekilde

musallat bilimi, olmak ile olmamak arasında kalan, çerçevesi belli ancak; öte dünyaya işaret edebilen, beklenenin geri gelmesi ancak; geri gelmesine karşılık belirsizlikleri de getirmiş şekilde karşılamaktadır (Derrida, 2007, s.29). Derrida, 'hayalet' için bunları düşünmektedir. Hayalet, Derrida'nın kitabında geçtiği şekliyle Hamlet'in babası olarak, Marx'ın hayaleti olarak varlığa gelişinin beklenen ama düzensizlikler meydana getiren anlamıyla konu edilmektedir. Charlie Gere da Derrida'nın bu düşüncesini dijital imaj için kullanılabileceğini öne sürerken Barthes'in punctum düşüncesini akla getirmektedir (Gere, 2016, s.204, 205).

İmajın krizlerine karşı belki de son güçlü öneri Roland Barthes'ten gelmiştir. 'Camera Lucida'da Barthes, fotografik imajın güçlerini ortaya koymaktadır. *Studium*, fotografik imajın insanda uyandırdığı kendisini düzenlemeyi akla getirmektedir. Fotoğrafa bakanın bakış edimlerini düzenleyen imajın görünür hatlarıdır. Görünürlüğün tüm kabul edilmiş var oluş kipidir. *Punctum* ise imajın içerisinde birden beliren ok gibi bakışı kesen etkidir. Punctum'un mantıksallığı açıklanabilir değildir. Herhangi bir fotoğrafla bile ona bakan kişi bu deneyimi yaşayabilir (Barthes, 1996). Freud'un tekinsiz üzerine düşünceleri açısından punctum, bastırılmış olanın geri dönüşüne benzemektedir. Onu tetikleyen etki tekinsizin etkisidir. Freud'un tanıdık olan yabancı anlamında bilinçdışı süreçlerinin ürünü olan ve benliği dehşete düşüren belirsizlikleri konu aldığı göz ardı edilmemelidir. Tekinsiz için kökensel anıları ve imajlarını düşünmektedir. İkiz teması, cansızın canlanması, kör edilme korkusu ve kastrasyon ilişkisi gibi tekinsizin ruhsal süreçlerin varoluşun olağan olan halleri söz konusudur (Freud, 1999, s.337-349). Barthes'in punctum durumu da hatırlatıcıdır ama zorunlu tanık hali kendiliğini bozsa bile dehşet etkisine sahip görünmemektedir. Bu güçlü bir bakış bozumu, bakışa imajdan çıkan izin bulaşması ve onu dönüştürmesidir. Acı verebilir ama bu acı benliği yerinden eder değildir (Barthes, 1996, s.34). Barthes'in düşüncelerinin tekinsizi anımsatması benliği yaralayan bir izin imajın içerisinden izleyene bakmasıdır. Özne merkezliliğin karşısına nesnenin bakışını çıkartmak çağdaş düşüncenin temsil ve bilme konusunda ötekinin hakkını vermesi açısından önemli önerilerindedir.



Görsel 3. Etki Makinesi, Tony Oursler, (2000).

Tony Oursler'in 'Etki Makinesi' (2000) (Görsel 3) çalışması Madison Square Park'da projeksiyon yansıtımlarla gerçekleştirilmiş bir enstalasyondur. Oursler'in çalışması on dokuzuncu yüzyıl görüntü teknolojilerini akla getirdiği gibi on dokuzuncu yüzyıl hayalet fotoğrafçılığında ilham almaktadır. Yansıtılan yüzler veya insanlar Oursler için ekonomik ve siyasi boyutları olan teknolojilerin ayrıca ölülerle konuşma amacı da içerdiğini önermektedir. İmajların hayaletleri göze getirebilmesi, punctum'un imajda sıkışmış kalmış ve izleyeni tetikleyen, esasında izleyende saklı olanın göze gelmesini akla getirmektedir. Oursler'in çalışması, görüntü teknolojilerine içkin bir kaygının, teknolojinin öznesinin esasında imajlarda saklı kalan etkiler içerisinde belirsizlikler yaşayabileceğine örnektir.

Jacques Lacan'ın "yüzleşmesi ve bakılması olanaksız olan" anlamında 'tyche' ifadesi simgeselleştirilemez olandır. Modern görüntüleme araçları, çoğaltım ve tekrar etme usulleriyle *tyche*'nin kendisine özgü bu tarafını gizlemezler, tersine bunlar istemsiz bir hissettirmeyi de beraberinde getirmektedirler. Antik Plinius'un sözünü ettiği ve teknik olarak çoğaltılabilen sikke ile sonsuz sayıda yeniden üretilebilen fotoğraf arasındaki fark, biri kendini *techne*'yle, yapma etmeyle *tyche* arası bir aralıkta konumlandırırken, diğerinin *techne* sayesinde *tyche*'yi göze getirme farkıdır. Bu türden bir fark fotoğrafta ehlileştirilemeyen, emilip soğurulamayan bir artık kaldığını düşündürmektedir. Bedensel dokunuşun yakınlığı ve uzaklığı fotoğraf sayesinde tekrar edilse bile fotoğrafın görüntülediği beden, asla erişilemeyecek uzaklığa sahiptir (Sayın, 2013, s.293).



Görsel 4. Obscura, Tony Oursler, (2014).

Yine Oursler'in bir dönem özellikle odaklandığı uzuvları buna örnek verilebilir (Görsel 4). İzleyenin mekâna girdiğinde yansıtılmış gözleri görmesi Lacan'ın sözünü ettiği simgeselleştirilemeyen göze getirilme çabasını akla getirmektedir. Gözlerin kesişmesi gündelik yaşamdan sanata kadar bakışların simetrisinde tanıma halinin gerçekleşmesidir. Bakışlar, ötekine bakanın kendi varlığının tesis edilmesi olarak iki türlü özellik taşımaktadır: 1-bakan (ki burada bakan tek yönlü olamaz bakanın bakılan dediği esasında ona bakan bir başkasıdır. Yani en azından iki bakan kişi vardır) kişi bakıldığını hissederek varlığını bakışlar kesişmesinde garanti altına alır. 2-Bakan, ilk durumun güvencesiyle bakışı harekete geçirdiği inancıyla bakışla ilişkisini kontrol ettiğini düşünmektedir. Birden bu kontrol tekinsiz etki meydana getirebilmektedir. Freud'un tekinsiz üzerine düşüncelerinde yer verdiği göz kaybı, kastrasyonla ilişkilidir. Buna göre göz kaybı derin bir kaygı ve dehşet ânıdır. Oursler'in çalışmasına bakıldığında bakışın özgürleşmiş şekilde kendisine bakanın hapsedildiği bir güç meydana getirdiği, izleyenin kendi güvenli konumunu zedelediği söylenebilir.



Görsel 5. Kaygılı Sihirli Fener, Ken Jacobs, (2014).

Ken Jacobs'un 'Kaygılı Sihirli Fener' (2014) çalışması (Görsel 5) yanıp sönen hareket eden lekelerden oluşmaktadır. Jacobs'un çalışması lekenin belirsiz ve kimliksizliğini bir şekle dönüştürme çabasında olan izleyeni yarı yolda bırakmaktadır. Yanıp sönmeye etkileri form haline getirmeyi tekrar uzaklaştırmaktadır. Yakınlaştırılmış olan leke, bakış alanı içerisinde konumlandırılması kolay olmayan bir güç göstermektedir. Öznenin, bilme konusunda belirsizliği bu çalışmada açık seçik olan bilginin yerini halüsinojen etkiye bırakmaktadır. İzleyici zihinsel belirsizlik etkileriyle kendi deneyiminde bir forma kavuşabilmektedir. Ancak bu önemli görünmemektedir. Amaçlanan izleme edimini belirsiz olana götürmektir. Yanıp sönmelerin meydana getirdiği görsel etki izleyicinin zihninde ardıl geçici imajlar bırakabilmektedir. Hayalet imajlar denilebilecek, gözde kalan birkaç saniyelik imajlar sanat eserinin biçimselliğinden önce bulaşıcı yayılım gücüne işaret etmektedir.

Çağdaş sanatın çokkültürcülüğü modern benlik tekniklerinin kendiliğe verdiği önemin kültürel boyutundan hem rahatsız hem de güvence olarak görmesi sonrasında görünür hale gelmiştir. Buna göre kimlikler oluş haliyle kesinlikli değildir. Modern kültür böyle bir görüşü ruhsal süreçte benliği yerinden edilmesi olarak dehşet ve tekinsiz duygusuyla karşılamaktadır. Çağdaş kültürde ise sınır siliklikleri ve kimlikli oluş hali, tözsel ve verili kimlik düşüncesini aşma bir tür özgürlük imkânı olarak estetik ve politik olarak kabul edilmektedir.



Görsel 6. Yalnız, Simon Biggs, (1992).

Simon Biggs'in 'Yalnız' adlı çalışması (Görsel 6), yansıtılmış hareketli görüntüler ile izleyiciler arasında teknik ilişki kurmaktadır. İzleyenler hareket ettiğinde imajlarda onları izler gibi hareket etmektedir. İzleyicinin hareketine bağlı imajlar, benlik ve ötekilik, ötekilik olarak benliğin diğer parçalarını, yabancı figürünün meydana getirdiği karanlık izleme alanını deneyimleme imkânını vermektedir. İzleyici hareketi, zaman içinde anlık olarak imajların stroboskopik etkisi illüzyonik sonuç vermektedir. Göz aldanması bu çalışmanın esası değildir. "Yalnız" kimlik üzerine benliğin bağlantılı olabilecek başkalıklarını, izleyene sunduğu imajlarla geri vermekte, anımsatıcı etkiler yaşatmaktadır. Tüm bunlar akış içinde imajların hareketleriyle gerçekleşmektedir.

Elbette ki; dijital imaj, modelsiz üretimleriyle imgesel olanı göze getirme, beden imajlarını, zaman mekân ilgilerini kültürün sembolliğini sınırlarına getirerek yorumlama imkânına sahiptir. Başlı başına ayrı bir konu olarak dijital imajın gerçeküstü, grotesk ve fantastik görünüşleri olağan olarak tekinsiz kapsamında düşünülmelidir. Başka bir dünyanın olanaklılığı, bu dünyanın kültürün sembolik düzenlerini dengesizleştirici yeniden yorumlaması önemli tavırlar olarak görülmelidir. Belki de bu tarz imajlar kendi anlatısallığını, dilin kurucu ve üstanlatısallığı olmadan parçalı ve dengesizleştirici hale getirerek, yeni ve önemli bir anlatı karakteri sergilemektedir.



Görsel 7. Rüya Günlüğü, Jon Rafman, (2016-2019).

Bunlardan bir tanesi John Rafman'ın 'Rüya Günlüğü'dür (2016-2019) (Görsel 7). Rafman'ın videoları rahatsız edici bir ortam meydana getirmektedir. Rafman, çizim ve resim geçmişi olan bir sanatçıdır. Çalışmalarında da gerçeküstü atmosfer, grotesk gösterimler ve gündeliğin rahatsız edici yeniden kurgulaması görülmektedir. Masalsı atmosferin canlandırıldığı filmlerinde Rafman anlatısını kurmakta, izleyenlerin başka bir dünyayla tanıştırmaktadır. Rafman'ın imajlarının anlatısallığı, video oyunları estetiğinin meydana getirdiği ortam ve atmosferden yararlanmaktadır. Meydana getirdiği ortam düz ve yapay hareketsiz gökyüzüyle tuhaf etkiler içermektedir. Karakterleri melez canavarımsı varlıklardır (Ba, 2020). İzleyici, gözleri önünde akan bir hikâyeyi kahramanının yaşadıklarıyla anlamak ve izlemek için konumlandırılmıştır. Rafman gibi sanatçıların üretimleri dijital imajın artık bir özelliği olan dünyayla olan ilişkilerinin olmadığı başka bir dünya gerçekliğini göstermesiyle alımlanabilir.

4. Sonuç

İmajın tekinsizliği imajın gücü ve aynı zamanda kendindeki boşluğun imkânıdır. Tarih boyunca imajlar modellerini anımsatma, onların yerini tutma, onlara ölümsüzlük katma, onları 'şimdiye' dahil etme olanağına sahip olmuşlardır. Ölüm masklarından duvar resimlerine sureti çıkartılan, tasviri yapılan dünya, imajlarla düzenlenmiş, anlatsal düzenliliğini görsel olarak elde etmiş, duyuşsal olarak yapay başka bir dünya imkânı kurmuştur. Çağdaş kültürde görüntü üretim teknolojileri imaj enflasyonunu çoğaltım ve kullanım olarak kamusal bir yayılım elde ederken dijital teknolojilerle bu durum daha da kişiselleşmiştir. Günümüz dünyasında her kişi birer kullanıcı olarak sosyal medyada kendisine aitleştirdiği görsel bir alan, bir avatar meydana getirebildiği gibi aynı görselleştirmenin ortak bir dil ve estetik meydana getirdiği de söylenmelidir.

İmajların kültürel kullanımının ritüelin bir parçası olarak mananın taşıyıcısı, ritüeli tamamlayan litürjik nesne görevi estetik bakışın kişiselliğiyle süre gelirken, modern kültürle birlikte imajların beğeni açısından anlamı ve beğenin karakteri üzerine düşünceler aynı zamanda yapay hazların görevi üzerine araştırmalar, güncel kültüre yol açan bir sürecin karakteri olagelmıştır. İmajlar, modellerini sürdürme konusunda psikolojik işlevler yüklenirken artık onlar özsel bir anlamı ve düzeni taşımamakta, modelin tetiklemelerinin seçilmiş toplamı halini almaktadırlar. Teknolojinin yenilikleriyle birlikte doğa ile bağlantısı olan kültür, kendi üzerine kapanan bir dil veya süreçler toplamı halini alırken imajlar da teknikleşerek, gösterme kabiliyetlerini güçlendirmişlerdir. Estetik süreç bir yanıyla seyrin ve gösterinin kiç (*kitsch*) estetizmiyle devam etmesine sebep olmuştur. Öyle ki; sanat olan ile olmayan ayrımında özel bir deneyim olarak sanat deneyimleri, kiç estetizmine, kitle kültürüne batmıştır. Bu dijital imajın yuvalandığı kültürün özelliğidir.

Teknolojik anlamda gösterme kabiliyetinin sürekli gelişiminin dijital kültürde devam eden karakteri bu sözü edilenler olmadan düşünülemez. Fotoğraf imajının pozitivist karakteri, TV imajının hareketli imajı düzenleyen ve medya temsillerinin güdüleyici karakter sunma gücü, sinema imajının özdeşleyici gücünün devamında anlamlı olmuştur. Modernliğin görme rejiminde rasyonalizasyon ve görme alanında açıklıklar meydana getirme gücüne karşılık, bitmeyen bir kaygı süregelmiştir. Teknik imajların düzenlenerek, gerçekliği seçerek, ayıklayarak, montajdan ve benzeri süreçlerden geçirilerek üretimi, kaygı görünümünü gizlemişse de onu tümüyle ayıklamamıştır. Teknik imajın dünyanın ikizi olması, gerçekliğin yerini alması onu birebir taklit edebilmesi tekrar eden aynılığın bir anda izleyende hissettiği sahteliğin ürettiği yabancılaşma, hayali olanın içerisinde sınırlı kalan dünyanın izleyende duyuşsal yatırım yapmasına izin veren özdeşleşme imajlarının izleyeni ele geçirme, onun bakışını, bakış alanında estetik durumdan başka değersel açıdan yakalama hali, imajların belirsiz olana izin veren tetiklemeleri bunlardan bazılarıdır. Ancak imajın ontolojik karakterinde gösterilenle olan bağ kadar onun namevcudiyetini hissettirmeme amacı aksaklıklar, inandırıcılığın birden yitmesi tekensiz içerisinde düşünölmeye müsaittir.

Dijital imajın estetiğın güzelliğ ve yücelik, çarpıcı olanın etkileri ve benzeri geleneksel kategoriler veya psikolojik etkiler kadar tekensiz esaslı bir başlık olmaktadır. İlk olarak dijital imajın iddiası, gerçek kadar gerçek olmasıdır. İmaj gerçeğın ikizi olurken dijital imaj meydana getirdikleriyle yapay olduğunu hissettiren boşluklara sahiptir. Bundan başka dijital imajın sanatsal kullanımında sanatçılardan duyuşsal zenginlik adına yabancılaştırıcı etkilerinin tekensiz etkiye uygun olduğu söylenmelidir. Buna göre sanatçılar meydana getirdikleri deneyim alanlarıyla salt görsel değil, dokunsal ve diğer duyuşsal uyarıcılara yer vererek, gerçeklik deneyimini bozan başka bir gerçeklik, ara bölgeler meydana getirmektedirler. Dijital imajın zaman mekân ilgilerini kolaylıkla taklit edebilmesi, ancak meydana getirdiği dijital mekânın katmanlı etkileri tekensiz estetiğe uygun görünmektedir. Yine gerçeküstü anlamında olağan dışı anlatsal ve düzenlemeler ile meydana getirilen çalışmalar grotesk, hibrit ve melez varoluşlara yer vererek imajın özdeşleşme güçlerinde değışikler sunarak tekensiz estetizme dahil olagelmektedir.

Tekensiz, kavramsal olarak modern düşüncenin rasyonalize edici güçleri içerisinde muallakta olan, arada kalanlara ter veren başka bir temsil, temsilleri bozan bir ayrıksılık imkânı tanımaktadır. İmajın karakterine, onun gerçeklikle olan ilgilerinde kolaylıkla yapaylığını hissettirebilmesinde saklı olan tekensiz etkiden başka, çağdaş sanatta ve benzeri uygulamalarda dijital imajın tekensiz etkisi gösterilemeye, göze gelmeye, imkânsıza ve duyuşsal ve duyuşsal keşiflere imkân tanınması açısından kitle görsel kültürüne göre yabancı kalarak farklı bakış alanları kurmasıyla anlamlı olmaya devam etmektedir.

Kaynakça

- Ba, A. (2020). *Our Uncanny Digital Existence*. *Journal Of Art Criticism*.
<https://journalofartcriticism.wordpress.com/2020/06/20/our-uncanny-digital-existence/>
- Barthes, R. (1996). *Camera Lucida* (R. Akçakaya, Çev.). Altı Kırkbeş Yayınları.
- Becker, K. (2016). Critical Intelligence in art and digital media. Christiane Paul (Ed.), *A companion to digital art* (s. 384-400). Black Wiley.
- Benjamin, W. (2015). *Teknik olarak yeniden üretilebilirlik çağında sanat yapıtı* (G. Sarı, Çev.). Zeplin Yayınları.
- Bourdieu, P. (1997). *Televizyon üzerine* (T. Ilgaz, Çev.). YKY.
- Burnett, R. (2007). *İmgeler nasıl düşünür?* (G. Pular, Çev.). Metis Yayınları.
- Burnham, J. (Küratör). (1970). Notes on art and information processing. Software information technology its new meaning for art catalogue (s. 10-15). Jewish Museum.
- Derrida, J. (2007). *Marx'ın hayaletleri* (A. Tümertekin, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Dickson, D. (1992). *Alternatif teknoloji* (N. Erdoğan, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Freud, S. (1999). *Sanat ve edebiyat* (E. Kapkın ve A. Tekşen Kapkın, Çev.). Payel Yayınları.
- Frisby, D. (2012). *Modernlik fragmanları Simmel, Kracauer ve Benjamin'in eserlerinde modernlik teorileri* (A. Terzi, Çev.). Metis Yayınları.
- Gere, C. (2016). The hauntology of digital image. Christiane Paul (Ed.), *A companion to digital art* (s. 203-226). Black Wiley.
- Gunning, T. (2003). Re-newing old technologies: Astonishment, second nature, and the Uncanny in technology from the previous turn-of-the-century. D. Thorburn ve H. Jenkins (Ed), *Rethinking media change the aesthetics of transition* (s. 39-61). MIT Press.
- Huhtamo, E. (2016). Art in the rear-view mirror: The media-archaeological tradition in art. Christiane Paul (Ed.). *A companion to digital art* (s. 69-111). Black Wiley.
- Jentsch, E. (2019). *Tekinsizliğin psikolojisi-Tekinsizlik üzerine* (H. Şahin, Çev.). Laputa Kitap.
- Kane, C. L. (2014). *Chromatic algorithms synthetic color. Computer art, and aesthetics after code*. The University of Chicago Press.
- Li, C. ve Chen, T. (2013). Visual aesthetic quality assessment of digital images. Rastislav Lukac (Ed.), *Perceptual digital imaging* (s. 91-123). CRC Press.
- Malraux, A. (2020). *Düşsel Müze* (B. Gülmez, Çev.). Everest Yayınları.
- Megill, A. (1998). *Aşırılığın peygamberleri* (T. Birkan, Çev.). Bilim Sanat Yayınları.
- Platon (2002). *Devlet* (H. Demirkan, Çev.). Sosyal Yayınları.
- Robins, K. (2013). *İmaj* (N. Türkdöğdu, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Sack, W. (2019). *The software arts*. MIT Press.
- Sayın, Z. (2013). *İmgenin pornografisi*. Metis Yayınları.
- Stam, R. (2014). *Sinema teorisine giriş* (S. Salman, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Tinwell, A. (2014). *The uncanny valley in games and animation*. CRC Press.
- Ümer, E. (2019). *Tekinsiz ve temsil (Romantizmden postmodernizme bir inceleme)*. Pales Yayınları.
- Ümer, E. (2024). *Kültüre karşı sanat sanata karşı kültür*. Çizgi Kitabevi.
- Yaylagül, L. (2006). *Kitle iletişim kuramları*. Dipnot Yayınları.