

PAPER DETAILS

TITLE: Dijital agda Kompozit Portreler

AUTHORS: Elif AVCI

PAGES: 211-227

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1174002>

DİJİTAL ÇAĞDA KOMPOZİT PORTELER*

THE COMPOSITE PORTRAITS IN DIGITAL AGE

Elif Avcı **

Öz

Yaklaşık elli yıldır dijital teknolojilerin sanat ortamına müdahalesi ile sanatçının kendisi, izleyici, malzeme, ortam ve anlayışlar dönüşmekte, sınırlar ortadan kalkmakta ve bu süreçte portre sanatı da yeniden çözümlenmektedir. Tarihin her döneminde olduğu gibi, bugün de portreler, dijital kimlikleri ve yeniden tanımlanan bedenleri ile bireylerin ve deneyimlerin öyküsünü aktarmaya devam etmektedir. Dijital teknolojiler, insan yüzünün bir yansıması olarak portrelerin üretim ve tüketimine ilişkin birçok olasılık sunmaktadır. Çok sayıda görüntüden tek bir imaj üretimi bağlamında kompozit portreler, birçok farklı kimliğin ve gerçekliğin bir arada sunulduğu sanal varoluşlar olarak ölümsüzlüğe kavuşmaktadır. Bu çalışmada literatür tarama modeli kullanılarak, Nancy Burson, Orlan ve Eva-Franco Mattes çiftinin dijital kompozit portrelerine ilişkin yazılı ve çevrimiçi kaynaklar, dijital çağda portrenin dönüşümünü yorumlamak üzere incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Sanat, Dijital Portre, Kompozit Portre.

Abstract

Through the interventions of digital technologies in the art environment for almost fifty years, the artist him/herself, the audience, the materials, the environment and the insights are transformed, the boundaries disappear and the portraiture is also resolved again in this process. As in every period of history, today portraits continue to convey the story of individuals with their digital identities and redefined bodies, and their experiences. Digital technologies offer many possibilities for the production and consumption of portraits as a reflection of the human face. Composite portraits are immortalized as virtual beings in which many different identities and realities are presented together in the context of a single image production from multiple images. In this study, which was conducted within the literature review, written and online sources related to the digital composite portraits of Nancy Burson, Orlan and Eva-Franco Mattes' were examined in order to interpret the transformation of the portrait in the digital age.

Keywords: Digital Art, Digital Portrait, Composite Portrait.

Derleme Makale // Başvuru tarihi: 01.10.2019 - Kabul tarihi: 25.06.2020.

* Bu çalışma, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nin 20-25 Ekim 2014 tarihleri arasında düzenlemiş olduğu "Dönüşüm" Temalı Uluslararası Sanat ve Tasarım Kongresi'nde "Bellek Teknoloji kimlik Üçgeninde Dijital Portreler" başlığı ile sözlü olarak sunulmuş ve özet olarak basılmış bildirinin genişletilmiş halidir.

** Dr. Öğr. Üyesi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Görsel Sanatlar Bölümü, elifavci.ogu.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0003-4909-1495>.

1. Dijital Çağın Üretim ve Tüketim İlişkilerinde Portre

Akademik bir makaleye başlarken, özellikle de çalışma alanı sanat olduğunda, katı sözlük tanımları vermekten çoğu zaman kaçınmak gerektiği düşünülebilir. Ancak sanatın içinde dijitali ve portreyi konu edinen bu makalede kasten sözlük tanımlarından başlanan tersine bir yol izlenerek “dijital kompozit portre” kavramı, değişim ve dönüşümüne devam eden bir olgu olarak ele alınacaktır. Görsel sanatlar içindeki en eski ifade biçimlerinden biri olan portre, Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe sözlükte *bir kimsenin yağlıboya, suluboya, karakalem vb. bir yolla yapılmış resmi* olarak, edebiyatta ise *bir kimsenin, bir şeyin sözlü veya yazılı tasviri* ifadesi ile tanımlanmaktadır. Sözlüklerde portre sanatının genellikle teknik ağırlıklı bir yaklaşımla tanımlandığı görülebilir; hangi malzeme ile plastik sanatların hangi alanında üretildiğinden bağımsız olarak bir portre için, “gerçek ya da düşsel bir kişinin bireysel özelliklerinin betimlenmesi” ifadesi, anlamı biraz daha genişletmekte ancak yine de eksik yönleri kalmaktadır (İskender, 1997:1504). Kelimenin edebiyattaki kullanımından da yola çıkılarak *gerçek ya da düşsel bir kişinin, yerin, olayın, durumun görsel tasviri* tanımına ulaşılabilir. Metin içinde zaman zaman birbirinin yerine kullanılan *portre* ve *suret* kelimeleri ile çoğunlukla kişinin görsel tasviri olarak yüzü kastedilmekle beraber, değinilecek örneklerin kişi tasvirinden çok daha fazlasını ortaya koyduğunu belirtmek de yerinde olacaktır. Bu durum, çalışma kapsamında portre kelimesinin önüne eklenen *dijital* sıfatı ile *kompozit* kavramının da ele alınmasını gerektirmektedir. Yine sıfat olarak kullanılan ve *karma, değişik tarzları bir arada taşıyan* (TDK) anlamlarına gelen kompozit kelimesi, bu makalede ele alınacak portrelerdeki melez kimlikleri ve melez gerçeklikleri açıklayabilecek güncel bir terimdir. 19. yüzyılın sonlarından itibaren birden fazla fotoğrafın bir araya getirilerek yeni fotoğraflar oluşturulduğu bilinmektedir (Sezer, 2014). Dijital kompozit portreler kapsamında yalnızca fotoğrafik görüntü üretiminde bir teknik olarak kompozitleştirme işlemi değil, aksine birçok farklı dijital tekniğin, kavramın, imajın, gündelik ve sanatsal deneyimin, gerçeklik olgusunun karma bir yapı hale getirildiği bir kompozitleştirmeden söz edilmektedir.

Malzeme ya da tekniğin özellikle ayrı tutulmasının nedeni ise, önüne dijital kelimesini sıfat olarak eklediğimiz birçok başlıkta olduğu gibi, değişim ve dönüşümün yalnızca teknolojik gelişmelerden etkilenen malzeme, araç, teknik ya da ortam ile açıklanmasının bir kısır döngü

riski taşımasından kaynaklanmaktadır. Çizim ya da boyama gibi daha geleneksel tekniklerle üretilen ve galeri ya da müze duvarlarında asılı tuvalerden izleyicilerine bakan suretler, önce fotoğraf ile albümlerden, sonrasında sinema ve video ile beyaz perdeden ya da çeşitli ekranlardan izleyicilerine bakmaya devam etmektedir. Bugün gelinen noktada dijital teknolojiler insan yüzüne ilişkin imajları çeşitlendirmenin birçok farklı yolunu sunarken, portrenin üretimini de sanatçının hâkimiyetinden almaktadır. Özellikle sosyal paylaşım sitelerinde günlük hayatın içinden fırlayan suret topluluklarını, kullanıcılarını izleyen, hem üreten/üretilen hem de aynı anda tüketen/tüketilen imajlara dönüştürmektedir. Sanatçının olduğu kadar portresi yapılan/kaydedilen/sunulan kişilerin de görsel hâkimiyeti yıkılmıştır. Bu yüzden insan yüzünün bir yansıması olarak imaj üretiminde gözlenen malzeme, ortam ve teknik değişimlerin yanı sıra insanın kendini nasıl gördüğü, kendisi ve diğer insanlarla ilişkilerini nasıl anlamlandırdığı üzerine düşünce ve algılama biçimlerinin de dönüştüğü göz ardı edilmemelidir.

2. Gerçekliğin Farklı Katmanlarındaki Suretler

Portreler konuşur; bazen sessizce, bazen de çığlık atarak, bu yüzden onları dinlemek ve anlamak zaman gerektiren bir öğrenmedir. Karşımızdakini bize tanıtan ilk karakteristiği yüzüdür; kişi önce yüzünün fiziksel özellikleri ile sonra kendisi hakkında daha fazla bilgi veren mimikleri, konuşması, sesi, kullandığı dil ve düşünceleri ile kimliği hakkında fikir verir. Bu yüzden portre, tarih boyunca kimliğe dair bir belge niteliğinde görselleştirilmiştir (Leppert, 2009). Daha da önemlisi portre, kendisini yaratan(lar) ve ele aldığı konu(lar) hakkında konuşur. Mısırlı fayyum portre ressamı, çizdiği zengin soyluların ölümden sonraki yaşamlarını garantilemiştir. Avrupalı ressamlar ise hem kendilerinin hem de ölümsüzlüklerini sağladıkları modellerinin statülerindeki kırılmaları da belgelemiştir:

Rönesans döneminde, yeni gelişen bir resim türü olan portre, sınıfsal kimliklerin ifade aracına dönüşmüştür. Sanatçılar, *işverenlerini* betimlerken, bu portrelerin yansıttığı kimlikler, Rönesans toplumunun ikilemini göstermektedir. İktidarı ellerinde tutan soylular ve üst düzey din adamlarının portreleri, mevcut toplumsal yapıyı ve bu yapının geliştirdiği kimlikleri onaylama görevini yerine getirirken, burjuvaların portreleri, bu yapıya başkaldıran yeni bir sınıfsal kimliği haber vermektedir. Rönesans döneminin toplumsal yapısında kabul gören Dürer gibi sanatçılar da bireysel kimliklerini *kendi portrelerini* yaparak dışa vurmuşlardır (Papila, 2007:180-181).

19. yüzyılın ortasından itibaren gelişen fotoğraf teknolojisi ile portrelere yeni bir gerçeklik duygusu eklenmiş ve bireyin imajı yakalanarak korunabilmiştir. Bu gerçeklik etkisi çok

geçmeden, bireylerin ve toplumların belgelenmesi, analizi ve kategorizasyonu bağlamında bürokratlar, bilim insanları ve kriminologlar tarafından benimsenmiştir (Cleland, 2008). Özellikle cinayet ve kayıp vakalarında yaygın olarak kullanılan *morphing* tekniğinin gelişiminde sanatçı Nancy Burson'un önemli katkıları bulunmaktadır (Paul, 2008:29). 1980'lerin başında geliştirdiği karmaşık bilgisayar programları ile insan yüzlerini dönüştüren Burson'un en ünlü çalışmalarından biri, 1979'da 6 yaşındayken Manhattan'da kaybolan Etan Patz'ın, yıllar sonra nasıl görünebileceğini ortaya çıkarmak için yüzünün yaşlandırılmasını kapsayan çalışmasıdır (Görsel 1). Bu çalışma kayıp çocuğu geri getirmemişse de FBI'ın o yazılımı başka kayıp çocuk vakalarında kullanmasını sağlamıştır (Heartney, 2008:187).



Görsel 1. Nancy Burson, *Etan Patz Update (Age 6 to Age 13)*, 1984, Kompozit Gümüş Baskı, 11 x 14 inç.

Tarihte 17 yıl geri gittiğimizde Charles A. Csuri'nin de, *Aging Process* (1967) adlı çalışmasında yaşlanma sürecini ele aldığını görebiliriz (Görsel 2). Csuri, 1960'lı yılların başında bilgisayar teknolojisini sanatsal bağlamda değerlendirmeye başladığında, bu yeni ortamın sunabileceği yaratıcı olasılıkları keşfetmek üzere genellikle portre kullanmayı tercih etmiştir. Dijital portrelerin ilk örneklerini yaratan Csuri'nin çalışmalarında formlar ve yüzler, bazen tarihsel referanslara dayanır, bazen de sakallı bir adamı ya da bir kadının yaşlanma sürecini gösteren hayali temsillerdir (Glowski, 2006; Aceti, 2011).



Görsel 2. Charles A. Csuri, Aging Process, 1967, Kâğıt üzerine mürekkep, IBM 7094 ve çizici, 38 x 94 cm.

Ressam, araştırmacı ve eğitimci kimlikleriyle Csuri, erken tarihli çalışmalarında bilgisayar teknolojisinin olanakları ile sanatını nasıl daha ileri taşıyabileceğini rastlantısallık, belirsizlik ve sonsuz olasılıklar üzerinden araştırırken (Aceti, 2011), Burson ise idealize edilmiş güzellik, ırk, cinsiyet gibi konulara yoğunlaşmıştır. Burson, 1982 tarihli *First and Second Beauty Composites* adlı çalışmasında kadın film yıldızlarının yüzlerini her birinde 5 aktristin yüzü bulunan iki seri halinde harmanlamıştır. Bu yolla toplumsal ve kültürel olarak belirlenen ideal güzellik ölçütlerinin yanı sıra bireysel özellikler, estetik anlayışı, kimlik temsilleri gibi konuları da sorgulamıştır (Paul, 2008:29). Bu kompozit portrelerle, idealize bir fiziksel kusursuzluk yakalamanın tersine, genelleyici ve hatta korkutucu bir görünüme varılmıştır (Heartney, 2008:187). Morphing tekniği ile iki ya da daha fazla fotoğrafın birleştirilerek kompozit hale getirilmesi gibi, teknik ve estetiğin kompozitleştirilmesi de sanatçının belirgin özelliklerindendir. 1980'li yılların hâkim güzellik anlayışını yapı sökümüne uğratan sanatçı, güzellikten bozulmaya yönelmiş, böylece zıtlıkları bir arada kullandığı farklı serilerinde insanların iç mücadelelerini ve kendilerini kabullenişlerini de yakalamıştır (Shanken, 2012:87).

Burson, aynı teknik ve anlayış ile 1982 tarihli *Androgyny* adlı çalışmasında erkeklerle kadınlar arasındaki farklılık algısını sorgulamak amacıyla 6 erkek ve 6 kadının görüntülerinden oluşan androjen portreler elde etmiştir (Shanken, 2012:87). 1983 tarihli *Big Brother* adlı çalışmasında ise politik farklılıklarının ötesinde, davranış ve karakterlerindeki benzerlikleri yorumladığı Hitler, Mussolini, Humeyni, Stalin ve Mao'nun yüzlerini bir diktatör portresi oluşturmak üzere bir araya getirmiştir (Heartney, 2008:187; Contemporary Art, 2011). Burson,

son olarak 2015-2018 yılları arasında ürettiği *Trump Images* başlıklı serisi ile (Görsel 3) insanların daha önce göremediklerini göstermenin bir yolu olarak farklı portreleri hem biçimsel hem de eleştirel anlamda birleştirmeye (Burson, 2018) devam etmektedir.



Görsel 3. Nancy Burson, Trump Images Serisi, Time dergisi kapağı (19 Temmuz 2018), 2018.

Trump Images serisinde, iki liderin görüntüsünün birleştirildiği kompozit imaj, okuyuculara tek bir yüzü paylaşacak kadar birbirine bağlı iki kişinin görüntüsünü sunmaktadır (Quaid, 2018). Bu imaj, iki ülke arasındaki anlaşmazlık iddiaları ve Rusya'nın 2016 başkanlık seçimlerindeki etkisi arasındaki çatışmayı temsil etmektedir. Morphing tekniği ile GIF dosyası halinde ve *Trumputin* ismiyle sunulan, iki liderin sürekli birbirine dönüştüğü imaj, Trump'ın sözü edilen iki durum arasında ayırım yapamadığı ya da bu ayrımı yapmaya isteksiz olduğu şeklinde yorumlanmaktadır (Burson, 2018).

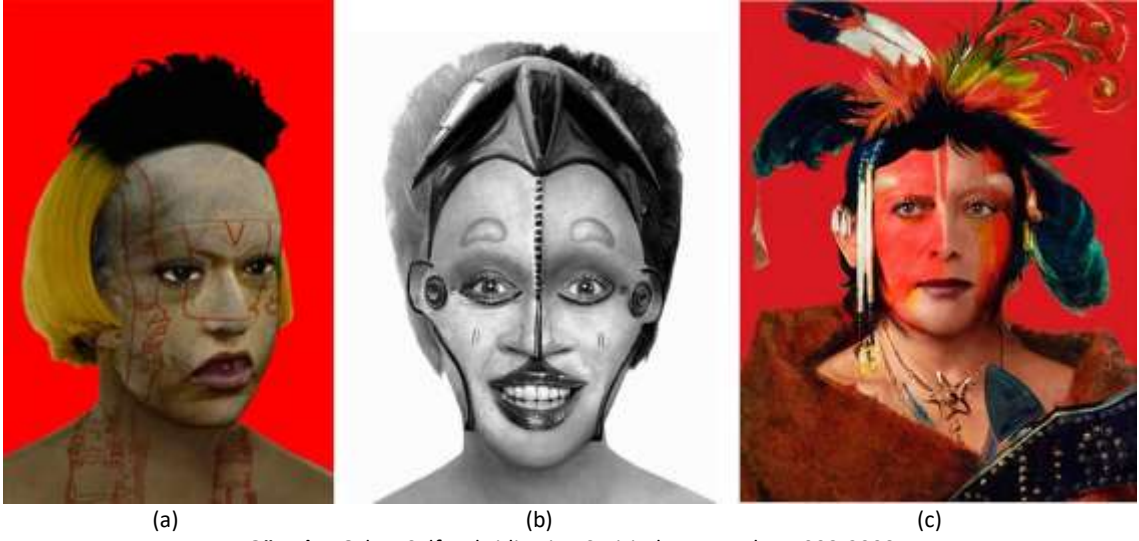
Orlan da kimliğin çoğulluğu ile oynamış, feminist bir bakış açısıyla yerleşik güzellik anlayışına karşı çıkmış ve bunu yaparken son teknolojik gelişmelerden yararlanmış. Sanatçının 1998-2014 yılları arasında gerçekleştirdiği *Self-Hybridization* serisi, farklı kültürlerin güzellik algısından yola çıkılarak üretilen dijital melez portrelerden oluşmaktadır. Self-Hybridization serisi 4 başlıkta incelenebilir;

- 1998 Pre-Columbian (Kolomb Öncesi)
- 2000-2003 African (Afrikalı)
- 2005-2008 American-Indian (Amerikalı Yerli)
- 2014 Beijing Opera (Pekin Operası)

Bu sanal seri, Orlan'ın cerrahi operasyonlar ile gerçekleştirebileceğinden çok daha karmaşık bir melezleşme sağlamaktadır (Cala-Lesina, 2011:177). Yaşamın devamlılığını sağlayan üremenin özü olarak melezleşme, iki varlığın birleşerek üçüncü bir bağımsız varlığın oluşumunu

sağlaması bağlamında ilerici ve ütöpiktir (Cala-Lesina, 2011:180). Melezleştirme ise tanımlanmış bir alan değil bir süreçtir, bir geçiş biçimi ya da bir hareket pratiğidir (Veneciano ve Garelick, 2010:36). Antik medeniyetlerin mitoslarından, orta çağ yazmalarına, Max Ernst'ün kolajlarından Orlan'ın performanslarına melez yaratıkların çekici varlığı bahsedilen ütöpik ve geçişken doğalarına bağlanabilir. Burson'un farklı portreleri bir araya getirerek benzerlikler ve karşıtlıklar üzerine düşündürmesi gibi, Orlan da farklı kültürlerin görüntüleri ile farklı zamanları tek bir görüntüde birleştirmektedir. Her bakışta geçmişe ve bugüne, burada ve orada olana ait unsurlar tekrar yapılandırılmakta ve bu nedenle dinamik imajlar ortaya konulmaktadır. Orlan, kendi yüzünün fotoğraflarını farklı medeniyetlerin yerleşik unsurları ile birleştirerek, kültürün ve gerçekliğin sınırlarını değiştirmekte, sanal bir gerçeklik sunmaktadır. Donna Haraway'ın siborg politikasının bir örneği olan Orlan, çağdaş kavramlar olarak dağılık kimlikleri özetleyen, geç kapitalist toplumun ve bilgi çağının ürünü, kurgusal, postmodernist bir yaratıktır (Cala-Lesina, 2011:180).

Self-Hybridization serisinin fotoğrafları Orlan tarafından Paris'te tasarlanmış, Montreal'deki tasarımcısına modifikasyon talimatlarıyla birlikte gönderilmiş ve e-posta üzerinden gerçekleştirilen yazışmalar yoluyla gerekli değişiklikler yapılarak tamamlanmıştır. Serideki imajlarda iki farklı görüntü ve iki farklı kimlik birleşerek her ikisinin toplamından daha fazlası olan bir üçüncü kimlik üretilmektedir (Veneciano ve Garelick, 2010:93). Unutulmaması gereken, süreçte dördüncü bir kimlik olarak çalışan tasarımcının varlığıdır; her ne kadar sanatçının talimatları ile çalışsa da tasarımcının kimliğinin ve hayal gücünün ne kadarının serideki portrelere yansıdığını ölçmek güçtür. Önemli olan bu sanal gerçeklik içinde birbirinden ayrı parçaların birlikte var olabilmesidir. Kendisini primitivizm ve siber kültür bağlamında, melezlik kavramında konumlandıran Orlan, birleştirdiği belirli kültür ve geleneklere ait sanallaştırılmış parçalar yoluyla "Öteki" ile "Sahiplenilen" arasındaki farkı kaldırdığı iddiasındadır (Cala-Lesina, 2011:177). 1998 tarihli *Pre-Columbian* (Kolomb-öncesi) isimli ilk seride (Görsel 4a) Orlan, yüzünü Maya, Aztek ve Olmek gibi uygarlıklara ait heykeller, maskeler ve dinsel deformasyonlar ile birleştirmiştir (Cala-Lesina, 2011:178).



Görsel 4. Orlan, Self-Hybridization Serisinden portreler, 1998-2008.

Kolomb öncesi heykellerin taş yüzlerini, Batılı yüz hatlarıyla bir araya getiren Orlan, grotesk ile güzel arasındaki ayrımın kaybolduğu bir melezleştirme ile (Holmes a Court Gallery, 2012), yüzlerce yıl öncesinin belirleyici güzellik unsurlarını teknoloji aracılığıyla bugüne taşımıştır. Farklı kültürlerin farklı güzellik anlayışları bireylerin kimlik algısını da etkilemektedir. Neyin güzel olduğu ve neyin olmadığı sorusunun belirsizleşen alanında oluşturulan 2000-2003 tarihli *African* (Afrikalı) isimli ikinci serideki (Görsel 4b) dijital kompozit portreler, toplum(lar)a güzel olarak neyin dayatıldığı ve birey(ler)in neyi güzel olarak seçip kabul ettiği konusundaki sorgulamalarımıza katkıda bulunabilir. Sanatçı bu seride etnografik fotoğraflardan ve kabile maskelerinden esinlenmiştir (Cala-Lesina, 2011:178; Michel Rein Gallery, 2008).

Orlan, 2005-2008 tarihli *American Indian* (Amerikalı Yerli) serisinde (Görsel 4c) ise kendi portrelerini 19. yüzyılın sonlarında Amerikan yerlilerini resimleyen George Catlin'in portreleri ile melezlemiştir. Melezlik, göçün ve yerinden olmanın, sömürgecilik dönemindeki etkileriyle bağlantılıdır (Cala-Lesina, 2011:180). Amerika ve Amerikan sanatını anımsatacak şekilde cinsiyetleri, kültürleri, dönemleri ve sanatsal pratikleri melezleştiren Orlan, *sömürgeci mi, yoksa sömürge mi?* sorusunu akla getirmektedir. Bu seri, teknik olarak dijital rötuşlar ile fotografik resimlemenin mümkün olabileceğini göstermektedir (Michel Rein Gallery, 2008). İçerik açısından ise Orlan, kompozit portrelerinin, sömürgeci otoriteye karşı bir söylem içinden okunması gerektiğini belirtmektedir (Veneciano ve Garelick, 2010:23). Ancak, Cala-Lesina

(2011:182), bu seride iki temel problematik olabileceğine dikkat çeker. İlki, Orlan'ın referans olarak kullandığı portrelerdeki kültürel belirleyicilerin ve anlamlarının tahrip edilmesiyle yerlilerin maruz bırakıldıklarına benzer bir durumun ortaya çıkmasıdır. Orlan'ın kompozit portreleri, portrelerin küresel dolaşımı ve tanıtımı ile referans resimlerdeki gerçek kişilerin, bir zamanlar Londra ve Paris'de soylular için geleneksel dans gösterilerine çıkarıldığı göz önüne alınarak değerlendirilse, tüm süslü ifadelerin altında asıl problemin halen sürdüğü sonucuna ulaşılabilir. İkincisi ise, bu seride sanatçının kadın kimliğini erkek portreleri altında yok etmesi, Amerikan yerlilerinin olduğu gibi, kadının da ötekileştirilmesi anlamına gelebileceğinden bu dijital kompozit imajların, sanatçının feminist duruşu ile çelişmesidir.

2014 yılında gerçekleştirdiği Beijing Opera (Görsel 5) serisinde ise Orlan, Japon tiyatrosunun Nô maskelerinden esinlenmiştir. Bu maskeler, doğrudan oyuncuların yüzüne boyanarak, duygu ve düşüncelerini yüzlerine yansıtabilmeleri sağlanmaktadır (Augment, 2014). Tiyatroda oyuncular daha ağızlarını açmadan yüzlerindeki maske ile izleyicilerle konuşmaya başlar. Orlan'ın portrelerinde de sanatçı daha niyetini belli etmeden renkler ve formlar konuşmaya başlamaktadır. Maskeler bir yandan yüzünü gizlemekte ama sanatçının alnındaki iki küçük boynuz kimliğini derhal açığa çıkarmaktadır (Pernet, 2014).



(a) (b) (c)
Görsel 5. Orlan, Beijing Opera Self-Hybridation serisinden portreler, 2014.

Orlan'ın asıl niyeti, kendi deyimiyle maskelerle yaptığı hokkabazlığı, seyirciyi de işin içine katarak sergilemektir. Galeri duvarına asılı portreler yalnızca maskelerin ardında bir görünüp bir kaybolan yüzlerden ibaret değildir. Bu portreler, Artırılmış Gerçeklik (AR) teknolojisi ile çalışmaktadır. Katılımcıların yapması gereken, Apple Store'dan *Augmente* adlı uygulamayı

indirmek, önünde durduğu portreyi taratmak ve Orlan'ın sergilediği performansı iPad, iPhone ya da android telefonlarından izlemektir (Görsel 6). Böylece Orlan, daha önceki serilerinde oluşturduğu sanal kimliğine bir yenisini daha eklemekte ve maskeli portresinden fırlayıp gerçek dünyada vücut bulan sanal bir beden haline gelmektedir.



Görsel 6. Orlan, Masques, Opéra de Pékin, Facing Designs & Réalité augmentée 2014, video görüntüsü.

AR gibi Sanal gerçeklik (VR) teknolojisi de sanatçıların yeni olasılıklar keşfetmesine fırsat tanımaktadır. Biri gerçek dünyadaki varlıkların yanına sanal varoluşları getiren, diğeri ise çeşitli aparatlar yoluyla gerçek kişileri sanal ortama götüren bu iki farklı ortamı kullanan eserler, gün geçtikçe sanat dünyasında kendilerine daha fazla yer bulmaktadır. Bu iki gerçeklik ile karıştırılan bir diğer ortam ise Second Life (SL)'dir. SL, çoğu zaman bir oyun olarak adlandırılrsa da yaratıcılarının özellikle vurguladığı gibi aslında sanal bir dünyadır. Gerçek kişiler sanal bir dünyaya dâhil olurlar ancak VR ile arasındaki teknik fark başlık, gözlük gibi aparatlara gerek duyulmamasıdır. Bilgisayarı ve interneti olan, SL programını bilgisayarına yükleyen ve bir avatar oluşturan herkes bu dünyada yaşamaya başlayabilir.

Yeni bir öz-temsili biçimi olarak avatarlar, sanatsal deneyim için verimli bir zemin olmaktadır. SL avatarları, gerçek kişilerin bu dünyaya bağlanmak için oluşturdukları ve kullandıkları alternatif karakterlerdir. Avatarın her türlü özelliği istenildiği zaman değiştirilebilecek şekilde kullanıcısı tarafından belirlenebilir. 2006 yılından itibaren SL dünyasını deneyimleyen Eva ve Franco Mattes çifti, sanal dünyada görüntüleyerek tuval üzerine yüksek kaliteli dijital baskılar halinde sergiledikleri avatar portreleri yaratmışlardır (Paul, 2008:239-241). Eva ve Franco Mattes, 2007 yılında öncelikle SL ortamında Ars Virtua adlı galeride (Görsel

7), ardından Columbia Üniversitesi, Italian Academy ve New York'da Postmasters Galeri'de gerçek mekânlarda (Görsel 8) bir seri portreden oluşan *13 Most Beautiful Avatars* adlı sergilerini açmışlardır. Seri, simüle edilmiş bir dünyada alternatif kompozit kimlikler yaratılmasına izin veren teknolojik gelişmelere dayanmaktadır.



Görsel 7. Eva ve Franco Mattes, *13 Most Beautiful Avatars*, Sanal Sergi, Ars Virtua, Second Life, 2006-2007.



Görsel 8. Eva ve Franco Mattes, *13 Most Beautiful Avatars*, Sergi Görüntüsü, Postmasters Gallery, NY, 2007.

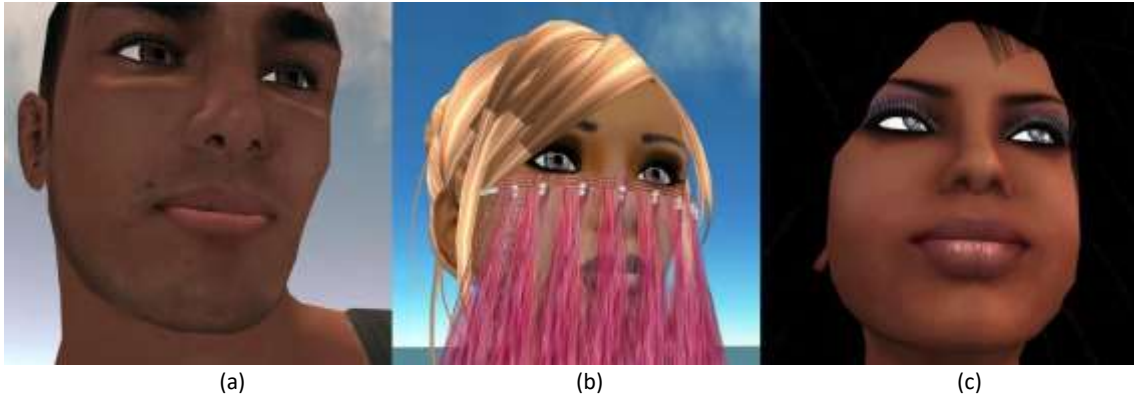
Eva ve Franco Mattes, Andy Warhol'un yakın çevresindeki yıldızları konu edindiği 1964 tarihli *13 Most Beautiful Woman* ve *13 Most Beautiful Boys* adlı çalışmalarına doğrudan gönderme yapmakta fakat Warhol'un aksine hiç tanımadıkları kişileri yıldız haline getirmektedir. Sanatçıların 13 En Güzel Avatarı, Second Life'in görsel olarak en dinamik ve en popüler *yıldızlarını* yakalamıştır (Postmasters Gallery, 2007). Böylece portre serisi, ünlü olmanın sıradanlığını ve insan arzularını iki boyutlu avatar görüntülerine aktarmaktadır (Shindler, 2010).

Sergide avatarların görselleri kullanıldığından kendine mal etme anlamına gelen temellük (appropriation) söz konusudur. Eva ve Franco Mattes, başkalarının yarattığı avatarları, bir başka ifadeyle başkalarının otoportrelerini alıp kullandıkları süreci yeniden-temellük (re-

appropriation) olarak tanımlamaktadır (Dinnen, 2012). Çalışmalarını portreler değil, otoportrelerin resimleri olarak nitelendiren Mattes çifti orijinallik iddiasında da değildir çünkü yalnızca sanat değil, neredeyse bu dünyadaki her şey daha önce ortaya çıkan başka bir şeyin karışımı ya da yeniden üretimidir.

Mattes çifti, SL gibi sanal dünyalarda ve video oyunlarında, bedeni olmayan beyinlerle uğraşıldığından bahsetmektedir; bir insanın, yaş, cilt, ses, kıyafet gibi belirleyici özelliklerinden oluşan “gerçek” imajını göremediğiniz bir dünyada, onu yargılamak için geriye kalan yalnızca beynimizin üretebilecekleridir (Shindler, 2010). Sergi, düşünsel altyapısı bağlamında bir bütün olarak, başkalarına ait otoportrelerin kompozit bir portresidir. Gerçek yüzleri, imajları görünmeyen kullanıcılara ait avatarların işleyişine son derece uygun bir kavram olarak yeniden-tellük, gerçek ve sanal kimlik sorunsalını akla getirmektedir. İster sanal ortamda ister gerçek mekânda sergiyi gezen izleyicilerden hiçbir otoportrenin portresi olarak sunulan bu imajların arkasındaki gerçek kimlikleri bilemeyecektir. Mattes çiftinin çizdiği çerçeve ile, imajlarla karşılaşan izleyiciler, hiçbir zaman bu avatarların arkasındaki kullanıcıların, avatarları ne ölçüde kendi portreleri olarak gördüklerini de bilemeyecektir (Dinnen, 2012). Bu imajların, izleyicinin karşılaştığı avatarların mı, avatarların arkasındaki kişilerin mi, Mattes çiftinin seçimlerinin mi, yoksa SL dünyasının kodlarını yazan programcılarının görüntüsünü mü sunduğu sorunsalı zihin açıcı bir soru yumağı olarak karşımızda beklemektedir. Cala-Leina (2011:180-181)’in de belirttiği gibi dijital çağda gerçek ve sanal, beden ve makine arasındaki sınırlar kaybolarak üçüncü hatta dördüncü alanlar açılmıştır. Bu alanlarda kendilerine yer edinen sanal varoluşlar, gerçek ve sanal dünyaların parçacıklarından oluşmalarına rağmen her ikisine de tam olarak ait değildirler.

Avatar portreleri, parlak renkleri, yapay ışıklandırmaları, geniş ve düz alanları, gerçeküstü perspektifleri ile SL dünyasının karakteristik estetik anlayışını yansıtmaktadır. Kullanılan teknolojinin göreceli yeniliğine rağmen avatarlar, portrenin geçmiş evrelerinde de geçerli olan, görüntünün kültürel ve psikolojik bağlamı, yüksek sanat ve alt kültür arasındaki, geleneksel ve çağdaş sanat formları arasındaki ya da sanat ve yaşam arasındaki ilişkileri konu edinmektedir (Postmasters Gallery, 2007). Dijital ortamın doğası gereği bu otoportrelerde bir “benzerlik” dikkati çekmektedir (Görsel 9).



Görsel 9. Eva ve Franco Mattes, 13 Most Beautiful Avatars, 2006-2007.

Söz konusu benzerlik, dijitalizasyon işleminin bir sonucudur ve otoportreler farklılıklarına rağmen birbiriyle benzeşmektedir. Bu bakış açısıyla, kendilerini yaratan kişilerin kimlikleri kadar, içinde bulundukları dijital ortamın görselleşmiş hali olan bu portrelerin, SL dünyasını programlayan yazılımcıların otoportrelerini yansıtıyor olabileceği olasılıkları ağırlık kazanmaktadır. Yaratıldıkları ortam içinde kompozit portreler haline dönüşen bu imajlar, manipülasyonlar ile kitlelere sunulan ve birbirine benzer yüzlerden ibaret hale gelen günümüz güzellik algısına gönderme yapmaktadır. Mattes çiftinin belirttiği gibi bu portreler, *olduğunuz kişiyi değil olmak istediğiniz kişiyi açığa çıkarmaya niyetlenmektedir* (Dinnen, 2012).

İnsanların olmak istedikleri kişileri en çok açığa çıkardıkları yerin sosyal medya olduğu söylenebilir. 2019 yılında FaceApp gibi uygulamalar aracılığıyla neredeyse herkesin deneyip paylaştığı, yaşlandırılmış ya da cinsiyeti değiştirilmiş suretler, sosyal medyayı günlerce meşgul etmiştir. Bu imajlar, aslında Csurik ve Burson gibi sanatçıların gelişmesine katkı sağladığı, Orlan ve Mattes çifti gibi sanatçıların yaygın olarak kullandığı teknikler ile gerçekleştirilmekte ancak sanatçıların odaklandığı yaş, ırk, güzellik, deformasyon, cinsiyet gibi konuların hiçbirine değinmeden, fıkırsel anlamda boş ve eğlence unsuru görüntü yığınları halinde kirliliği arttırmaktadır. Herhangi biri, önce bilgisayarı, telefonu ya da tableti ile kendi görüntüsünü alıp, sonra da Adobe Photoshop gibi yazılımlar aracılığıyla düzenleyerek portresini oluşturabilir, saklayabilir ya da isterse paylaşabilir. Snapchat gibi uygulamalar ile bilmeden de olsa sanal ve artırılmış gerçekliklere adım atabilir. Ancak tüm bu süreçte arka planda işleyen karmaşık verilerin kimliklerimizin inşası ve ifşasında önem ve tehlike barındırdığı göz ardı edilmemelidir.

Sanal ortamda her hareketimiz yeni bir varoluş biçimlendirmektedir; anahtar kelimeleri girdiğimiz arama motorları, kimlik ve kredi kartı bilgilerimizi verdiğimiz alışveriş siteleri, sosyal paylaşım ortamlarındaki beğeni ve yorumlarımız, IP numaralarımız dijital ortamda kimliğimizi ifşa ederken, yarattığımız avatarlar yoluyla oluşturduğumuz bilgi ve görüntüler yeni kimlikler yaratmaktadır (Paul, 2008:165).

Paul (2008)'in de belirttiği gibi sanal ortamlardaki eylemlerimiz, dijital bilgi ve görseller yoluyla yeni kimlikler yaratmaktadır. Sanal yaşam kavramı insanlara birçok varoluş biçimini aynı anda farklı ortamlarda, farklı bakış açıları ile sağlayabilmektedir. Portre, bu bakış açılarından yalnızca birisidir. Bu makale kapsamında ele alınan dijital kompozit portre örnekleri, ait oldukları, geniş dijital portre alanının yalnızca bir parçasıdır. Dijital portreleri bütün yönleriyle ele almak yerine birçok dijital portre örneği ve yaratıcıları, bu portrelere ve sanatçılarına düşünsel olarak kaynaklık eden kavram ve olguların da bir kısmı ötelenerek, yalnızca dijital yollarla deneyimlenen kompozit portreler ele alınmıştır. Bu anlamda, üç boyutlu modellemeler yoluyla elde edilen gerçekçi portreler, insan, makine ya da her ikisi olma durumu ve bu duruma ilişkin felsefi arayışlar konuya bir sınırlama getirme amacıyla içeriğe dahil edilmemiş, dijital teknolojiler ile farklı gerçeklik katmanlarında oluşan karma kimlikler, deneyimler ve sanatsal duruşlar bağlamında dijital portreler incelenmiştir. Kompozit kavramı içinde ise 19. yüzyılın sonlarına dayandırılan kompozit fotoğraflar değil, özellikle 1980'li yıllarda hız kazanan, teknik ve estetik açıdan da melez yapılarıyla günümüzde örnekleri çoğalan dijital kompozit portreler ele alınmıştır.

Dijital çağda kompozit portreler, gerçek zamanlı, etiketlenebilir, depolanabilir, paylaşılabilir veri setlerine dönüşmüştür. Bu veriler *like/dislike* işlemlerine maruz kalarak birey üzerinde hâkimiyet kurabilir ve denetim sağlayabilir. En önemlisi de bu veriler bilinçli ya da bilinçsiz olarak yaratıcıları/kullanıcıları tarafından ya da sanal dünya korsanları (hackerlar) aracılığıyla değiştirilebilir ama asla silinmez. İnternet ortamına verilen her bilgi kırıntısı gibi portreler de temelleri olan sayısal kodlar ile ölümsüzlüğe ulaşmaktadır. Hangi düşünsel, tarihsel, sosyolojik ya da psikolojik pencereden bakılırsa bakılsın, insanların suretlerini sunma arzularının tarihin hiçbir döneminde olmadığı kadar hızlı bir ivmeyle devam edeceği inkâr edilemeyecek gibi görünmektedir.

Kaynakça

Cala-Lesina, G. (2011). Orlan's Self-Hybridizations: Collective Utopia or Twenty-First-Century Primitivism?, *Third Text*, 25(2), p.177-189.

Glowski, J. M. (2006). *Charles A. Csuri Beyond Boundaries, 1963-present*, College of the Arts, The Ohio State University

Heartney, E. (2008). *Sanat ve Bugün*, İstanbul: Akbank Yayınları.

İskender, K. (1997). "Portre", *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi*, Cilt 3, İstanbul: Yem Yayınları, s.1504 -1505.

Leppert, R. (2009). *Sanatta Anlamların Görüntüsü, İmgelerin Toplumsal İşlevi*, (çev.) İsmail Türkmen, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Papila, A. (2007). "Kimliğin Anlatım Aracı Olarak Sanat", *Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 1(1), s.176-190.

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

Sezer, I. (2014). Geleneksel Portre Fotoğrafından Sanal Portreye Dönüşüm Aracı; Bileşik Fotoğraf, *Uluslararası Sanat ve Tasarım Kongresi, Sözlü ve Poster Bildiriler*, 01, s.66-70, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi.

Shanken, E. (2012). *Sanat ve Elektronik Medya*. Çev. Osman Akınhay, İstanbul: Akbank Yayınları.

Veneciano, J. D., Garelick, R. K. (2010). *Fabulous Orlan and the Harlequin Patchwork Self*, Lincoln and London: University of Nebraska Press.

İnternet Kaynakları

Aceti, L. (2011). "Digital Portraits of Transculturalism-London", <https://www.leoalmanac.org/digital-portraits-of-transculturalism-london/>, Erişim tarihi: 08.01.2016.

Augment. (2014.) "Masques, Pekin Opera Facing Designs & Réalité Augmentée : when Augment meets contemporary arts", <https://www.augment.com/blog/masques-pekin-opera-facing-designs-realite-augmentee-when-augment-meets-contemporary-arts/>, Erişim tarihi: 15.03.2019.

Burson, N. (2018). "Trump Images 2015-2018", <http://nancyburson.com/trump-images-2015-2018/>, Erişim tarihi: 14.03.2019.

Cleland, K. (2008). "The new face of portraiture in a digital age", *Sergi Kataloğu*,

https://www.kathycleland.com/wp-content/uploads/F2F_Catalogue.pdf, Erişim tarihi: 11.05.2019.

Contemporary Art. (2011). "Nancy Burson: Race, Beauty, & Power," http://www.marthagarzon.com/contemporary_art/2011/02/nancy-burson-race-beauty-power/, Erişim tarihi: 17.01.2017.

Dinnen, Z. (2012). "Pictures of Self-Portraits: Eva and Franco Mattes' Avatar Portraits". <http://mediacommons.org/imr/2012/04/16/pictures-self-portraits-eva-and-franco-mattes-avatar-portraits>, Erişim tarihi: 17.10.2014.

Holmes a Court Gallery. (2012). Orlan, <http://www.holmesacourtgallery.com.au/article/orlan>, Erişim tarihi: 20.09.2014.

"Kompozit", Türk Dil Kurumu Güncel Sözlük, <https://sozluk.gov.tr/>, Erişim tarihi: 24.12.2019.

Michel Rein Gallery. (2008). ORLAN, Native-American Self-Hybridizations, http://michelrein.com/cspdocs/exhibition/files/ORLAN_cp.ENG.pdf, Erişim tarihi: 20.09.2014.

Pernet, D. (2014). "ORLAN Masques, Pekin Opera Facing Designs & Realite Augmentee", <https://ashadedviewonfashion.com/2014/09/07/orlan-masques-pekin-opera-facing-designs-realite-augmentee-september-6-october-2014-2/>, Erişim tarihi: 15.03.2019.

"Portre", Türk Dil Kurumu Güncel Sözlük, <https://sozluk.gov.tr/>, Erişim tarihi: 10.09.2019.

Postmasters Gallery. (2007). Eva & Franco mattes "13 most beautiful avatars", http://www.postmastersart.com/archive/01org_07/01org_07.html#, Erişim tarihi: 18.01.2017.

Shindler, K. (2010). "Life After Death: An Interview with Eva and Franc Mattes". <http://magazine.art21.org/2010/05/28/life-after-death-an-interview-with-eva-and-franco-mattes/#.XYZubFUzbnh>, Erişim tarihi: 18.01.2017.

Quaid, R. (2018). "Trump and Putin Face Off Then Become Trutin", <http://www.renegadetribune.com/trump-and-putin-face-off-then-become-trutin/>, Erişim tarihi: 14.03.2019.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. Nancy Burson, *Etan Patz Update (Age 6 to Age 13)*, 1984, Composite Silver Prints, 11 x 14 inç. <http://nancyburson.com/wp-content/uploads/2018/02/Etan-Patz.jpg>, Erişim tarihi: 18.10.2014.

Görsel 2. Charles A. Csuri, *Aging Process*, 1967, Ink on paper, IBM 7094 and drum plotter. 38 x 94 cm, <https://digitalartarchive.siggraph.org/artwork/charles-a-csuri-aging-process/>, Erişim tarihi: 08.01.2016.

Görsel 3. Nancy Burson, Trump Images Serisi, Time Cover (19 Temmuz 2018), 2018, <https://i1.wp.com/www.earlyintime.com/wp-content/uploads/2018/07/31-1.png?resize=769%2C430>, Erişim tarihi: 14.03.2019.

Görsel 4. Orlan, Self-Hybridization Serisi, 1998-2008

(a) Refiguration Self-Hybridization, Pre-Columbian series, n°32, 1998, archival inkjet print, 90 x 60 cm, edition of 7, <http://www.holmesacourtgallery.com.au/article/orlan>, Erişim tarihi: 20.09.2014.

(b) African Self-Hybridization, Mask of Nigerian Woman with Face of Euro-Parisian Woman, 49 x 61 in, color photograph, 2000, http://www.orlan.eu/wp-content/gallery/self-hybridations-quotafricanquot-2000-2003/african17_0.jpg, Erişim tarihi: 20.09.2014.

Görsel 5. Orlan, Beijing Opera Self-Hybridation, 2014, <http://www.orlan.eu/portfolio/self-hybridations-chinoises-2014/>, Erişim tarihi: 14.03.2019.

(a) Orlan, Beijing Opera Self-Hybridation, n°1, Color Print, 120x120 cm, 2014.

(b) Orlan, Beijing Opera Self-Hybridation, n°4, Color Print, 120x120 cm, 2014.

(c) Orlan, Beijing Opera Self-Hybridation, n°9, Color Print, 120x120 cm, 2014.

Görsel 6. Orlan, Masques, Opéra de Pékin, Facing Designs & Réalité augmentée 2014, video görüntüsü <https://vimeo.com/212612611>, Erişim tarihi: 14.03.2019.

Görsel 7 .Eva ve Franco Mattes, 13 Most Beautiful Avatars, Sanal Sergi görüntüsü, Ars Virtua, Second Life, 2006-2007, <http://lifeofmo.blogspot.com/2006/11/13-most-beautiful-avatars.html>, Erişim tarihi:18.01.2017.

Görsel 8. Eva ve Franco Mattes, 13 Most Beautiful Avatars, Sergi Görüntüsü, Postmasters Gallery, NY, 2007, <http://0100101110101101.org/portraits/>, Erişim tarihi: 18.01.2017.

Görsel 9. Eva ve Franco Mattes, 13 Most Beautiful Avatars, 2006-2007

a) Harpo Jedburgh, 2006, digital print on canvas 36 x 48 inches, http://www.postmastersart.com/archive/01org_07/02%20Harpo%20Jedburgh.html Erişim tarihi: 18.01.2017.

b) Lanai Jarrico, 2006, digital print on canvas, 36 x 48 inches, http://www.postmastersart.com/archive/01org_07/05%20Lanai%20Jarrico.html Erişim tarihi: 18.01.2017.

c) Nubian Craven, 2006, digital print on canvas, 36 x 48 inches, http://www.postmastersart.com/archive/01org_07/06%20Nubian%20Craven.html Erişim tarihi: 18.01.2017.