

## Alan ve Mekân Temsili Bağlamında Artırılmış Gerçeklik: Asad J. Malik'in Suriye'den Hologramlar Eseri Üzerine Bir İnceleme

Augmented Reality and Representation of Space/Place: A Study on Asad J. Malik's Holograms from Syria

Muhittin Eren Sulamacı, *Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, Ege Üniversitesi Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi*, 0000-0002-6337-8284

### Özet

Artırılmış Gerçeklik (*Augmented Reality*) (AR) her geçen gün sayısı artan eğitim, endüstriyel tasarım, inşaat, ticaret, mimari, eğlence, turizm, sanat gibi pek çok alanda karşımıza çıkmakta, dünya ile kurduğumuz ilişkilere yeni yaklaşımlar getirmektedir. Sanatsal bağlamda AR, sanat tarihinden ödünç aldığı stratejileri izleyiciyi merkeze alan etkileşimli deneyimlere dönüştüren bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Artırılmış Gerçeklik teknolojisi çok kipli bir anlatımı, bunun yanı sıra geleneksel imge temsilleri ile karşılaştırıldığında izleyenlerin anlatıya aktif katılımını talep eden eserlerin ortaya çıkmasına imkân tanımaktadır. AR'nin tabiatı gereği gerçek görüntülerin üzerine yerleştirilen sentetik imgelerden oluştuğunu düşünürsek, foto-gerçekçi mekân temsilleri açısından AR yeni üretim ve anlatım yöntemleri sunmaktadır. Bu bağlamda, Asad J. Malik'in Suriye'den Hologramlar isimli eseri, Suriye'deki iç savaşın etkilerini ve insanların yaşadığı travmaları olayın yaşandığı coğrafyadan çok uzaktaki bir izleyici kitlesine ulaştırmakta, AR teknolojisinin sanatsal ifade biçimleri için sunduğu olanakları göstermektedir. Bu sebeple, bu makalede geleneksel yöntemlerle alan (*space*) ve mekân (*place*) kavramlarını araştıran sanatçıların eserlerinden yola çıkılacak; eserler üretim yöntemleri, izleyicileri ile kurdukları etkileşim, gerçek-temsili ikilemleri açısından incelenecektir. Bu olgular Asad J. Malik'in Suriye'den Hologramlar isimli eseri ile karşılaştırılacaktır. Böylece, AR teknolojisinin sanat üretimi ve tüketimi açısından potansiyelini ve izleyiciler üzerindeki etkisini aydınlatmak hedeflenmektedir.

**Anahtar Sözcükler:** Artırılmış gerçeklik, alan, mekân, fotoğraf, Asad J. Malik

**Akademik Disiplin(ler)/Alan(lar):** Dijital sanat, çağdaş sanat, fotoğraf.

### Abstract

Augmented Reality (AR) is increasingly encountered in various fields such as education, industrial design, construction, commerce, architecture, entertainment, tourism, and art, bringing new approaches to our interactions with the world. In an artistic context, AR emerges as a field that transforms strategies borrowed from art history into interactive experiences centered around the viewer. The Augmented Reality technology enables multi-modal storytelling and the creation of works that demand active participation from viewers, especially when compared to traditional image representations. Considering that AR consists of synthetic images superimposed on real-world visuals by its very nature, it offers new production and narrative methods for photo-realistic space representations. In this context, Asad J. Malik's work Holograms from Syria communicates the effects of the civil war in Syria and the traumas experienced by its people to an audience far removed from the geography of the events, showcasing the artistic possibilities offered by AR technology. Therefore, this article will examine works by artists who explore the concepts of space and place using traditional methods; these works will be analyzed in terms of their production methods, their interactions with viewers, and the real-representation dichotomy. These phenomena will be compared with Asad J. Malik's Holograms from Syria. Thus, the aim is to shed light on the potential of AR technology in art production and consumption and its impact on viewers.

**Keywords:** Augmented reality, place, space, photography, Asad J. Malik.

**Academical Disciplines/Fields:** Digital art, contemporary art, photography.

- Sorumlu Yazar:** Muhittin Eren Sulamacı, Ege Üniversitesi Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi.
- Adres:** Ege Üniversitesi Rektörlüğü 50. Yıl Köşkü Gençlik Caddesi No:12 35040 Bornova-İzmir.
- E-posta:** eren.sulamaci@ege.edu.tr
- Çevrimiçi yayın tarihi:** 25.11.2024
- doi:** 10.17484/yedi.1503004

Geliş tarihi: 20.06.2024 / Kabul tarihi: 13.11.2024

## 1. Giriş

Fotoğrafın, icat edildiği dönemdeki teknolojik, bilimsel ve sanatsal birikimlerin bir sonucu olarak ortaya çıktığını fotoğraf tarihi bize söylemektedir. O döneme kadar sanatçıların kullandığı Karanlık Oda (Camera Obscura)'dan, Aydınlık Oda'ya kadar pek çok görüntüleme yöntemi, fizik ve kimya alanındaki gelişmeler ile birleşmiş ve bugün fotoğraf olarak tanımladığımız olgu ortaya çıkmıştır. Fotoğraf, teknolojik açıdan gelişimine paralel bir etkinlikte toplum hayatına nüfuz etmiş, gündelik hayattan, sanata, bilimsel uygulamalardan, askeri uygulamalara kadar hayatın geniş bir alanına yayılmış; insanların dünyaya ilişkin fikirlerini derinden etkilemiştir. Artırılmış Gerçeklik teknolojisi de benzer bir şekilde ve hızla, sağlık, eğitim, sanayi, eğlence ve sanat gibi hayatımızın türlü alanlarına yayılmakta, dünya ile kurduğumuz ilişkilere yeni perspektifler sunmaktadır. Sensörlerden, monitörlerden, çeşitli aygıtlardan ve yazılımlardan oluşan AR teknolojilerinin piyasa payının 2026 yılı sonunda 84.4 milyar dolara ulaşması tahmin edilmektedir (MarketsandMarkets, 2021).

Artırılmış Gerçeklik alanında yapılan araştırmalara baktığımızda uygulama alanlarının çeşitliliğine benzer bir çeşitlilik görülmektedir. Teknolojik gelişmelerin ışığında Artırılmış Gerçeklik deneyimlerinin sayısı ve etkileşim yöntemleri (ses, dokunsal, görsel) her geçen gün artmakta, araştırma alanının eğilimleri ve popüler araştırma odakları sürekli ve hızlı bir gelişim göstermektedir. Bunların hatırı sayılır bir çoğunluğunu Artırılmış Gerçeklik fenomeninin enstrümantal ve teknolojik yönlerine odaklanan çalışmalar oluşturmaktadır (Schraffenberger ve Van der Heide, 2013, s. 76).

Konuyu sanatsal bağlamda ve bir yaratıcı strateji olarak değerlendirmek istediğimizde Artırılmış Gerçekliği teknolojik olarak incelersek konuyu teknolojinin sınırları ile kısıtlamış ve mecra potansiyelini tam olarak aydınlatma hususunda eksik bir yol izlemiş oluruz. Şüphesiz ki; her teknolojik gelişme yeni anlatım yöntemleri, yeni bir estetik sunmakta, sanatçının da bu arayışların bir parçası olarak üretim pratiklerini geliştirmesi doğal olmaktadır. Fakat, sanatçının enstrümanları sayesinde edindiği temsil kabiliyeti kadar beyan ettiği kavramsal çerçeve de sanatsal edimin önemli bir parçasıdır.

Bu bağlamda, Artırılmış Gerçeklik sisteminin temel çalışma prensibini kullanıcının etkileşimi ile reel ve sanal gerçekliklerin aynı düzlemde bir araya gelmesi olarak özetlersek, temsilde yaşanan en büyük başkalaşmanın (*augmentation*) alan ve mekân olguları etrafında şekillendiğini söylemek mümkündür. Buna en etkileyici örnek 2018 itibari ile 140 milyondan fazla kullanıcısı olan Pokemon Go isimli Artırılmış Gerçeklik uygulamasını verebiliriz. Bu uygulamada oyunun sanal evreni ile gerçek hayattaki mekânlar birbirine geçmiş; kullanıcılar cep telefonlarının GPS ünitelerini kullanarak oyun içerisindeki haritada belirtilen yerler ile eşleşen gerçek mekânlarda Pokemon avına çıkmışlardır. Bir müze, bir park, bir meydan gündelik hayattaki algısından başka anlamlar kazanmış, kamusal alan deneyimi başkalaşmıştır. Öncesinde başka amaçlarla tasarlanan kamusal alanlar, varoluş amaçlarından koparak uygulamanın yönergelerini takip eden kullanıcılar için bir oyun alanı haline gelmiştir. Her ne kadar Pokemon Go sanatsal amaçlı üretilmese de Artırılmış Gerçeklik sisteminin mekân ve alan kavramlarını nasıl başkalaştırdığına ilişkin çarpıcı bir örnektir.

Asad J. Malik'in Suriye'den Hologramlar isimli Artırılmış Gerçeklik uygulaması da benzer bir çalışma prensibini benimsemektedir. Kullanıcı uygulamayı Microsoft'un geliştirdiği bir Artırılmış Gerçeklik aygıtı olan Hololens aracılığı ile deneyimler. Şehirdeki çeşitli kamusal mekânlara yerleştirilmiş hologramlardan birine yaklaştığında bilgilendirme mesajı gelir. Tıpkı Pokemon Go'da olduğu gibi haritada belirtilen yere vardığında uygulama ona bir etkileşim sunar. Bu etkileşim Pokemon Go'da pokemon yakalama eylemi ile sonuçlanırken; Malik'in uygulamasında kamusal alana yerleştirilmiş bir Suriyeli insan imgesi ile karşılaşılır. Bu imgeler Suriye İç Savaşı süresince servis edilen basın fotoğraflarından dekupe edilmiş insan imgeleridir. Böylelikle, Suriye'den Hologramlar gündelik hayatın gerçekliğini bir iç savaşın gerçekliği ile aynı uzamda izleyiciye sunan bir yapı oluşturur.

Bu sebep ile bu makalede Suriye'den Hologramlar uygulamasının alan ve mekân olguları bağlamında ulaştığı temsil kabiliyeti çözümlenecektir. Bunu yaparken sanat pratiklerinde geleneksel fotografik yöntemleri kullanan çağdaş sanatçıların eserleri üzerinden, fotoğrafın alan ve mekân kavramına yaklaşımları incelenecektir. Bu kısımda edinilen kavramsal çerçeve ile Suriye'den Hologramlar uygulamasının karşılaştırmalı bir analizi yapılacaktır.

Bu çalışmada alan ve yer kavramlarının veya Artırılmış Gerçeklik teknolojisinin bütüncül bir araştırmasının yapılması amaçlanmamıştır. Verilen örnekler, kurulan bağlantılar Suriye'den Hologramlar uygulamasının çözümlenmesine hizmet edecek şekilde seçilmiş, tasarlanmıştır. Bu bağlamda, AR teknolojisinin sanatsal üretim aracı olarak potansiyelini nitel bir araştırma yöntemi ile aydınlatmak, görsel sanatlar alanında çalışan sanatçı ve akademisyenler için AR teknolojisinin potansiyelini aydınlatmak hedeflenmektedir.

## 2. Fotoğrafta Alan/Mekân Temsilleri

Alan ve mekân kavramlarının tanımları; onu inceleyen alanların söylemlerine (discours) göre değişiklik gösteren, zaman zaman eş anlamlı olarak kullanılan, muğlak ve sürekli bir değişim içinde olan bir yapıdadır. Felsefe, coğrafya, siyaset bilimi, sanat tarihi, estetik gibi alanların yanı sıra görsel sanatların da başlıca meselelerindedir. Sanatçı her eserinde öyle ya da böyle hayali veya gerçek bir alan ve/veya mekân tasarlar. Ressam tuvalinin sınırları içerisinde eklemeler yaparak; fotoğrafçı ışık ile tanımlı bir evrenden çerçevelemeler yapmak suretiyle; bir heykeltıraş eserinin mekân içerisindeki varoluşunu tasarlayarak; yönetmen anlatısı ile paralel tasarladığı sinematografi ile bunu yapar.

Bu makalenin alan ve mekân kavramlarına yaklaşımı insan coğrafyası alanının özellikle onun bir kolu olan hümanisttik coğrafya yaklaşımının etrafında üretilen fikirler ile şekillenecektir. Hümanisttik Coğrafya, 1970'lerde ortaya çıkmış insan coğrafyasının incelenmesi hususunda insanı merkeze alan bir yaklaşımdır. Bu düşünürler insan bilincinin, etkileşiminin ve yaratıcılığının coğrafyayı anlamlandıran birincil etkenler olduğunu savunmuşlardır (Gregory, 2000; Tuan, 1976).

Tim Cresswell (2004), *Mekân: Kısa Bir Giriş* isimli çalışmasında mekân kavramını *anlamli yerler* olarak tanımlar. Gündelik hayatta insan sürekli bir mekân inşasındadır; yerler insan etkileşimi ile anlam kazanır mekân haline gelir. Alan (space) ise soyut bir kavramdır. Uzay gibi sınırları olmayan ya da bir bakışta kavrayamadığımız bir olgudur. Yi-Fu Tuan da benzer bir şekilde önceleri tanımsız olan alanların biz onları tanıdıkça ve anlamlar attettikçe mekânlar haline geldiğini belirtir. Tuan'a (1977, s. 3) göre alan özgürlüktür, mekân ise güvenlidir. Biz mekânlara bağlıyızdır ama aynı zamanda da özgürlüğü arzularız. Yani alan ve mekân kavramları birlikte var olurlar.

### 2.1. Uzaktaki bir mekânın inşası: Thomas Demand, Mutfak

Birçok fotoğrafçı alan ve mekân kavramlarının geçişkenliğini araştıran, fotografik imgenin bu kavramların temsiline ve inşasına ilişkin ideolojileri açığa çıkaran işler üretmiştir. Thomas Demand kendini illüzyonist olarak tanımlar ve işlerinde gerçeklik ile fotografik gerçeklik arasındaki ilişkileri araştırır. Sanatçı, herkes tarafından bilinen imgelerin kâğıt maketlerini oluşturur, onların fotoğrafını çeker ve hemen akabinde maketi yok eder. Örneğin; Mutfak (Görsel 1) isimli çalışması herhangi bir mutfağa ilişkin bir manzara gibi gözükmektedir. Aslında bu manzara, dönemin Irak Cumhurbaşkanı Saddam Hüseyin'in ABD'nin askeri müdahalesi sonucunda yakalandığı sığınakta bulunan mutfağın basın tarafından servis edilen fotoğrafından yola çıkılarak üretilmiştir. Fakat, Demand ürettiği imgenin kökenine dair bu bilgiyi paylaşmaz. Demand'ın ürettiği fotoğraf kendi başına tanıdık ve aynı zamanda içeriğindeki belirsizliklerden ötürü tekinsiz bir izlek sunar. Susan Laxton Demand'ın pratiğini tersine bir mimari oluşum olarak tanımlar (Laxton, 2008, s. 92). Demand'ın maketleri materyal gerçeklikten fotoğrafın sanal gerçekliğine geçiş yapar. Laxton'a göre mimari model son aşamada materyal gerçeklikte yaşanabilir bir forma bağlı iken; Demand'ın maketinin materyal gerçekliği fotoğrafın sanal alanı (*virtual space*) ile bağlantılıdır (akt. Van Gelder ve Westgeest, 2011). Demand böylelikle hayatın objektif bir bakış açısı ile aktarılmasını önceleyen foto-muhabirlik alanının gerçeklik temsili sorgular. Bunu yaparken de fotoğrafın toplumsal algıda içkin olan gerçeklik temsiliyetine yaslanır.



Görsel 1. *Kitchen*, Thomas Demand, 2004 (Macdonald, 2014).

## 2.2. Olmayan mekânlar ve coğrafi hayal gücü: Joan Fontcuberta, Orogenesis

Joan M. Schwartz ve James R. Ryan (2003), *Mekânı Resmetmek (Picturing Place)* isimli kitaplarında coğrafi hayal gücü kavramı üzerinden, fotoğrafların mekânları nasıl temsil ettiğini ve mekânlara ilişkin algının inşa edilmesinde fotoğrafın araçsal işlevini incelemektedir. Coğrafi hayal gücünün kültürel inşasına ilişkin ilk ve en geniş sanatsal çalışma 1955 yılında MOMA'da Edward Steichen'in küratörlüğünde gerçekleşen *İnsanlık Ailesi (Family of Man)* sergisidir diyebiliriz. Henri Cartier-Bresson, W. Eugene Smith, Ansel Adams gibi dönemin önde gelen pek çok fotoğrafçısını bir araya getiren bu sergi ile çok geniş bir coğrafyaya yayılan insan ve mekân temsilleri izleyici ile buluşmuştur. Bu sergi 30'dan fazla şehirde sergilenmiş, izleyiciler hiç gitmedikleri mekânlara ve insan hallerine ilişkin deneyimler gözlemlemişlerdir. *İnsanlık Ailesi* sergisi mekân kavramının kültürel inşasına bir örnek olarak verilebilir. Coğrafi hayal gücü gündelik hayatta da karşımıza çıkar. Sanatçılardan ziyade, sıradan insanların ürettiği fotoğraflar üzerinden de hiç gitmediğimiz coğrafyalara ilişkin fikirler üretilebilir. *İnsanlık Ailesi* sergisinden yaklaşık 50 sene sonra ise Juan Gonzalez Fontcuberta *Orogenesis (Görsel 2)* isimli eseri ile bu kültürel inşanın yapı taşlarını deşifre etmenin peşine düşer. Sanatçı, *Orogenesis* isimli çalışmasında çoğunlukla askeri ve bilimsel amaçlarla kullanılan bir imge işleme yazılımı olan Terragen yazılımını kullanarak bir dizi kartografik bilgiyi fotografik temsillerle dönüştürür. *Orogenesis* serisinde bulunan imgeler, sanat tarihinden imgelerin analizi yoluyla elde edilen bir kod dizisinden türemiştir. İmgeler, tamamen sentetik ve algoritmik olarak üretilmiştir, materyal gerçeklik ile hiçbir bağı yoktur. Çünkü, ortada ne bir kamera ne bir lens ne de bir duyarlı yüzey vardır. Buna rağmen, gerçek hayatta tanık olduğumuz doğa manzaraları, görmüş olduğumuz fotoğraflar ile birleşir ve bu coğrafi hayal gücü sayesinde Fontcuberta'nın imgeleri bize tanıdık gelmeye başlar. İzleyicide bıraktığı gerçeklik algısı manzaranın dünyevi gerçekliğinden ziyade izleyenin foto-gerçekçi hafızasına ve coğrafi hayal gücüne dayanmaktadır.



Görsel 2. Orogenesis, Joan Fontcuberta, 2002 (González, t.y.).

## 2.3. Bedensel etkileşim: Andrei Monastyrski, Çeşme

Andrei Monastyrski'nin 2005 senesinde ürettiği *Çeşme (Fountain)* isimli yerleştirme, fotoğrafın mekân temsilini sergi alanını kullanarak başkalaştırmaktadır (Görsel 3). Bu çalışma 16 parça fotoğraftan oluşmaktadır. Fotoğraflar Moskova'da bulunan Druzhba Narodov çeşmesinde bulunan heykellerin arkasından çekilmiş ve 16 yüzeye bir daire oluşturacak şekilde yerleştirilmiştir. Bu heykeller daha önce kurulmuş olan 16 Rus Cumhuriyetini temsil etmektedir. Gerçek hayatta heykellere tam karşıdan bakan izleyiciler, Monastyrski'nin oluşturduğu yerleştirme düzeni ile bu bakışı ters-yüz etmekte, izleyiciler çeşmenin içerisinden Rusya'ya bakmaktadır. Yerleştirmenin etrafında dolaşabilirken, merkezine giriş mümkün değildir. Heykellerin orijinal sunumunda Rus tarihinin görkemi ve tarihi kökeni aktarılmak istenirken, Monastyrski heykelleri birbirleri ile yüzleştirir, izleyicileri ise heykellerin arkasındaki boşluğa bakmaya davet eder. Bu açıdan sanatçı çeşmenin önerdiği orijinal temsili ve anlatıyı ters-yüz etmekte, izleyicinin bedensel etkileşimini kullanarak eleştirel bir anlatı koymaktadır.



**Görsel 3.** Fountain, Andrei Monastyrski, 2005, *documenta 12* | Andrei Monastyrski / Fountain | 2005 | *Fridericianum ground floor* (Architektur, 2012).

#### **2.4. Tanıdık mekânların dönüşümü: Krzysztof Wodiczko, Evsiz Projeksiyonlar, Askerler ve Denizciler İç Savaş Anıtı**

Binalara, anıtlara ve kamusal alanlara yansıttığı projeksiyonlarla tanınan Krzysztof Wodiczko'nun sanat pratiği şehrin gündelik deneyimlerine müdahale etmeyi hedeflemektedir. Örneğin; sanatçı 1986'da Massachusetts'de bulunan ve iç savaşı konu alan bir anıt üzerine bir evsiz imgesini yansıtmıştır (Görsel 4). Şehir hayatının bir parçası olan ve anlatısı üzerinden belirli temsil yaratan anıt, Wodiczko'nun müdahalesi ile birlikte yeni anlamlara bürünen bir manzara haline gelmiştir. Bu müdahale sırasında oradan geçen insanlar beklenmedik bir karşılaşmanın parçası olmuşlardır. Hal Foster (1985)'a göre sanatsal dışavurum aracı olarak kamusal alanlara müdahale eden sanatçılar için kamusal alanlar bir hedeftir, aynı zamanda da bir silah. Foster, bu durumun sanatçının ve izleyicinin pozisyonuna ilişki yarattığı paradigma değişikliğini şöyle özetler: Sanatçı, sanat eserlerinin üreticisi olmaktan ziyade işaretleri (signs) manipüle eden biri halini alır ve izleyici de görkemli ve estetik olanın pasif tüketicisi olmak yerine, mesajların aktif bir eleştirmeni olur (1985).

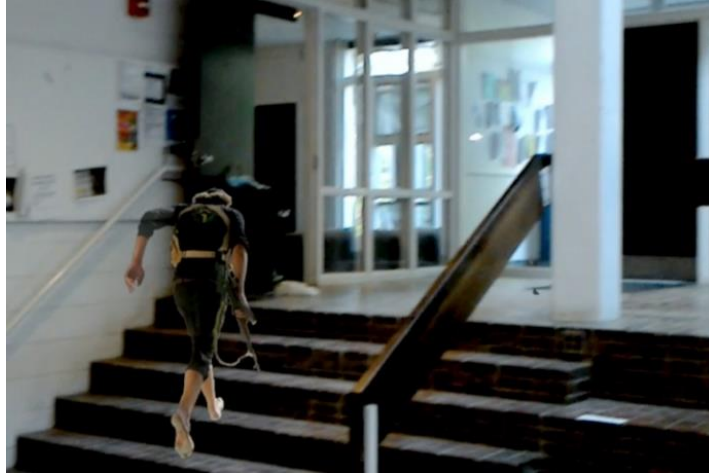


**Görsel 4.** Evsiz Projeksiyonlar, Askerler ve Denizciler İç Savaş Anıtı, Krzysztof Wodiczko (1986-87) (Wodiczko, t.y.)

Fotoğrafın en uç örneklerinde bile izleyiciye temsil edilen mekânlar her şekilde başka bir zaman ve mekâna ilişkindir. Wodiczko'nun projeksiyonları ise bu duruma bir istisna teşkil eder ve fotoğraf mecrasının AR'a en çok yaklaştığı bir izleme deneyimi sunar. Anlatı o anda ve orada gerçekleşmektedir, tabii eğer sanatçı bu işi üretirken oradaysanız.

### 3. Asad J. Malik'in Suriye'den Hologramlar İsimli Eseri

Suriye'den Hologramlar isimli uygulama 2017 senesinde Pakistanlı sanatçı Asad J. Malik tarafından üretilmiştir. Uygulamanın çalışma prensibi neredeyse Pokemon Go oyunu ile aynıdır. Kullanıcı, uygulamaya gelen bildirimler aracılığıyla etrafındaki hologramları bulur ve gözlemler. Microsoft Hololens aygıtı vasıtasıyla kütüphane, hava alanı, plaj gibi kamusal alanlara yerleştirilmiş fotografik imgeler buldukları mekân ile uyum içerisindedir. Merdivenden çıkan bir milis (Görsel 5), koltuğa yatmış ölü bir çocuk bedeni (Görsel 6). Aslında bu imgeler Suriye İç Savaşı sırasında basın tarafından servis edilen haber fotoğraflarından dekupe edilmiştir. Malik'in amacı gerçekliği daha gerçek olarak sunmaktır (Chen, 2017). ABD'de yaşayan biri olarak, Malik, savaş deneyimini ayrık ve gerçeküstü olarak tanımlar; ABD savaş halinde bir ülke olmasına rağmen, vatandaşların gündelik hayatlarında savaşı hissedebilecekleri herhangi bir olgu yoktur. Savaşa dair kavrayışların tümü kitle iletişim araçları tarafından inşa edilmektedir. Bu uygulama ile Malik, gündelik hayat içerisinde beklenmedik karşılaşmalar ve görüntüler sunmaktadır. Bu deneyim izleyicilere şunu hatırlatmaktadır; içinde bulunduğumuz savaş hali, oturdukları koltuk sosyal, politik ve ekonomik olarak birinin ölü bedeni ile bağlantılıdır (aktaran West, 2017). Tanıdık mekânlar, fotoğraf gazeteciliği sayesinde görsel kültüre eklenen ve tandık hale gelen imgeler aynı kompozisyonda bir araya gelerek beklenmedik bir izlek oluşturur.



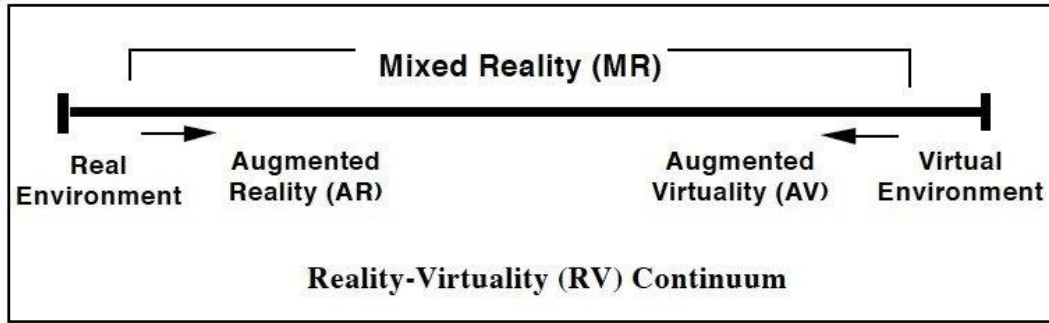
**Görsel 5.** Asad J Malik. (2017). Suriye'den Hologramlar uygulamasından ekran görüntüsü. Holograms From Syria [Artırılmış Gerçeklik Uygulaması] (Quartz, 2017).



**Görsel 6.** Asad J Malik. (2017). Suriye'den Hologramlar uygulamasından ekran görüntüsü. Holograms From Syria [Artırılmış Gerçeklik Uygulaması] (Quartz, 2017)

### 3.1. Başkalaşma (*Augmentation*)

Başkalaşan mekân ve imge algısı artırılmış gerçekliğin başat yeteneklerinden biridir. Ronald Azuma, AR teknolojisini kullanıcılara sanal objelerin gerçek dünya ile üst üste geldiği ya da birleştiği bir dünya görme olanağı sağlayan bir mecra olarak tanımlar (Azuma, 1997, s.355-385). Milgram ve Kishino (1994) sanal ve gerçek olanın geçişkenliğini sanal-gerçek sürekliliği adını verdikleri (Virtual-Real Continuum) bir terim ile açıklar (Görsel 7). Bu terim gerçek ve sanal dünyadaki objelerin tek bir ekran üzerinde sunulduğu Karma Gerçeklik (MR) ortamını tanımlamaktadır. Sanal ile gerçek olan arasındaki kurulan bu ilişki MacIntyre (2002), Looser vd. (2006) ve Hampshire vd. (2006) ya göre AR uygulamalarının en belirgin özelliğidir.



Görsel 7. Sanal-Gerçek Sürekliliği (Milgram, ve Kishino, 1994).

Schraffenberger ve Heide (2013), gerçek dünyaya yapılan her sanal eklemenin bir başkalaşma (augmentation) yaratmayabileceğini savunmuştur. Başkalaşma kavramına çok kipli (multi-modal) bir perspektiften yaklaşarak radyo dinleme deneyimini örnek verirler. Biz radyodaki müziği dinlerken, duyduğumuz ses her zaman bizim mekân deneyimimizi başkalaştırmamaktadır, bazen arka plandaki diğer seslere karışır duruma gelebilmektedir. Schraffenberger ve Heide bu yüzden AR'yi "gerçeğin sanal ile başkalaştığı daha genel bir konsept" olarak yorumlar (Schraffenberger ve Heide, 2014).

Lev Manovich, Başkalaşmış Alanın Poetikası (Poetics of Augmented Space) isimli makalesinde başkalaşma kavramını "bir teknolojiden ziyade bir fikir, kültürel ve estetik bir pratik" olarak değerlendirmeyi önerir (Manovich, 2006). Manovich için başkalaşmış alan "dinamik olarak değişen bilgi ile kaplı fiziksel bir alandır." Bu poetikayı 20. yüzyıl sanatı, ilan panoları, mimari, mobil teknolojiler gibi pek çok mecra da inceler. AR'de bu alanlardan biridir.

Suriye'den Hologramlar uygulamasında gerçek ile sanal arasında kurulan ilişki gündelik hayat mekânlarına yerleştirilen iki boyutlu insan imgeleri ile gerçekleşmektedir. Tıpkı Pokemon Go'da olduğu gibi kullanıcı, uygulama tarafından belirli yerlere yönlendirilir ve karşılaşma gerçekleşir. Suriye'den Hologramlar uygulaması Pokemon Go ile benzer bir stratejiyi izlemesine rağmen gerçek ile sanal ilişki tamamen farklıdır. Oyun sayesinde kültürel alanları ziyaret etmeye teşvik edilen kullanıcılar adeta yem peşinde koşan balıklar gibidir (Sayej, 2016). Bazı kullanıcılar bu sayede şehrin daha önce deneyimlemedikleri kısımlarının farkına vardıklarını belirtse de uygulamanın sunduğu sanal içerik ile gerçek mekânların arasındaki bağıntıda anlamsal bir ilişki yoktur. Sanat eserlerinin karşısında vakit geçiren insanların yanından geçen, eserlerden ziyade pokemonların peşindeki insanların görüntüsü buna kanıt niteliğindedir.

Malik'in işinde ise uygulamanın sunduğu sanal içerik bütünleşik bir anlatı oluşturur. Uygulamadaki insan figürleri yansıtıldıkları yerler ile etkileşim halindedir ve onların birer parçası gibi gözükmektedirler. Böylece, uygulamanın çalıştığı mekânlar Manovich'in belirttiği başkalaşmış alanlar halini almıştır. Tuan'ın bahsettiği insan etkileşimleri ile oluşmuş güvenli ve tanıdık mekânlar yansıtılan imgelerin tekinsiz varlıkları ile yeni bir algıya ulaşmıştır. Kullanıcılar uygulamayı deneyimledikten çok sonra bile bu mekânlara eskisi gibi bakmadıklarını belirtmişlerdir (West, 2017). Alan ve mekân kavramları arasındaki sınır belirsizleşmiştir. Böylelikle kamusal alanlar mültecilerin görüntüleri ile karşılaşılacak, orijinal bağlamları başkalaşan mekânlar olarak kullanıcıların zihinlerinde yer etmişlerdir. Dolayısıyla Malik, Wodiczko'nun kamusal alanı manipüle etme üzerine kurulu stratejisine benzer bir yaklaşım geliştirmiş; Thomas Demand'ın işlerindeki gibi fotoğrafların gerçeklik ile bağıntısını sorgulayan sahneler yaratmıştır.

### 3.2. AR estetiği ve etkileşimsellik

AR uygulamalarında foto-gerçekçi nitelikte bir estetik her zaman aranmayabilir. Fiziksel alanları kaplayan dinamik ve bağlamsal bilgi genel estetik bir paradigmanın özel bir durumunu oluşturur (Manovich, 2006). Ross'a (2009) göre AR uygulamalarında gerçekliğe eklenen sanal temsillerin bütünlük yapısı, etkileşimli, dinamik ve bağlamına özel bilgilerin kullanıcının duyuşsal mekân algısına eklenmesi ile gerçekleşir. Sanal ve gerçek olanın plastik özellikleri bir estetik değer teşkil etse de AR uygulamalarında önemli olan bu iki olgunun bir arada temsilini amaçlanan anlatıyı oluşturmak üzere tasarlamaktır.

Manovich başkalaşmış alan kavramını incelerken bir soru sorar: Form, işlevsel bir konuma indirgenmiş ve sonunda bilgi akışını sağlamak uğruna görünmez hale gelerek, bağıntısız bir duruma mı gelmiştir? Formun niteliklerini tümünden yok saymak mümkün olmasa da AR uygulamalarında her zaman birincil öneme sahip olmayabilir. Mark Hansen'e göre çağdaş yeni medya sanatı estetik bir paradigma değişikliğinden söz eder: Baskın olanâ görmeye odaklı (ocular-centrist) estetik yerini bedenselleşmiş duyuşlanımdan yola çıkan duyuşsal-haptik bir estetik almıştır (Hansen, 2004, s. 12).

Bu haptik estetik anlatının izleyici ile olan etkileşimi üzerinden kurulur ve izleyicinin pozisyonunu da değiştirir. Manovich'e göre yeni medya izleyiciyi aktif kullanıcılara çevirir. Bu durumda imgenin ne olduğu da tartışılmalı hale gelir. Manovich izleyicinin aktif hale geldiği bu durumun yarattığı paradigma değişikliğini şöyle açıklar: İmge artık sadece bakılan, gerçeklik etkisini yargılamak amacı ile temsil ettiği gerçeklik ile bağıntılı anılarla karşılaştırılan bir nesne değildir. Yeni medya imgesi kullanıcının aktif bir şekilde içine girdiği, yakınlığı, tıklayarak başka bağlantılara ulaşmayı umduğu bir şeydir (Manovich, 2001, s. 183). Mark Hansen bu etkileşimli çerçeve sayesinde imgenin sanal alanın gayri şahsi bilişsel bir fikirden, anında kavranabilen, bedeninin bir ara yüz haline geldiği tamamen kişisel bir deneyim haline geldiğinden bahseder (Hansen, 2004, s. 46).

Dolayısıyla AR uygulamalarındaki estetik değer anlatıyı gerçekleştirmek amacı ile sanal ve gerçek ortamların aynı düzlemdeki birleşimi kadar kullanıcı etkileşimine nasıl sunulacağı ile de ilgilidir denilebilir. Suriye'den Hologramlar'da tamamen kişisel bir deneyim sunulmaktadır. Bu durum anlatıyı destekleyen bir olgu olarak değerlendirilebilir. Uygulamanın sunmuş olduğu savaşın gerçekliğine ilişkin sorgulama sadece kullanıcının deneyimi ile sınırlıdır. Ortamdaki diğer insanlar için o mekânın algısı her zaman olduğu gibidir. Bu Malik'in görülmeyeni, hissedilmeyeni hissettirme; gerçekliği daha gerçek hale getirme amacını destekler niteliktedir. Çünkü, Malik'e göre ABD'deki savaş deneyimi basın tarafından servis edilen veriler ile ayrışık ve gerçeküstü bir düzlemedir.

Uygulamadaki imgelerin etraflarındaki çevre ile öyküsel ve dokusal birliktelikleri bütünlük bir görüntü oluşturur. İmgeler o mekânlarda yaşayan bir görüntü vermektedir. İmgelerin hologram benzeri görüntüleri ise orada olan ama aynı zamanda çok uzakta olan bir gerçekliği ima eder. Ross'a göre AR'ın potansiyel yenilikçiliği de tam da burada, onun izleyici için yeni algılama olanakları üretmesinde ya da daha önceden algılanmayan, görülmeyen, duyulmayan, hissedilmeyenin açığa çıkarılmasında yatmaktadır (Ross, 2009).

Uygulamadaki imgeler Demand'ın ve Fontcuberta'nın işlerinde olduğu gibi foto-gerçekçi bir görünüm sunar. Monastyrski'nin Çeşme isimli çalışmasında olduğu gibi imgelerin deneyimlenmesi izleyicilerin bedensel etkileşimini talep eder. Wodiczko'nun kamusal alanın manipüle edildiği ve beklenmedik karşılaşmaların sağlandığı izleyicinin pasif tüketiciden, aktif bir kullanıcıya geçtiği bir etkileşim düzlemi sunar. Bu bağlamda Suriye'den Hologramlar eseri bahsedilen bu stratejilerinin incelikli bir koreografisi gibidir.

Sonuç olarak; anlatı, sanal ve gerçek unsurların foto-gerçekçi bir tasarımı aracılığıyla kurgulanan etkileşim ile şekillenmektedir. Çok uzaklardaki bir savaşa ait görüntüler ile oluşan coğrafi hayal gücü gerçek mekânlar ile birleşip yeni manzaralar oluşturmuştur. Kullanıcılar tekinsiz ve korkutucu bir gerçekliğin izleyicisi olmaktan, AR'ın sunduğu etkileşimli anlatım sayesinde bu gerçekliği sorgulayan, eleştirel bir pozisyona geçmişlerdir. Tanıdık olan ile yabancı olan aynı düzlemde buluşmuş ve izleyenin gözleri önünde sahne bulmuştur. İlk seviyede izleyicinin gerçek mekânlar ile başkalaşmış mekânlar arasında kurduğu bağlantıların oluşturduğu bir anlatıdan söz edilebilir. İkinci seviyede ise izleyiciye bireysel olarak sunulan bu deneyim sayesinde ortaya çıkmaktadır. Sadece izleyici-aygıt kullanıcısı bu üst üste gelen imgelerden haberdardır. Kamusal alan günlük faaliyetlerini yürüten insanlarla doludur ve anlatı sadece izleyene görünür hale gelmektedir. Bu durum aynı zamanda eserin anlatısına da yeni bir düzlem eklemektedir: Büyük sosyo-politik olayların kökenleri içinde yaşadığımız düzenin eseri olabilir ve bunun farkında olmayabiliriz.



#### 4. Sonuç

Fotoğraflar tarih boyunca mekân ve alanların sosyo-kültürel olarak inşasına araç olmuşlardır. Mekânlara dair anıları, deneyimleri, hisleri fotoğraf kâğıdı üzerinden ya keşfetmişiz ya da hatırlamışızdır. Bizden çok uzaklardaki hayatlar fotografik düzlemde karşımıza çıkmış, dünyaya bakışımızı şekillendirmiştir. Yukarıda tartışılan mekân ve alan kavramları üzerinden fotoğrafın temsil kabiliyetini araştıran sanatçıların stratejilerine kıyasla Artırılmış Gerçeklik teknolojilerinin ortaya koyduğu paradigma değişiklikleri incelenmiştir. Bu bağlamda, imge, artık karşısına geçip izlenen bir olgu olmaktan çıkmış, izleyicinin içine girebildiği bireysel ve dinamik bir deneyim haline gelmiştir; izleyici, pasif bir rolden, anlatının bir parçası, ortak yapımcısı halini aldığı görülmüştür; böylelikle anlatı sadece görmeye dayalı bir olgu olmaktan çok kipli duyumsal bir düzleme geçmiştir.

Asad J. Malik'in Suriye'den Hologramlar isimli AR eseri de fotoğrafın gerçekliği temsil kabiliyetini sorgulayan bir anlatı sunar ve bunu tasarladığı bireysel bir etkileşim çerçevesinde gerçekleştirir. Yukarıda belirtildiği gibi içinde yaşadıkça anlamlı hale gelen iki farklı kamusal alan tüm farklılıkları ve sosyo-politik ilişkileri ile birlikte aynı görsel düzlemde bir araya gelir. Bu sayede iki farklı mekânı, Suriye ve ABD; iki farklı hissi, güvenlik ve tehlike; iki farklı olguyu sanal ve gerçek olan aynı anlatı düzleminde bir araya gelir ve izleyiciyi bu ikililikleri düşünmeye iter. Gündelik hayatta sıradanlaşan sahneler, bu sayede başkalaşır, izleyiciyi empatiye ve olayların kökenine, görünenin ötesindeki olguları incelemeye davet eder. Pokemon Go uygulamasına benzer olarak izleyiciler/kullanıcılar bir tür define avının peşindedirler, fakat bu sefer buldukları sahneler bir ödülün ziyade tanıdık mekânların başkalaşması olur. Bu bağlamda, bu eser sayesinde alan ve mekân temsillerinin çok katmanlı ve eleştirel bir izleği oluşturulmuştur.

Sonuç olarak, sanatsal bağlamda Artırılmış Gerçeklik, kullanıcıyı merkeze alan ve gerçek ile sanal olanın kavramsal olarak iletişime sokulduğu bir çerçevede; sadece formal olarak değil, his ve duygu olarak da gerçekliği başkalaştıran bir mecra olduğu zaman anlamlı olduğu yapılan inceleme ile belirginleşmiştir. Yapısı gereği her teknolojik ürünün belirli kullanım alanları ve sınırlamaları var olduğu düşünüldüğünde, Artırılmış Gerçeklik teknolojilerinin en büyük sınırlamasının aygıt gereksinimine ihtiyaç duyması, bu sebep ile aygıt erişimi olan dar bir kitleye hitap ediyor olması olarak düşünülebilir. Artırılmış Gerçeklik uygulamalarının akıllı telefonlar üzerinden işletilen versiyonları olmak ile birlikte, Malik'in eserinde bahsedilen sınırlılık daha belirginleşmektedir. Ancak bu sınırlılık teknolojinin gelişimi ile paralel olarak gelişim göstermektedir. Artırılmış Gerçeklik teknolojileri 60'ların sonunda üretilen ilk örneklerinden bu yana gelişim göstermiş, bugün Microsoft'un geliştirdiği Hololens, Meta'nın geliştirdiği Ray-Ban Meta Akıllı Gözlük gibi aygıtlar ile daha geniş kitlelere ulaşma potansiyelini gerçekleştirmektedir. Makalenin başında da belirtildiği gibi Artırılmış Gerçeklik teknolojilerinin fotoğrafın teknolojik gelişimine benzer bir yapıda ve etkide ilerleyerek, sağlık, eğitim, sanayi, eğlence gibi pek çok alanda kendine yer bulması ve bu teknolojinin kullanım kolaylığının artmasına paralel olarak sosyal ve kültürel hayatımızı şekillendirmesi muhtemeldir.

Bunun yanı sıra, tabiatı gereği dijital bir imge üretim yöntemi olan Artırılmış Gerçeklik teknolojisi, yalnızca görsel bir anlatı sunmakla kalmaz, ses, koku, dokunma gibi çok kipli bir üretim pratiğini de işletme için potansiyele sahiptir. Sanatsal bağlamda, teknolojinin olanakları ile türetilen ilginç görüntüler üretmekten öteye giderek, mevcut anlatılara alternatifler bakış açıları geliştiren bir düzlemde ilerlediğinde çağdaş teknolojinin sıradan uygulamaları olmaktan çıkan, dünyayı farklı perspektiflerden görebilmemizi sağlayan, anlatılara ulaşmaları mümkündür. Artırılmış Gerçeklik teknolojisinin sanatsal gücünün geleneksel estetikten yola çıkan ama sadece onunla tanımlandığında yetersiz kalan; asıl temsil kabiliyetini yazılımsal ve/veya aygıtla dair bir yetkinlikten değil izleyicileri ile kurduğu etkileşimsel düzlemden alan bir olgu olduğu söylenebilir. Bu bağlamda Artırılmış Gerçeklik teknolojileri, sergi alanının tüm yaşam alanlarını kapsayabildiği; şehir, doğa, kişisel alan, kamusal alan gibi sanatın konu edindiği olguları etkileyici bir dil ile ele almayı, mevcut alan ve mekân temsillerini yeniden düşünmeyi öneren bir sanatsal pratiğin oluşmasına olanak tanımaktadır.

#### Kaynakça

- A-C-K. (2007, Haziran 21). documenta 12 | Andrei Monastyrski / Fountain | 2005 | Fridericianum ground floor [Fotoğraf]. Flickr. <https://www.flickr.com/photos/architektur/583318008>
- Azuma, R. T. (1997). A survey of augmented reality. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments*, 6(4), 355-385.
- Chen, S. (2017). An artist is using augmented reality to make the Syrian war feel real to people living in the US. *Yahoo*. <https://www.yahoo.com/tech/artist-using-augmented-reality-syrian-104029185.html>

- Cresswell, T. (2004). *Place: A short introduction*. Wiley-Blackwell.
- Gregory, D. (2000). Humanistic geography. In *The dictionary of human geography* 4th ed, 361-364.
- Foster, H. (1985). Subversive Signs. Recodings art, spectacle, cultural politics, The New Press, 99-121.
- González, J. M. (t.y.). *Orogenesis*. Juan Magonzález.  
<https://www.juanmagonzalez.com/fontcuberta/orogenesis.html>
- Hampshire, A., Seichter, H., Grasset, R., ve Billinghamurst, M. (2006). Augmented reality authoring: Generic context from programmer to designer. In *Proceedings of OZCHI 2006*, 409-412.
- Hansen, M. B. N. (2004). *New philosophy for new media*. MIT Press.
- Laxton, S. (2008). What photographs don't know. In *Photography between poetry and politics: The critical position of the photographic medium in contemporary art*, 89-99.
- Looser, J., Grasset, R., Seichter, H., ve Billinghamurst, M. (2006). OSGART—A pragmatic approach to MR. In *ISMAR 2006*, 22-25.
- MacIntyre, B. (2002). Authoring 3D mixed reality experiences: Managing the relationship between the physical and virtual worlds. In *ACM SIGGRAPH and Eurographics Campfire: Production process of 3D computer graphics applications structures, roles and tools, Snowbird, UT*, 1-5.
- Manovich, L. (2006). The poetics of augmented space. *Visual Communication*, 5(2), 219-240.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.
- MarketsandMarkets. (Ağustos, 2021). Augmented reality market by technology, component, device type, application, and region - Global forecast to 2026. MarketsandMarkets.  
<https://www.marketsandmarkets.com/Market-Reports/augmented-reality-market-82758548.html>
- Macdonald, F. (2014, Eylül 15). Inside Saddam Hussein's kitchen [Photograph by T. Demand]. BBC Culture.  
<https://www.bbc.com/culture/article/20140915-inside-saddam-husseins-kitchen>
- Milgram, P., ve Kishino, F. (1994). A taxonomy of mixed reality visual displays. *IEICE Transactions on Information and Systems*, 77(12), 1321-1329.
- Quartz. (2017, Ağustos 25). Holograms of the Syrian war [Video]. *YouTube*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=8kXeJpoZLFo>
- Ross, C. (2009). Augmented reality art: A matter of (non) destination. *Digital Arts and Culture*. 12-15 Aralık, 2009, Irvine, California, USA.
- Sajej, N. (2016). American art museums cautiously embrace Pokemon Go. *The Guardian*.  
<https://www.theguardian.com/artanddesign/2016/jul/19/art-museums-pokemon-go>
- Schraffenberger, H., ve van der Heide, E. (2013). Towards novel relationships between the virtual and the real in augmented reality. In *International Conference on Arts and Technology*, 73-80.
- Schraffenberger, H., ve van der Heide, E. (2014). The real in augmented reality. In *Proceedings of the Second Conference on Computation, Communication, Aesthetics and X, xCoAx*, 64-74.
- Schwartz, J. M., ve Ryan, J. (2003). *Picturing place: Photography and the geographical imagination*. Routledge.
- Tuan, Y. F. (1976). Humanistic geography. *Annals of the Association of American Geographers*, 66(2), 266-276.
- Tuan, Y. F. (1977). *Space and place: The perspective of experience*. University of Minnesota Press.
- Van Gelder, H., ve Westgeest, H. (2011). *Photography theory in historical perspective*. John Wiley & Sons.
- West, P. (2017). *Holograms from Syria* merges snapshots of war with daily life. *VRScout*.  
<https://vrscout.com/news/holograms-from-syria-hololens/>
- Wodiczko, K. (t.y.). *Soldier and sailors memorial arch* [Projeksiyon]. Krzysztof Wodiczko.  
<https://www.krzysztofwodiczko.com/public-projections#/soldier-and-sailors-memorial-arch/>