

Çeviri Makale

Kamera Fantazması: Yapay Zekâ Çağında Sanal Fotoğrafları Yeniden Kadraja Almak

Orijinal makale için: <https://doi.org/10.1177/13548565231220314>

Michael Peter SCHOFIELD

İngilizce aslından çeviren: Merve BOZKURT

ORCID NO: 0000-0002-3182-9677

merve.bzkrt1@gmail.com, Sakarya Üniversitesi, Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü.

Öz

Sanal fotoğrafçılığın ve yapay zekânın (özellikle yapay zekâ fotoğrafçılığı ve yayılma modellerinin) yakın zamanda ortaya çıkışı hem fotoğrafçılar hem de fotoğraf teorisi için büyük bir zorluk teşkil etmektedir. Görüntünün ontolojisi hakkında var olan tüm sağduyulu varsayımlar şimdilerde çöküyor gibi görülmektedir. Bu araya girenler gerçekten fotoğrafçılık mıdır? Sürekli artan medya yakınsaması ve sanallaştırma çağında, eski medyanın son ölüm çanını duyabilecek miyiz? Yeni medya biçimlerine ilişkin uygulama odaklı bu çalışma, yazarın sanal fotoğraflar alanındaki son yaratıcı çalışmalarına ve bu yeni araçları kullanarak uygulamalarını artırmayı ve genişletmeyi amaçlayan diğer fotoğrafçılar ve yeni medya sanatçılarının benzer müdahalelerine dayanarak, fotoğrafın bugün ne anlama geldiğini sorgulamaktadır. Oyun içi fotoğrafçılıktan Google Street View kullanarak sanal keşfe, Midjourney gibi en son gürültü azaltma difüzyon modellerini kullanan yapay zekâ fotoğrafçılığına kadar, bunlar arasında keşfedilecek şaşırtıcı ortak yönler bulunmaktadır. Bu yeni görüntü oluşturma uygulamalarını lens tabanlı fotoğrafçılık geleneğine sıkı sıkıya bağlayan ortak noktaları incelemek ilginç olacaktır. Yazar, bu zorlu yeni alanın ayrıntılı bir haritasını veya ortaya çıkan sanal fotoğrafların kesin bir ontolojisini araştırmak yerine, söylemi pratik etrafında yeniden çerçevelemektedir. Bunu yaparken hem gelişen bir pratikler dizisi olarak fotoğrafçılığı hem de medya hayaleti kavramını, özellikle de yeni medya teknolojilerinin her zaman önceki uygulamalar ve iletişim tarzları tarafından rahatsız edildiği spektral yolları inceleyerek gerçekleştirmektedir. Kadrajın hem geleneksel fotoğrafçılık hem de yeni sanal fotoğrafçılık uygulamaları açısından önemi, fotoğraf yazarlığında hayati ve kalıcı bir boyut olarak öne sürülmektedir. Bu yazarlığın yeni üretken yöntemler, kolay sahiplenme ve yapay zekâyla görüntü oluşturma konularında giderek daha fazla tartışıldığı bir ortamda, kadraja alma eylemi, bir fotoğrafın 'gerçek' veya değerli olarak kabul edilip edilmeyeceği konusunda elimizdeki en iyi turnusol testi hâline gelebilir.

Anahtar Kelimeler: yapay zekâ sanatı, yapay zekâ, kadraj, oyun fotoğrafçılığı, Google Street View, hauntoloji, ontoloji, fotoğraf teorisi, uygulamalı araştırma, iyileştirme, sanal fotoğrafçılık, sanallaştırma

Translated Article

Camera Phantasma: Reframing Virtual Photographies in the Age of AI¹

Original article: <https://doi.org/10.1177/13548565231220314>

Michael Peter SCHOFIELD

Translated from English by Merve BOZKURT

ORCID NO: 0000-0002-3182-9677

merve.bzkrt1@gmail.com, Sakarya University, Faculty of Art Design and Architecture, Dept. of Visual Communication Design.

Abstract

The recent advent of virtual photography and artificial intelligence (specifically AI photography and diffusion models), presents a major challenge to both photographers and photography theory. All our common-sense assumptions about the ontology of the image now seem to be falling apart. Are these interlopers really photography? Can we hear the final death knell for the erstwhile medium in this era of ever-increasing media convergence and virtualisation? This practice-led investigation of these new media forms draws on the author's recent creative work in virtual photographies, and similar interventions by other photographers and new media artists, seeking to augment and expand their practice using these new tools, whilst querying what photography really means today. From in-game photography to virtual exploration using Google Street View, to AI photography using the latest denoising diffusion models (such as Midjourney), there are surprising commonalities to explore between them, linking these new practices of image-making firmly back to traditions of lens-based photography. Rather than seeking a detailed map of this difficult new terrain, or a definitive ontology of emerging virtual photographies, the author reframes the discourse around practice, examining both photography as an evolving set of practices and also notions of media hauntology – specifically the spectral ways in which new media technologies are always haunted by prior practices and modes of communication. The importance of the frame to both traditional photography and new practices of virtual photography, is suggested as a vital and persistent dimension in photographic authorship. With that authorship increasingly contested by new generative methods, easy appropriation and AI image-making, the act of framing may become the best litmus test we have, for whether or not a photograph should be considered 'real' or valued.

Keywords: AI art, artificial intelligence, framing, game photography, Google Street View, hauntology, ontology, photography theory, practice research, remediation, virtual photography, virtualization

¹ Schofield, M. P. (2023). Camera Phantasma: Reframing virtual photographies in the age of AI. *Convergence*, 0(0). <https://doi.org/10.1177/13548565231220314>

GİRİŞ

Günümüzde çağdaş sanat dünyasında nereye bakılırsa bakılsın, fotoğraf nesnesi krizde ya da en azından şiddetli dönüşümde olan bir nesne gibi görünür. (Baker, 2005)

Sanal fotoğrafçılık ve yapay zekâ fotoğrafçılığı, fotoğraf tarihinde son gelişmelerin her zaman fotoğrafı ölüme yaklaştırdığı bu tür krizlerin yalnızca en sonuncularıdır. Walter Benjamin'in 'aura'nın nihai kaybı üzerine acı çekmesinden (1935), Derrida'nın dijital fotoğrafçılık ve fiziksel bir 'öznelğin' nihai kayboluşu üzerine düşüncesine kadar (2010: 14), önde gelen filozoflar ve medya teorisyenleri fotoğrafın ontolojisine yönelik derin teknolojik değişimlerin yarattığı tehdidi kavramakta zorlanmışlardır. Bu son kaydileştirme gerçekten bu medyanın son ölüm çanını mı işaret etmektedir?

Fotoğrafçılık, uzun yaşamı boyunca böyle bir ölümün hayaleti tarafından lanetlenmiştir. Tıpkı ölümcül darbeyi vurması beklenen dijitalleşmenin, her zaman içinde yaşadığı şey olması gibi. (Batchen, 1994: 50)

Ontolojik olarak fotoğraf zaten her zaman hayaletimsi bir varlıktır (Bazin, 1945; Derrida, 1998: 34), aynı anda hem canlı hem ölüdür. Böyle yakalanması zor bir hayaletin tamamen öldüğü nasıl söylenebilir? Sürekli teorik zorluğun ana nedenlerinden biri, fotoğraf ve benzeri medyanın 'doğası gereği ontolojiye, uzay ve zamandaki fiziksel sürekliliğe zarar vermesidir' (Phillips, 2017: 131). Bu durum, onları belirli bir şekilde var olan nesnelere olarak kesin bir şekilde tanımlamayı ve basitçe sınıflandırmayı son derece zorlaştırır. Medyada giderek artan yakınsama çağında bu tür çetin sorunların bir arada var olması (Jenkins ve Deuze, 2008; Balbi, 2017) ve karmaşık iyileştirme düzeyleri (Bolter ve Grusin, 2000), tüm eski tanımları ve hatta medya kavramını tamamen bir kenara atmayı cazip kılabılır. Ancak böyle bir yaklaşım, geleneksel fotoğrafın tüm bu gelişen teknolojiler ve yeni iletişim biçimleri içinde oynamaya devam ettiği kilit rolü anlamamıza yardımcı olmayacaktır. Fotoğrafçılığı hem süregelen bir uygulama olarak hem de yeni formlarda çağdaş sanallaşma olarak ne anlama geldiğini belirlemek için iki kritik pozisyonu benimsememiz gerektiğini savunuyorum. İlk olarak, yeni medya her zaman bir şekilde önceki iletişim biçimleri tarafından lanetlenir. Bu nedenle, basit bir ontoloji yerine bir hauntoloji*

* Türkçeye 'hauntoloji' olarak yerleşen 'hauntology', haunting (musallat) ile ontology (varlık felsefesi) kelimelerinin birleşiminden oluşmuştur ve 'var olan şeylerin ancak geçmiş (ve gelecek) hayaletleri ile bir bütün olmaları' olarak tanımlanabilir. Ç.N.

(Gere, 2016) daha aydınlatıcı olabilir. İkincisi, söylemi yeniden uygulamalara göre çerçeveselendirerek bu tür garip ontolojik meselelerden büyük ölçüde kaçınabiliriz. Hangi biçimde olursa olsun fotoğraflar, bir dizi insan eyleminin ürünüdür; bazen öyle görünse bile, birdenbire gerçekleşmezler. Fotoğraf teorisinin uygulamaya dayalı olduğunu varsayarak, bu araçların uygulamalı kullanımına ve uygulamalı deneyimine dayalı, değişen ortamların daha işlevsel tanımları ortaya çıkabilir. Yapay zekâ fotoğrafçılığı (YZ ve fotoğrafın diğer sanallaştırmaları arasında ayırım yapmamız gerektiği için), görüntünün daha önceki herhangi bir fotoğrafik anlayışından 'temiz bir kopuş' olarak görülebilirken, sanal fotoğrafçılığın çeşitli uygulamalarının eski biçimlerin uygulamalarına çarpıcı biçimde benzediğini de görmemiz gerekir. Bu genişleyen alanın gerçeklikle son derece çeşitli ilişkilerini kabul ederken, en temel farkın son zamanlarda değişen yaratıcı uygulamalarda olduğu belirginleşmektedir. Yazarın, fotoğrafın farklı iyileştirmelerini (yapay zekâ ile yapılanlar dâhil) kullanan kendi proje deneyimleri sayesinde ve Jacques Derrida'nın teorileri aracılığıyla hem kadrajlamanın hem de spektral oluşun, bu yeni sanal biçim bakımından fotoğraf olarak değerlendirilip değerlendirilemeyeceğine ilişkin tartışmada hayati öneme sahip olduğu gösteriliyor. Ayrıca bu teknolojik değişimlerin medyanın gelecekteki gelenekleri açısından ne anlama gelebileceğini de sormalıyız. Jay David Bolter ve Richard Grusin'in 'geriye dönük iyileştirme' (2000: 147) olarak tanımladığı potansiyel veya yeni medyanın varlığını sürdüren ancak değişen iklime bir şekilde uyum sağlaması gereken eski biçimler üzerindeki etkisi de buna dâhil. Bu bağlamda, yapay zekâyla görüntü oluşturma diğer sanal fotoğrafçılık biçimleriyle karşılaştırıldığında, fotoğrafçının görüntü oluşturmadaki yaratıcı rolünde önemli bir değişim ortaya çıkıyor.

YENİ SANAL UFUKLAR



Michael C Caldwell, 2022, *Visitations* (Ziyaretler).

Geçtiğimiz birkaç yılda pandemi nedeniyle yaşanan karantinalar ve benzeri görülmemiş hareket kısıtlamaları sırasında fotoğrafçılar

kendilerini seyahat edemeyecek veya alıştıkları lense dayalı uygulamalarını gerçekleştiremeyecek durumda buldular. Birçoğu evde sıkışıp kaldığında alternatif yaratıcı yollar ararken, zaten yapışık oldukları ellerinin altındaki cihazları ve ekranlarını, dışarıdaki kıyamet gibi görünen olayları aktarabilmek için kullandı. İlham almak için bilgisayar oyunlarına yönelen fotoğraf sanatçılarından (Fowler, 2020), Google Street View'ü kullanarak dünyayı keşfeden sanal gezginlere (Haigney, 2021) kadar pek çok gazeteci, bu dönemde artan sanal fotoğrafçılık trendini fark etti. Bu popüler kapsam aynı zamanda çoğu içerik oldukça genel olsa da, yenilikçi ifade tarzları ve metinler arası sanat geliştirmek için bu yeni görüntü oluşturma biçimlerini gerçekten kullanan, giderek artan bir çalışma kitlesi olduğunu da vurguladı. Örneğin Alan Butler, Godfrey Reggio'nun *Koyaanisqatsi* (1982) filmindeki kötü şöhretli hızlandırılmış sahneleri yeniden yaratmak için oyun içi fotoğrafçılığı kullanan ve açık dünya bilgisayar oyunu *Red Dead Redemption 2*'yi kullanarak Timothy O'Sullivan'ın ufuk açıcı coğrafi araştırmalarını çağrıştırmayı amaçlayan bir seri de üreten bir sanatçıdır. Manzara ve seyahat fotoğrafçılığı, bu yeni sanal sahnede tekrar eden bir tema olmuştur. *Place(s) (Yer(ler))* (Greco, 2021), Playstation 4'te *Death Stranding* oyunundan alınan oyun içi manzaraların yer aldığı bir fotoğraf kitabıdır. Pandemi seyahat kısıtlamaları nedeniyle İzlanda'ya bir keşif gezisi düzenleyemeyen fotoğrafçı Pascal Greco, bunun yerine sanal araziye keşfetti. Kendisine yasak olan boş tundraya benzer yerler arayarak, süreçte fotoğrafın doğruluğu ve gerçekçiliği kavramlarıyla oynayarak İzlanda'nın 'görsel bir fikri'ni imajlar aracılığıyla yeniden yarattı. Bu fotoğrafçıların hepsi, sanal görüntü üretimini mevcut fotoğraf uygulamalarının bir uzantısı olarak görmeye başlamıştı.

Visitations (Ziyaretler) (2020-2022) ve *Travelling Without Moving (Hareket Etmeden Seyahat Etmek)* (2020), bu makalenin yazarı tarafından yaratılan iki pandemi projesiydi. Her iki proje de hem sanal seyahat fırsatlarını kolaylaştırmak hem de platformun fotoğrafik bir zaman makinesi olarak potansiyelini keşfetmek için, Google Street View'un görüntü oluşturma olanaklarını ve tuhaf zamansal özelliklerini araştırıyordu. Bir sanatçı olarak (Michael C Coldwell takma adıyla çalışıyorum), gerçek hayatta (IRL)¹ çekilmesi imkânsız olan görüntüler oluşturmak ve fiziksel olarak seyahat etmek ve fotoğraf çekmek için çok tehlikeli, erişilemez ve hatta etik olmayan yerlere gitmekle özellikle ilgileniyordum. Aynı zamanda, bu yasaklı yerlerin zamanla nasıl değiştiği hakkında içgörüler elde etmek için bu ortamı kullanıyordum. Karanlık turizm², uzaktan görüntüleme ve refotografi³ (yeniden fotoğraflama) arasında bir yerde, bu kent değişimini temsil etmeye dair yeni yaklaşım;

Fukushima Eyaleti, özellikle Ukrayna'daki devam eden savaş nedeniyle seyahat etme ve geleneksel fotoğrafçılık bakımından daha da erişilmez olan Çernobil gibi dünyanın dört bir yanından çeşitli yasaklanmış yerleri kapsıyordu. Google Street View'un zamanda geriye ve ileriye atlama yeteneği, refotoğrafik belgelendirme için ideal bir ortam olduğunu ortaya koydu. Bu örnekte, terk edilmiş manzaraların felaketten nasıl yavaş yavaş kurtuldukları ortaya çıkıyor.



Michael C Coldwell, 2022 *Visitations (Ziyaretler)* adlı eserinden Searching for Fukushima (*Fukushima'yı Aramak*)

Google Street View, bu tür bir kullanım gözetilerek tasarlanmamıştı. Google'ın mevcut haritalama olanaklarını geliştirerek ve kullanıcılara çeşitli sokakları ve şehirleri sanal olarak keşfetme deneyimini sunarak 2007'de faaliyete geçti (Anguelov vd., 2010: 34). Bu simüle edilmiş ortam, teknik olarak fotoğrafik nitelikte olup genellikle hareket eden araçların çatılarına monte edilen özel kameralar kullanılarak otomatik olarak sayısız 360 derecelik panorama fotoğrafının birleştirilmesiyle algoritmik olarak gerçekleştirilir. Kullanıcılar, Google Street View aracının son haliyle VR benzeri sahnelerle etkileşime girebilir, seçtikleri herhangi bir yöne bakabilir ve bir dizi statik fotoğraf küresi (*photosphere*) aracılığıyla bir noktadan diğerine hareket ederek sokakta yürüme eylemini (biraz doğallıktan yoksun bir tarzda da olsa) simüle edebilir. Google, milyonlarca kilometrelik yolun artık sanal keşfe açık olmasıyla hizmetin kapsamını dünya çapında sürekli olarak genişletti. Çoğu zaman Google arabası belirli yerlere birden fazla kez çekime gider ve böylelikle bu yerlerde bir tür sanal zaman yolculuğu mümkün hâle gelir.

Yeni görüntüler oluşturmak için bu sürükleyici ortamı keşfeden sanal fotoğrafçının uygulaması, gerçek hayat fotoğrafçılığından farklı değildir. Gözlem ve kadrajlama aracılığıyla dikkatli seçim temel yöntemi oluşturur. Bu temel yöntem dikkatli seçim ve görüntü kompozisyonu yoluyla bakışları yönlendirmek ve izleyicinin dikkatini keşfedilen belirli ayrıntılara, nesnelere, kişilere veya sahnelere çekmek olarak ifade

edilebilir. Görev alanımı 'oyun içi fotoğrafçılık' olarak bilinenler de dâhil olmak üzere, sanal fotoğrafçılık şemsiyesi altına giren diğer uygulamaları inceleyecek şekilde genişlettiğimde, karşılaşılan bir şeyi kadraja almaya yönelik yönelik olan bu temel sürecin, tüm bu sanal fotoğrafçılık uygulamalarında ortak olduğu ortaya çıktı. Ayrıca görüntü oluşturma'nın yeni biçimlerini fotoğraf geleneklerine bağladı. Daha geniş bir etkileşimli alanda bulunanlardan seçim yapmak, fotoğraf anlamını oluşturma'nın temel eylemidir- ve bu seçici kadraja alma eylemi, genellikle 360 derece fotoğrafçılık ve diğer etkileşimli medyalarda büyük ölçüde eksiktir. Bakıldığında bu uygulamalar, (ilerde tartışacağımız gibi, bunlar gerçekten 'kadrajsız' olmasa da) geleneksel fotoğraf pratiğiyle, bu tür kapsamlı medya ortamlarını yaratıcı bir şekilde yamyamlaştıran ve yeniden kadrajlayan bu yeni sanal formlardan çok daha az ortak noktaya sahiptir.

"Bir şeyin fotoğrafını çektiğinizde, onu vurguluyorsunuz ve bunun görülmeye değer bir şey olduğunu söylüyorsunuz." - Justin Berry, sanal fotoğrafçı. (Fowler, 2020)

Greco, "Benim için, her şeyden önce bir deneyimdir" demektedir. "Ancak tabii ki fotoğrafik bir yaklaşım benimsiyorsunuz; doğru konuyu, en iyi kadraji, ideal ışığı ve ortamı bulmalısınız." - Pascal Greco, sanal fotoğrafçı. (Longeray, 2021)

Camera Lucida (2019), oyun içi fotoğrafçılığı inceleyen nadir bir eleştirel araştırma örneğidir ancak seçim ve kadraj oluşturma'nın temel rolü bu yayında tam olarak ele alınmamıştır. Yazarlar, varlığının fotoğrafik ortamın önceki tanımlamalarına bir tür meydan okuma oluşturduğunu belirtirken; medya bilimciler, "oyun içi fotoğrafçılığın mevcut fotoğraf teorilerine etkilerini incelememiz gerektiğini" belirtiyorlar (Möring ve Mutiis, 2019: 70). Ancak makale, "oyun içi fotoğrafçılığın ontolojik bir tanımını sunmaktan" (71) kaçınarak bunun yerine söylemi oyun araştırması, simülasyon ve iyileştirme gibi yerleşik alanların içine konumlandırarak bu zorlu yolda çok fazla risk almaya cesaret edemiyor; odak noktası büyük ölçüde oynama biçiminin bir parçası olarak kameraları ve fotoğrafik iletişimi taklit eden video oyunlarına kayıyor.

Ben bir fotoğrafçı olarak; bilgisayar oyunları, Google Street View ve yapay zekâ gibi deneysel sanal fotoğrafçılık uygulamalarına ilk elden katılarak biraz farklı bir sonuca vardım. Sanal fotoğrafçılık sadece atalarının kaba bir kopyası değildir, ortak bir dizi fotoğrafik beceriden beslenmektedir. Bahsi geçen sanal ortamların tümü çok farklı olsa da onları yeniden kadrajlamaya yönelik yaratıcı uygulamalar gibi bazı önemli benzerlikleri de paylaşıyorlar. Google Haritalar'daki statik bir

fotoğraf küresini, dinamik bir bilgisayar oyunu oynamak veya bir VR cihazı kullanmanın tamamen etkileşimli deneyimiyle karşılaştırdığımızda; sürükleyicilik düzeyi (ve önceden var olan bir kadrajın görünürdeki eksikliği) çok farklıdır. Bununla birlikte, tüm bu farklı teknolojik alanlardaki sanal fotoğrafçının yaratıcı amacı, kırpma biçimleri ve yeniden kadraj kullanımı temel bir sabit olarak kalmaya devam ediyor. Bu makalede, fotoğraf ile onun sanal benzerleri arasındaki ilişkinin teğetsel ya da yüzeysel olarak skeuomorfik olmadığını, ancak doğrudan kökenden gelerek kalıtsal görsel dilden oluşan bir ilişki olduğunu ve bir 'fotoğrafçı' tarafından gerçek zamanlı olarak karşılaşılan çeşitli 'fotoğrafik' ilişkilerin yaygın olarak kadraj oluşturma veya yeniden kadraja alma eylemiyle özünde ilişkili olduğunu savunmak için bu alandaki son uygulama araştırmalarımın yararlanacağım. Fotoğrafın sanallaştırılması konularının tümünde yapay zekâ kesinlikle bir istisnadır. Bir görüntü seçmek için böylesine sürükleyici bir bağlamın eksikliği, onu çok farklı bir sanal fotoğraf türü ve çok farklı bir uygulama hâline getiriyor. Fotoğraf, yapay zekâ tarafından etkili bir şekilde simüle ediliyor ancak yalnızca son görüntü olarak; fotoğrafçının seçici ve öznel fotoğrafçılık deneyimi, fotoğrafı yeniden yaratma eyleminin bir parçası değil.



Michael C Coldwell, 2020, *Travelling Without Moving (Hareket Etmeden Seyahat Etmek)*

SANAL FOTOĞRAFÇILIĞIN KÖKLÜ TARİHİ

Visitations (Ziyaretler) ve *Travelling Without Moving (Hareket Etmeden Seyahat Etmek)* projelerinin fikri, ilk olarak Jon Rafman'ın *Nine Eyes of Google Street View (Google Sokak Görünümünün Dokuz Gözü)* (2008) eserini keşfettikten sonra ortaya çıktı. Bu aracı zaten ön konum araştırması için kullanıyordum ve bir yeri bizzat ziyaret etmeden önce o yere araç üzerinden giderek daha fazla potansiyel çekim yerleri arıyordum. Rafman'ın çalışması, bir seyahatin gerçekten gerekli olup olmadığı sorusunu gündeme getirdi. Sanat pratiği olarak sanal fotoğrafçılığın bu erken örneği, yeni bir tür sokak fotoğrafçılığı

gerçekleştirmek için bu sürükleyici platformu kullandı. Rafman, baştan çıkarıcı ekran görüntülerini; bir sanat galerisinin duvarında büyük kromojenik baskılar şeklinde kullanarak yeni bir bağlama yerleştirdi. Bu çalışma, fotoğraf ve görsel sanatın uzun tarihini kelimenin tam anlamıyla yeniden çerçevesiyor. Koleksiyondaki birçok görsel, sanal sokakları saatlerce taradıktan sonra yapılan rahatsız edici, absürt ve komik keşifleri seçerek sunuyordu ancak benim kendi hayal gücümü cezbeden şey, eserde ortaya çıkan tuhaf kazalar, hatalar ve aksaklıklar oldu. CM-4009, Polan, İspanya, 2010'da (The street views Google wasn't expecting you to see - in pictures, 2012) kadraj; garip neon renklendirmeye yanlış işlenmiş fotoğraflık iz parçalarıyla bölünüyor. Bu anomali; aynı mekânın birden fazla görüntüsünü aynı anda görmemize, farklı zaman dilimlerine açılan bir kapı aralığına, bu sanal ortamın parça parça gizli yapısına ve onun zamansallıkla olan yamalı ilişkisine dair bir şeyleri anlık olarak açığa çıkarmamıza olanak tanıyor gibi görünüyor. *Travelling Without Moving (Hareket Etmeden Seyahat Etmek)*, Google Street View'un zaman yanılışmasının bozulmaya başladığına dair ekran görüntülerini alarak bu tür anları kendim yakalamaya başladığım ilk girişimimdi. Hem kadraj oluşturma hem de zamanlama, zamanlar arasındaki bu anlaşılması zor aksaklıkları yakalamak için çok önemliydi. Bir fotoğrafçının 'belirleyici an'ın (Cartier-Bresson ve Tériade, 1952) önemini yeniden keşfetmesi için alışılmadık bir ortamdı. Ancak bu; geleneksel fotoğrafçılığın aksine anlık olarak yakalanan gerçek bir an değil, anlık olarak parçalanmış dev bir zaman dokumasının küçük bir parçasıydı.

Google Street View, her ne kadar kendisini gezinilebilir bir şimdiki zaman olarak sunsa da, aslında yakın geçmişimizin -özellikle de kaydettiği yerden geçtiği anın- kopuk bir kayıttır. O anları yeniden canlandırdım. (Odell, 2009)

Jenny Odell, Google Street View fotoğrafçılığını ilk benimseyenlerden biriydi. Kendi lens tabanlı uygulamalarının yanında, bu platformu orada bulunduğu tuhaf sahneleri yeniden yaratmak için kullanıyordu. Rafman'da olduğu gibi Odell'in de çeşitli performansa yönelik yeniden canlandırmalarında bir gerçeküstüçülük ve mizah vardır (Odell, 2009). Ancak bu yeniden fotoğraflama projesi, kentsel çevredeki değişikliklerin dikkatle kadraja alınması ve çalışmaya kaydedilmesiyle, aynı zamanda Street View'un ciddi bir araştırma aracı olma potansiyelini de ortaya çıkardı. Bu durum kendi uygulamam üzerinde kesinlikle bir etki yarattı. Bu fotoğrafçılık aracı ile yerleri bizzat ziyaret etmeye gerek kalmadan, zamanla nasıl değiştiklerini dikkatlice inceleyerek uzaktan yeniden fotoğraflama yapmak mümkün hâle geldi.

Koronavirüs salgınının bu tür sanal seyahatlere daha fazla ilgi uyandırmasından yıllar önce Jacqui Kenny, evinin güvenliğinde dünyayı keşfetmek ve fotoğraflamak için Google Street View'ü kullanıyordu. Sanal fotoğraf projesi *The Agoraphobic Traveller (Agorafobik Gezgin)* (Kenny, 2016) internette çok başarılı olarak New York'ta kişisel bir sergi ve Dünya Ruh Sağlığı Günü için sipariş edilen bir film ile birlikte bizzat Google'dan destek gördü (Kenny, 2017).

Kenny; panik atak geçirme, kaçamama veya yardım bulamama korkusu ile ilişkili olarak bireylerin kalabalık ve uzak yerlere girmekten kaçınmalarına yol açan bir kaygı durumu olan agorafobi ile yaşıyor. Bazıları için bu kaygı durumu en kötü hâliyle evden ayrılma korkusu anlamına gelebilir. Kenny bu duruma karşı koymak için Google Street View aracılığıyla dünyayı dolaşırken fotoğraf serisi için ekran görüntüleri çekmek üzere sanal olarak sokakları ve manzaraları tarıyor. (Gottschalk, 2017)

Kenny, Street View fotoğraf kürelerinin kullanıcılar tarafından daha önce hiç açılmayan inanılmaz derecede izole konumlarını sık sık yakalayıp yeniden kadraja alıyor. Bu da projeye gerçek bir arayış ve keşif hissi veriyor. Elde edilen görüntüler sonrasında orta format analog manzara fotoğrafçılığını andıran belirli bir estetik tarzda özenle işlendiği için, Kenny'nin görüntüleri ilk bakışta kolaylıkla geleneksel fotoğrafçılık uygulamasıyla karıştırılabilir. Kenny, YouTube'da yöntemi hakkında konuşarak, manzaradaki belirli özelliklerin nasıl dikkatini çektiğini ve görüntüleri Instagram için nasıl seçip düzenlediğini açıklıyor (*The Agoraphobic Traveller | Men in green 360°*, 2017). Kadrajın önemi bu uygulamalı gösterimde açıkça görülüyor; daha geniş ve kapsamlı bir görüş alanından kırpma yaparak, aksi takdirde görülemeyecek ilgi çekici bir şeyi ortaya çıkarıyor. Bu uygulamanın eylemi ve amacı, geleneksel bir araç olarak belgesel manzara fotoğrafçılığı ile çok uyumludur.

Son 10 yılda, 'sanal fotoğrafçılık' terimi bu tür sanal gezilerle⁴ daha az ilişkilendirilmeye başlandı ve özellikle popüler çevrim içi söylemde giderek artan bir şekilde oyun içi fotoğrafçılıkla eş anlamlı olarak kullanıldı (Bromley, 2021). Gördüğümüz gibi, bu iki yaratıcı uygulama birbirinden çok farklı ve bu durum giderek genişleyen bu sıfatın kullanışlılığını sorgulatmaktadır. Google Street View ve oyun içi fotoğrafçılık olarak oluşturulan görüntüler arasındaki bir diğer önemli fark, Google Street View'un muhafaza edilmiş dizinleme⁵ özelliğidir. Oyun içi fotoğrafçılık, fotoğrafın görsel dilini benimseyerek tamamen bilgisayar tarafından üretilen dünyaları yeniden kadraja alırken Rafman, Odell ve Kenny'nin çalışmaları, gerçek dünyanın fotoğrafik kayıtları ile çeşitli yollarla hâlâ ilgi çekiyor. Bu, gerçeğin dizinsel izinden yoksun

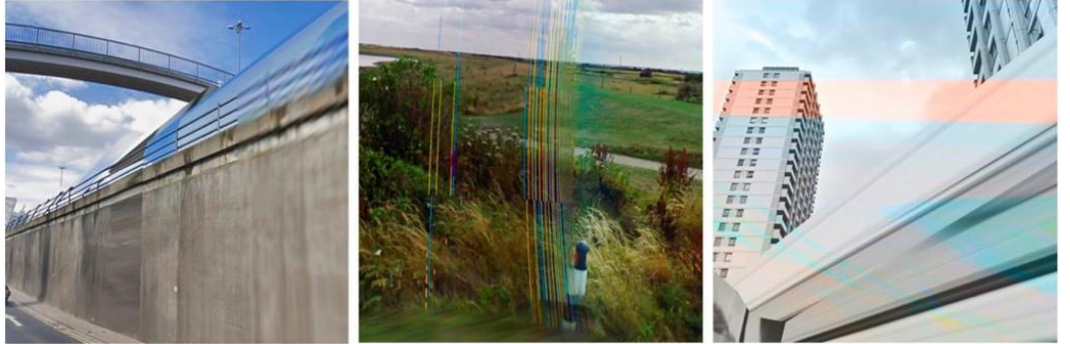
olduğu için oyun içi fotoğrafçılığın tartışmanın dışında tutulması gerektiği anlamına mı geliyor? Uygulama açısından bakıldığında, kesinlikle çok benzer. Hâlâ yeni formları karşılaştıran az sayıda bilimsel çalışma bulunmakta ve 'sanal fotoğrafçılık' terimi nadiren akademik bağlamda onları topluca tanımlamak için kullanılmaktadır. Bunun yerine, bir dizi yeni ayrıntılı terim, kategori ve tanımın ortaya çıktığını ve 'ekran görüntüsü, oyun içi fotoğrafçılık ve ekran görüntüsü fotoğrafçılığı' arasında net farklılıklar çizmeye çalışıldığını görüyoruz (Gerling, 2018: 159). Ancak Winfried Gerling, ekran görüntülerini ve oyun içi fotoğrafçılığı hâlâ birlikte incelemekte ve bunları çok daha eski fotoğraf yöntemlerine kadar izlenebilecek bir sürekliliğin parçası olarak görmektedir.

Ekran görüntüleri ve oyun içi fotoğrafçılık, bu bağlamın her tarafında görülebilir ancak bunlar kamerasızdır ve bu yüzden deneysel fotoğrafçılık uygulamalarının uzun bir tarihi içerisinde anlaşılabilir ve tartışılabilir. (Gerling, 2018: 149)

Gerling'in argümanı, bu çeşitli yeni görüntü oluşturma biçimlerini fotoğraf teorisi kapsamına alır ancak bunların bir fotoğraf türü olarak kabul edilip edilmeyeceği sorusunu bir ölçüde atlar. Şüphesiz, fotoğraf makinesinin hiçbir zaman bir araç olarak fotoğrafın birincil önkoşulu olmadığını ve nasıl "fırçasız resim yapılabiliyorsa, fotoğraf makinesi olmadan fotoğraf da yapılabileceğini" (Barnes, 2018: 7) unutmak kolaydır. Ancak bu yeni sanal uygulamaları yalnızca kamerasız fotoğrafçılığın başka bir biçimi olarak göremeyiz. Öncelikle birçoğunda hâlâ bir kamera var. Ancak bu yeni sanal uygulamaları yalnızca kamerasız fotoğrafçılığın başka bir biçimi olarak göremeyiz. Öncelikle birçoğunda hâlâ bir kamera var. Google Street View sanatçıları ekran üzerinde nihai seçimi ve kompozisyonu yapıyor olsalar da, işlerinde tasvir edilen dünya aslen Immersive Media tarafından geliştirilen ileri VR kamera teknolojisi tarafından otomatik olarak yakalanmıştır (A Brief History of Google's Street View Cameras, 2019). Geleneksel uygulamalardan temel farkı, kameranın artık ana seçim cihazı olmamasıdır; 360° teknolojisi görüş alanındaki her şeyi yakalar. Oyun içi fotoğrafçılık bile tamamen kamerasız fotoğrafçılık olarak anlaşılmaz. Bilgisayar oyunu çekiminden farklı olarak, Barnes ve Batchen (2016) tarafından tanımlanan eski kamerasız uygulamaların tümü, ışığa duyarlı bir yüzeyde görünen gerçek bir şeyin indeksel izini hâlâ taşıyordu ve meseleyi daha da karmaşık hâle getirmek için birçok çağdaş video oyununda gelişmiş oyun içi kamera modlarıyla orijinal fiziksel cihazın optiklerini (ve manuel işlevlerinin çoğunu) orijinaline sadık bir şekilde yeniden oluşturan bir 'sanal kamera' bulunuyordu (Gerling, 2018: 156).

Buradaki kamera gerçek olmayabilir, ancak bu belirli uygulamaları tamamen 'kamerasız' olarak nitelendirmek zor olacaktır.

Karmaşık ve genişleyen fotoğraf alanının yeni tarihi oluşmaya başladıkça, değişen çok sayıda uygulamayı teknolojiler ve bağlam bakımından kategorize etmeye çalışırken kaybolmak kolay olabilir. Bu yeni alanın kesin bir haritasını oluşturmak zahmete değer bir çalışma olsa da, bu muhtelif yeni medyayı neyin birbirine bağlayabileceğini ve onları yol gösterici bir uygulama olarak geleneksel lens tabanlı fotoğrafçılığa sıkı sıkıya bağlayan ortak noktaları incelemek de aynı derecede gereklidir. Bu medyanın zaten her zaman sorunlu olan ontolojisinden bahsetmiyorum bile. John Tagg, *The Burden of Representation (Temsilin Yüğü)* (Tagg, 1988) adlı eserinde fotoğrafın diğer alanları kapsayan çoğulcu yanını fark etti ve 'tekil bir tarihi' olmayan bir medya ailesi olarak 'fotoğrafçılıklar' terimini kullanmayı tercih etti. Aynı şeyi, paralel olarak gelişen sanal teknolojilerin ve dijital uygulamaların bir koleksiyon çeşidi olarak tanımlayan sanal fotoğrafçılık için de yapabiliriz. Ancak gerçeğin kamera temelli olup olmadığına bakılmaksızın, uygulayıcının bulduğu şeyleri hâlâ tanınabilir bir fotoğrafçılık tarzıyla kadraja alma ve sunma yöntemi kullanılır.



Michael C Coldwell, 2020, *Travelling Without Moving (Hareket Etmeden Seyahat Etmek)*

KADRAJI YENİDEN KADRAJA ALMA

"Bir çekimi kadrajlamak, ortamın/konunun bir bölümünü seçip izleyicinin dikkatine sunmaktır" (Ward, 2002: 83).

Fotoğrafçılık, kadrajda neler olabileceğini bulmakla ilgilidir. Bazı gerçeklerin etrafına dört kenar koyduğunuzda, bu gerçekleri değiştirirsiniz. – Garry Winogrand (Composition in Landscape Photography, 2019)

Kadrajlama, fotoğrafın ontolojik temsili üzerinde her zaman büyük bir rol oynamamış olsa da fotoğrafçıların kendi pratiklerini düşünme ve tartışma biçiminde hayati bir öneme sahiptir. Aynı zamanda uygulayıcı

da olan fotoğraf teorisyenleri, dâhil etme, çıkarma, odak, ölçek, yan yana getirme gibi özellikler aracılığıyla görüntüde temsil edileni nasıl okuduğumuzu bildikleri için fotoğraf çekme eyleminin yaratıcı sürecinde kadraja almanın rolünü daha çok takdir etme eğilimindedirler. Örneğin Victor Burgin, kadrajlamanın yalnızca temsili yapılandırmakla kalmayıp aynı zamanda "ideolojik söylemlerin yeniden üretilmesine katkıda bulunduğunu" fark etti (Wells, 2022, s. 44). Bu aynı zamanda resim gibi diğer benzer görsel medyalar için de söylenebilir, ancak fotoğrafçılıkta kadrajın rolünü farklı kılan şey, kadraja alınan kompozisyonun optik teknolojiyi kullanarak anında nasıl yapıldığı sorusudur; karşılaşılan daha geniş bir görsel gerçeklikten kasıtlı olarak yapılan bir seçim, bir makine kullanılarak orada ve o anda işlenir. Ayrıca yeni teknolojilerin ve yeni düşünce biçimlerinin fotoğrafçılıkta kadraja almanın önemini azalttığı söylenebilir. 360 derece fotoğrafçılık, sanal gerçeklik medyanın diğer sürükleyici genişlemeleri kadraj oluşturma'nın tamamen gereksiz hâle gelmesine sebep olmuş gibi görünmektedir. Ve bu, fotoğrafın 'gerçeklik iddiasını' (Mitchell, 1992; Gunning, 2004) hâlâ onun en önemli kültürel varlığı olarak görenler için çekici bir olasılık gibi görünebilir- Burgin'in bahsettiği kadrajlamanın öznel ve ideolojik yönleriyle birlikte bu akademisyenler tarafından da temelde sorunlu ve kaçınılması gereken bir şey olarak görülmektedir.

Görsel bilgiyi aktarmaya yarayan bir görüntü ne kadar sadık olursa olsun, seçim süreci her zaman onu yapan kişinin ilgili olduğunu düşündüğü şeye ilişkin yorumunu ortaya çıkaracaktır. (Gombrich, 1982)

Edgar Gómez Cruz, *Immersive Reflexivity (Sürükleyici Düşünümsellik)* (2017) adlı eserinde, sosyal araştırmalarda 360 derece kamera kullanarak ve kadrajlamadan tamamen kaçınarak etnografik saha çalışmasında gerçek kazanımlar elde edilebileceğini öne sürüyor. Gómez Cruz'a göre, 'kadrajlama sonrası dönem' (Gómez Cruz, 2017), fotoğrafik anlamın fotoğraf çekme eyleminin dışına çıktığı bir değişimi işaret eder ve bu nedenle kadrajlama, seçme ve soyutlama eylemlerinin doğasında var olan 'güç-görüş dengesizliğinden' kurtulabileceğimizi belirtir. 'Herhangi bir özel bakış açısına' (Uricchio, 2012) ihtiyaç duymadan her şeyi kaydeden bir kamera, kesinlikle tarafsız olabilir mi? Ancak, belirli bir zaman ve mekânda 360 derece kameranın konumu hâlâ bir seçim eylemi olarak savunulabilir. Ayrıca bu kameraların kaydedebileceği şeylerde bir sınırlama bulunmaktadır (her şeyi kaydetmezler - kameranın kayıt yaptığı zaman, kamera pozisyonu, görüş mesafesi ve çözünürlük gibi şeylerin hepsi, yapabilecekleri sürükleyici temsilleri sınırlar) ve bu tip fotoğrafların 'kadrajsız olma' niteliği, fotoğraftan seçim eyleminin kaldırılması yerine onu sadece belirsizleştirir. Bununla birlikte

Gómez Cruz, sürükleyici sanal gerçeklik fotoğraflarının temelde farklı olduğu ve normal şekilde metin olarak okunamayacağı konusunda kesinlikle haklı. Herhangi birinin Google Street View fotoğraf küresini anlamlı olarak tanımlayabileceğini hayal etmek zor. Sürükleyici fotoğrafları metin olarak yeniden kadraja alma ve onlara bir tür anlam kazandırmak Rafman veya Kenny gibi sanal fotoğrafçılara kalmıştır. Bu örneklerde, fotoğrafçının geleneksel yazarlık rolünü yerine getiren kişi kesinlikle Google araba operatörü (gerçekten dışarda bu yerleri ziyaret eden) yerine bilgisayar ekranının başında oturan sanal fotoğrafçıdır; onlar, içine çekici deneyimin gerçek olmadığını farkında olsalar da oluşturulan metinlerin tamamen 'hiper ortam dolayimli' olduğunu bilirler (Bolter ve Grusin, 2000: 154).

"Eğer bir metne yaklaşırsak, onun bir sınırı olmalı." (Derrida, 2011).

Jacques Derrida kadraj oluşturmanın tüm metin türleri için hayati önem taşıdığı konusunda son derece inatçıydı. Biz "kadrajın saf ve basit yokluğunu hayal edemeyiz" (Derrida, 1987), sadece onu gizlemeye veya metnin anlamını yok etmek için başlangıçta onu oluşturan şeyi ortadan kaldırmaya çalışabiliriz. Birçok sanal fotoğraf pratiğinde kadrajın, daha önce onu geçersiz kılmaya çalışan medyaya geri döndüğünü ve bunu yaparken fotoğraf geleneklerinin hayaletinin bu sözde 'kadrajlama sonrası' çağında hâlâ dolaştığını görüyoruz. *Travelling Without Moving (Hareket Etmeden Seyahat Etmek)* (2020) adlı eserde kadraj, Google Street View'un sürükleyici yanılsamasındaki özellikle zamanla ilgili olan gizli yönleri ortaya çıkarmak ve sorgulamak için eleştirel bir şekilde kullanılmaktadır. Rafman'ın çalışmasında, anlatıyı ve saklı duran sürprizi mekânın aşırı medyatik temsillerine döndürmeye yönelik bir çaba vardır. Fotoğrafçının buradaki rolü bize neyin dikkat çekici olduğunu göstermek ve görsel temsiller aracılığıyla bu yeni dünyayı biraz olsun anlamlandırmaya çalışmaktır. Otomatik ve sürükleyici fotoğrafçılık bize (bu konuda başarısız olsalar da) her şeyi göstermeye çalıştığında, hiçbir şey gösterememe potansiyeli taşır. Bu müdahale ve yeniden kadrajlama eylemlerinin bazılarının bir 'yurttaş medyası' (Ritchin, 2013) ve tabandan gelen siyasi bir boyutu da vardır; sıradan kullanıcılar artık büyük, çokuluslu şirketlerin yarattığı ve sahip olduğu geniş ve sürükleyici ortamlardan yeni anlamlar çıkarabilen insanlardır. Bu, kesinlikle "kadrajı kaldırmak, ön yargıyı kaldırmaktır" cümlesini kurmak kadar basit değildir. Kadrajlama, fotoğrafçılığın temel dili ve görsel olarak açık bir iletişim kurmaya yarayan birincil yöntemdir. Aksini iddia etmek, hâlâ birçok sürükleyici medya teknolojisinin gelişimini ve bazı medya bilimcilerin çalışmalarını yönlendiren eski bir Bazin fikri olan

tekno-ütopik 'bütüncül fotoğrafçılık' (Timby, 2018) mitini eleştirmeden sürdürmek anlamına gelir.

Tam da sanal fotoğrafçılık uygulamaların olgunlaşmaya ve kadrajlama hakkındaki tartışmaların meyvelerini vermeye başlamışken, yapay zekâ ortaya çıkarak fotoğrafçılık hakkında bildiğimizi sandığımız her şeyi bir kez daha altüst etti. 21. yüzyılda fotoğrafçılığın ne olduğuna dair kavrayışımızı, karşılaşılan alanların (yeniden) kadraja alınması ile ortak uygulamalarına doğru yeniden tanımlayarak genişletebilirsek, yapay zekâ tarafından oluşturulan 'fotoğraflar' ne olacak? Ne kadar fotoğrafik görünseler de (ve bu teknoloji bu yönde her geçen gün gelişiyor olsa da), bu türü diğerleriyle aynı şekilde sanal fotoğrafçılık olarak değerlendiremeyiz. Aralarından seçim yapabileceğiniz eş değer bir sürükleyici bir ortam olmadığında 'fotoğrafçı'nın kadraji oluşturma ve seçme uygulamalarının oynadığı rol ne olacak? Üretken yapay zekâ ile görüntü oluştururken operatör görevi gören insan, üretilen çıktılar arasından seçim yaparak genellikle küratör rolünü üstlenir. Bu, yaratıcı görüntü oluşturma sürecinde insanın rolünü "içerik yaratıcısından içerik seçici ve/veya yapay zekâ tarafından oluşturulan materyali düzenleyici" (Atkinson ve Barker, 2023) olarak değiştirir. Fotoğrafçılar uzun zamandır seçimin kendisinin yaratıcı bir eylem olabileceğini düşünse de buradaki fark, kadraj oluşturma bu seçimde oynadığı roldedir. İncelediğimiz diğer sanal fotoğraflardan farklı olarak, insan kadrajın ve dolayısıyla görüntünün son kompozisyonunun kontrolünü tam olarak elinde bulundurmamaktadır. Kesinlikle, hepsi rastgele gürültüyle başlayan DDPM⁶ jeneratörleri ve metin-görüntü modelleriyle değil; nihai kadraji oluşturan 'tohum' ile sonuçları belirler. Bu farklılıkları daha derinlemesine araştırmak için *Is Anything Real? (Gerçek Bir Şey Var mı?)* (Coldwell, 2013c) ve *Anarchaetypologies (Anarkaetipolojiler)* (Coldwell, 2013b) olmak üzere iki yeni sanal fotoğraf projesine giriştim. Her iki yeni seride de ortaya çıkan 'fotoğrafları' ve bunların kadrajlarını ne kadar kontrol edebildiğimi görmek için metin ve görüntü yönlendirmelerinin bir kombinasyonunu oluşturarak Midjourney'i (fotoğrafları inandırıcı bir şekilde taklit etmede rakiplerinden çok daha iyi olan özel bir yayılma modeli) kullandım. Stable Diffusion'ın aksine Midjourney, kapalı kaynaklı bir yazılım olduğu için kullanıcı, model ve nihai çıktıları üzerinde sınırlı bir teknik kontrole sahiptir. Ancak Midjourney ile komutlar oluşturmak, rakiplerinin çoğundan çok daha karmaşık olsa da bazı çıktılarının şaşırtıcı fotogerçekçiliği onu fotoğrafçılık simülasyonunda mevcut ön cepheyi araştırmak için ideal bir seçim hâline getirir. Bu projelerden ilkinde benim illüzyonlu mimari fotoğraflarımı başlangıç komutları olarak kullandım (yalnızca görüntüler ile yönlendirilen bu yapay zekâ modeline

'görüntüden görüntüye' oluşturma denir). Bu kaynak serisi, fotoğrafik indeks kavramlarına yapılan basitleştirilmiş yaklaşımlara meydan okuma olarak oluşturulmuştu. İkinci projede, Bernd ve Hilla Becher'in (2004) ufuk açıcı çalışmalarından, Idris Khan'ın postmodern yaklaşımı tarzında yararlanıldı.⁷



Michael C. Coldwell (ve YZ), 2023b, *Anarchaetypologies (Anarketipolojiler)*

Her iki projede de istenen kompozisyonları elde etmek üzere sonuçları zorlamak mümkün olsa da görüntünün deneyimli bir çevreden dinamik olarak seçildiği bu çalışmalar hiçbir zaman fotoğrafik kadrajlama deneyimine tam olarak yaklaşmadı. *Visitations (Ziyaretler)* projesinde kendimi hâlâ tanıdık yaratıcı süreçlerle meşgul olan pratik bir fotoğrafçı gibi hissediyordum. *Anarchaetypologies (Anarketipolojiler)* projesi deneyimim daha çok karanlık sanatlarını uygulayan kurnaz bir hırsız, kâhin veya ruh medyumu olmaya benziyordu; Becher'ların çağrılan

hayaletleri, son eserin kompozisyonlarını benim yerime kadrāja alıyordu. *Is Anything Real? (Gerçek Bir Şey Var Mı?)* ile yaptığım gibi, kendi fotoğraflarımı görüntü oluşturma komutları olarak kullandığımda bile ortaya çıkan kadrājlar genellikle gizemli, şaşırtıcı ve kaotikti, ancak bu öngörülmezlik daha ayrıntılı yönlendirme stratejileri geliştirilerek bir ölçüde azaltılabilirdi.



Michael C. Coldwell (ve YZ), *Is Anything Real? (Gerçek Bir Şey Var Mı?)* projesinden *Third Order Simulacra (Üçüncü Derece Simülakrlar)*

Midjourney'in oluşturulan bir görüntünün sonsuz varyasyonlarını yaratabilme yeteneğinden dolayı, Becher'ların komut oluşturma üzerinde etkisi olmadan bile sonuçlar genellikle tipolojik bir çerçeveye sahipti. Burada kompozisyon oluştururken istenen sonuca yakın kompozisyonlar seçilerek ve araçtan buna göre ince değişiklikler sunması istenerek daha hassas bir şekilde kontrol sağlanabilir. Belirli varyasyonları izleyerek, sonuçları tercih edilen yaratıcı yönleri itmeyi başardım. Yukarıdaki örnekte, Midjourney orijinal fotoğraflarımdaki

optik illüzyonları *gerçek* mimari formlar olarak yanlış yorumladı. Bunlara dayalı olarak yeni varyasyonlar oluştururken, model tamamen spektral bir brutalist bina tipolojisi üretti, kesinlikle benim ilk tohum fotoğraflarımdan esinlenmiş olmasına rağmen, kendi beklenmedik yönünde ilerledi. Belirli değişiklikleri takip ederek, tercih edilen yaratıcı yönlendirmelerle sonuçları zorladım. Midjourney, yukarıdaki örnekte; orijinal fotoğraflarımdaki optik illüzyonları gerçek mimari formlar bakımından yanlış yorumladı. Model açık bir şekilde benim ilk tohum fotoğraflarımdan esinlenmiş olsa da, bunlara dayalı olarak yeni varyasyonlar oluştururken kendi beklenmedik yönüne doğru ilerleyerek gerçekte mümkün olmayan brütalist binaların tamamen kurgusal bir tipolojisini üretti. Garip bir şekilde, bu varyasyonların birbirini izleyen her nesli, Baudrillard'ın simülakr devinimini (1983) yakından yansıtıyor gibi görünüyordu. Bu gözlemi final serisinin sunumunu yapılandırmak için kullanmaya karar verdim (Coldwell, 2013c). Belki de bu yeni uygulamalarla fotoğrafçılık, sonunda Baudrillard'ın dördüncü seviyesine ulaştı.

Yapay zekâ 'fotoğrafçılığı' (diğerleri gibi sanal bir fotoğraf pratiği yerine, muhtemelen üretken sanatın bir alt kümesi olarak görmeliyiz), öncelikle fiziksel dünya ile açık bir işaretleyici ilişkiye sahip olmaması nedeniyle fotoğraf aracının geleneksel ontolojisi açısından kesinlikle fotoğraf *değildir*. Medyayı, onun sanal soyundan gelenleri aynı metodolojik sürekliliğin parçası olarak değerlendirmemize izin veren ortak uygulamalar açısından yeniden tanımlamaya çalışırsak bu da fotoğraf değildir. Yapay zekâ ile herhangi bir insan 'fotoğrafçı' tarafından seçilen ve kadraja alınan bütünleyici bir 'gerçeklik' yoktur. Bu sebeple içerdiği temel uygulama tamamen farklıdır. Bununla birlikte, yeni bir görüntü oluşturma biçimi olarak, geniş eğitim verilerini oluşturan milyonlarca geçmiş fotografik görüntüden oluşan bir arşivle, bir araç olarak fotoğrafın derinden etkilendiğini kesinlikle görebiliriz. Bu fotografik temel, sonunda oluşturulan görüntülerin kompozisyonunu, estetiğini ve olası yorumlarını etkileyerek onları giderek geleneksel fotoğraflardan ayırt edilemez hâle getiriyor. Şu anda sahip olduğumuz işlevsel herhangi bir tanıma göre fotoğraf olmasalar da, onların olağanüstü fotoğraf kullanımı, fotoğraf evrenini derinden rahatsız edecek gibi görünüyor (Flusser, 1984: 65). Büyük bir hızla gelişen yayılma modelleri neredeyse kesin olarak fotoğrafı bir kez daha yeniden tanımlayacak. Mevcut yaygın anlatım, eserleri izinsiz bir şekilde bu modeller tarafından kullandığı için yapay zekânın fotoğrafçılar ve diğer sanatçılar için kötü haber olduğu yönündedir. Ancak bununla birlikte tıpkı sanal fotoğrafçılığın dünyaya farklı bir bakışla yeniden bakma, görüntü oluşturma ve fotografik olanı

sorgulama ve benzeri yeni yollarıyla ilgilenen deneysel yaratıcılar tarafından benimsenmesi gibi, yapay zekâ araçlarının da sanatçılar tarafından kullanılması ve kontrol edilmesi için açık bazı yollar vardır. Yapay zekânın fotoğrafçılar da dâhil olmak üzere yaratıcı endüstriler tarafından benimsenmesi, birçok açıdan kesin bir şekilde tartışmalı olacaktır. Fotoğrafta doğruluğun zorunlu⁸ olduğu foto muhabirliğinde bile bunun gerçekleştiğine dair iyi belgelenmiş birkaç vaka var. Bu nedenle yeni bir yapay zekâ etiği bu çalışmada yalnızca kısaca değinebileceğimiz hayati ve büyüyen bir araştırma alanıdır. Midjourney'in fotoğrafta oldukça ikna edici yanılsamalar yaratma yeteneği, gerçeği çarpıtma potansiyeli oluştururken aynı zamanda (yeni bir yanıltıcı 'gerçeklik iddiası' ile güçlendirilmiş) rahatsız edici temsillerin, önyargıların ve adaletsizliklerin normalleştirilmesini de sağlar. Bunların çoğu bu yeni alanda çalışan araştırmacılar tarafından zaten vurgulanmıştır (King, 2022).



Michael C Coldwell (ve YZ), *Jettison* (yakında çıkacak film, 2024)

KAMERA ARTIK HAYALETTİR

"Fotoğrafçılık bir etkinlik olarak sanal dünyalara aktarılır." (Gerling, 2018: 158).

"Sanal görüntü, modern hayalet olur." (Gunning, 2007: 111).

Fotoğrafın kesin olarak tanımlanmasında yaşanan zorluk yeni bir şey olmasa da, fotoğraf teorisi kanonunda yaygın olarak bulunan ortak tema, fotoğrafın gerçekte ne olduğuna dair basit bir metafor gibi görünmektedir: *hayalet*. Bazin (1945: 14), Sontag (2002: 9), Flusser (2011: 32), Gunning (2007: 98), Mulvey (2006: 56), Barthes (1993: 87) ve Derrida (1998: 34) gibi teorisyenler bu ortamla ilgili önde gelen teorilerinde belirgin bir şekilde hayalet dili kullanmakla beraber bu düşünürlerin son ikisi fotoğrafın spektral tanımlarında çok daha ileri giderler. Roland Barthes, *Camera Lucida* (1993) adlı eserinde fotoğrafı "olmuş olanın' ektoplazması", akıldan çıkmayan bir yokluğa işaret eden maddi bir varlık olarak tanımlarken, Derrida da "spektral olanın

fotoğrafın özü" (Derrida, 1998: 34) olduğunu kesin bir dille belirtir. Bu fikirlerin anahtarı, iz kavramıdır. İz; bir yokluğu işaret eden, elle tutulamaz ve sanal olmasına rağmen şimdiki zamanda ortaya çıkan varlığını, geçmişten gelen gerçek bir şeye bağlayarak sürdüren bir hayalettir. Bu, yeni sanal fotoğraf formlarının temel zaman yolculuğu izini sürdürüp sürdürmediğini sorgular. Bu da onların gerçekten fotoğraf olarak kabul edilip edilemeyeceği konusundaki tartışmayı, bir kerede herkes için çözebilecek bir potansiyel taşır.

The Hauntology of Rephotography'de (*Refotoğrafyanın Hauntolojisi*) (Schofield, 2018), fotoğrafta spektral kavramını keşifsel uygulama yoluyla araştırmaya çalıştım. Tüm fotoğraflar gerçekten hayalet olarak mı görülmeli? Bu neden her zaman açık değil? Bu fotoğrafların neden sadece bazıları bizim peşimizi bırakmayacak güce sahip? Arşiv görüntülerinin post-fotoğrafik yeniden kullanımı ve bunları fotoğraflama pratiği sayesinde, bu durumun fotoğrafın birbiriyle etkileşim halindeki iki parçaya sahip olduğu gerçeğiyle ilgili olduğunu keşfettim.

Maddesel bir hayaletin çift doğası olmalıdır: mevcut nesne, destek veya "ortam" (ki çoğu zaman bizim için görünmez olabilir) ve onun kanalize ettiği geçmişin hayalet izi olan dikkat odağı eksik refanslardır. (Schofield, 2018, s. 20)

Bir fotoğrafın doğasında var olan hayaleti ortaya çıkarmanın, temelde altında yatan önemini yani görüntünün zamanda yolculuk eden bir nesne olarak kendi maddi varlığını ön plana çıkararak mümkün hâle geldiğini fark ettim. İzin mevcudiyet yanılması zayıfladıkça, onun temsil ettiği yokluğun farkına varırız. Çoğu çağdaş fotoğrafta bu maddi alt katman ya görünmezdir ya da tamamen eksiktir. Dijital görüntülere erişmek ve onları manipüle etmek; kâğıt, selüloit veya cam üzerine emülsiyonla olduğundan kesinlikle daha zordur. Bununla birlikte, dijital görüntünün spektral durumunu ortaya çıkarmak, altında yatan ham verinin de aynı maddi rolü oynadığını fark ettiğinizde mümkün hâle gelir. Bu daha sonra ön plana çıkarılabilir ve aksaklık biçiminde manipüle edilebilir. Bu tür bir görsellik çoğu sanal fotoğrafta da görünmezdir, ancak yine de *Travelling Without Moving'in* (*Hareket Etmeden Seyahat Etmek*) (2020) zamansal deneylerinde ve *Visitations* (*Ziyaretler*) (2022) serimin aksaklıklarla dolu karanlık turizminde olduğu gibi, bazen kendi teknik illüzyonu bozulduğunda ön plana çıkarılabilir.



Michael C Caldwell, 2022, *Visitations (Ziyaretler)*

Bu sanal fotoğrafçılık projelerinin her ikisi de gerçek dünya fotoğraf verilerinden (Google Street View görüntülerinden) oluşur. Bu nedenle izlerinin diğer fotoğraflarla olduğu gibi spektral olarak ortaya çıkarılabilmesi muhtemelen çok şaşırtıcı olmamalıdır. Yapay zekâ ve yayılma modelleriyle ilişkili olanlar da dâhil olmak üzere, gerçek geçmiş zamanla daha zayıf veya daha karmaşık bağlantıları olanlara diğer sanal fotoğraflardaki spektraliteyi ortaya çıkarmak için benzer müdahaleler yapılabilir mi? Yakın zamanda ortaya çıkan kültürel bir fenomen, olası bir strateji olarak çeşitli akademisyenler tarafından 'kusurlu gotik' olarak adlandırılan dijital ortamların yaratıcı bir şekilde bozulmasını önermektedir.

"Sanallığın (ya da dijitalliğin) dokusunda kasıtlı olarak tasarlanmış bu kesintiler, artık spektral göstergeleri haline gelen maddi gürültü biçimleridir" (Kozlovic, 2016: 120).

"Kusurlu gotik hikayeleri, spektral olanın maddi hale gelebilmesi için sanallık veya dijitallik dokusunda geçici bir kesintiye anlatır" (Olivier, 2015: 270).

Geleneksel fotoğrafta gördüğümüz güçlü indeksel iz olmasa bile diğer çeşitli dijital görüntü türleri, bunların altında yatan gizli verileri kesintiye uğratıp ortaya çıkararak benzer şekilde spektral olarak görülebilir. Barthes'ın aksine, Derrida böyle bir spektraliteyi fotoğrafçılığa özgü olarak görmeyerek medya biçimlerinin bize musallat olma gücüne sahip olduğunu ve "her kültürün fantomlarına ve teknolojisi ile şartlandırılmış spektralitesine sahip olduğunu" söyler (Derrida ve diğ., 2010: 39). Medyanın varlığı yanılması bir kez bozulduğunda akıldan çıkmayan ve tekinsiz bir etki yaşayabiliriz, ancak yapaylıklarının 'gerçekçi tarzı' genellikle onların 'manevi ve ürkütücü yönlerini' gizler (Wolfreys, 2015: 614). Herhangi bir mevcudiyet yanılmasının başarılı olması için, başka bir yerde bulunan gerçek formlarla spektral bir bağlantıya dayandırılması gerekir. Hayaletler, indeksli fotoğrafik izlerde oldukları kadar doğrudan

burada deęiller ancak birok benzerlięi paylaşıyorlar. Bu tr izlerin hibiri ontolojik olarak ‘gerek’ deęildir ve zorunlu olarak sanaldır.⁹

“İz bir varlık deęildir, daha ziyade yerinden ıkararak, yer deęiřtiren ve kendisinin tesine atıfta bulunan bir varlıęın simlasyonudur” (Derrida, 1973: 156).

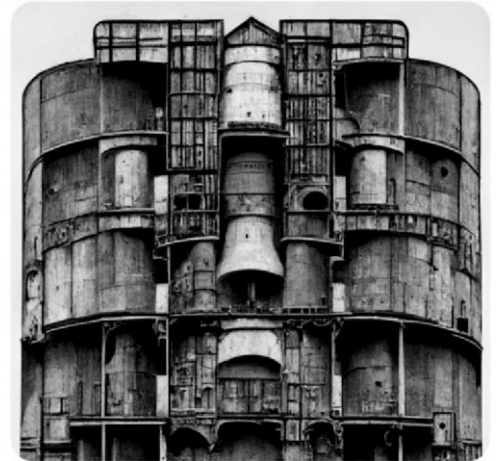
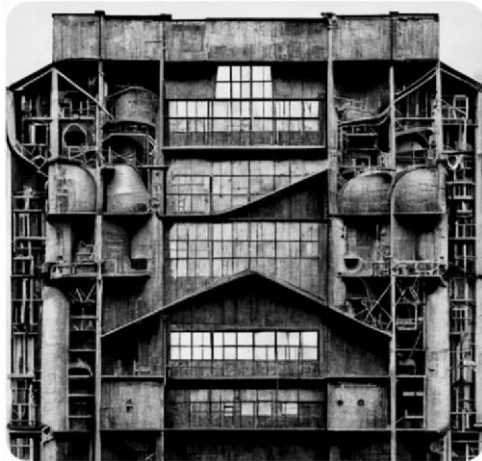
Yapay zekâ grntleri ışık kullanılarak kaydedilmek yerine rastgele grltlerden oluřturulsa da, birok fotoęrafın izi, yol gsterici veriler olarak oluřum srecini zenginleřtirir. Fotoęraflara yeterince benzeyenler de mevcudiyet yanılsamalarıdır ve bu eřitli řekillerde zayıflatılarak ortak bir spektraliteyi aıęa ıkartabilir. ęrenme modelleri ‘halsinasyona’ eęilimlidir (del Campo ve Leach, 2022; Alkaissi ve McFarlane, 2023) ve geliřtiriciler bu garip hataları gidererek yapay zekâyı daha gvenilir bir bilgi kaynaęı hâline getirmek iin ok alıřmalar da nceki srmlerde ve yinelemelerde ok daha belirgin olmalarına raęmen halsinasyonlar hâla meydana gelmektedir. Bu baęlamda, *Anarchaetypologies (Anarketipolojiler)*’i geliřtirdięim bira ay boyunca bile nemli deęiřiklikler oldu (Coldwell, 2013b). Daha nceki deneyler ok daha dzensiz, ok daha az ikna edici bir řekilde fotoęrafik grnse de řphesiz daha rktc grnyor ve bazen esrarengiz alemlere sıkıca srkleniyordu. Yapay zekâ grnt retiminin esrarengiz ynlerini daha fazla arařtırmak iin *All That Is Solid Melts Into AI (Katı Olan Her řey Yapay Zekânın İinde Erir)* (Coldwell, 2023a) adını verdięim bařka bir deney serisi geliřtirdim. Bu deney serisi, Midjourney’in istenen grnt oluřturmayı tamamlamak iin modelin daha nceki srmlerini semenize olanak tanımasından faydalandı. Ayrıca, sreci tamamlanmadan durdurduęunuzda fotoęrafın nasıl tuhaf bir řekilde halsinasyona uęradıęına dair bilgi sahibi olabilirsiniz.



Michael C Coldwell (ve YZ), 2023a, *All That Is Solid Melts Into AI*
(*Katı Olan Her řey Yapay Zekânın İinde Erir*)

Bu özel yapay zekâ projesinde kesinlikle hayaletimsi bir şeyler var. Gerçeğin izleri endişe verici derecede eksik; figürler yokluk ve şimdiki zaman arasında gidip geliyor, hem insani hem de kesinlikle insanlık dışı görünüyor. İzin gürültüden çağırılma şekli, hayalet gözlemleri için yaygın bir bilimsel açıklama olan psikolojik bir fenomen olan görsel sanrı¹⁰ ile çok ortak noktaya sahip. Model, oldukça gerçekçi bir şekilde bu hayaletleri halüsinasyona uğrattırıyor; mevcut rastgele gürültüdeki belirsiz kalıpları geçmişten öğrenilmiş kalıp ve formlarla eşleştirerek, orada olmayan şeyleri görüyor. Yazılı komutlar, modele orada ne bulacağını ve özellikle de onlara emrettiğiniz şeyleri sezmeye 'hazırlanmışlarsa'¹¹ bizim etkilendiğimiz kadar duyarlı olabileceğini söyler.

Yapay zekâ fotoğrafçılığının kusurlu sınırlamalarıyla oynamak, yalnızca geleneksel fotoğrafçılıkla ilgili bir spektraliteyi ortaya çıkarmaya yardımcı olmakla kalmaz, aynı zamanda yaratıcılık ve özgünlük için çok daha geniş bir alanın olduğunu gösterir. Burada yapay zekâ, yeni ve ilgi çekici olanı arayanlar için ilham verici bir araç olduğunu gösterir. *Anarchaetypologies (Anarkaetipolojiler)* (2023b) çalışmasında çıktılar kronolojik olarak sıralanır ve modellerin zaman içinde nasıl geliştiğini ortaya koyar. Daha önceki örneklerle bakıldığında birtakım tuhaf ve gerçekten öznel özellikler sergilediği görülür. Proje ilerledikçe ve model önemli ölçüde geliştikçe YZ görüntü üretimi, rutin çalışma disiplini ile olmakla suçlandığı düz kopyalama makinesine giderek daha fazla benzemeye başlamıştır.¹² Hızlı bir bakışta, serideki sonraki görüntüler Becher'ların orijinal fotoğraflarıyla kolayca karıştırılabilir de Midjourney'in ilk denemelerini izlerken bu hataya düşmek pek olası değildir. Bazıları gerçekten benzersiz bir 'kusurlu gotik' estetiğine sahip gibi görünmektedir.



Michael C Coldwell (ve YZ), 2023b, *Anarchaetypologies (Anarkaetipolojiler)*

Sanal fotoğrafçılığın yaygın ve çoğu zaman haklı olarak görülen eleştirisi, yapay zekâ sanatı için de giderek daha fazla geçerli bir hâle gelmiştir. Bu eleştiriye göre, yeni araçlarla orijinal bir şey yaratmak yerine 'ekran görüntüsü alanlar tarafından [sadece] başkasının sanatını yeniden kadraja almaktadır' (Hobbs, 2021). Ancak bu eleştiri, araçların kendisinden ziyade bu araçların nasıl kullanıldığına yöneliktir. Daha önce Google Street View fotoğrafçılarındaki gördüğümüz gibi otomatik 360 derece fotoğrafçılık (kimsenin buna 'sanat' diyeceğini sanmıyorum) için yeniden kadraj oluşturanlar, yapay zekâ modellerini konfor alanlarının dışına itenler, yıkıcı yaklaşımlar uygulayan veya bu yeni yapay hayallerin muhteşemliğini keşfetmek için daha önceki modelleri kullanan uygulayıcılar için geçerli değildir. Yapay zekâ ile görüntü oluşturma, fotoğrafik olanı her zaman o kadar da iyi taklit edemediği için diğer sanal fotoğrafçılık uygulamalarından çok farklıdır. Belki de fotoğrafik varlık yanılmasıyla başarıyla mükemmelleştirdiğinde değil, başarısız olduğunda daha ilgi çekicidir. Bir kez ortaya çıktığında, yapay zekâ fotoğrafçılığının spektralitesi de çok sıra dışıdır. Geçmişin fotoğrafik izi orada bulunabilse de genellikle gömülü ve bozuktur. Toplanan milyonlarca izden oluşan kaotik verilerdir. Yapay zekâ hâlâ bizi rahatsız edebilir ancak bu rahatsızlık eskiden olduğu gibi değildir -gerçek bir zaman geçişi hissedilmez, insan ölümlülüğüyle elle tutulur bir bağlantı yoktur. Barthes'ın akıldan çıkmayan 'bu olmuş' (1993) sözü artık geçerli değildir. Yeni yapay zekâ görüntülerine musallat olan asıl şey aslında kameranın kendisidir. Öyle ki yeni mecra da tamamen yok olmasıyla artık bir hayalet hâline gelmiştir. Görünüşte gereksiz bir anakronizm olsa da üretilen her şey üzerinde güçlü bir spektral etkiye sahiptir. Geçtiğimiz yüzyılda görsel kültürde böylesine hayati bir rol oynamış olan bu zamane optik aygıt görüntü olarak tamamen yok olmuş görülse de, onun ortaya çıkmasına yardımcı olan yaratıcı görme biçimleri, bu tuhaf yeni simülakrları ve yeni uygulayıcıların onları kullanmayı seçtikleri yolları yapılandırmaya devam ediyor.

Bu gelişmekte olan alanın genel görünümü henüz netleşmemiş olsa da Gerling'in öngördüğü gibi bir 'etkinlik' olarak fotoğrafçılığın artık tamamen "sanal dünyalara aktarıldığına" (2018: 158) şüphe yoktur. Bu durum, çağdaş görsel kültürde mecraı nasıl gördüğümüzü ve kullandığımızı dönüştürmeye başlamıştır. Fotoğraf hâlâ ayırt edici bir mecra olmasına rağmen, birçok açıdan temel olarak hipermedyatik hale gelmiştir. Bu bağlamda değişen bir pratik olarak fotoğrafçılığı ve bu araçların başkalarının çalışmalarının çalınması ya da taklit edilmesinin ötesinde yaratıcı şekillerde kullanılmasını anlamak istiyorsak, burada anahtar kelime *etkinlik*dir. Son yıllarda hızla ortaya çıkan birçok farklı

yeni uygulama ve teknolojiyle birlikte fotoğrafın iyileştirildiği ve sanallaştırıldığı biçimler çok çeşitlidir. Yaratıcı bir etkinlik olarak kadraja alma merceğinden bakıldığında, geleneksel fotoğrafçılık ile sanal türlerinin (hepsi olmasa da) çoğu arasındaki süreçte net benzerlikler görebiliriz. Geleneksel fotoğrafçılıkta kompozisyonun gücünü ifade eden sanatsal ve deneysel kadrajlar daha derin bir anlayışa sahip gibi görünse de, kolay bir şekilde ekran görüntüsü alma olarak görülebilecek pek çok çalışmada beceri ve değer katma yetisi gereklidir. Kadraja alma, bu uygulamaların çoğunu anlamamıza yardımcı olabilir, ancak fotoğrafçılığı artık kameranın ötesinde bir şey olarak tamamen yeniden tanımlamak veya fotoğrafçılık ile şu anda ondan yoğun bir şekilde yararlanan sanal uygulamalar arasındaki ilişkiyi tam olarak anlamak için yeterli değildir. Birincisi, yayılma modeli biçimindeki yapay zekâ; sanal fotoğrafçı ile geleneksel uygulama arasındaki bu bağı koparmıştır. Sonraki sanallaştırma biçimi, diğer sanal fotoğraflarda gördüğümüz dinamik kadraj oluşturma eyleminden kaçınarak bunun yerine makine öğrenimi ve arşiv kullanımı ile kadrajı tekrar sentezliyor. Bu, fotoğrafik görüntülerin yapımında yer alan süreçleri ve yaratıcı uygulamaları tamamen değiştiriyor. Gördüğümüz gibi yeni yaratıcı çalışmalarda kadraj, kıyaslanabilir bir şekilde olmasa da hâlâ (bir dereceye kadar) kontrol edilebilir. Kadrajlama artık birincil seçim aracı değildir ve gerçekte (ya da sanal dünyada benzer şekilde karşılaşabileceğimiz bir şeyle) ilişkisi parçalı ve kaotiktir. Yine de fotoğrafçılıkla hala hayati bir bağı olduğunu kesinlikle göz ardı etmemeliyiz. Görüyoruz ki yayılımın içinde yeni bir tür spektralite ortaya çıkıyor, geçmişten gelen çoklu fotoğraf izleri aynı anda kullanılarak tamamen yeni formlar sentezlenebiliyor. Bunlardan bazıları çarpıcı bir şekilde gerçek görünebilir ve daha önce incelediğimiz oyun içi ekran görüntülerinden ya da Street View'dan kazınmış düşük çözünürlüklü görüntülerden çok daha fazla geleneksel fotoğraflara benzer. Yapay zekâ fotoğrafçılığı aslında bir fotoğraf biçimi ya da şu anda anladığımız anlamda bir fotoğraf pratiği ya da becerisi olmayabilir. Ancak belki de fotoğrafla tamamen iç içe geçen ve zamanla onları tamamen ayrılmaz hale getirecek sistemlerde ortaya çıkan şey bir tür süper fotoğrafçılıktır. Fotoğrafçılar, çalışmalarını geliştirmek için zaten rutin olarak bu yapay zekâ araçlarına yöneliyor. Bu tür olanaklar artık Adobe Photoshop'un 'üretken dolgusu' gibi endüstri standardı fotoğraf düzenleme yazılımlarında yerleşik olarak yer alıyor ve kullanımı kolay yapay zekâ araçları hızla çoğalıyor. Böylece artık herkes, yapay zekâ modellerini kullanarak mevcut fotoğrafların düzenlenmesi ve manipülasyonu da dâhil olmak üzere görüntü oluşturabilecek hâle geliyor. Bu, fotoğraf evrenindeki büyük değişimin

yalnızca başlangıcıdır. Yeni teknolojiler ve görüntü oluşturma uygulamaları ortaya çıkmaya devam ettikçe, fotoğrafçılık daha da yaygınlaşacak ve bazı şeyler büyük ölçüde aynı kalsa da ontolojik olarak kafa karıştırıcı hale gelecektir. Kadrajlama eyleminin hâlâ tüm görsel iletişimde çok önemli ve genellikle kabul edilmeyen bir rolü vardır. Bu rol hem fotoğrafa hem de uygulayıcılar olarak fotoğrafçılara verilen değerde anlam yaratan bir roldür. Ortamın doğuşundan bu yana çok tutarlı bir rol gibi görünse de fotoğrafçılık görünüşte ölmüş ve tuhaf yeni konfigürasyonlarda yeniden dirilmiştir. Örneğin 360 derece fotoğrafçılık, çok iyi bir nedenden dolayı geleneksel görüntünün yerini almadı ve aynı nedenden dolayı yakın zamanda difüzyon modellerinde fotoğraf kadraji üzerinde daha yaratıcı bir kontrolün sunulmasını bekliyorum. Kadraja ihtiyacımız var çünkü kadraj anlamdır. Bu tür daha fazla yaratıcı kontrol, yapay zekâyı geleneksel fotoğraf uygulamalarına yakınlaştıracak ve bu da gerçeği kurgudan, gerçek bir izi sanal olan bir izden ayırt etmeyi daha da zorlaştıracaktır.

“Bir hayalet gibi görünen bu fotoğrafik görüntü, orijinal tezahürünün olay yerinden ayrıldığı varsayıldıktan çok sonra varlığıyla bizi şaşırtmaya devam edecek” (Batchen, 1994: 50). “Öyle görünüyor ki fotoğrafçılık, sürekli olarak kendine musallat olan bir mantık ilmidir” (Batchen, 2002: 143).

Sonuç olarak, kameralar ve geleneksel fotoğrafçılık becerilerine olan ihtiyacın önüne geçsek de geçmesek de, ortamın uzun süredir var olan çevreleri ve pratik yaklaşımları, takip eden süreçte her şeye musallat olmaya ve rahatsız etmeye devam edecektir. Fotoğraf, sürekli olarak sanal küllerinden yeniden doğacaktır.

Çıkar Çatışması Beyanı

Yazar, bu makalenin araştırması, yazarlığı ve/veya yayınlanması ile ilgili herhangi bir potansiyel çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

Finansman

Yazar bu makalenin araştırılması, yazarlığı ve/veya yayınlanması için herhangi bir mali destek almamıştır.

Notlar

1. IRL, 'internette değil', 'gerçek hayatta' anlamına gelen yaygın internet argosudur, ancak giderek daha fazla bir şekilde bu yerel bağlamın ötesinde kullanılmaktadır. Kuo, K. Y. (2021) 'From IRL (in-real-life) to URL: Capturing

the art biennial amid COVID-19', *Journal of Contemporary Chinese Art*, ss. 291-311.

2. "Genellikle karanlık turizm veya thanaturizm olarak anılan, ölüm ve felaketle ilişkilendirilen yerlere veya mekânlara turistik seyahat etme eylemi, medyanın hayal gücü ve akademik bilim sayesinde büyük ilgi görmüştür" Stone, P. (2013) 'Dark tourism scholarship: A critical review.', *International Journal of Culture, Tourism and Hospitality*.

3. "Refotoğraf, tek bir görüntüde iki farklı pozlama, iki farklı zamanı sunarak, geçmişten bir fotoğraf parçasıyla karşılaştırılarak 'şimdi'yi fotoğraflayan bir fotoğrafik temsilin üstünde hayalet gibi dolaşır." Schofield, M. P. (2018) *Aura and Trace: The Hauntology of the Rephotographic Image*. Doctoral dissertation, University of Leeds, Leeds, UK [Online] Erişim: <https://etheses.whiterose.ac.uk/22615/>.

4. Bucher, M. (2010) *Virtual Photography with Google Street View: Google Sightseeing*. Erişim: <https://www.google.com/sightseeing/2010/05/virtual-photography-with-google-street-view>

5. Gunning, T. (2004) 'What's the Point of an Index? or, Faking Photographs', *Nordicom Review*, 5(1/2), ss. 39-49.

6. "Gürültü giderici difüzyon bir görüntüye yavaş yavaş gürültü ekleyen ve gürültüyü yavaş yavaş kaldıran (soldan sağa) iki süreçten oluşur." Mineault, P. (2023) *Denosing diffusion models for neuroscience*. xcorr: AI & neuro. Erişim: <https://xcrr.net/2023/02/06/denosingdiffusion-models-for-neuroscience/>. DDPM üzerine daha fazla teknik bilgi için: Ho, J., Jain, A. and Abbeel, P. 'Denosing Diffusion Probabilistic Models'. *Advances in Neural Information Processing Systems* 33 (2020).

7. Idris Khan (2004): Saatchi Gallery. Erişim: https://www.saatchigallery.com/artist/idris_khan.

8. "Seçkin bir foto muhabiri, tamamen yapay zekâ tarafından oluşturulan *90 Miles* adlı bir 'post-fotoğrafçılık' serisini yayınladıktan sonra tartışmalara yol açtı. Michael Christopher Brown, tarihi Küba olaylarını ve Havana'yı Florida'dan ayıran 90 millik okyanusu geçmeye çalışan Kübalıların gerçeklerini araştıran bir dizi görüntü üretmek için yapay zekâ (YZ) görüntü oluşturucusu Midjourney'i kullandı." Growcoot, M. (2023) *Photojournalist Controversially Turns to AI to Illustrate 'Inaccessible' Stories*. PetaPixel. Erişim: <https://petapixel.com/2023/05/15/photojournalist-controversially-turnsto-ai-to-illustrate-inaccessible-stories/>.

9. Tüm hayaletler sanal varlıklardır, ancak tüm sanallıklar aynı zamanda hayaletler midir? Sanal fotoğrafçılık ve yapay zekâ, spektral ile sanal arasında gri bir alan açıyor gibi görünüyor ancak Derrida için bunlar her zaman birbiriyle oldukça bağlantılı kavramlardı: 'Hayalet nedir? Bir hayaletin, yani bir simülakr kadar etkisiz, *sanal*, asılsız görünen şeyin etkinliği ya da varlığı nedir?' ve 'spektralitenin sanal alanı'. Derrida, J. 1994. *Spectres of Marx: The State of the*

Debt, the Work of Mourning and the New International. New York; London; Routledge. "Kamera, sinema, televizyon ve fotoğraftan oluşan tüm çağdaş 'teleteknolojiler', en az internet, dijital imgeler ve benzerleri kadar, temelde duyulur/duyulmaz, gerçek/sanal, canlı/ölü ve mevcut/yok gibi geleneksel akıl yürütme şemaları için temel olan ayrımları bulanıklaştırmasıyla karakterize edilen bir 'görsellik mantığı'nın parçasıdır." Burchill, L. (2014) '*Jacques Derrida*', *Film, Theory and Philosophy: The Key Thinkers*: Routledge.

10. Merzmesch (2020) *Pareidolia of AI*. Towards Data Science: Medium. Erişim: <https://towardsdatascience.com/pareidolia-of-ai-dba7cf44bfde>.

"Pareidolia- gerçek duyuşal bilginin yanlış yorumlanması- normatif popülasyonda yaygın olarak görülen bir tür gerçeklik izleme hatasıdır. Pareidolia eğilimi, patolojide halüsinasyon eğilimi ile de bağlantılıdır... Zhang vd. (2008) tarafından sıklıkla kullanılan bir paradigmada, deneklerden bu gürültüdeki yüzleri tespit etmeleri istenmektedir". Salge, J. H., Pollmann, S. ve Reeder, R. R. (2021) 'Anomalous visual experience is linked to perceptual uncertainty and visual imagery vividness', *Psychological research*, (85), ss. 1848–1865.

11. Williams, J. M. ve Blagrove, M. (2022) 'Paranormal experiences, sensory-processing sensitivity and the priming of pareidolia', *Plos one*, 17(9).

12. Xiang, C. (2023) *Artists Are Suing Over Stable Diffusion Stealing Their Work for AI Art*. Motherboard: Vice. Erişim: <https://www.vice.com/en/article/dy7b5y/artists-are-suing-over-stable-diffusionstealing-their-work-for-ai-art>.

Yayın Etiği Beyanı

Common Creatives ile lisanslanan bu makale Türkçeye çevrilmeden önce, yazarı Michael Peter Schofield'dan izin alınmıştır.

KAYNAKÇA

A Brief History of Google's Street View Cameras (2019) Trek view. Erişim:

<https://www.trekview.org/blog/2019/history-of-google-street-view-cameras/>

Alkaiissi H and McFarlane SI (2023) Artificial hallucinations in ChatGPT: implications in scientific writing. *Cureus* 15(2): e35179.

Anguelov D, Dulong C, Filip D, vd. (2010) Google street view: capturing the world at street level. *Computer* 43(6): 32–38.

Atkinson DP ve Barker DR (2023) *AI and the Social Construction of Creativity*. Convergence.

Baker G (2005) *Photography's Expanded Field*, vol. 114, ss. 121–140.

Balbi G (2017) *Deconstructing "Media Convergence": A Cultural History of the Buzzword, 1980s–2010s*. Media convergence and deconvergence, ss. 35–51.

Barnes M (2018) *Cameraless Photography*. Thames and Hudson.

- Barthes R (1993) *Camera Lucida: Reflections on Photography*. London: Vintage.
- Batchen G (1994) Phantasm: digital imaging and the death of photography. *Aperture* 46(136).
- Batchen G (2002) *Each Wild Idea: Writing, Photography, History*. Cambridge, MA: MIT.
- Batchen G (2016) *Emanations: The Art of the Cameraless Photograph*. Prestel Verlag.
- Baudrillard J (1983) *The Precession of Simulacra*. New York.
- Bazin A (1945) 'The Ontology of the Photographic Image', *What is Cinema?* vol. I. Berkley and Los Angeles, California: University of California Press, Ltd.
- Becher B ve Becher H (2004) *Typologies of Industrial Buildings*. MIT Press.
- Benjamin W (1935) *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. Jahsonic.com.
- Bolter JD ve Grusin R (2000) *Remediation: Understanding New Media*. Mit Press.
- Bromley M (2021) An Introduction to virtual photography: red bull. Eriřim: <https://www.redbull.com/usen/virtual-photography-intro-fourth-focus-capture-point>
- Bucher M (2010) Virtual Photography with Google street view: Google sightseeing. Eriřim: <https://www.google.com/sightseeing/2010/05/virtual-photography-with-google-street-view/>
- Burchill L (2014) 'Jacques Derrida', *Film, Theory and Philosophy: The Key Thinkers*. Routledge.
- Cartier-Bresson H ve Tériade E (1952) *The decisive moment*. New York: Simon & Schuster.
- Coldwell MC (2020) Travelling without moving. Eriřim: <https://www.michaelcoldwell.co.uk/work/travelling-without-moving>.
- Coldwell MC (2022) Visitations. Eriřim: <https://www.michaelcoldwell.co.uk/work/visitations>.
- Coldwell MC (2023a) All that is soild melts into AI.
- Coldwell MC (2023b) Anarchaetypologies. Eriřim: <https://www.michaelcoldwell.co.uk/work/anarchae>.
- Coldwell MC (2023c) Is anything real? Eriřim: <https://www.michaelcoldwell.co.uk/work/Sanythingreal>.
- Composition in Landscape Photography (2019). Eriřim: <https://thelandscapephotoguy.com/compositionin-landscape-photography/>
- del Campo M ve Leach N (2022) *Machine Hallucinations: Architecture and Artificial Intelligence*. John Wiley & Sons.
- Derrida J (1973) *Speech and Phenomena: Introduction to the Problem of Signs in Husserl's Phenomenology*, ss. 17-104.
- Derrida J (1987) *The Truth in Painting*. University of Chicago Press.
- Derrida J (1994) *Specters of Marx: The State of the Debt, the Work of Mourning, and the New International*. New York; London: Routledge.
- Derrida J (1998) *Right of Inspection*. New York, NY: Monacelli Press.

- Derrida J (2011) *Living on border lines*. Stanford, CA: Stanford University Press, ss. 103–191.
- Derrida J, Amelunxen H, Wetzell M, et al. (2010) *Copy, Archive, Signature: A Conversation on Photography*. Stanford, CA: Stanford University Press.
- Flusser V (1984) *Towards a Philosophy of Photography*. Berlin: European Photography.
- Flusser V (2011) *Into the Universe of Technical Images*. Minneapolis: University of Minnesota.
- Fowler H (2020) Third-person shooter: in-game photography is becoming an avant-garde art form: digital Trends. Eriřim: <https://www.digitaltrends.com/gaming/in-game-photography-art>
- Gere C (2016) The hauntology of the digital image. In: C Paul (ed), *A Companion to Digital Art*. John Wiley & Sons.
- Gerling W (2018) Photography in the digital: screenshot and in-game photography. *Photographies* 11(2–3): 149–167.
- Gombrich EH (1982) *The Image and the Eye: Further Studies in the Psychology of Pictorial Representation*. Oxford: Phaidon.
- Gómez Cruz E (2017) Immersive reflexivity: Using 360 cameras in ethnographic fieldwork. *Refiguring techniques in digital visual research*, 25–38.
- Gottschalk M (2017) This agoraphobic photographer uses Google street View to Travel the world: Artsy.net. Eriřim: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-agoraphobic-photographer-google-street-viewtravel>
- Greco P (2021) *Place(s)*. Chambre Noire.
- Growcoot M (2023) Photojournalist controversially Turns to AI to illustrate 'inaccessible' stories: PetaPixel. Eriřim: <https://petapixel.com/2023/05/15/photojournalist-controversially-turns-to-ai-to-illustrateinaccessible-stories/>
- Gunning T (2004) What's the point of an Index? Or, faking photographs. *Nordicom Review* 25(1/2): 39–49.
- Gunning T (2007) To scan a ghost: the ontology of mediated vision. *Grey Room* 26(26): 94–127.
- Haigney S (2021) The pandemic-induced popularity of Google street view. *The New Yorker*. Eriřim: <https://www.newyorker.com/culture/rabbit-holes/the-pandemic-induced-popularity-of-google-streetview>
- Ho J, Jain A, and Abbeel P (2020) Denoising diffusion probabilistic models. *Advances in Neural Information Processing Systems* 33.
- Hobbs T (2021) *Are these stunning photos of imaginary worlds a new artform?* BBC Culture. Eriřim: <https://www.bbc.com/culture/article/20210521-are-these-stunning-photos-of-imaginary-worlds-a-newartform>.
- Jenkins H and Deuze M (2008) Editorial: convergence culture. *Convergence: The International Journal of Research Into New Media Technologies* 14(1): 5–12.
- Kenny J (2016) Jacqui Kenny 'the agoraphobic traveller'. Eriřim: <https://www.theagoraphobictraveller.com/about-the-agoraphobic-traveller>

- Kenny J (2017) The agoraphobic Traveller shares her street View portraits: Google. Erişim: <https://blog.google/products/maps/agoraphobic-traveller-shares-her-street-view-portraits/>
- Khan I (2004) Saatchi gallery. Erişim: https://www.saatchigallery.com/artist/idris_khan.
- King M (2022) Harmful biases in artificial intelligence. *The Lancet Psychiatry* 9(11): e48.
- Kozlovic AK (2016) *Cinematic Ghosts: Haunting and Spectrality from Silent Cinema to the Digital Era*, edited by L Murray, Alphaville: Journal of Film and Screen Media, (12), ss. 116–122.
- Kuo KY (2021) From IRL (in-real-life) to URL: capturing the art biennial amid COVID-19. *Journal of Contemporary Chinese Art* 8: 291–311.
- Longeray P (2021) *His Holiday Got Cancelled, So He Went on Vacation in a Video Game Instead*. Vice France.
- Merzmensch (2020) Pareidolia of AI. Towards data science: medium. Erişim: <https://towardsdatascience.com/pareidolia-of-ai-dba7cf44bfde>
- Mineault P (2023) Denoising diffusion models for neuroscience. xcorr: AI & neuro. Erişim: <https://xcorr.net/2023/02/06/denoising-diffusion-models-for-neuroscience/>
- Mitchell WJ (1992) *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-photographic Era*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Möring S and Mutiis M (2019) Camera ludica: re-reflections on photography in video games. In: M Fuchs and J Thoss (eds), *Intermedia Games-Games Inter Media: Video Games and Intermediality*: Bloomsbury.
- Mulvey L (2006) *Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image*. Reaktion Books.
- Odell J (2009) Re-enactments. Erişim: <https://www.jennyodell.com/reenactments-series.html>.
- Olivier M (2015) Glitch Gothic. In: M Leader (ed), *Cinematic Ghosts: Haunting and Spectrality from Silent Cinema to the Digital Era*. New York: Bloomsbury, pp. 253–270.
- Phillips JW (2017) The end of ontology and the future of media theory. *Media Theory* 1(1): 122–136.
- Ritchin F (2013) *Bending the Frame: Photojournalism, Documentary, and the Citizen*. New York: Aperture.
- Salge JH, Pollmann S, and Reeder RR (2021) Anomalous visual experience is linked to perceptual uncertainty and visual imagery vividness. *Psychological research* 85: 1848–1865.
- Schofield MP (2018) *Aura and Trace: The Hauntology of the Rephotographic Image*. Leeds, UK: Doctoral dissertation, University of Leeds. Erişim: <https://etheses.whiterose.ac.uk/22615>
- Sontag S (2002) *On Photography*. London: Penguin.
- Stone P (2013) Dark tourism scholarship: a critical review. *International Journal of Culture, Tourism and Hospitality Research* 7: 307–318.

- Tagg J (1988) *The Burden of Representation: Essays on Photographies and Histories*. Basingstoke: Macmillan Education.
- The Agoraphobic Traveller Men in green 360° (2017) YouTube. Erişim: <https://youtu.be/o97oKp0y2TM>
- The street views Google wasn't expecting you to see – in pictures (2012) The Guardian (Mon 20Feb2012edn). Erişim: <https://www.theguardian.com/artanddesign/gallery/2012/feb/20/google-streetview-nine-eyes-in-pictures>
- Timby K (2018) The invention of the myth of total photography. *International Journal on Stereo & Immersive Media* 2(1): 4–21.
- Uricchio W (2012) *The Algorithmic Turn: Photosynth, Augmented Reality and the Changing Implications of the Image*. Cultural Technologies.
- Ward P (2002) *Picture Composition*. Taylor & Francis.
- Wells L (2022) *Land Matters: Landscape Photography, Culture and Identity*. Routledge.
- Williams JM and Blagrove M (2022) Paranormal experiences, sensory-processing sensitivity, and the priming of pareidolia. *PLoS One* 17(9): e0274595.
- Wolfreys J (2015) Spectrality. In: W Hughes, D Punter, and A Smith (eds), *The Encyclopedia of the Gothic*. John Wiley & Sons.
- Xiang C (2023) Artists are suing over stable diffusion stealing their work for AI art. Motherboard: Vice. Erişim: <https://www.vice.com/en/article/dy7b5y/artists-are-suing-over-stable-diffusion-stealingtheir-work-for-ai-art>
- Zhang H, Liu J, Huber DE vd. (2018) Detecting faces in pure noise images: A functional MRI study on topdown perception. *Neuroreport* 19(2): 229–233.