

Bu çalışma, 5–9 Eylül 2012 tarihleri arasında İzmir Karaburun’da düzenlenen

“**kapitalizmin kısılcacında doğa – toplum – teknoloji**” temalı

7. Karaburun Bilim Kongresi’nde sunulmak üzere hazırlanmıştır.

Kongre sırasında bildiriye dinleyenlerin önceden okumuş olarak tartışmalara katılabilmesi için bu formatta web sitemizde yayımlanmıştır.

Atıfta bulunabilmek için yazar(lar)ın iznine başvurmanızı rica ederiz.

Karaburun Bilim Kongresi Düzenleme Kurulu

26.08.2012

Veri ile Nesneselleşen Gerçeklik:

Teknoloji Meta-Realite ve Materyalite Arasındaki Pusula

Selçuk ARTUT

Sabancı Üniversitesi, İstanbul TR

ÖZET

İnsan-teknoloji ilişkisi hızlı bir değişime uğruyor. Teknoloji bağımlı bir toplumda insan-teknoloji ilişkisi yeni dünya düzeninin boyutlarını belirlemede önemli bir katman. Günümüzün yaygınlaşan teknoloji kullanımı, teknolojiyi toplumların ve kültürlerin önemli bir tartışma konusu haline getirdi. Teknolojinin yaygın varlığı sayesinde çeşitli yüzeylerden yansıyan veya yüzeylere yansıtılan görüntülerden izlediğimiz dünya, gerçekliğin farklı boyutlarda algılanmasına ve göreceli bir katman yapısına sahip olmasına neden olmuştur. Tanık olduğumuz gerçeklik, yapısal anlamda teknolojik etkenler ile yoğrulduğunda veri şekline bürünerek simgesel bir içerik biçiminde nesneselleşmektedir. Gün geçtikçe materyalikle meta-gerçekliğin sınırları birbirlerine yaklaşmaktadır.

Anahtar kelimeler : Teknoloji, Felsefe, İnsan, Gerçeklik

GİRİŞ

Kendi geleceğini tasarlama konusunda söz sahibi olan insan uygarlığı zaman içinde verilen kararlarla ortaya çıkan sonuçlar dahilinde kendine yeni bir meta-dünya yaratmış durumdadır. Sonradan yaratılan bu dünya karmaşa ve düzenin sırt sırta yaslandığı bir çekişmenin ev sahipliğine şahit olmaktadır. Üzerinde yaşadığımız dünya ihtiva ettiği tüm materyalleri ile manipülasyona açık bir şekilde kendi kendine başkalaşan bir nesneye dönüşmüştür. Bu başkalaşmanın ana rolünde insanlığın kurduğu medeniyet yer almaktadır.

Teknoloji insanın kullanımında insan varlığından beslenmiş ve karakterini büyük ölçüde insandan beslenerek oluşturmuştur. İnsan ürünü olan yönüyle teknoloji materyal bağımlısı bir doğaya sahiptir. Vücut bulduğu tüm varlıklar maddesel bir içerik taşımaktadırlar. Oysa ki teknoloji özünde maddeye ait değildir. Teknoloji insanlarla yaşayan paralel bir dünyanın aktörüdür. Sadece materyalite boyutuyla atomik bir nesne değildir. Sürekli hal ve davranış değiştiren bir olgudur.

VERİYE DÖNÜŞEN GERÇEKLİK

İnanmak zihnimizde var ettiğimiz bir gerçekliğin sonucudur. Tüm değer yargularımızla ve dünyadaki gözlemlerimizle şekillendirdiğimiz kalıplarımız bize kendi gerçekliklerimizi tanımlar. İnanığımız değerler piramidinin tepelerinde daha yoğun hissettiğimiz değerleri neredeyse sorgulamaktan vazgeçtiğimiz olgulara dönüştürürüz. İnançlar, söz konusu değerler piramitlerinin tepelikleridir. Sorgulanmaz hale getirilen inançlar insanların inatlaştığı, kolaylıkla sarsamadıkları taraflarıdır.

İnançlarımız ile yorumlayarak algıladığımız gerçeklikler havuzu dünyaya bakış açımızı farklı boyutlarda yaşamamıza neden olabilmektedirler. Şaşırtmaca veya kandırmaca olarak nitelendirilebilecek olan görsel illüzyonlar geçmişte çeşitli şekillerde farklı amaçla için kullanılmıştır. Günümüze geldiğinde geliştirilen görüntü teknolojileri sayesinde söz konusu illüzyonlar çok daha ileri seviyede izleyicilere sunulabilmektedirler.

Ekranlar bir koltuğa oturup birkaç metreden izlediğimiz kullanımlarından sıyrılarak bilgisayarlar ile yarım metreye kadar yaklaşmış, cep telefonları ile 20-30 santimetreye kadar gözlerimizin önüne yaklaşmışlardır. Çerçeveleyerek bir bilginin somutlaştırılması fikri tablolaşma mantığı içerisinde oldukça eskiden bu yana yapılmaktadır. Ancak günümüzde bu mantık şeklen korunmasına rağmen farklı boyutlara taşınmaya başlanmıştır. Kişinin çerçevenin içine dahil olmasını sağlayan katılımcı profilinin üretilmesi ile görüntü kişinin yaşadığı gerçekliğin bir parçası olmaya başlamıştır. Gözlerimiz ile algıladığımız yüksek çözünürlükle dünyanın eş zamanlı olarak çeşitli optik teknolojilerle elektronik olarak işlenmesiyle beraber var olanın görüntü yüzeylerinden sunulmasına dair günümüzde bir deformasyon sürecinin yaşandığı söz konusudur.

Gerçeğe yakın görüntünün gerçeklik imaj kalitesinden düşük olmasındaki farklılık internet video kanallarının sık kullanımı ve 3D animasyonların yaygınlaşmasıyla beraber kullanım açısından göz ardı edilen bir seviyeye inmektedir. Gerçek olan görüntüyü ekran üzerinden eş zamanlı olarak izlemektedirken sunulan görüntüye ek olarak ilave edilen tasarlanmış ve planlanmış gerçeklikler var olan gerçekliği zenginleştirmekte ve manipüle etmektedirler. Zenginleştirilen gerçeklik eş zamanlı olma hali üzerinden izleyiciyi daha etkili bir şekilde ikna etmektedir. İzleyicinin bakış açısı pasif olarak kadraj içindeki tanık olmak olarak kurgulandığında izlenen görüntünün gerçekliği kişinin kendi gözleriyle bakarak oluşturduğu görüntüye kadraj dahilindeki görüntüde oluşan gerçekliğe oranla daha düşük bir seviyededir.

Yukarıda belirtilen iki farklılığı şu örneklerle açıklamak mümkündür. Canlı olarak sunulan spor karşılaşmaları da bilgi amaçlı verilen metinsel içerik ekranda eş zamanlı olarak var olan canlı yayın görüntüsünün üzerine yansıtılmaktadır. Örneğin futbolda serbest vuruş anında topun bulunduğu noktadan rakip oyuncuların 9 metre 15 santimetre uzaklıkta olmalarını belirten daire formundaki grafik imge eş zamanlı olarak gerçek sahne görüntüsünün üzerine boyut uyumuyla eklenmektedir. Normalde gerçek saha üzerinde var olmayan bu imge, eş zamanlı olarak sunulan gerçekliğin bir parçası haline dönüşmektedir. Bu duruma kıyasla mobil telefonun ekranından kamera görüntüsüne bakarken izlenen görüntüler kullanıcısının kadraj kontrolü altında olmasıyla beraber göz önüne yerleştirilen aparatlar sayesinde kişinin baş hareketlerine bağlı alışlagelmiş bir davranışla gerçeklik izlenimi zenginleştirilerek kişiye ikna edici bir şekilde sunulabilmektedir.

Günümüzde insanın dışarıdaki bir kaynaktan eş zamanlı olarak bilgi edinmesine dair çalışmalar Artırılmış Gerçeklik başlığı altında yaygınlaşmaya başlanmıştır. Artırılmış gerçeklikte kişiye gözleriyle görmeye alışık olduğu gerçek dünyaya eklenmiş bir içerik eklenir. Bilgi işlemci ve yazılım tarafından zenginleştirilmiş olan gerçeklik kişinin tarafında bir ekran ile veya gözüne yapılan bir projeksiyon ile izlenebilmektedir.

Bugün yapılan çalışmalar sonucunda geline nokta Artırılmış gerçeklik teknolojisinde araştırma alanında ilk adımlar atılmıştır ve ilgili ihtiyaçlara yönelik üretilen ürünler hızla piyasaya sürülmektedir. Son kullanıcıların ulaşabildiği mobil cihazların işlemcilerinin yeterince güçlü olması ve kameraların belirli bir kalite standardının üstüne çıkmış olması sayesinde Artırılmış gerçeklik uygulamaları geniş kitlelerce kullanılmaya başlanmıştır.

Gerçek boyutta izlediğimiz bir dünyanın içine başka bir görüntünün eklenerek sunulması fikri aslında uygulamaya dönüşmesi haliyle oldukça eskiye dayanmaktadır. Bu konuda Filippo Brunelleschi, Giambattista della Porta, Athanasius Kircher gibi bilim adamlarının 15 ve 16. yüzyıllarda değişik dönemlerde yaptığı çeşitli çalışmaların olduğu bilinmektedir. Catoptrics olarak bilinen ışığın yansımaları sonucunda imaj elde edilmesi üzerine yapılan çalışmaların temel prensipleri Öklit'in aynalar ile ilgili bulduğu kuramlara dayanmaktadır. Söz konusu çalışmalardan Filippo Brunelleschi'nin yapmış olduğu bir resim çalışması oldukça ilgi çekicidir. Brunelleschi küçük bir tabloya Florentine Baptistery'i resmetmiş ve ortasına kişinin içinden gözüyle bakabileceği küçüklükte bir delik delmiştir. Kişi tablonun arkasından deliğin içine doğru bakarken tablonun resim olan kısmının karşısında uygun bir mesafede duran aynadan resmin yansımalarını izlemekte bir yandan da gökyüzünden aynaya yansıyan gerçek bulutları resmin gökyüzüne düşmüş halde eş zamanlı olarak görebilmektedir. Oldukça basit bir teknik ile üretilen bu sonuç gerçekliğin gerçek olmayan üzerine yansıtılması ile bir araya gelmeleri konusunda öncü bir çalışmadır.

Artırılmış gerçeklikte beliren gerçeklik zihninin dışında oluşan bilgilerin zihnin gerçekliğine eklenmesi ile oluşmaktadır. Eklentiye sağlayan aparatlar kullanıcıların sistem ile etkileşimi sayesinde veri ortamında bir gezinti sağlamak ve başka bilgilere de ulaşma imkanı sağlamaktadır. Artırılmış Gerçeklik konusunda yakın planda ulaşılmak istenen hedeflerden birisi bilginin insan gözündeki retina duvarına yansıtılmasını sağlayacak özel gözlüklerin üretilmesi üzerinedir. Günümüzde bu hedefe oldukça yaklaşılmış olup, bir çok üretici firma prototip aşamasını bitirmiş ve piyasaya girme hazırlıklarını tamamlamak üzeredir. Artırılmış Gerçeklik gözlüklerinin peşi sıra aynı özellikleri taşıyan lenslerin de üretilmesi şüphesizdir.

Artırılmış Gerçeklik sayesinde gerçeklik kavramı metafizik boyut ile yaklaşarak birleşmenin sınırlarındayken teknoloji ara geçişi sağlayan bir pusula olarak bu gidişata yön vermektedir. Gerçek olmayan gerçekliğe dahil edilmesi gerçekliğin kişiden kişiye değişiklik gösteriyor olmasını körükleyecek bir etmendir. Herhangi bir kişinin sokakta yürürken gözünde gördüğü zenginleşmiş gerçeklik diğer bir kişiden farklılık gösterecektir. Elbette zenginleşen içerik birileri tarafından yaratılacak ve yönetilecek olsa da bilgi havuzunda var olanlardan istediğini seçme şansı olan kişi kendi algısına yönelik kombinasyonlar oluşturarak kendi gerçekliğini kendisi yaratacaktır.

Gerçeklik sanal olabilir mi? Bu sorunun kavramsal olarak kendi içinde çelişen bir önerme olmasına rağmen Sanal Gerçeklik adı altında oldukça ciddi ilerlemeler kaydedilmiş teknolojik bir çalışma alanı söz konusudur. Sanal Gerçeklik bilgisayarlar tarafından benzetim yapılan bir gerçekliğin gerçek dünyada kullanıcılara sunulması teknolojisidir.

Günümüzde uygulama şekli olarak genellikle insanın görme duyusuna yönelik çalışmalar yaygınlık kazanmış olmakla beraber diğer duyularımıza yönelik sistemlerin de geliştirilmesi konusunda çalışmalar devam etmektedir. Sanal Gerçeklik teknolojisinde hedeflenen fiziki dünyada var olmayan yapay olarak üretilmiş olan gerçekliğin fiziki gerçeklik kadar inandırıcı olmasının sağlanmasıdır.

Ortama dönüştürülmüş olarak kurguladığımız farklı gerçekliklerin ihtiva edildiği uzaylar; Sanal Gerçeklik, Artırılmış Gerçeklik gibi teknolojinin ara gereçlerini kullanarak insanların zihinlerinde yer alan gerçeklik kavramını farklı boyutlara taşımaktadırlar. Sanal Gerçekliğin sunduğu sınırlı gerçeklik izleyicisine gerçek dünya ile kıyaslanamayacak bir gerçeklik kalitesini sunabilmektedir. Ancak Artırılmış Gerçeklik bu bağlamda Sanal Gerçeklik kavramı ile farklılık göstermektedir. Artırılmış Gerçeklikte gerçek gerçeklik gerçek

olarak kalmakta ve üzerine zenginleştirilmiş bir içerik eklenmektedir. Bu yüzden Artırılmış Gerçekliğin gerçeklik kalitesinde bir görsellik sunma hedefi Sanal Gerçeklikteki duruma kıyasla oldukça önemsizdir. Uygulama bazında düşünüldüğünde Artırılmış Gerçeklikte gerçek nesnelere ile etkileşim halinde olan görsel nesnelere var olan gerçeklikteki nesnelere işaret etmektedirler.

Kişinin görüntü alanında beliren eklenmiş görüntüler hali hazırda çeşitli uygulamalarda kullanılmakla beraber henüz yaygın olarak geniş kitlelerce kullanılmaya başlanılmamıştır. Ancak kişinin görüntü alanında eş zamanlı olarak belirmese de mobil bilgi kaynakları kullanıcılara sürekli bir bilgi iletişimini sağlayabilmektedirler. Günün hava sıcaklık değerlerini öğrenmek için mobil cihazda ilgili programı açarak istenilen bilgiye ulaşmak yalnızca birkaç saniye sürmektedir. Artırılmış Gerçeklik gözlüklerinin sayesinde herhangi bir bilgi çok daha hızlı bir şekilde kullanıcıların gözlerinin önüne sürülebilecektir. Gözlükler ile sunulan bilgi içeriği farklı kişilerin farklı arzularına göre oluşturulacağından dünyaya bakış her kullanıcı tarafından farklı içerik ile oluşturulmuş olacaktır. Artırılmış Gerçeklik izlenen görüntünün temelinde bulunan gerçek gerçekliği koruyarak üzerine yeni bir boyut olan bilgi eksenini ekleyerek algıladığımız uzaya farklı bir bakış açısı getirecektir. Artırılmış Gerçeklik üzerinden oluşan insanın teknoloji ile olan dinamik bağlantısı, insanın algı sistemi üzerinden insana bilgi verisi ile dolu bir uzayı empoze edecektir.

SONUÇ

Teknoloji bugün geldiği noktada sistematik bir düzen oluşturmuş olan insan uygarlığının önemli bir parçasıdır. İnsan vücudunu fark edip onunla bir şeyler yapmaya kalktığı anda kendi gücü ve yetenekleri ile yapamadıklarını teknoloji ile yapabilmeyi başarmıştır. Kendi varlığını sürekli gelişim fikri ile yoğuran insan, düşünce sistemini teknolojik ilerlemeye kanalize etmiştir.

Medyanın teknolojik hayatın kaçınılmaz bir parçası haline gelmesiyle birlikte gerçeklik algısı farklı ortamlar sayesinde göreceli bir yapıya dönüşerek çeşitlilik anlamında çoğalmıştır. Yerküreye ait yaşanan gerçeklikler sürekli olarak içine aşılana veri içerikli artırılmış boyutuyla bireylerin kendi isteklerine bağlı olarak özelleştirebilecekleri bir deneyime dönüşmüştür. Bu dönüşümün temel nedenlerinde teknolojinin insan algısına hizmet ettiği bir takım medya aparatlarının olmasının yanı sıra kişilerin davranış yapılarındaki teknolojik etkileşimli farklılaşmaların varlığından da söz edilebilir.

Özellikle Artırılmış Gerçeklik teknolojisi ile birlikte gerçeklik algısında kişiye özel bir farklılaşma ortaya çıkmakta ve bu durum paylaşılan gerçekliğin erozyonuna sebep olmaktadır. Günümüzde medyanın farklı ara yüzleri ile insanlara sunulan gerçeklik çeşitlilikleri sayısal veri yapıları halinde teknolojik olarak işlenmekte ve ulaşılan bu durum gerçekliğin bir veri olarak nesneselleşmesine sebep olmaktadır.