

Sanal Fotoğrafçılık

Kerem Ozan Bayraktar

2011

Sims oyununu duymayan yoktur sanırım. Hiç oynamayanlar için kısaca değinmek gerekirse, *Sims* bir yaşam simülasyonu. Karakter özelliklerinden tüm fiziksel detaylarına kadar özelleştirebildiğiniz *Simler* ile küçük kasabalarda aileler kurup, binlerce aktiviteye katılıp, yaşayıp ölebildiğiniz oldukça tartışılmış bir oyun.

Sims 3'teki ressamlık, heykeltıraşlık ve hayalet avcılığı (!) gibi mesleklerden bir diğeri de fotoğrafçılık. Amacınız figürler, ölüdoğa vs. çekerek fotoğraf yeteneğinizi ilerletmek. Seviyeniz ilerledikçe panoramik fotoğraflar ve bugün her yerde karşımıza çıkan otomatikleştirilmiş fotoğraf filtreleri gibi şeyleri kullanabiliyorsunuz.



Sims 3 ile elde ettiğim bir sahne. (Mekanı ve figürleri oyunun bildik enstrümanlarıyla yaptım. Figürlere doğal bir an görüntüsü verebilmek için çeşitli yönlendirmelerde bulundum.)

Sims'in içerisinde fotoğraf ve video yakalama girişimlerimin sürdüğü sırada Murat Germen'in blogundaki Arredamento Mimarlık dergisinde yayınlanan "*Fotoğrafı belki de en anlamlı kılan eylem: Sokak fotoğrafçılığı*" isimli yazıya denk geldim. Germen yazıda tarihsel örneklerle sokak fotoğrafçılığının nasıl bir evrim geçirdiğinden söz ediyor ve son dönemde internet üzerinde oldukça popüler hale gelmiş *Google Street View* fotoğrafçılığına bir çok yönüyle değiniyor.



Jon Rafman, <http://9-eyes.com/>

Anonim görüntülerle üretilmiş bir başka yöntem ise Google Earth yazılımını kullanarak, uydu görüntülerini sunmak. İnci'den sahneleri uygu görüntüleri üzerinde betimleyen James Dive buna örnek olarak verilebilir.



James Dive, Adam and Eve, 2007

Fotoğrafın tarihine bakıldığında da bu çalışmalarda olduğu gibi 'anı yakalamak' ile kurgusal olanı ayırmanın aslında sanıldığı kadar kolay olmadığı görülür. Fakat geçen yüzyılın sonlarında dijital manipülasyonun devreye girmesinin fotoğrafın "belirtiselliğe" ya da başka bir tabirle "nesneden yansıyan ışığın belirli bir zaman mekân diliminde madde üzerinde bırakmış olduğu ize" dayalı varoluşsal kökenini değiştirdiği açıktır. 'Fotoğraf çekmek' yerine 'fotoğraf yapma'nın konuşulduğu (Ahu Antmen), her şeyin dijital olarak anında kurgulanabilir olduğu bir çağda yaşıyoruz. Buna karşın 'o anı yakalamak', Google sokak görüntülerinde olduğu gibi farklı boyutlarla tekrar karşımıza çıkabiliyor. Fakat bu an, artık "nesnel" olduğu varsayılan bir gerçeklik yerine, bizim tarafımızdan var edilmiş yapıları imliyor. Nesnelerin fotoğrafı değil, nesnelerin görüntülerinin fotoğrafı (buluntu imgeler kullanarak ya da kendine mal etme gibi yöntemlerle [örn. sinemada izlediğiniz bir filmin o sırada fotoğrafını çekmek]) söz konusu olabiliyor.

Bilgisayar üretimi görüntülerin kullanımı ise bir fotoğrafçının fotoğraf olarak kabul etmesini zorlayabilecek alanlar yaratıyor. Bugün gelişmiş 3D programlarının ışığı ve fotoğraf makinasının özelliklerini tamamen simüle edebilmesi ortaya çok sayıda 'fotoğrafımsı' şey çıkartıyor. Yazıda şu an bizi ilgilendiren bilgisayar oyunlarında ise durum biraz daha farklı. Oyunların görüntüyü gerçek zamanlı işleme zorunluluğu pikseli, karton kutu görünümüne bir estetik yaratıyor. (Bugün analog fotoğrafları simüle etmeye çalışan dijital fotoğrafların durumuna bakarak günün birinde bu karton estetiğinin nostaljik bir hale geleceğine ve geleceğin imajlarının bugünkülerini taklit etmek uğruna bilinçli bir karton kutu görünümüne hal alacağını da tahayyül etmek güç değil). Donanımın eksikliğinden kaynaklanan bu karton dünyaları *Google Street View*'in üzerine bindirilen üç boyutlu yapılarda da görmek mümkün. Önemli bir teknik detayı ise atlamamak gerekiyor. Bu üç boyutlu dünyalarda dikdörtgen prizma gibi basit geometrik biçimlerin üzerine yansıtılan dokular da aslında birer fotoğraf. Tıpkı antik tiyatro dekorlarında olduğu gibi içleri boş, dışları resimlerle kaplanmış yapılar (Google sokak görüntülerinin üç boyutlu olmayanlarında dahi [yukarıdaki örnekler gibi] panoramik görüntüyü elde etmek amacıyla fotoğraflar küresel bir geometrinin üzerine giydiriliyor). Dolayısıyla bir oyunun ya da herhangi bir üç boyutlu görselleştirmenin içinde gezdiğimizde, çeşitli mekanlardan toplanmış fotoğrafların içinde gezmiş oluyoruz. Sanal fotoğrafçılık derken kastlediğimiz işte bu. Fotoğraf kolajlarından bir mekan görselleştirmesinin içinde tekrar fotoğraf çekmek. Bir zamanlar resim sanatının geçirdiği evrim gibi, sonunda fotoğraf kendi kendisinin nesnesi haline geliyor. Karşılıklı iki ayna gibi sonsuza kadar küçülerek fraktallaşan bu durumun içinden fotoğrafın sonunu ilan ederek çıkanlar olacağı kesin.

Diğer önemli bir unsur ise *Sims*'te de olduğu gibi bir çok oyunun fotoğraf çekmeyi doğrudan bir metafor olarak kullanması. Lev Manovich'in değindiği bu durum kuşkusuz dijital ortamın en önemli özelliklerinden bir tanesi: Dijital ortam sürekli eski medya biçimlerini (pencere, fotoğraf, sinema vs.) metafor olarak kullanır ve bunlardan yeni biçimler üretir.

Bu anlamda simülasyon oyunlarının ağırlıklı olarak diğer görüntü üretme tekniklerini taklit ettiğini görüyoruz. Bunların içinde ise sinema başı çekiyor. Fakat taklit edilen sinema çoğunlukla, salt eğlence amaçlı üretilmiş, kimi zaman eğlencenin de politik manipülasyon ile yoğrulduğu kiç bir biçim. Daha farklı görme biçimleri barındıran oyunların içinde fotoğraf çekmek ise, "kendine mal etme" açısından çeşitli sorunlar doğurabilecek noktada bulunuyor. Çünkü bu oyunların spesifik görsel dili, 'oyunun fotoğrafını çekme' esprisinin ötesine geçebilecek noktada duruyor. Dolayısıyla oyun içinde fotoğraf çekmek isteyen fotoğrafçıya tek bir şans kalıyor. Görüntünün görüntüsü olma fikrini vurgulamak adına nesnel olduğu varsayılan dünyayı gerçekçi biçimde simüle eden oyunların içinde fotoğraf çekmek. Yani Kartezyen estetiğin oyunları. Bu noktadan bakıldığında söz konusu üretim tekniğinin fotogerçekçi ressamların kullanmış olduğu yöntemle çeşitli benzerlikler gösterdiği de görülebilir. Buradaki temel sorun ise, oyunda fotoğraflanan sahnenin, oyunun taklit ettiği evrenin ikincil bir simülasyonu olması esprisinin dışında neler barındırdığıdır.

Bilgisayar oyunlarından görüntüler yakalamayı sanatsal bir yöntem olarak kullanan ve kendini fotoğrafçı olarak tanımlayan Robert Overweg'in çalışmaları bu soruya bir yanıt olabilir. Overweg'in fotoğrafları oyunların limitlerine odaklanıyor ve ağırlıkla görselleştirme ya da fizik motoru hatalarından kaynaklanan 'anların' fotoğrafını çekiyor. Çalışmalar simülasyon ekolünün kaçınılmaz bir parçası olmasına karşın fotoğrafa dair farklı sorular sormamıza neden oluyor.



Robert Overweg, Minding my own business, Grand theft auto 4

Overweg'in işlerindeki önemli nokta dijital manipülasyon ve üç boyutlu görüntü üretme teknikleriyle ulaştığımız 'fotoğraf yapma' çağından, bu üretimlerden elde ettiğimiz sanal mekanların içerisinde 'fotoğraf çekme' çağına tekrar döndüğümüzün sinyallerini vermesi. Overweg 'an' fotoğrafları çekiyor çünkü aynı oyunu oynayan herhangi birisinin bu görüntüleri yakalama şansı teknik olasıklar dahilinde oldukça düşük.

Peki, fotoğrafçıların 'o an' klişesine karşı verdikleri onlarca çabaya karşın bu fotoğrafların 'o an' fotoğrafı olup olmamaları neden bu kadar önemli? Bunun nedeni 'an'ın gerek kendi tanımının gerekse fotoğrafın niteliksel ya da tözsel bir özelliği olup olmamasının bu ve benzeri işler ele alındığında yeniden bir sorun olabileceğidir. Şüphesiz her yeni biçim eski olanı anlamamıza dair ipuçları taşıyor. (Dijital fotoğrafın analog olanı temellendirmemizde sağladığı katkı oldukça büyüktür. Hatta analog fotoğrafın kültürel anlamda farklı bir göstergeye dönüşmesinin tek nedeninin dijital fotoğraf olduğunu iddia edebiliriz).

Oyun oynadığınızda oyun sürekli ekrandan akıp geçer ve görüntüyü hafızaya kaydetmek için pause butonuna basmanız gerekir. İşte bu buton burada deklanşör görevi görüyor. Kaydedilen ise o sırada bilgisayarın arkaplanında çalışmakta olan işlemlerin sayısal temsilinin bir kopyası oluyor. Bu kaydın kendisine –yoksa girdisine değil – ontolojik açıdan bakıldığında bunun Google Street View'den hiçbir farkı bulunmuyor. Fotoğrafçı ise mekânı algısal bir gerçeklik ile sınırladığımızda ben oradaydım diyebiliyor. Overweg'in kendini fotoğrafçı varsayabilmesinin altında da bu postulat yatıyor. Aksi halde internette sörf yaparken gördüğümüz herhangi bir web sayfasının kaydını, ekranda ürettiğimiz bir takım görüntüleri ya da Super Mario Bros'dan yakaladığımız bir sahneyi de fotoğraf olarak tanımlayabilirdik. Bilgisayar oyununun bir mekân ve zaman yanılması sunması ise, oyuncuya uzamda yanılama olarak eyleme imkanı veriyor. Fotoğraf ise belirli bir anda bir nesneye yönelik bir eylem olduğundan oyunda sanal fotoğraf çekmek mümkün oluyor. Fakat bu yukarıda da belirttiğimiz gibi bu metaforik bir eylem. Fotoğraf çekmek değil, fotoğraf çekmenin temsili. (Second Life içerisinde yapılan sanal performansları da aynı bağlamda düşünmek mümkün).

Overweg'in işlerini benim için fotoğraf kılansa gayet edebi bir neden. Özellikle mekânları betimleyen çalışmalar fotoğrafı fotoğraf yapan önemli bir şeye sahipler: Yokluk. Fotoğrafın bir şeyleri gösterebilme kapasitesi olduğu kadar gösterememek (göstermemek değil) gibi bir becerisi de olduğunu düşünüyorum.



Robert Overweg, The end of the virtual world 1, 2010, Left 4 dead 2

Tüm bunları düşünürken John Berger'in şu sözlerini de akıldan çıkarmamak gerek:

“Görsellikle ilgilenildiğinde, ilginin görselliği bir şekilde ele almayı sağlayan bir teknikle sınırlı olması gerektiği yönünde bir kabul var. Dolayısıyla görsellik özel ilgi alanlarına bölünüyor: resim, fotoğrafçılık, gerçek görüntüler, rüyalar ve benzeri. Ve pozitivist bir kültürdeki bütün temel sorularda olduğu gibi, unutulan şey, bizatihi görünürlüğün anlamı ve görünürlük denen muamma oluyor.” (Ron Burnett'in alıntısı)

KAYNAKLAR

Burnett, Ron. İmgeler nasıl düşünür? İstanbul: Metis, 2012.