

## John Gerrard'ın Algoritmik Peyzajlarında Görsel Deneyim ve Simülasyon

*Visual Experience and Simulation in John Gerrard's Algorithmic Landscapes*

### ÖZET

Bu makale, John Gerrard'ın gerçek zamanlı olarak, algoritma temelli simülasyonlar aracılığıyla üretilen yapıtlarını Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı çerçevesinde ele almaktadır. Gerrard'ın enerji santralleri, veri merkezleri, tarımsal üretim alanları ve endüstriyel altyapılarını konu alan dijital çalışmaları, klasik temsil mantığından ayrılarak algoritmik bir mekânsal ontoloji kurmaktadır. Sanatçının üretimleri, fiziksel gerçekliğin görsel kaydı olmaktan çok, yazılım tarafından hesaplanan ve sürekli olarak yeniden üretilen algoritmik bir uzam deneyimi sunmaktadır. Bu bağlamda Gerrard'ın çalışmaları, Baudrillard'ın simülasyon ve simülakr kavramları çerçevesinde değerlendirildiğinde, referans yerine modelin belirleyici olduğu bir gerçeklik olgusunu ortaya koymaktadır. Bu kuramsal çerçeve, sanatçının üretimlerinin peyzaj kavramını yeniden düşünmeye açtığını da göstermektedir. Dolayısıyla bu eserler, 'algoritmik peyzaj' kavramı üzerinden ele alındığında, dijital üretim rejiminin günümüzde peyzajı hesaplama temelli bir yapı olarak nasıl şekillendirdiğini ve ontolojik statüsünü nasıl dönüştürdüğünü tartışmaya açmaktadır. Bu yönüyle peyzaj kavramı, doğal ya da romantik bir manzara tanımlamasından çıkararak; veri akışları, enerji dolaşımı ve kapitalist üretim ilişkileri tarafından biçimlenen bir altyapı alanı haline gelmektedir. Gerrard'ın simülasyonları bu altyapıları yeniden kurarken mekân fiziksel maddeselliğinden kopararak hesaplanabilir modele dönüşen mekân, kod tarafından üretilen ve sürekli işleyen süreç olarak deneyimlenmektedir. Çalışma ayrıca, sanatçının üretimlerinde zamanın nasıl kurgulandığını ele alarak, gerçek zamanlı simülasyonun doğal zaman anlayışını nasıl dönüştürdüğünü de analiz etmektedir. Döngüsel ve algoritmik olarak işleyen zaman, Baudrillard'ın hipergerçeklik kavramıyla ilişkili biçimde, doğrudan yaşanan deneyimin yerini alan bir model zaman üretmektedir. Dolayısıyla Gerrard'ın çalışmaları hipergerçekliğin estetik bir tezahürü mü yoksa simülasyon düzenine yönelik eleştirel bir müdahale mi olduğu sorusunu tartışmaya açmaktadır. Bu çalışma, Gerrard'ın dijital peyzajlarını simülasyon çağında mekân, zaman ve gerçeklik kavrayışlarının yeniden yapılandırılması çerçevesinde ele almakta ve sanatçının üretimlerinin Baudrillard'ın kuramsal çerçevesini güncel medya teknolojileri ışığında yeniden düşünmeye imkân verdiğini ileri sürmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Hipergerçeklik, Algoritma, Simülasyon, Peyzaj, Ontoloji.

### ABSTRACT

This article examines John Gerrard's works, produced in real time through algorithm-based simulations, within the framework of Jean Baudrillard's theory of simulation. Gerrard's digital works, which focus on energy plants, data centers, agricultural production sites, and industrial infrastructures, depart from classical representational logic to establish an algorithmic spatial ontology. Rather than serving as a visual record of physical reality, the artist's productions offer an algorithmic spatial experience continuously calculated and reproduced by software. In this context, Gerrard's works, when considered through Baudrillard's concepts of simulation and simulacra, reveal a reality in which the model, rather than reference, is decisive. This theoretical framework demonstrates that the artist's productions invite a rethinking of the notion of landscape. Accordingly, when approached through the concept of "algorithmic landscape," these works open a discussion on how, under contemporary digital production regimes, landscapes are constructed as computation-based structures and how their ontological status is transformed. In this sense, the notion of landscape shifts from defining a natural or romantic scene to becoming an infrastructural field shaped by data flows, energy circulation, and capitalist production relations. Gerrard's simulations reconstruct these infrastructures, transforming space into a computable model experienced as a continuously operating process produced by code. The study also analyzes how time is structured in the artist's works, considering how real-time simulation reshapes conventional understandings of natural temporality. Cyclical and algorithmically operating time, in relation to Baudrillard's concept of hyperreality, produces a model of time that replaces directly lived experience. Consequently, Gerrard's works raise the question of whether they constitute an aesthetic manifestation of hyperreality or a critical intervention into the simulation order, arguing that his productions allow Baudrillard's theoretical framework to be reconsidered in light of contemporary media technologies.

**Keywords:** Hyperreality, Algorithm, Simulation, Landscape, Ontology

### GİRİŞ

Gerçeklik ile temsil arasındaki ilişkinin köklü biçimde dönüştüğü çağdaş görsel kültürde, görüntü artık dış dünyaya referansta bulunan bir kayıt mekanizması olarak işlememektedir. Fotoğraf ve sinemanın doğrudan referansa dayalı temsil mantığı, yerini yazılım tarafından hesaplanan model temelli görüntü biçimlerine bırakmıştır. Bu dönüşüm, salt teknik bir gelişme olmayıp, gerçekliğin kurulma, deneyimlenme ve algılanma biçimine ilişkin yeni bir ontolojik

Engin Aslan<sup>1</sup>

### How to Cite This Article

Aslan, E. (2026). John Gerrard'ın Algoritmik Peyzajlarında Görsel Deneyim ve Simülasyon.

*International Academic Social Resources Journal*, 11(2), 172-178. (e-ISSN: 2636-7637). DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.19786280>

Arrival: 18 March 2026

Published: 28 April 2026

Academic Social Resources Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

<sup>1</sup> Doç. Dr., Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, İzmir, Türkiye. ORCID ID: 0000-0001-7838-7151

yapılanmayı işaret etmektedir. Görüntü, maddi bir dünyanın izini taşıyan bir yüzey olmaktan çıkarak, kod tarafından üretilen, algoritmik süreçlerle hesaplanan ve kendi iç tutarlılığına sahip bir sistem haline gelmektedir. Dolayısıyla çağdaş kültürde, gerçekliğe gönderme yapan referans sistemleri işlevini yitirmekte ve bu durum, simülasyonun belirleyici olduğu yeni bir düzenin ortaya çıkmasına yol açmaktadır (Baudrillard, 2011). Bu bakımdan John Gerrard'ın gerçek zamanlı, kod temelli simülasyonlar aracılığıyla ürettiği çalışmalar, dijital çağda peyzaj kavramının geçirdiği dönüşümü tartışmak açısından ayrıcalıklı bir konuma sahiptir. Sanatçının üretimleri, çoğunlukla enerji santralleri, veri merkezleri, endüstriyel üretim alanları ve küresel altyapı sistemleri gibi geç kapitalist düzenin mekânlarına odaklanmaktadır, ancak söz konusu mekânlar, belgesel bir kayıt mantığı yerine yazılım ortamında modellenerek, atmosfer koşulları algoritmik olarak hesaplanmakta ve zaman döngüsü gerçek zamanlı olarak simüle edilmektedir. Sanatçının çalışmaları, izleyiciye maddi bir mekânın temsilini sunmak yerine, hesaplanan bir modelin sürekliliğini deneyimleyen bir zemine çekmektedir. Bu nedenle Gerrard'ın çalışmaları, temsilin dışında işleyen bir mekânsal kurgu üretimleri olarak değerlendirilebilir.

Çalışmada, bu üretimler “algoritmik peyzaj” kavramı üzerinden tanımlanarak, iki alanda ele alınmaktadır. İlk olarak, temsil edilen alanlar küresel kapitalist sistemin enerji ve veri dolaşımıyla yapılandırılmış altyapı mekânlarıdır, bu nedenle ekonomik ve politik kodlar tarafından belirlenmiştir. İkinci olarak, bu mekânlar yazılım ortamında yeniden kurulur ve algoritmik işlemlerle biçimlendirilir, bu yönüyle teknik ve sayısal kodlar tarafından inşa edilmektedir. Peyzaj, bu iki kodlama arasında konumlanarak maddi ve dijital süreçlerin kesişiminde ortaya çıkan hibrit (melez) bir ontolojik statüye dönüşmektedir. Bu konumlanış, peyzajı romantik bir doğa betimi olmaktan çıkararak, onu hesaplanabilir bir sistem olarak kavramayı zorunlu hale getirmektedir.

Baudrillard'ın simülasyon kuramı, bu ontolojik kaymayı kavramsallaştırmak için güçlü bir teorik çerçeve sunmaktadır. Bu nedenle Gerrard'ın üretimlerini simülasyon kuramı bağlamında doğru yerde konumlandırmak için simülasyon ile simülakr kavramları arasındaki ayrımın ortaya konması önemlidir. Sanatçının çalışmaları, teknik olarak gerçek zamanlı ve algoritmik süreçler üzerinden işleyen simülasyonlardır. Ortaya çıkan görüntü, fiziksel bir mekânın doğrudan kaydına dayanmaz; aksine, yazılım tarafından hesaplanan bir modelin görsel temsili olarak varlık kazanır. Bu bağlamda üretim süreci de simülasyon mantığı içerisinde kavranmalıdır. Bu nedenle üretim süreci simülasyon mantığı içinde değerlendirilmektedir. Baudrillard'ın tanımladığı simülakr kavramı ise referansını yitirmiş ve kendi başına işleyen bir model düzenini ifade etmektedir. Gerrard'ın kodlanmış peyzajları, veri merkezleri gibi altyapısal mekânlarla kurduğu ilişki aracılığıyla bu mekânsal düzeneklerin işleyişini görünürlük kazandırır ve onları düşünsel bir tartışma alanına taşımaktadır. Sanatçının çalışmaları, tam da bu noktada simülasyonun estetik olarak nasıl kurulduğunu deşifre eden eleştirel modeller olarak okunabilmektedir. Dolayısıyla, Gerrard'ın üretimleri Baudrillard'ın model düzeni kavramıyla ilişki kurarak, hipergerçeklik tartışmasını güncel bir bağlamda yeniden düşünmeyi olanaklı hale getirmektedir.

Modern toplumda göstergeler, referans verdikleri gerçeklikten koparak kendi başına işleyen bir model düzeni üretmektedir ve simülasyon bir gerçekliğin taklidi olmanın dışında, gerçeğin yerini alan ve onu gereksiz kılan bir modeldir. Bu noktada hipergerçeklik, model ile gerçek arasındaki ayrımın ortadan kalktığı bir durumu ifade ederek, model, gerçeği temsil etmek yerine onu üretir; hatta gerçeklik, modelin etkisi altında yeniden tanımlanır. Bu perspektiften bakıldığında sanatçının kodlanmış peyzajları, fiziksel mekânın görsel kaydı olmaktan çok, modelin gerçeklik üretme kapasitesini görünür hâle getiren yapılar olarak okunabilmektedir. Bununla birlikte, Gerrard'ın üretimlerinin salt hipergerçekliğin bir tezahürü olarak değerlendirilmesi yeterli olmamaktadır, çünkü sanatçının simülasyonları, altyapı sistemlerini ve enerji dolaşımını, yani genellikle gözden uzak tutulan mekânsal düzenekleri izleyicinin deneyimine açmaktadır.

Heidegger'in ontolojik çözümlemesinde, varlığın insan tarafından her zaman belirli bir anlam ufku içinde kavrandığı öne sürülmektedir. Dünya, nesnelere nötr biçimde karşı karşıya geldiği bir alan olmanın ötesinde, anlam ilişkileri içinde açılan bir bütünlük olarak gösterilmektedir. Bu yönüyle mekân, geometrik bir boşluk olarak ele alınmamakta, pratik ilişkiler ve yönelimler ağı içinde kurulan varoluşsal bir alan olarak görünmektedir. Dolayısıyla, bu kuramsal çerçeve, dijital ve algoritmik üretimlerin mekânı yeniden tanımlama biçimlerini çözümlemek açısından önemli bir kuramsal temel sunmaktadır (Heidegger, 2004).

Modern teknik çağda bu anlam ufkunun dönüşmesi, varlığın görünüş tarzını da dönüştürmektedir, başka bir deyişle “şeyler” deneyimlenen varlıklar yerine, hesaplanabilir ve düzenlenebilir unsurlar olarak belirlemektedir. Bu bakımdan model, gerçekliğe referansta bulunan bir araç konumundan çıkarak anlam ufkunu belirleyen temel yapı haline gelmektedir. Bu olgu, Gerrard'ın algoritmik peyzajları bağlamında ele alındığında, sanatçının üretimleri fiziksel mekânın görsel kaydı olmanın dışında, dünyanın deneyimlenme biçimini yeniden kuran estetik yapılar olarak değerlendirilebilir. Sanatçının gerçek zamanlı simülasyonları, mekânı sabit bir nesne olmaktan çıkararak algoritmik bir olay niteliği kazandırmakta ve estetik deneyimi yeniden yapılandırmaktadır.

## **HİPERGERÇEKLIK VE SİMÜLASYON TEMELLİ GÖRSEL DENEYİM**

Jean Baudrillard, geç modern toplumda gerçeklik ile temsil arasındaki ilişkinin yapısal bir dönüşüme uğradığını ileri sürmektedir. Klasik temsil düzeninde gösterge, dış dünyada var olduğu kabul edilen bir referansa yönelmekte ve görüntü anlamını bu gönderim ilişkisi üzerinden kurmaktadır. Bu çerçevede, temsil, gerçekliğe erişimi sağlayan aracı bir yapı olarak işlev görmekte, gerçeklik ise göstergenin dışında ve öncesinde konumlanan ontolojik bir zemin olarak kabul edilmektedir. Medya yoğunluklu, veri odaklı ve ağ temelli çağdaş kültür düzeninde göstergeler referans verdikleri zeminden giderek uzaklaşmaktadır.

Gösterge ile gönderge arasındaki ilişkinin zayıflaması, anlamın üretim biçimini de dönüştürmektedir. Başka bir deyişle anlam, dış dünyaya yapılan doğrudan bir göndermeden ziyade göstergelerin kendi dolaşım ağları içinde kurdukları ilişkiler aracılığıyla oluşmaktadır. Baudrillard bu dönüşümü simülasyon kavramı ile açıklamaktadır. Baudrillard'a göre: "Bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine hipergerçek yani simülasyon denilmektedir" (Baudrillard, 2011: 15). Bu bakımdan, simülasyon, bir gerçekliğin taklidi yerine, modelin gerçeklik üretme kapasitesine işaret eden bir kavramdır. Model ise temsil ettiği varsayılan gerçekliğin önüne geçerek onu belirleyen bir çerçeveye dönüşmektedir. Bu durumda gerçeklik, modelin düzenleyici yapı içerisinde tanımlanmaktadır, çünkü Baudrillard'ın hipergerçeklik kavramı, model ile gerçek arasındaki ayrımın ortadan kalkmasını ifade etmektedir. Bir diğer kavram olan Simülakr, referans zorunluluğu olmaksızın işleyen ve gerçeklik etkisi üreten görünüm düzenini tanımlamaktadır. Başka bir deyişle, Simülakr bir kaynağın bozulmuş kopyası olmanın ötesinde, kendi başına işleyen bir yapı kurar ve algı alanında kendi başına bir gerçeklik etkisi yaratır. Baudrillard Simülakr kavramını; dışsal bir gerçekliğe gönderme yapmadan kendi başına işleyen bir görünüm düzeni olarak tanımlamaktadır. Görünüm ise algı alanında gerçeklik etkisi üretir ve bu nedenle gerçek olarak kabul edilme yönünde hareket etmektedir (Baudrillard, 2011).

Baudrillard'ın perspektifinden düşünüldüğünde, bu çerçeve bizlere dijital teknolojilerin egemen olduğu görsel kültürü anlamak açısından güçlü bir zemin sunmaktadır. Yazılım temelli görüntü üretimi, fotoğraf ya da film gibi kayıt teknolojilerinden farklı bir ontolojik yapıya sahiptir; fotoğraf ışığın izini taşır, film zamanın kaydını üretir, yazılım temelli görüntü ise en temelde hesaplama süreçlerinin sonucudur esasen. Bu yönüyle görüntü, maddi dünyanın izini taşıyan bir kayıt olmaktan çıkarak, algoritmik süreçler aracılığıyla sürekli olarak yeniden üretilen bir model çıktısına dönüşmektedir.

Fredric Jameson, geç kapitalizmin kültürel yapısını incelerken, yüzeyleşmenin ve tarihsel derinliğin giderek erozyona uğradığını vurgular. Ona göre postmodern kültürde modellenmiş yüzeyler, geçmişle kurulan bağları dönüştürür ve deneyimi eşzamanlı imgeler alanında yoğunlaştırır (Jameson, 2022). Bu durum, bireyin tarihsel sürekliliği ve toplumsal bağlamı kavrama kapasitesini sınırlamaktadır, çünkü geçmiş, dolaysız bir referans noktası olmaktan çıkarak deneyimin yüzeyinde dolaşan bir simgesel yoğunluk halini almaktadır. Jameson'un konuya ilişkin çözümlemesi, Baudrillard'ın hipergerçeklik tartışmasıyla bir bakıma doğrudan örtüşmektedir, nitekim her iki düşünür de gerçeklik deneyiminin artık doğrudan algılanan fiziksel bir zemin yerine, ekonomik, teknolojik ve kültürel üretim süreçleri aracılığıyla yeniden üretildiğini ortaya koymaktadırlar. Bu açıdan deneyim, bireyin yaşadığı olayların ötesine geçmekte ve bu olayların biçimlendirilme süreçleri ile sunum mantığıyla ilişki kurmaktadır.

Gerrard'ın algoritmik peyzajları, bu kuramsal çerçeve içinde incelendiğinde, enerji altyapıları ve endüstriyel üretim alanlarını yeniden üretirken; mekânı, zamanı ve süreci yeni bir olgu çerçevesinde yapılandırır. Sanatçının simülasyonları, postmodern yüzeyleşmenin öngördüğü çeşitli biçimlerde deneyimi sürekli bir algoritmik yoğunluk içinde sunar ve izleyiciye eşzamanlı olarak çok sayıda görsel ve kavramsal bilgi sunarak, geçmişin ve tarihsel bağlamın klasik anlamda algılanmasını sınırlar, bunun yerine simgesel ve estetik yoğunlaşma üzerinden işleyen zenginleştirilmiş bir deneyim alanı açmaktadır. Bu perspektif, Gerrard'ın üretimlerini Baudrillard'ın simülasyon kuramı ve hipergerçeklik kavramı ile Jameson'un geç kapitalizm çözümlemesini birleştiren bir estetik-pratik alanda konumlandırmayı mümkün hale getirmektedir. Algoritmik peyzajlar, gerçekliği yansıtan veya temsil eden yapılar yerine, ekonomik ve teknolojik sistemlerin mantığını izleyiciye yeniden deneyimlettiren birer model olarak işlev görmektedirler.

Konuya ilişkin Lev Manovich'in dijital medya çözümlemesi, John Gerrard'ın üretimlerini Baudrillard'ın simülasyon kuramı çerçevesinde konumlandırmak açısından bir diğer kuramsal dayanak olarak değerlendirilebilir. Manovich'e göre, dijital görüntü, fotoğraf ve filmden farklı olarak maddi dünyanın izini taşıyan bir kayıt değildir, sayısal kod temelinde işleyen, modüler yapıya ayrılabilen ve yazılım aracılığıyla sürekli yeniden yapılandırılabilen bir veri organizasyonudur (Manovich, 2001). Bu bakımdan görüntü, herhangi bir gerçekliğin temsilimin dışında, algoritmik süreçlerin hesaplanabilir çıktısıdır. Görüntünün ontolojisi, fiziksel referans yerine, yazılımın işleyiş mantığına dayanmaktadır. Gerrard'ın gerçek zamanlı çalışan üç boyutlu simülasyonları, Manovich'in tanımladığı yazılım kültürünün estetik yansıması olarak değerlendirilebilir. Sanatçının çalışmaları sabit bir görsel kayda dayanmaz, ışık, atmosfer, perspektif ve zamansal süreçler yazılım tarafından anlık olarak hesaplanır ve mekân, temsil edilen bir nesne olmaktan çıkarak algoritmik bir sürece dönüşür. Ortaya çıkan peyzaj ise fiziksel dünyanın görsel kopyası olmanın dışında, kodun işlemeyle süreklilik kazanan bir üretim alanı haline gelmektedir.

## JOHN GERRARD'IN KODLANMIŞ PEYZAJLARI

John Gerrard'ın üretimleri teknik anlamda gerçek zamanlı işleyen üç boyutlu simülasyon sistemlerine dayanmaktadır. Sanatçı, fiziksel mekânların ayrıntılı dijital modellerini algoritmik süreçler aracılığıyla yapılandırmakta ve görsel çıktıyı önceden kaydedilmiş bir görüntü olarak sunmamaktadır. Görüntü, yazılımın anlık hesaplamalarıyla sürekli olarak yeniden üretilmektedir. Bu özellik, söz konusu çalışmaları teknik anlamda simülasyon kavramıyla doğrudan ilişkilendirir, ancak bu teknik yapı, Baudrillard'ın model düzeni kavramı çerçevesinde ele alındığında daha geniş bir kuramsal anlam kazanır. Baudrillard'a göre model, temsil ettiği varsayılan gerçekliğin önüne geçerek onu belirleyen bir yapı haline gelmektedir (Baudrillard, 2011). Gerrard'ın dijital üretimlerinde de mekân, fiziksel referansın görsel kaydı yerine, modelin kurucu ilkeleri doğrultusunda yeniden inşa edilmektedir. Mekân, dışsal bir gerçekliğe gönderimde bulunan bir temsil olmaktan çıkarak, algoritmik sistemin içsel mantığı içinde tanımlanan bir gerçeklik zemininde konumlanır. Bu bağlamda sanatçının çalışmaları, teknik simülasyon ve modelin gerçeklik üretme kapasitesini ortaya çıkaran estetik yapılar olarak değerlendirilebilir.

Algoritmik süreçler aracılığıyla kurulan peyzaj, maddi dünyanın izdüşümünü aktarmak yerine hesaplanabilir ölçütler üzerinden işleyen bir mekânsal düzen üretmektedir. Bu düzen, ışık, atmosfer, zaman ve perspektif gibi unsurları dinamik biçimde yapılandırarak deneyim alanını belirli bir hesaplama mantığı çerçevesinde kurmakta ve bu yolla yeni bir gerçeklik alanı oluşturmaktadır. Dolayısıyla sanatçının üretimleri, Baudrillard'ın hipergerçeklik kavramıyla da ilişkilendirilebilecek bir perspektif açmakta ve gerçeklik etkisinin fiziksel dünyaya yapılan doğrudan bir göndermeden ziyade simülasyon düzeninin tutarlılığı ve sürekliliği üzerinden oluştuğunu göstermektedir. Gerrard'ın eserleri karşında izleyici; temsil edilen bir mekânla karşılaşmak yerine, algoritmik olarak işleyen bir sistemin ürettiği mekânsal bir deneyimle karşılaşır. Bu durum ise simülasyonun yalnızca teknik bir araç olmadığını, ontolojik bir yeniden yapılandırma süreci olduğunu göstermektedir.



**Görsel 1:** John Gerrard, "Dust Storm" Gerçek Zamanlı Dijital Simülasyon, 3D Bilgisayar Grafikleri, Manter, Kansas, 2007.

**Kaynak:** Gerrard, 2007.

"Dust Storm" (Görsel 1), ABD'nin Kansas eyaletindeki Manter bölgesinde meydana gelen toz fırtınasını temel alan gerçek zamanlı bir dijital simülasyondur. Sanatçı, meteorolojik veriler ile üç boyutlu modelleme tekniklerini kullanarak geniş bir arazi üzerinde ilerleyen bir toz bulutunu simüle etmekte; fiziksel bir kaydın yeniden üretiminden ziyade, atmosferik hareketlerin yazılım aracılığıyla hesaplanması üzerinden simülasyon ile tarihsel referans arasındaki ilişkiye odaklanmaktadır. Toz fırtınaları, ABD'nin çevresel ve tarımsal tarihine bağlıdır ve Gerrard'ın modeli, bu tarihsel olayı yeniden üretmek yerine, onun olasılık koşullarını dijital ortamda kurmaktadır. Bu nedenle çalışma, Baudrillard'ın simülakr kavramı bağlamında değerlendirildiğinde, fırtınanın dış dünyada belirli bir anda gerçekleşmiş bir olaya dayanmasına rağmen, izleyicinin söz konusu olaya değil, model tarafından üretilen sürekli atmosferik devinime tanıklık ettiği bir deneyim alanını açığa çıkarmaktadır. Gerçeklik etkisi, tarihsel olayın kendisinden çok modelin hesaplama kapasitesinden kaynaklanmaktadır. Bu bakışla yeniden simüle edilen fırtına, tarihsel kaydın ötesinde, süreklilik kazandırılmış bir olgu olarak düşünüldüğünde, söz konusu "Dust Storm" adlı çalışmanın hipergerçeklik kavramıyla ilişkisi kurulabilir. Dolayısıyla model, olayı zamansal sınırlarından arındırarak, sürekli işleyen bir çevresel durum haline getirmektedir. Diğer bir deyişle, doğa, veri ve algoritma aracılığıyla yeniden kurulmaktadır. Bu çerçevede Manovich'in yazılım kültürü yaklaşımı, bu dönüşümü anlamlandırmak için önemli bir kuramsal zemin olarak değerlendirilmektedir. Doğal fenomen, veri setine dönüştürülmekte ve yazılım tarafından işlenen bir görsel düzen ortaya çıkmakta, yazılım görsel üretimin belirleyici aracı konumuna geçmektedir. Bu bağlamda mekân ve zaman ilişkisi, algoritmik işlemler aracılığıyla sürekli güncellenen bir yapıya dönüşmektedir (Manovich, 2001). Sanatçının "Dust Storm", adlı çalışması bu yaklaşımla ele alındığında, çevresel bir olayın dijital

model içinde kurulma biçimini ortaya koyan bir çalışma niteliği taşımaktadır. Bu açıdan düşünüldüğünde Gerrard'ın eseri, dijital çağda doğa imgesinin üretim koşullarını yeniden düşünmeye açmakta ve görsel kültürde gerçeklik algısının teknik altyapılar içinde nasıl kurulduğunu ortaya koymaktadır.



**Görsel 2:** John Gerrard, “Farm”, Gerçek Zamanlı Dijital Simülasyon, 3D Bilgisayar Grafikleri, Gerçek Zamanlı Gün Işığı ve Gölge Hesaplamaları, Pryor Creek, Oklahoma, 2015.

**Kaynak:** Gerrard, 2015.

Gerrard'ın bir diğer çalışması olan “Farm” (Görsel 2), Oklahoma'daki endüstriyel bir çiftlik yapısının dijital modeli üzerine kurgulanmıştır. Söz konusu yapı, enerji şirketleriyle ilişkili bir üretim alanını temsil etmektedir. Kamera, sanal mekân etrafında yavaş bir hareketle dolaşmakta ve gün ışığına bağlı olarak gölgelerde ve zaman akışında meydana gelen değişimler gerçek zamanlı olarak simüle edilmektedir. Baudrillard bağlamında değerlendirildiğinde “Farm”, modelin önceliğini açık biçimde göstermektedir ve bu süreç, fiziksel mekânda kaydedilmiş bir görüntünün tekrarından oluşmaz; çünkü mekân, yazılım tarafından her an gerçek zamanlı olarak yeniden hesaplanmaktadır. İzleyici, fiziksel çiftliği deneyimlemek yerine, onun kodlanmış simülasyonu ile karşılaşmaktadır ve gerçeklik etkisi dijital modelin sürekliliğinden doğarak, temsil mantığı yerine, model mantığı belirleyici konuma yerleşmiştir (Baudrillard, 2011). Bu bağlamda, “Farm”, yalnızca bir görsel temsil üretmekle kalmayıp, izleyicinin mekânsal deneyimini yeniden yapılandıran bir algoritmik süreç sunmaktadır. Sanatçı, fiziksel dünyanın statik nesnelere dijital bir model üzerinden sürekli değişen bir olaya dönüştürerek, mekânın ontolojik statüsünü izleyiciye sorgulatmaktadır. Çalışmada, gün ışığı ve gölge hareketleri gibi doğal değişkenlerin gerçek zamanlı hesaplanması, izleyiciye mekânın süreklilik içinde hareket eden bir deneyim imkânı verir. Nitekim bu durum, nesnelere yalnızca görsel bir temsili olarak algılanmasını engeller.

Baudrillard'ın hipergerçeklik kavramı açısından değerlendirildiğinde, Farm'da üretilen bu gerçeklik, herhangi bir referansa dayanarak doğrulanma koşulu taşımaz; çünkü dijital modelin mantığı ve sürekliliği, gerçekliğin algılanışını belirleyen temel etken konumuna yerleşmektedir. Dolayısıyla sanatçının çalışması, görünür olanın ötesinde, ekonomik ve endüstriyel altyapıların işleyişine odaklanarak, izleyiciye mekân ve zamanın yeniden yapılandırıldığı bir simülasyon deneyimi yaratmaktadır. Bu noktada, dijital modelin ideolojik işleyişi, simülasyon düzeyinde olduğu kadar görsel kültürün politik ekonomisi bağlamında da değerlendirilmektedir. Örneğin, Michael Ryan ve Douglas Kellner, sinema üzerine yaptıkları çözümlemelerde, sinemanın salt temsil üretmediğini, aynı zamanda ideolojik anlamı yapılandıran bir aygıt olarak işlediğini belirtmektedir. Bu yaklaşıma göre sinema, toplumsal gerçekliği yansıtan nötr bir araç olarak görülmemekte ve belirli tarihsel ve ekonomik güç ilişkileri içinde anlam üreten ideolojik bir yapı niteliği taşıdığı ileri sürülmektedir. Bu yaklaşım Gerrard'ın “Farm” çalışmasına uygulandığında, dijital modelin mekânı simüle etmenin dışında, enerji üretim sistemlerinin görünmez altyapısını estetik alanda yeniden kodladığı görülmektedir; çünkü görsel kültür ürünleri “iktidar ilişkilerini doğal ve kaçınılmazmış gibi sunma eğilimindedir” (Ryan & Kellner, 2010).

Farm'da endüstriyel üretim alanının sessiz, durağan ve zamansal olarak akışkan bir görünüme sahip olması, kapitalist üretim ilişkilerinin şiddet ve emek boyutunu görünmez kılan bir estetik mesafe yaratır. Bu bağlamda çalışma, temsil ettiği ekonomik altyapıyı doğrudan eleştirmekten ziyade, onu algoritmik süreklilik içinde estetize ederek yeniden üretir ve bu gerçekleştirilirken çoğu zaman açık propaganda yoluyla değil, “görsel düzenleme ve anlatı yapılandırması aracılığıyla” işler hale getirilmektedir (Ryan & Kellner, 2010). Gerrard'ın kamerası fiziksel bir

mekânda olmasa da sürekli dijital model etrafındaki hareketi izleyiciyi üretim alanı üzerinde hâkimiyet kuran bir bakışa iter ve mekân, deneyimlenen bir yer olmaktan çıkıp, denetlenen bir veri alanına dönüşür. Bu açıdan ‘Farm’, Baudrillard’ın hipergerçeklik kavramıyla birlikte değerlendirildiğinde, modelin önceliğini ve görsel ideolojinin algoritmik biçimini görünür hâle getirmektedir. Mekânın kodlanmış yapısı, ekonomik sistemin kendisini doğallaştıran bir estetik düzen üretmektedir ve izleyici bu düzen içinde tanıklık eden bir konumda yer almakta, deneyim ise belirli bir mesafe içinde gerçekleşmektedir. Dolayısıyla söz konusu çalışma, dijital çağda ideolojinin anlatı biçimleri aracılığıyla kurulan bir yapı olmaktan çıkarak hesaplama ve simülasyon süreçleri içinde de üretildiğini göstermektedir.



**Görsel 3:** John Gerrard, “Western Flag”, Gerçek Zamanlı Üç Boyutlu Dijital Simülasyon, Süresiz Döngü, Teksas, ABD, 2017.  
**Kaynak:** Tipton, 2017.

Gerrard’ın söz konusu çalışmalarından biri olan “Western Flag” (Görsel 3) ise petrol atıklarını çağrıştıran siyah dumanın bayrak formunda kurgulandığı gerçek zamanlı bir dijital simülasyondur. Ulusal kimlik ve temsil ile ilişkilendirilen bayrak imgesi, ABD’nin petrol endüstrisinin tarihsel başlangıç noktalarından biri olan Teksas eyaletine işaret etmektedir. Jameson’a göre, geç kapitalist görsel kültürde temsil, tarihsel referansla kurduğu mesafeyi dönüştürür ve ideolojik semboller yeni görsel mantıklar içinde yeniden dolaşıma girmektedir (Jameson, 2022). Sanatçı, bu sembolleri fiziksel bir kumaş aracılığıyla üretmek yerine, petrol dumanının algoritmik olarak hesaplanan bir simülasyonu üzerinden kurarak ve dumanın hareketi yazılım tarafından anlık olarak hesaplanır ve sergileme süresince kesintisiz biçimde devam eder. Gerrard’a göre, petrol dumanı, enerji altyapısına ve endüstriyel tarihe işaret eder, ancak bu referans doğrudan bir belge sunumu biçiminde işlemez, model referansın yerini alan bir görsel gerçeklik üretmektedir. Diğer bir deyişle, çoğu zaman ‘gerçek’ olarak düşündüğümüz şey petrol gerçekliğidir: ısı, konfor, hareketlilik hepsi petrolden gelmektedir (Gerrard, 2017). Bu yönüyle “Western Flag”, saf bir simülasyon olarak tanımlanamaz; çünkü referans verdiği tarihsel ve ekonomik zeminle bağını sürdürmektedir, ancak bu bağ, algoritmik bir model aracılığıyla yeniden yapılandırılmakta ve görsel bir deneyim olarak izleyiciye sunulmaktadır.

Bayrak formu, ulusal temsilin istikrarını sarsan bir enerji imgesiyle yer değiştirirken, model, ideolojik sembolü dönüştüren bir araç işlevi görmektedir. Gerrard, bu biçimde izleyiciyi sembolün tarihsel veya politik anlamıyla sınırlı bırakmayıp, onun enerji altyapısı ve endüstriyel süreçlerle kurduğu ilişkilerle de karşı karşıya getirmektedir. Bu bakımdan çalışma, simülasyonun eleştirel potansiyelini açığa çıkararak gerçekliğin doğrudan belge ya da nesnel veri üzerinden kurulması yerine algoritmik süreçler aracılığıyla yapılandırılan bir model alanı içinde deneyimlendiğini ortaya koymaktadır (Baudrillard, 2011). Gerrard’ın üretimleri bu anlamda, algoritmik peyzaj aracılığıyla simülasyonun estetik boyutu, altyapı ve enerji dolaşımı gibi görünmez sistemlerin izlerini deneyim alanına taşıyan bir pratik sunmaktadır. Diğer taraftan, Fredric Jameson’ın geç kapitalizmin kültürel mantığını analiz ederken vurguladığı yüzeleşme ve tarihsel derinliğin zayıflaması perspektifi, Gerrard’ın çalışmalarını anlamlandırmada işlevsel bir çerçeve sağlamaktadır (Jameson, 2022). Böylelikle, modelleşmiş görsel yüzeyler, geçmişle kurulan bağları yeniden biçimlendirirken, izleyicinin deneyimini eşzamanlı imgeler alanında yoğunlaştırmaktadır.

“Western Flag”, bu çerçevede Baudrillard’ın simülasyon ve hipergerçeklik kavramlarını, Jameson’un postmodern yüzeleşme eleştirisini ve modern mekânın ontolojik dönüşümünü birleştiren bir estetik ve düşünsel pratik olanağı barındırır. Sanatçı, algoritmik süreçleri aracılığıyla, görünen ile görünmeyen, referans ile model, deneyim ile

simülasyon arasındaki sınırları sorgulayan bir görsel dil geliştirmektedir. Gerrard'ın çalışmaları, bu yönüyle, çağdaş dijital üretim rejiminin mekân, zaman ve gerçeklik anlayışını nasıl yeniden şekillendirdiğini ortaya koymakta ve izleyiciye eleştirel bir bakış açısı kazandırmaktadır.

## SONUÇ

Gerrard'ın dijital peyzajları çağdaş görsel kültürde mekân, zaman ve gerçeklik anlayışını yeniden düşünmeye olanak tanımaktadır. Algoritmik süreçler aracılığıyla inşa edilen bu çalışmalarda, fiziksel dünyanın doğrudan kaydı yerini yazılım tarafından hesaplanan ve sürekli yeniden üretilen modellere bırakmaktadır. Bu durum, kaynağın belirleyici konumunu modelin üstlendiği bir gerçeklik olgusunu ortaya çıkarmakta ve Baudrillard'ın simülasyon ile simülakr kuramlarını çağdaş medya teknolojileri çerçevesinde yeniden değerlendirme imkânı sunmaktadır. Görüntü, bu anlamda maddi gerçekliğe referans vererek, anlam üreten geleneksel gösterge mantığından ayrılarak, modelin kendi iç tutarlılığı ve sürekliliği üzerinden gerçeklik etkisi yaratmaktadır. Dolayısıyla Gerrard'ın peyzajları, Baudrillard'ın model düzeni ve hipergerçeklik kavramları çerçevesinde okunarak, modelleri referanslarını tamamen silmeden, deneyim alanını yeniden kurgulayarak izleyiciye yeni bir görsel-ontolojik alan sunmaktadır.

Çalışmaların referans verdiği enerji altyapıları, endüstriyel alanlar ve çevresel süreçler görünüşte gerçekliğe bağlı kalsa da model aracılığıyla sürekli yeniden üretildikleri için geleneksel anlamda “gerçek” ile kurdukları ilişki yeniden yapılandırılmaktadır. Bu yeniden yapılandırma, simülasyonun işleyişini gözle görünür biçimde izleyicinin model ile gerçek arasındaki gerilimi kavramasını olanaklı hâle getirmektedir. Bu kapsamda Gerrard'ın üretimleri, saf bir simülakr örneği olmanın ötesine geçmekte ve dijital çağın estetik pratiğinde simülasyonun eleştirel potansiyelini ortaya koymaktadır. Ayrıca bu yapılar, teknik süreçlerin ideolojik ve epistemik boyutlarını da ortaya koymaktadır. Algoritmik hesaplamalar, görsel bir üretim yöntemi olmanın dışında, doğal ve endüstriyel sistemlerin işleyişini deneyimleme, enerji ve çevresel tarihleri yeniden düşünme olanağı sağlayan bir araç olarak işlev görmektedir. İzleyici, pasif bir gözlemci konumundan çıkarak, hesaplanan süreçlerin ve model mantığının belirleyici olduğu bir deneyim alanına dâhil olarak özne konumuna geçmektedir. Bu perspektif, Gerrard'ın çalışmaları üzerinden Baudrillard'ın simülasyon kuramının çağdaş dijital sanat bağlamında yeniden değerlendirilmesine olanak tanımakta ve hipergerçeklik ile eleştirel görsel stratejiler üzerine kapsamlı bir tartışma zemini oluşturmaktadır.

Sonuç olarak Gerrard'ın algoritmik peyzajları, gerçekliği taklit eden ya da doğrudan belgeleyen nesnelere olmaktan uzaklaşmakta; böylece, hesaplanan düzenlerin ve veri temelli süreçlerin estetik görünürlüğünü oluşturan yapılar haline gelmektedir. Bu gelişmeler, çağdaş medya ve dijital estetik tartışmalarında, simülasyon, model ve hipergerçeklik kavramlarının kesişim noktasında önemli bir örnek teşkil etmektedir.

## KAYNAKÇA

Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve simülasyon* (O. Adanır, Çev.). Doğu Batı Yayınları.

Gerrard, J. (2017, February 6). *John Gerrard on sculpting smoke, false flags and how it all comes down to petroleum*. *The Irish Times*. <https://www.irishtimes.com/culture/art-and-design/john-gerrard-on-sculpting-smoke-false-flags-and-how-it-all-comes-down-to-petroleum-1.3051691>

Gerrard, J. (2017, 10 Ekim). [https://www.johngerrard.net/farm-pryor-creek-oklahoma-2015.html?utm\\_](https://www.johngerrard.net/farm-pryor-creek-oklahoma-2015.html?utm_)

Gerrard, J. (2017, 12 Ekim). [https://www.irishtimes.com/culture/art-and-design/john-gerrard-on-sculpting-smoke-false-flags-and-how-it-all-comes-down-to-petroleum-1.3051691?utm\\_](https://www.irishtimes.com/culture/art-and-design/john-gerrard-on-sculpting-smoke-false-flags-and-how-it-all-comes-down-to-petroleum-1.3051691?utm_)

Heidegger, M. (2004). *Varlık ve Zaman* (Çev., Y. Aziz). İdea Yayınevi.

Jameson, F. (2022). *Postmodernizm, ya da geç kapitalizmin kültürel mantığı* (Çev. C. Gönenç). Alfa Basım Dağıtım.

Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.

Ryan, M., & Kellner, D. (2010). *Politik kamera: Çağdaş Hollywood sinemasının ideolojisi ve politikası*. (Çev. G. Doğan). Ayrıntı Yayınları.

Tipton, G. (2017, 12 Ekim). <https://www.johngerrard.net/dust-storm-dalhart.html>;