T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI
SANAT VE TASARIM DOKTORA PROGRAMI

DOKTORA TEZİ

SANAL GERÇEKLİK SİSTEMLERİ İLE SANATIN DİJİTAL DÖNÜŞÜMÜ

DERYA AYDOĞAN
16721005

TEZ DANIŞMANI
Doç. Dr. LÜTFÜ KAPLANOĞLU

İSTANBUL
2021

T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI
SANAT VE TASARIM DOKTORA PROGRAMI

DOKTORA TEZİ

SANAL GERÇEKLİK SİSTEMLERİ İLE SANATIN DİJİTAL DÖNÜŞÜMÜ

DERYA AYDOĞAN
16721005
ORCID-NO: 0000-0002-0445-3248

TEZ DANIŞMANI
Doç. Dr. LÜTFÜ KAPLANOĞLU

İSTANBUL
2021

T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI
SANAT VE TASARIM DOKTORA PROGRAMI

DOKTORA TEZİ

SANAL GERÇEKLİK SİSTEMLERİ İLE SANATIN DİJİTAL DÖNÜŞÜMÜ

DERYA AYDOĞAN
16721005

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih:
Tezin Savunulduğu Tarih: 22.06.2021
Tez Oy Birliği ile Başarılı Bulunmuştur

	Unvan Ad Soyad	İmza
Tez Danışmanı	**: Doç. Dr. Lütfü Kaplanoğlu**	
Jüri Üyeleri	**: Prof. Dr. Mehmet Üstünipek**	
	Prof. Dr. Melihat Tüzün	
	Doç. Dr. Kader Sürmeli	
	Doç. Dr. Mehmet Emin Kahraman	

İSTANBUL
HAZİRAN 2021

ÖZ

SANAL GERÇEKLİK SİSTEMLERİ İLE SANATIN DİJİTAL DÖNÜŞÜMÜ
Derya Aydoğan
Haziran, 2021

Dijitalleşme sanatın dinamiklerini baştan başa değiştiren bir süreçtir. Bu sürecin bir uzantısı olan sanal gerçeklik sistemleri ise sanatta "gerçek" kavramına dair yapı taşlarını yerinden oynatmıştır. Tarihin en eski zamanlarından beri bilim, sanat, felsefe gibi tüm alanlarda tartışma konusu olan "gerçek" kavramı sanal gerçeklik sistemleri ile bir anlamda yapıbozuma uğramıştır. Sanat, öteden beri aradığı, sorguladığı, ulaşmaya çalıştığı gerçekliğin farklı katmanlarına ve alternatif oluşumlara kavuşmuştur. Zamansız, mekânsız, nesnesiz sanat üretimi sınırsız bir uzam içerisine yerleşmiştir. Bu noktada sanatın üretim, tüketim ve sunumunda, sanatçı konumunda, alımlayıcı algısında hem eski sistemlerin de harmanlandığı yapılar olmuş hem sapmalar meydana gelmiş hem de başka perspektifler ortaya çıkmıştır. Dolayısıyla klasik sanat yapısı ve yeni sanat yapısı arasında karmik bir durum baş göstermiştir. Bu çalışmada kültür, sanat, toplum çerçevesinden eser, sanatçı, alımlayıcı odaklı konular dijitalleşme kapsamında incelenmiş, gerçek kavramının ne olduğu açıklanmaya çalışılmıştır. Teknolojik gerçeklik sistemleri olan sanal, artırılmış, karma ve genişletilmiş gerçeklikler ile birlikte yeni gerçeklik anlayışlarının doğduğu belirtilerek sanatta sanal gerçeklik sistemlerinin etrafındaki döngüler, gelecek varsayımları örnekler üzerinden işlenmiştir. Sanata dair yeni bakış açılarının, estetik anlayışların, teknik, biçim ve sunum konuları başta olmak üzere yeni anlayışların getirilmesi gerekliliği vurgulanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sanal Gerçeklik Sanatı, Sanal Gerçeklik Sergisi, Dijital Sanat, Dijital Sergi, Teknolojik Gerçeklik, Gerçeklik Kavramı

ABSTRACT

DIGITAL TRANSFORMATION OF ART THROUGH VIRTUAL REALITY SYSTEMS
Derya Aydoğan
June, 2021

Digitalization is a process that changes the dynamics of art "in its entirety. Virtual reality systems, which are an extension of this process, have shifted the building blocks of the concept of "reality" in art. The concept of "reality", which has been a matter of debate in all fields such as science, art and philosophy since the earliest times in history, has been deconstructed in a sense through virtual reality systems. Art has attained different layers of reality and alternative formations that it has sought, questioned and endeavored to reach for a long time. Timeless, spaceless and objectless art production has found its way into an unlimited space. At this point, structures into which former systems were blended have been formed, certain deviations have occured, and, additionally, different perspectives have emerged in relation to the production, consumption and presentation of art, the position of the artist, and the perception of the art viewer. Accordingly, a karmic situation has arisen between the classical art structure and the new art structureIn this study, matters which are focused on artwork, artist, art viewer are examined within the scope of digitalization from the perspective of culture, art and society; and, the study, furthermore, seeks to explain what the concept of reality is. It states that new reality conceptions emerged together with the virtual, augmented, mixed and expanded realities, which are technological reality systems, and discusses the formations around virtual reality systems in art and future assumptions through examples. Furthermore, this study emphasizes that, in relation to art, new perspectives, senses of aesthetics and insights, especially on such matters as technique, form and presentation, should be brought.

Key Words: Virtual Reality Art, Virtual Reality Exhibition, Digital Art, Digital Exhibition, Technological Reality, Concept of Reality

ÖN SÖZ

Yeni gerçeklik sistemleri ile sanatın tüm kollarının ve alanlarının kökten bir evrim sürecinde olduğu ve artık eskisinden farklı görme biçimleri edinmemiz gerektiği düşüncesi ile çıktığım yolda; hızla yenilenen teknik konuları kapsam dışı bırakarak kavramsal, kuramsal ve zamansız bir yapı oluşturmayı amaçladım. Yeni medya alanından bir akademisyen ile bir sanatçı akademisyenin danışmanlığında iki disiplin arasında köprü kurmaya çalıştığım ve araştırmacı olarak arada yer alarak ortaya çıkardığım bu tezin alana katkı sağlaması ve ilgilileri için yararlı olması dileğimle…

Tezimin sanat bölümünü kurgulamamda, örnekleri inceleyip analizler yapabilmemde büyük katkısı olan; sanatın üretim sürecini bana yaşatan, atölye ortamını hem bireysel hem de kolektif olarak deneyimlememi, sanatçıları bir parça da olsa anlamamı sağlayan; danışmanım ve değerli sanatçı Doç. Dr. Lütfü Kaplanoğlu'na

Tezimin dijitalleşme bölümünü kuramsal yaklaşımlarla yapılandırabilmemi sağlayan ama aslında yüksek lisans sürecimden itibaren yol haritam olan; yeni medya alanında sayısız katkı ve başarıları bulunan eş danışmanım Prof. Dr. Deniz Yengin'e

Tez izleme komitemde yer alan ve süreç boyunca verdikleri değerli bilgiler ve yorumlarla ilerlememe katkı sunan jüri üyeleri Prof. Dr. Mehmet Üstünipek ve Doç. Dr. Kader Sürmeli hocalarıma

Tüm sürecim boyunca araştırmalarıma katılan, notlarımı almamda yardımcı olan, benimle konular ve analizler üzerine uzun uzun tartışmalar yapan sevgili kardeşim Özge Aydoğan'a

Sanal gerçeklik konusuyla ilk temaslarımda karşılaştığım ve o zamanlardan itibaren dijital dünya konusunda danışmanlığını esirgemeyen, ufkumu açan bilgiler, fikirler veren Sanal Gerçeklik Dünyası ajansının kurucusu Baybars Güven'e

Sanal gerçeklik ve sanat konusunda değerli çalışmaları bulunan, alanda önemli bir boşluğu dolduran, verdikleri bilgilerle beni yönlendiren Muse VR kurucularından Talat Alkan'a

teşekkür ederim.

Tüm sürecim boyunca desteğini esirgemeyen biricik ailem olmasaydı bu çalışmayı gerçekleştiremezdim. Onlara sonsuz sevgi ile…

Çalışmamı geleceğin ışıklarından biri olan, benim için Dünyayı aydınlatan 2,5 yaşındaki arkadaşım Atlas Bulut Engin'e ithaf ederim.

İstanbul; Haziran, 2021 Derya Aydoğan

İÇİNDEKİLER

ÖZ iii
ABSTRACT iv
ÖN SÖZ v
İÇİNDEKİLER vi
TABLOLAR LİSTESİ vii
ŞEKİLLER LİSTESİ viii
KISALTMALAR x
1. GİRİŞ 1
1.1. Problem Durumu 3
1.2. Araştırmanın Amacı ve Önemi 4
1.3. Araştırmanın Yöntemi 4
1.4. Kapsam ve Sınırlılıklar 4
2. TOPLUM, KÜLTÜR, SANAT 6
2.1. Yeni Medya Teknolojileri 21
2.1.1. Küreselleşme 27
2.2. Toplumun ve Kültürün Dijital Dönüşümü 34
2.3. Enformasyon Toplumu 43
2.4. Siber Kültür 49
2.5. Sanatın Dijital Dönüşümü 58
2.5.1. Dijitalleşme ve Eser 68
2.5.2. Dijitalleşme ve Alımlayıcı 79
2.5.3. Dijitalleşme ve Sanatçı 85
2.6. Dijital Ortamda Üretici-Tüketici ve Sanat Pazarı 92
2.7. Dijitalleşme Bağlamında Sanatla İlgili Örnekler 102
3. GERÇEK OLGUSU VE YENİ YAKLAŞIMLAR 117
3.1. Gerçek Kavramı (Tanımlar, Özellikler, Yaklaşımlar) 118
3.1.1. Gerçek Gerçeklik (Real Reality – RR) 122
3.2. Yeni Gerçeklik Yaklaşımları 125
3.2.1. Sanal Gerçeklik (Virtual Reality – VR) 125
3.2.2. Artırılmış Gerçeklik (Augmented Reality – AR) 134
3.2.3. Karma Gerçeklik (Mixed Reality – MR) 141
3.2.4. Genişletilmiş Gerçeklik (Extended Reality – XR) 146
4. YENİ GERÇEKLİKLER VE MEDYA 150
4.1. Post Truth ve Sanat 154
4.2. Dördüncü Sanayi Devrimi ve Sanat 163
4.3. Oyun ve Sanat 168
4.4. Yeni Gerçeklikler ve Sanat 179
4.4.1. Yeni Gerçeklikler Bağlamında Algı ve Sanat 188
4.5. Sanal Gerçeklik ve Sanat 195
4.6. Sanal Gerçeklik Bağlamında Sanatla İlgili Örnekler 207
5. DEĞERLENDİRME 236
6. SONUÇ 249
KAYNAKÇA 254

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1: Sanatta Sanal Gerçeklik Uygulamaları 206

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: Van Gogh – The Yellow House (sol), Maciek Janicki - No Blue Without Yellow Çalışmasından Bir Kesit (sağ) 106
Şekil 2: Edmond de Belamy 107
Şekil 3: Artifact: An Emotional Artifical Intelligence 108
Şekil 4: Memo Akten – Body Paint 109
Şekil 5: Refik Anadol - Renaissance Dreams 110
Şekil 6: Artechouse - XYZT: Abstract Lanscapes 112
Şekil 7: Artechouse - In Peak Bloom - Seasonal Celebration 113
Şekil 8: teamLab Borderless 114
Şekil 9: Chauvet Mağarası, Fransa 196
Şekil 10: Sistine Chapel 197
Şekil 11: Musee de l'Orangerie, Paris 197
Şekil 12: Panorama 1453 Tarih Müzesi 198
Şekil 13: Stereoskop, 1870 (sol) – Stereoskop, 19. yy (sağ) 199
Şekil 14: Tarih Öncesi Eserlerin 3B Taranması 207
Şekil 15: Göbeklitepe VR Experience 208
Şekil 16: The Dreams of Henri Rousseau 210
Şekil 17: Dreams of Dali 211
Şekil 18: Claude Monet - The Water Lily Obsession 211
Şekil 19: Hokusai Katsushika - "The Great Wave off Kanagawa (sol), James R. Eads VR Uygulamasından Bir Kesit (orta ve sağ) 213
Şekil 20: Salvador Dali, Persistence of Memory (sol) - James R. Eads VR Uygulamasından Bir Kesit (sağ) 214
Şekil 21: Sanal Devrim VR Projesi 215
Şekil 22: Devrim Erbil – İstanbul, Galata – Gün Batımı 216
Şekil 23: 3D-VR Version of Van Gogh's Starry Night 217
Şekil 24: Van Gogh – The Starry Night (sol), The Yellow House (orta), Bedroom in Arles (sağ) 218
Şekil 25: Anna Zhilyaeva – Sanal Gerçeklik Sanatçısı 219
Şekil 26: Michelangelo, Musa Peygamber (sol) – Muse VR, Mihelangelo's Dream VR (sağ) 220
Şekil 27: Michelangelo, Musa Peygamber (sol) – Muse VR, Mihelangelo's Dream VR (sağ) 221
Şekil 28: Osman Hamdi Bey'in Dünyasına Bir Yolculuk: Sanal Gerçeklik Deneyimi - Genel Görünüm 223
Şekil 29: Osman Hamdi Bey'in Dünyasına Bir Yolculuk: Sanal Gerçeklik Deneyimi - Detaylar 224
Şekil 30: Mona Lisa Beyond The Glass 225
Şekil 31: Tilt Brush – Da Vinci Paints The Mona Lisa - VR - 3D Painting 227
Şekil 32: VR-All-Art 228
Şekil 33: Uluslararası Sanal Engravist Baskıresim Bienali 2020 – Kahverengi Salon Girişi 230
Şekil 34: ToDA (Theatre of Digital Art) – Sanal Gerçeklik Odası 231

Şekil 35: Metaspace – Simülakra 233

KISALTMALAR

AR : Augmented Reality (Artırılmış Gerçeklik)
MR : Mixed Reality (Karma Gerçeklik)
TDK : Türk Dil Kurumu
VR : Virtual Reality (Sanal Gerçeklik)
XR : Extended Reality (Genişletilmiş Gerçeklik)

1. GİRİŞ

Sanat, gerçekliğin çeşitli biçimlerini göstermek, yenilerini ortaya çıkarmak ister, izleyeni duyuları aracılığıyla keşfe davet etmenin yollarını açmaya çalışır. Sanatçı, eseri vasıtasıyla izleyiciyle iletişim kurarken aslında ona metaforik anlamda da olsa başka dünyaların olduğunu anlatmaya çalışır. Anlama, kavrama, düşünme, hissetme, ifade etme ve aktarmaya dair başka yaklaşım biçimlerini sunmak üzere hareket eder. Bu yaklaşımlarda tekdüzelikten, durağanlıktan kaçışın, kendini gerçekleştirmenin anahtarı, yaşanan topluma, dünyaya anlam katmanın farkındalığı vardır.

Sanat, izleyicisine bilinç ve farkındalık kazandırmanın en etkili şeklini, kendi yarattığı gerçeklik evrenine çekmekte bulmuştur. Sanatın başlangıcından söz edildiğinde hemen ilk akla gelen; mağaralardır. Buralarda resmedilenler gösterir ki fiziksel gerçeklik boyutuna spiritüel, masalsı, hayali, rüyaya dönük, inançların yansıması gibi çeşitli yönlerden yeni gerçeklik katmanları eklenmeye çalışılmış, bakan göze kurgusal birtakım ifadeler aksettirilmiştir. Zaman boyunca bunun için her daim yeni tekniklerden, araçlardan yararlanılmıştır. Bu anlamda iki ya da üç boyutlu sanat türlerinde gerçeği yakalamak adına mevcut malzemeler aracılığı ile yüzey ile oynanmış, çeşitli teknikler ile derinlik katmanları yaratılmış sonsuzluk elde edilmeye çalışılmıştır. Sanat tarihi sürecinde boyutlararası gerçeklik algılamasında en dikkat çeken konu, tüm sanat türlerinin fiziksel sınırlılıkların içerisinde kalarak evrildikleri ve biçim, içerik, malzeme etrafında değişim halinde olduklarıdır. Bu sebeple sanat hep bir çerçeveye sıkışmış ve alımlayıcıyla bağlarını belirli bir araca bağlı olarak kurmak durumunda kalmıştır. Plastik sanatlarda eklemlenen yeni nesnelerle mekânsız ve nesnesiz sanata tam anlamıyla yaklaşılamamıştır.

En geniş kapsamdan özele doğru bir değerlendirme yapılırsa; teknoloji, birtakım konuları aşmak konusunda sanatın yardımcısı olmuştur. Teknolojik bir süreç olan dijitalleşme de sanata birçok yenilik ve yapabilirlik kazandırmıştır. Ama çerçeveler, bu kez ekranlar ile dijitalleşme sürecinde yer almıştır. İzleyici her daim bu çerçevenin dışında kalan, dışarıdan bakan konumunda olmuştur.

Yeni teknolojik gerçeklik yaklaşımlarının ortaya çıktığı dijitalleşme sürecinin son aşamaları sanatın yalnızca mekânsız ve nesnesiz olmasını değil bunların da ötesine geçerek zamansızlığa ve sınırsızlığa erişmesini sağlamıştır. Çalışma kapsamında ele alınan sanal gerçeklik ise sanatın fiziksel sınırlılıklardan kendisini kurtarmasını, başka bir gerçeklik boyutuna evrilmesini sağlamıştır. Sanal gerçeklik teknolojisi ile çerçeve ortadan kalkmıştır. Gözlükler de çerçeve olarak değerlendirilebilir ama nihayetinde sanal gerçeklik içerisinde olan kişi için gözlüğün çerçevesi algısal olarak kalkar, izleyici ortama daldırılır. Sanatın çeşitli gerçeklik katmanları yaratması, fiziksel sınırlılıklardan arınması, düş gücü doğrultusunda sınırsızlığa varması sanal gerçeklik sistemleri ile mümkün olmuştur.

Çalışma; dijitalleşmenin bir süreci olan ama onu aşarak fiziksel ile dijitali birleştiren, yeni gerçeklik katmanlarını sunan sanatın sanal gerçeklik teknolojisi içerisindeki dönüşümü üzerine temellendirilmiştir. Tüm bölümlerde çalışmanın genel yapısını oluşturan "gerçeklik" kavramı üzerinde durulmuş, sanatın dijitalleşme süreci sosyolojik bağlamda işlenmiştir. Birinci bölümde "kültür-sanat-toplum" odaklı genel çerçeveden "eser-sanatçı-alımlayıcı" odaklı konular, değişim ve dönüşümler üzerinden yapılandırılmıştır. Sanatın dijitalleşme süreci ve etkileri anlatılıp, örnekler üzerinden açıklanmıştır. İletişim kuramcıları ve çeşitli düşünürlerin bakış açılarıyla getiriler, götürüler, eleştiriler, yaklaşımlar, olasılıklar gibi açılar geniş kapsamlı olarak ortaya koyulmuştur.

Çalışmanın ikinci bölümü ise doğrudan "gerçeklik" kavramına ayrılarak çeşitli alanlardan tanımları ve açıklamaları yapılmıştır. Sanal gerçeklik konusunun detaylı incelenmesi adına diğer yeni gerçekliklerin (AR-MR-XR) ortaya çıkışı ve alt yapıları anlatılmıştır.

Son bölümde ise dijitalleşmenin ilerlemesi ve yayılmasının ardından gerçekliğin artırılmasından yola çıkılarak yeni gerçeklikler ve medyanın durumu aktarılmıştır. Post-Truth'un ne olduğu sanattaki etkileri, gerçeğin aşırı önemsenmesi ve bunun sonucunda yeni gerçeklikler yaratma istencinin gerçeğin/hakikatin önemsizleştirilmesine varan durumu açıklanmıştır. Dijitalleşme sürecinde alışılan durum, "insan-makine" birlikteliği idi. Daha ileri aşama olan Dördüncü Sanayi Devrimi ile ortaya çıkacak "makine-makine" iş birliği ile sanatta neler olabileceğine dair öngörülerde bulunulmuştur. Sanatın dijital ortamda etkileşimlerle ve özellikle sanal gerçeklik uygulamalarıyla oyun alanına dönüşü, ayırt edici ve karışan yanları

belirtilmiştir. Yeni gerçekliklerin ve ortaya çıkan bu yeni süreçlerin sanat üzerindeki etkileri, algıdaki durumlar, sanal gerçeklik ve sanat konusu anlatılarak örneklerle incelenmiştir.

Genel olarak dijitalleşme ve sanat arasında gerçeklik kavramı merkeze alınarak kuramsal yaklaşımlar eşliğinde panoramik bir görüntü sunmak amaçlanmıştır. Henüz evrimini tamamlamamış bu süreç için belirli soruların, noktaların altı çizilmiştir. Konuyla ilgili olarak kendi içerisinde de oldukça fazla parçaya ayrılarak ayrı ayrı araştırma, inceleme konusu olabilecek sayısız madde bulunmaktadır. Sürekli hızla gelişip yenilenen teknikler vardır. Bu sebeple bunlar yerine kuş bakışı bir yöntemle yüzeyi serimlemek ve buradan eleştirel, analize dayalı konularda ayrıntılara inmek istenmiştir.

1.1. Problem Durumu

Sanal gerçeklik teknolojisi, birçok alanın ilgisini çekmiş ve uygulamalarından faydalanılmıştır. Hedef kitlelere izlemenin ötesinde gerçek “miş” gibi deneyimleme olanağı sunan sanal gerçekliğin ortaya çıkışı eskidir ama buna karşılık son kullanıcıya ulaşması, çeşitli alanlarda kullanımı son birkaç yıldır ivme kazanmıştır. Sanat alanında kullanımı çok daha yenidir ve örnekler de sınırlıdır. Mevcut duruma, yapabilirliklere ve ilgiye bakıldığında; bu teknolojinin sanat alanında yakın zamanda daha çok ilerleme kaydedeceği açıktır. Birçok alandan sanal gerçeklik uygulamalarına dair akademik çalışmalar varken; sanat alanındaki akademik çalışmalar, yok denecek kadar azdır ve olanlar da genel kapsamdan uzak, daha sınırlı, daha özele inen çalışmalardır. Bu sebeple sanat alanında sanal gerçeklik teknolojisinin etkileri, yapabilirlikleri, mevcut durumu, gelecek varsayımları ile birlikte eleştirel, niteliksel yaklaşımların ortaya koyulması gerekli görülmüştür. Sanal gerçeklik sanatının ilerleyeceği göz önünde bulundurularak olası handikaplardan uzak nitelikli çalışmaların nasıl yapılabileceğine dair saptamalar üzerinde beyin fırtınası yapmanın değer katan örneklerin oluşturulmasında katkı sağlayacağı düşünülmüştür.

1.2. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Sanal gerçeklik sanatının evrilme sürecinin dijitalleşme ile birlikte ele alınarak gerçeklik kavramı üzerinden örneklerle işlenmesi ve betimsel nitelik analizlerine yer verilmesi amaçlanmıştır. Multidisipliner bir yapı olan sanal gerçeklik sanatına dair ayrımların nasıl yapılabileceği ve ne şekilde ele alınabileceğine dair yorumlamalar getirmek, birtakım konulara dair soru işaretleri açarak ileride yapılabilecek çalışmalara ışık tutmak istenmiştir. 5 Şubat 2021 tarihinde "Sanal Gerçeklik ve Sanat" olarak YÖK tezde tarama yapıldığında 3 adet tezle karşılaşılmıştır, bunlar da Radyo TV, Bilgisayar Mühendisliği ve Mimarlık bölümlerine aittir. "Sanal Gerçeklik Sanat" şeklindeki taramada ise Güzel Sanatlar alanına ait sadece 1 adet tez görüntülenmiştir bu da değişen gerçekliğin nesne ve mekân sorgulamalarına ilişkindir. Kapsamı, sorgulamaları, ortaya attığı bakış açıları, yorumlamaları ve analizleri ile alanda önemli bir açığı kapatacak, yeni çalışmalara kapı aralayacak özgün bir çalışmaya imza atmak gerekli görülmüştür.

1.3. Araştırmanın Yöntemi

Araştırmanın yöntemi genel olarak literatür taraması ve mevcut uygulamaların değerlendirilmesi üzerinedir. Öncelikle dijitalleşme sürecinin kapsamı ve sanattaki durum açısından geniş bir tarama yapılarak ve kuramsal yaklaşımlarla açıklanmıştır. Gerçeğin tasviri için çeşitli alanlardan sözlük taramaları, ifade biçimleri araştırılmıştır. "Gerçek Gerçeklik" kavramının ortaya çıkışı ve yeni gerçeklik yaklaşımları olan VR, AR, MR ve XR konuları aktarılmıştır. Gerçeğin ötesine geçen durumlar ve algılar ışığında mevcut örnekler incelenmiştir. Oldukça sınırlı olan sanal gerçeklik sanatı örneklerinden benzerler ayrıştırılarak internet ortamında deneyime açık olanlar, dört yıl boyunca İstanbul'da düzenlenen çeşitli fuar ve organizasyonlarda deneyimlenenler bir araya getirilip belirli bir kategorilendirme yapılarak örnekler, tez kapsamına alınmıştır Ulaşılabilen uygulayıcılarla ayrıntılar üzerine bireysel görüşmeler yapılmıştır.

1.4. Kapsam ve Sınırlılıklar

Sanal gerçeklik, sanatın dijitalleşmesi sürecinde ele alınan bir konudur. Sanatın dijitalleşmesi üzerine yıllardır sayısız çalışma yapılmıştır. Bu sebeple dijitalleşme

süreci; gerçeklik çatısı altında, toplum, kültür, sanat odağında kuramsal yaklaşımlar ile sanatla ilişkilendirilerek açıklanmıştır. Sanal gerçeklik sanatı da bu çerçeve üzerine yerleştirilerek işlenmiştir. Teknik özellikler, araçlar gibi her an yenilenen, değişen konulara yer verilmemiş, zamansız bir çalışma olması adına niteliksel yorumlamalar üzerinden gidilmiştir.

2. TOPLUM, KÜLTÜR, SANAT

İnsanların hayatta kalabilmek adına toplu bir şekilde yaşama zorunlulukları; zamanla toplumları oluşturmuş, toplumların oluşumundaki arka plan öğeleri de kültürleri meydana getirmiştir. İnanç sistemlerinden doğan çeşitli ritüeller ile birlikte ortaya çıkan sanat, yaşamın tüm paradigmalarıyla birlikte gelişip şekillenerek ve çeşitlenerek insanın evreninde güçlü bir olgu haline gelmiştir.

İletişim; toplumların varlıklarını sürdürebilmelerinin, somut ya da soyut çeşitli alışverişlerde bulunabilmelerinin başat unsurudur. İletişim biçimleri ve araçları aynı zamanda sanatın üretim ve paylaşım şekilleri üzerinde de etkili olmuştur. Dolayısıyla sanat ele alınırken; -döneminin çerçevesinden- doğduğu toplumlar, kültürler ve iletişim sistemleri bir arada düşünülmelidir. Daha kolay inceleyebilmek, geçmişin izlerini daha kolay yorumlayabilmek adına toplumlar, çeşitli sınıflandırmalarla dönemlere ayrılmıştır. Birbirlerinden farklı şekillerde yapılan sınıflandırmalar olmasına rağmen yine de ortak paydanın dönemin ağırlıklı kullanılan iletişim araçları çerçevesinde olduğu söylenebilir. İletişim araçları bir bakıma kültür taşıyıcısıdır ve bu sebeple toplumsal olduğu kadar kültürel ve sanatsal alanlar da sınıflandırmaların içine dahildir. Örneğin iletişim kuramcısı Ong, "birincil sözlü kültür" ve "ikincil sözlü kültür" olarak iki sınıflandırma yapmıştır. Yazı ve matbaa kavramlarının varlığını bile bilmeyen, iletişimin yalnız konuşma dilinden oluştuğu kültürleri, "birincil sözlü kültür" olarak adlandırmıştır. Telefon, radyo, televizyon ve diğer elektronik araçların "sözlü" niteliklerinin üretimi ve işlevi önce yazı ve metinden çıkıp sonra konuşma diline dönüştüğü için o dönemi de "ikincil sözlü kültür" olarak adlandırmıştır[1]. Diğer bir iletişim kuramcısı Marshall McLuhan ise tarihsel süreci üçe ayırmıştır. Laughey'den özetle; temel iletişim aracı olarak kendisini konuşma ya da şarkı biçiminde açık eden, söze bel bağlayan "Kabile" çağı (1500'ler öncesi), özellikle baskı biçimindeki mekânik medyanın ortaya çıkışına ve egemenliğine sahne

[1] Walter Ong, **Sözlü ve Yazılı Kültür**, çev. Sema Postacıoğlu Banon (İstanbul: Metis Yayınları, 2012), 24.

olan "Kabileleşmeden Çıkma" çağı (1500-1900) ve televizyon, radyo gibi elektriksel medyanın egemenliğinde olan "Yeniden Kabileleşme" çağıdır (1900'ler sonrası)[2].

Bu açılardan bakıldığında; konuşma ve yazma (basılı ve elektronik biçimde) ile iletişimin en temel öğelerinden yola çıkıldığı söylenebilir. McLuhan'ın ifade ettiği "kabile çağı" ile Ong'un belirttiği "birincil sözlü kültür" eşdeğerdir. Bu süreçlerde aktarım söze dayalıdır. Dolayısıyla inanç sistemlerinin yansıtıldığı efsaneler, destanlar, mitler, masallar gibi sözlü ifadeye ve şiirsel söyleyişe dayalı anlatılar oldukça önemli taşıyıcılardır. Akılda kalıcılığı kolay olan bu ifade biçimlerini "taşıyıcılar" olarak adlandırmanın sebebi, bir takım toplumsal ve kültürel olguların da bunların içerisine yerleştirilmiş olmalarıdır. McLuhan'ın "kabile çağı" adlandırması, "birincil sözlü kültür" egemenliğinde, aynı kabilede bulunanların hızlı iletişim kurabilmelerine işaret eder. Farklı kabilelere bilgi aktarımı zaman almaktadır. Söylenen bir söz, kabilede bulunanlar arasında hemen, hızlıca yayılabilir. Sanatın gelişimine bakıldığında bu durumla bir bağ kurulabilir. İnanç sistemleri, edebiyatın başlangıcını oluşturan şiirsel söyleyiş biçimleriyle aktarılmıştır. Akılda kalıcılığı kolay olan şiirsel söyleyişlerin çok fazla değişmeden ve çabuk bir biçimde aktarılması, yayılması nispeten daha kolaydır. İfadenin görsel formu ise günlük kullanım nesnelerine, ritüeller için kullanılan araç gereçlere ve mağara duvarlarına yansıtılması olmuştur. Bunlar da sanatın kendisini göstermeye başladığı zemin haline gelmiştir.

Farklı bir yorum yaparak; sanatsal üretimin büyücülükle başladığını öne süren Benjamin'e göre "Bu figürlerde asıl önemli olan görülmeleri değil, mevcudiyetleridir. Taş devri insanı tarafından mağarasının duvarlarına çizilen geyik büyüsel bir araçtır, diğerlerince rastlantısal olarak görülmüştür; asıl önemli olan şey çizimi ruhların görmesidir"[3]. Büyücülük kavramı da inanç sistemlerinden kaynaklanır, dolayısıyla kültürel biçimlenmenin köklerine gitmek için bunlardan da yararlanılabilir. İnanç sistemlerinde, gündelik yaşamlarını sürdürebilmek için avlandıkları gibi fiziksel gerçekliğe yönelik ifadelerin yanı sıra ruhlara yönelimde görülebildiği gibi spiritüel gerçekliklere de yer vermişlerdir. Böylece sanat, somut gerçekliklerin aktarılması, yansıtılması, ifade edilmesine ek olarak, soyut

[2] Dan Laughey, **Medya Çalışmaları**, çev. Ali Toprak (İstanbul: Kalkedon, 2010), 28.
[3] Benjamin Walter, **Teknik Olarak Yeniden Üretilebilirlik Çağında Sanat Yapıtı**, çev. Gökhan Sarı (İstanbul: Zeplin Kitap, 2015), 22.

gerçekliklerin, biçimlerin, inançların, düşüncelerin de dışavurulması ile güçlü bir "aktör, araç, olgu, kavram" olarak insanlık tarihinde yerini almaya başlamıştır.

İletişim tarihinde sözlü ifade biçimleri; hatırlama ve belgeleme amacıyla resimsel yazılarla aktarılıyordu. Aslında şiirsel ifade biçimi, bilginin değişmeden aktarılması, kayıt altına alınması, arşivlenmesi gibi sebeplerle somutlaştırılmıştır. Sembollerle çeşitli resim yazılar kullanılmıştır. Bu resim yazılar, zaman içerisinde alfabenin biçimlenmesini sağlamıştır. Alfabe, insanlara "kayıt" konusunda kolaylık vermiş ve bilginin yayılması ve paylaşılmasını güçlendirmiştir. Matbaanın ortaya çıkışı, ise bilgiyi yayma ve paylaşma konusunda daha geniş çevreye ulaştırmıştır. Böylece "sözlü kültür"ün egemenliği sona ermiştir ve metaforik olarak kabile genişlemiştir. Hemen bu noktada İnnis'in "zamana ve mekâna bağlı" olarak ayırıp ele aldığı iletişim teknolojilerine atıfta bulunmak gerekebilir.

> "Innis, insanların kullandığı iletişim teknolojilerini toplumsal ve ekonomik yapının temel belirleyicisi olarak kabul eder. (…) Zamana bağlı olan iletişim teknolojileri gelişmemiş ve sözlü kültüre ve en fazla el yazısına sahip olan toplumların kullandıkları iletişim teknolojileridir. Bu toplumlarda merkezi bir iktidar yapısı vardır. Buna karşılık matbaa ve elektronik kitle iletişim araçları ise genişleme ve yayılmaya sebep olur. Özellikle kitle iletişimin gelişimi ile birlikte sözlü ve yüz yüze iletişimin toplumsal ilişkileri belirlemede etkinliğinin azaldığını ve bu durumun pasif bir izleyici kitlesi yarattığına dikkat çeker. Demokrasi ve katılım için sözlü kültürün önemine işaret eder"[4].

Başka bir ifade ile Stevenson'dan özetlenecek olursa; iletişim araçları zaman ve mekân eğilimlidir. Matbaadan önce el yazısına dayalı yazı sürecinde parşömen, kil ve taş gibi araçlar mekânda taşınmaları bakımından zor ama dayanıklılık bakımından güçlü oldukları için zaman eğilimlidirler. Ancak özellikle matbaa sonrası kullanılmaya başlayan kâğıt gibi araçlar mekânda taşınmaları kolay olsa da daha az dayanıklı olduğundan zaman eğilimlidirler[5].

Matbaanın bulunuşunun iletişim tarihinde devrim yaratıcı olduğu açıktır. Nitekim dönemler sınıflandırılırken matbaa öncesi ve sonrası olarak da ikiye ayrılır. Daha önce sözü edilen Ong'un "ikincil sözlü kültür"ü ve McLuhan'ın "kabileleşmeden çıkma" çağı da yazı ve baskı dönemlerine işaret eder. Bu dönemler, bilgi yayılımını kendisinden önceki döneme göre hızlandırmıştır. Sözün taşınmasına kıyasla yazının taşınması değişmez, kalıcı, belge niteliğinde bilgi olarak açıklanabilir. Matbaa döneminde bilgilerin kolaylıkla kaydedilebilmesi, el yazmasına göre değişikliğin daha az olması (çünkü seri üretim var, ama el yazmasında her nüshada değişiklik

[4] Levent Yaylagül, **Kitle İletişim Kuramları** (Ankara: Dipnot yayınları, 2013), 70.
[5] Nick Stevenson, **Medya Kültürleri**, çev. Göze Orhon, Barış Engin Aksoy (Ankara: Ütopya Yayınları, 2008), 198.

yapmak olasıydı), çok daha geniş bir kitleye yayılabilmesi, daha ucuz ve ulaşılabilir olması gibi birçok sebeple toplumsal ve kültürel değişimlerin, beslenmelerin çok güçlü bir aracı olmuştur. Ama matbaa ile birlikte sözlü kültürdeki çeşitliliğin azaldığı, bir bakıma standartlaşmaya gidildiği de göz ardı edilmemelidir.

Öte yandan sözün yazıyla kayda alınması insan belleğinde de farklılıklar getirmiştir. McLuhan, "taşınabilir matbaa aracının düşüncelerin ve perspektiflerin mekân boyunca dolaşımını olanaklı kıldığını iddia eder. Zaman açısından ise, yazılı bir kültürün egemenliği insan hafızalarını küçültmüştür, çünkü artık enformasyon dayanıklı bir araç olan kitapta depolanabilecektir"[6]. Kayıtların ve mesajların ortak belleğin yerini aldığına değinen Innis, bu durumu "Zaman dünyası, hatırlanan nesneler dizisinin; mekân dünyası ise bilinen yerler dizisinin ötesine uzanmıştı"[7] sözleriyle vurgulamıştır. Ong ise "Yazı olmadan okuryazar zihni yalnız yazarken değil düşüncelerin sözlü anlatımında da şimdi çalıştığı gibi çalışmaz. Yazı, insan bilincini en çok değiştiren tekil buluştur"[8] sözleriyle meydana gelen değişime gönderme yapmıştır. İnsan hafızasına dayalı bir kültür olan sözlü kültüre kıyasla yazılı kültür hafızanın önemini yitirtmiştir.

Diğer bir taraftan da McLhuan ve Fiore başka bir açıya değinir; "Alfabe öncesi topluluklardaki duyusal ve sosyal yönelimin baskın organı kulaktı; 'duymak inanmaktı.' Kulağın sihirli dünyası, fonetik alfabe tarafından tahtını gözün tarafsız dünyasına devretmeye zorlandı. İnsana her kulağı için bir de göz verilmişti"[9]. Duyular üzerindeki etkiye ve bellekteki zayıflamaya bakıldığında; algılama biçimlerinde değişimlerin meydana geldiğini söylemek mümkündür. Sanatçının da algısal değişimlerden etkileneceği ve eserlerini bu biçimlerin şekillenmesine bağlı olarak dışavuracağını düşünmek yanlış olmaz.

Fischer, "Sanatın varlık nedeni hiçbir zaman bütünüyle aynı kalmaz"[10] demiş ve Hauser'den yaptığı alıntıyla toplumsal sanatın toplumla koşullu bir dünya görüşünü açıkladığı üzerinde durmuştur[11]. Benjamin "Uzun tarihsel dönemler boyunca, insan topluluklarının varoluş biçimi nasıl değiştiyse, algı biçimi de aynı şekilde

[6] **age**, 202.
[7] Harold A. Innis **İmparatorluk ve İletişim Araçları**, çev. Nurcan Törenli (Ankara: Ütopya Yayınları, 2006), 31.
[8] Ong, **age**, 97.
[9] Marshall McLhuan, Quentin Fiore, **Medya Mesajı Medya Masajıdır**, çev. İlke Haydaroğlu (İstanbul: Mediacat Yayınları, 2012), 44.
[10] Ernst Fischer, **Sanatın Gerekliliği**, çev. Cevat Çapan (İstanbul: Sözcükler Yayınevi, 2012), 25.
[11] **age**, 175.

değişmiştir. İnsan algısının örgütlenişinde yalnızca – algının ortaya çıktığı ortam – doğa değil, tarih de belirleyicidir"[12] ifadesinde bulunmuştur. Buradan anlaşılabilir ki; yaşam şekillerinin belirleyicisi olan coğrafyaya bağlı barınma ve beslenme biçimi, ekonomik durum, inanç sistemleri, iletişim araçları gibi unsurlar etrafında kültürel ortam biçimlenirken sanat da bunlardan bağımsız olmamıştır. Bu olguların değişimi, insanın algılama şeklinde farklılıkların oluşmasını ve sanatın da farklı algısal durumlarla dinamik bir yapıya bürünmesini sağlamıştır.

Toplumsal ve kültürel yapının çeşitli bilgi edinimleri ile değişime ve dönüşüme uğraması kaçınılmaz olur ve sanatsal ortam da bunlara bağlı olarak şekillenir. "Sanatı bir yansıtma olarak görmek yüzyıllar boyu devam etmiş ve zamanımıza kadar gelmiş bir kuramdır. Bu görüşü savunanların sık sık baş vurduğu 'ayna' benzetmesi de düşüncelerine ışık tutan açıklayıcı bir benzetmedir"[13]. Burada sözü edilen yansıtma, doğanın ve algılanan gerçekliğin yansıtmasıdır ancak zaten doğa da algılanan gerçeklikler de zaman içerisinde değişim göstermektedirler. Öte yandan "Hiçbir sanat, eşya ve fenomenler dünyasının tam berraklıkta bir kopyasını verecek şekilde gerçekliği aynen, ayna gibi yansıtılamayacağından, (sembolik de olsa), değişik yorumlamalara uğraması, sanatsal imajın kendi mahiyeti gereğidir"[14] diyen Suchkov'a göre sanatsal imaj, yaratıcısının bakış açısının toplumsal önemi yani gerçekliği kavrayış biçimine dayanmaktadır. Dolayısıyla sanatsal üretim; bir tür toplumsal, kültürel, dünyevi gerçeklik yansıtması olarak görülse de bireysel algıdan geçen bir gerçeklik algısı olduğu düşünülmelidir.

Sanatın ritüellerle başlayan süreci, el ürünü uzmanlık gerektiren ya da beceriye dayalı işlerle devam etmiştir. Bunlar zamanla bugün anladığımız sanat olgusundan ayrılmış ve zanaat kavramı ile ilişkilendirilmiştir. "Artık, güzel sanatlar diye adlandırılan şey, esin ve deha ile ilgili bir meseleydi, bunlar incelmiş sevkler yaratarak kendi kendilerini amaç olarak sunan şeylerdi: halbuki zanaatların ve popüler sanatların icrası için becerinin ve kuralların varlığı yeterliydi; bunların hedefi sırf kullanım değeri sunma ya da eğlendirmekten ibaretti"[15]. Bu noktada yine taşıyıcı ve aktarım görevi gören iletişim araçlarının etkisinden bahsedilebilir. Çünkü iletişim araçlarının güçlenmesi bilgi aktarımındaki hızın artışı; toplumsal ve kültürel

[12] Benjamin, **age**, 17.
[13] Berna Moran, **Türk Romanına Eleştirel Bir Bakış**, 19. bs. (İstanbul: İletişim Yayınları, 2007), 15.
[14] B. Suchkov, **Gerçekçiliğin Tarihi**, çev. Aziz Çalışlar (İstanbul: Bilim Yayınları, 1976), 55.
[15] Lary Shiner, **Sanatın İcadı**, çev. İsmail Türkmen (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2015), 22.

kaynaşmaları, beslenmeleri, etkilenmeleri getirdiği için sanatın yönü de bunlara bağlı olarak değişir, gelişir ve alanı çeşitlenir.

İletişim araçları, toplumsal dönüşümlere sahne olan ortamları oluştururken; yaşam içerisinde değişimin kaçınılmaz olduğu ve toplumsal dönüşümlerin meydana geldiği dönemler de sanatın yönüne etki etmiştir. Toplumlar, geniş bir sınıflandırma ile "ilkel, tarım, sanayi ve sanayi sonrası" olmak üzere gruplandırılmaktadır. Sosyolojik dünya tarihi açısından bakıldığında sanat ortamı ve eserleri çeşitli biçimlerde ivme kazanmıştır. Sanatçı ve alımlayıcı ya da üretici ve tüketici olarak değerlendirilecek olursa; her ne kadar çağının gerisinde ya da ilerisinde yaşama biçimleri olanlar olsa da genel olarak yaşanılan durumdan etkilenilmiştir ve bu etkiler sanat alanına yansımıştır.

Tarih öncesi, ilkel ya da avcı toplayıcı toplum olarak adlandırılan ilk sınıflandırmada; zor yaşam koşulları, hayatta kalma öncülündeki daha çok barınma ve beslenme temel ihtiyaçlarına dayalı bir toplum biçimi vardır. Daha önce de bahsedildiği gibi bu toplumlar inanç sistemleri çerçevesinde bir takım ritüel nesneleri üretmişlerdir. Ancak dünyanın ısınması, buzulların erimesi gibi coğrafyayı etkileyerek insan yaşamını kolaylaştıran, dünyanın doğal düzenindeki ve dengesindeki birtakım oluşumlarla birlikte yaşayış biçiminde değişiklikler olmaya başlamıştır. Bu dönem tarım toplumu olarak adlandırılmaktadır. Mağaralardan, su kanallarına yakın bölgelere, göçebelikten yerleşik kültüre geçiş ile tarım ve hayvancılık ortaya çıkmıştır. Bir çalışmadan özetlenecek olursa; avcı-toplayıcılar yiyecek aramak için çok fazla zaman harcamışlardır. Ancak çiftçinin emeği, zaman içinde depolanabilecek fazla yiyecekler yaratmıştır ve böylece toplumun diğer üyeleri, gıda arayışından kurtulmuşlardır. Böylece tarım toplumlarının üyeleri arasında avcı -toplayıcılarda olmayan biçimde daha fazla uzmanlaşmaya izin veren oluşumlar ortaya çıkmıştır[16]. Başka bir çalışmada ise; gıda üretimindeki artışın insanlara temel gıda ihtiyacının ötesini keşfetme zamanı tanıdığı ifade edilmiş ve eklenmiştir: "Sanat ve rekreasyon faaliyetlerinin ortaya çıkması bunu körükledi. Sonuçta, tarım toplumlarının kentsel yerleşime odaklanmasını sağlayan nüfus artışı oldu. Kentleşme ticaretin genişlemesine ve kültürün sayısız tarım kentine girmesine

[16] Ashley Crossman, "Agrian Society Definition", Thoughtco, https://www.thoughtco.com/agrarian-society-definition-3026047 [17.04.2020]

yol açtı”[17]. İnsanın yaşam biçiminin değişmesi ve algısal değişimlere, boş zamana sahip olması da düşünsel yönüne etki ettiği söylenebilir. Dolayısıyla bu durum sanat alanına da yansımıştır.

Üretim etrafında kurulan yaşamdan dolayı küçük gruplardan kentleşmeye doğru gidiş beraberinde iş bölümlerini, uzmanlaşmaları getirmiştir. Kültürel ortam çeşitlenmiş ve olgunlaşmaya başlamıştır. Buna bağlı olarak sanat da yerelliklere göre farklı biçimlerde gelişmiştir. Her toplum kendi kültürünü inşa ederken o kültüre ait sanat eserleri yaratmıştır. Toffler, toplumsal süreci üç dalgaya böler; Birinci Dalga - Tarım Devrimi, İkinci Dalga - Sanayi Devrimi, Üçüncü Dalga – Enformasyon Toplumu. Tarımı yeryüzüne yayan ve çiftlik yaşamını getiren Birinci Dalga için; “O çağda insanların çoğu bütün yaşamlarını doğdukları yerin en fazla birkaç kilometre uzağında geçirirlerdi. Tarım insanların olduğu yerde kalmasını gerektiren, mekâna ağırlık veren bir yaşam getirdi, köy zihniyeti dediğimiz son derece yerel duyguları geliştirdi”[18] demiştir. İletişim araçlarına bağlı olarak toplumların birbirleriyle etkileşimi sınırlı ve zaman alan bir eylem olduğu için sanatsal etkileşim de bir bakıma sınırlı kalmıştır. Bu sebeple günümüze kıyasla sanat daha çok yerel ortamlardan beslenmiş ve yerel öğelerle yoğrularak ürün vermiştir, denilebilir.

Tarım toplumları zamanla fazla üretimin etkisi ile alışverişe ve ulaşım kapasiteleri doğrultusunda ticarete yönelmişlerdir. Böylece endüstri devriminin başlangıç tohumlarının atıldığı düşünülebilir. “Endüstri Devrimi’ni hazırlayan iktisadi faktörler kısaca şunlardır: Demografik değişim, Tarım Devrimi, ticaret devrimi, ulaşım alanındaki gelişmeler, sermaye terakümü, endüstriyel teknolojideki gelişmeler ve mali piyasadaki gelişmeler”[19]. Buhar makinesinin keşfi ve ardından gelen teknolojik gelişmeler endüstri toplumu sürecinin başlamasına etki etmiştir. Endüstri devrimi sürecinde insan gücü ve emeğinden ağırlıklı olarak makine gücüne geçiş yaşanmıştır. Fabrikaların kurulması, kırsaldaki yaşamı fabrikalara yakın bölgelerdeki alanlara kaydırmıştır. Göçle birlikte kültürlerin yayılımında, etkileşiminde hızlanma olmuştur. Daha fazla üretim karşılığında daha fazla tüketim olması ihtiyacı ile ulaşım yollarındaki yapılanmalar, ulaşım araçlarındaki yeni oluşumlar ticaretin yayılımında gerekli olmuştur. “On dokuzuncu yüzyılın ilk yarısında buhar motoru ve

[17] Andrew Mwaniki, “What is Agrian Society”, https://www.worldatlas.com/what-is-an-agrarian-society.html [17.04.2020].
[18] Alvin Toffler, **Üçüncü Dalga** (İstanbul, Altın Kitaplar Yayınevi, 1981), 370.
[19] İshak Torun, “Endüstri Toplumu’nun Oluşmasında Etkili Olan İktisadi ve Sina-İ Faktörler”, **C.Ü. İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi,** c. 4, s. 1 (2003): 183.

demiryolları, elektrikli telgraf, fotoğraf ve Evrensel Posta Sistemi gibi gelişmeler; insanlar, mallar ve tabelalar için benzeri görülmemiş derecede hareketlilik sağlamıştır"[20]. Yerel topluluklardan karma yapıdaki kent ortamına sonra da sanayileşmenin ve çeşitli iş kollarının etkisi ile farklı bölgelere yayılan insan; edinimlerinin taşıyıcı ve dağıtıcısı olarak rol oynamıştır. Ayrıca haberleşme ağındaki hız ve genişleme de bilgi ve kültür aktarımında önemli rol oynamıştır. Sanat da yerelliklerden çıkıp daha çok etkileşime giren bir alana dönüşmüştür.

Telgraf, telefon, radyo, televizyon gibi yeni haberleşme araçları, elektronik bir haberleşme sürecini başlatmıştır. Bu dönemde daha önce sözü edilen İnnis'in belirttiği zaman ve mekân eğilimli iletişim araçları hükmünü yitirmiştir, diye düşünülebilir. Çünkü bu yeni araçlar; zamana ve mekâna bağlı değildir, elektrik sisteminin ulaşabildiği her yerde ulaşılabilirler. Taşımaya ya da zamana dayanıklı kılmaya gerek yoktur. Öte yandan Ong'un üzerinde durduğu "İkincil Sözlü Kültür" bu noktada başlamıştır. Çünkü matbaa ile gelen yazı kültürü egemenliğini daha önceki sözlü kültürde olduğu gibi konuşmaya bırakmıştır. McLuhan'ın bahsettiği "Yeniden Kabileleşme" çağı da bu dönemi anlatır. Basım teknolojisi, okumanın özellikle bireysel bir eylem olmasından kaynaklı "Kabileleşmeden Çıkma" olarak nitelendirilmiştir, bu dönemde insan, bireyselliğe dönmüştür. Ancak elektronik haberleşme araçları ile birlikte o araçların etrafında toplanan insanlar ve verinin kitleye aynı anda yayılması; bir anlamda insanları tekrar bir kabile çağına götürmüştür. Böylece McLuhan'ın "Yeniden Kabileleşme" olarak ifade ettiği dönem, elektronik haberleşme araçları ile dünyayı etki altına almıştır, dünya kabileleşmiştir. Sanayi dönemini "İkinci Dalga" olarak adlandıran Toffler'e göre "Kollarıyla bütün dünyayı saran ve dokunduğu her şeyi değiştiren İkinci Dalga uygarlığı beraberinde yalnız teknoloji ve ticaret getirmiyordu. Birinci Dalga uygarlığıyla çarpışan İkinci Dalga, milyonlarca insan için yeni bir gerçeklik, yeni bir düşünüş şekli yaratıyordu"[21]. Sonuçta bir bakıma toplumsal olarak da bireysel olarak da önceki dönemlere kıyasla dışa açılımların nispeten daha kolay olduğu (özgürleşen) bir süreç yaşanmaktadır. İnsanlar, ürettiğini tükettirmek için dağıtımın gerekliliği ile dolaşıma dahil olmuş, fiziksel-mekânsal sabitlikten, devinime evrilmişlerdir. Algı ve düş gücü bağlamı, yerel ve ötekilerden kopuk bir ortamla sınırlandırılmamış, daha evrensel

[20] Charlie Gere, **Art, Time And Technology** (İngiltere: Oxford Publication, 2017), 73.
[21] Toffler, **Üçüncü Dalga**, 143.

etkilerle genişlemeye başlamıştır. Böylece yeni gerçekliklerin edinimleriyle yeni düşünüş şekilleri ortaya çıkmıştır.

Sabit ve keskin bir sıralama olmamakla birlikte kabaca bir bakışla; kentleşmenin ardından ticaret kaynaklı gelişmelerle dışa açılımlar ve bunun ardından da uluslaşma meydana gelmiştir. Ticaretin genişleme ağı, bireyin yerelden çıkmasına yardımcı olabilecek ulaşım kolaylıkları yaratmıştır. Her ulus kendi ticaretini ve ekonomisini oluşturmaya başlamış, pazar ortamlarında yer alma çabaları yoğunlaşmıştır. Artık daha çok kendisini gösteren sanat pazarı da bu yapılanmaların içinde dahil olmuştur. Bozkurt'tan özetle; "…sanayinin ürettiği nesnelerde de sanat ile yaşamı birleştirmek söz konusuydu artık. Sanat bu yoldan genel mübadele sisteminin içine doğrudan doğruya girdi; estetik artı-değer, nicelendirilebilir hale geldi. Artık sanatı, piyasadan ayırmak olanaksızdı"[22]. Sanat müzayedeleri, sanat kurumları, sergiler, müzeler gibi oluşumların yayılımı ile sanat piyasası daha çok alanda yer edinmeye ve belirginleşmeye başlamıştır. Sanatta ikinci dalga devriminin yani sanayileşme döneminin bir diğer etkisi de üretim biçimlerindeki değişikliktir. "Sanatta bile fabrikada geçerli olan bazı ilkelerle karşılaşırız. Müzisyenler, tiyatro ve film sanatçıları ressamlar, besteciler, yazarlar tarım uygarlığı sırasında adet olduğu gibi birisinin himayesinde çalışmak yerine, piyasanın merhametine bırakılmışlardır"[23]. Ancak sanayileşme çağının piyasası, fabrikalaşmadan kaynaklı olarak standart yapıları, bu da piyasalarda ve üretimlerde tektipleşme, benzerlik gibi unsurları getirmiştir. Genel bir bakışla; ilkel toplum dönemi ve tarım dönemindeki yerel özelliklerden kaynaklı özgünlüğün sekteye uğradığı açıktır.

Diğer taraftan sanat malzemelerinde de standartlaşma görülür. "Endüstrileşme, teknikle örgütlenmeyi uyumlulaştırır"[24]. El yapımından mekâniğe yönelen teknik yöntemler ile birlikte sanatçıların aynı malzemeyi kullanması standart malzemeleri getirir. Gere'nin aktarımından özetle; on dokuzuncu yüzyılın başlarında boyayı önceden olduğu gibi elle değil mekânik olarak öğütmek mümkün oldu. Mekânik boya başlarda sanatçıların kullanımı için pek uygun değildi bu yüzden ev boyama işleri için kullanılıyordu. Mekânik boya aynı zamanda elle taşlamanın ortaya çıkardığı pigmentlerdeki ince farkların kaybolduğu bir yöntemdi. Katkı maddeleri de

[22] Nejat Bozkurt, **Sanat ve Estetik Kuramları** (İstanbul: Sarmal Yayınevi 1981), 19.
[23] Toffler, **Üçüncü Dalga**, 56.
[24] Armand Mattelard, **Bilgi Toplumunun Tarihi**, çev. Halime Yücel Altıner (İstanbul, İletişim Yayınları, 2004), 25.

ince farklılıkların ortadan kalktığı tek tip bir doku yarattı. Boyaların mekânik olarak öğütülmesi ile bir takım saklama araçlarına ihtiyaç duyuldu. Önceden beri kullanılan domuz mesaneleri gibi depolama biçimleri belli bir noktaya kadar koruma sağlıyordu. Kapatılabilen ve katlanabilen teneke tüplerin geliştirilmesi, sanatçıları açık havada resim yapma pratiğine teşvik etti. Ancak daha önemli olan nokta; tüplerdeki boyanın "sanayileşmenin sanatsal pratiğe etki etmesi" ve mekânik boya üretiminin renkleri standartlaştırmasıdır[25]. Dolayısıyla sanayi toplumunda insan, mekânda daha geniş bir alana yayılabilmiş ve devinim kazanmıştır böylece algılama biçiminde, düşünce yönünde çeşitlilik ve genişleme olmuştur. Üretimlerini daha geniş bir çevreye taşıyabilme fırsatı elde etmiştir. Fakat makineleşme, üretim malzemelerinde ve biçimlerinde standartlık getirmiştir.

Yaşamın kendisinden, bireyden, toplumdan, ortamdan ayrı olamayan sanatın gelişmelerden etkilenmesi ve döneme göre uyumlu, eleştirel, karşı çıkıcı gibi birtakım yaklaşımlarla şekillenmesi olağandır. Sanat tarihi belirli yapılara göre sınıflandırılmış ve akımlarla açıklanmaya çalışılmıştır. Dünyanın içinde bulunduğu süreç, meydana gelen büyük olaylar ve devrimler, toplumsal ortam, teknolojik gelişmeler, ekonomi ve üretim-tüketim hattı, bireyin durumu gibi birçok konu, sanat akımlarını doğurmuştur. Sanatın yaşamın bir arketipi, dışavurumu, soyutlaması, yansıtması olduğu düşünüldüğünde; yaşananlardan bağımsız olamayacağı anlaşılır. Sanat tarihinde çok sayıda akım vardır ancak çalışma kapsamında hem yaşanan son akım hem de günümüzün teknolojik ortamını da kapsayan "postmodernizm" ve ortaya çıkışını hazırlayan "modernizm" akımlarına eğilmek gerekir.

Modernist akım, aydınlanma dönemi ile birlikte aklı ön plana alan yaklaşımlar içerisinde filizlenir. Mükemmeliyet, üstün-bilgin insan, aklın önemi, seçkinlik gibi kavramlar modernizm düşüncesinde yer alır. Modernizm, eskiyi tümüyle yıkan ve yeniye yönelen bir bakış açısındadır. Ayrıca "modern sanatçı gerçek anlamda seçkin bir sanat, bir üst kültür yaratır. Ancak kendisi gibi seçkin bir kitleye hitap eder. Halka ulaşamaz"[26]. Çünkü zaten sanatçıların anlaşılması zor bir üslup ve teknik kullanmayı tercih etmesi, "herkes tarafından anlaşılabilirliği kabul etmemeleri ve üst mertebeden alımlayıcılarla bağ kurmak istemeleri" olarak yorumlanabilir. Parla'nın ifadesine göre "sanatı en yüce meslek ve sanatsallığı da yeni bir din olarak gören

[25] Gere, **age**, 55-56.
[26] Emel Kefeli, **Metinlerle Batı Edebiyatı Akımları** (İstanbul: Akademik Kitaplar, 2010), 79.

modernistlerin seslendiği okur, kendileri kadar olmasa da, bir miktar sanatçı bir okurdu.[27] Edebiyat alanından bir bakış olmasına rağmen aslında Modernist akımın tüm sanat dallarında bu düşünceye uyarlandığı söylenebilir. Öte yandan insana/bireye yönelen tutum, kitle iletişimde ortaya çıkan kitle kültürü anlayışıyla ve standartlaşma süreci ile çatışır. Standart anlayış, aklın egemen olduğu düşüncesidir ancak "birey" kavramı, herkesin farklı bir algılama, yorumlama ve düşünüş biçimi olmasından kaynaklı olarak özünde çeşitlilikleri barındırır.

Modernizmi eskiyi tümüyle değiştirmeye yönelen, kuşkucu yapıtları kapsayan dönem olarak niteleyen Erkman, "modernizmi, 20. yüzyılın bir dışavurumu olarak düşüneceksek, modernizmden sonra gelen her şey ister istemez, postmodern (yani modern sonrası) oluyor"[28] demektedir. Postmodernizm, modernizmin ötesi, modernizm sonrası gibi yaklaşımlarla açıklanmaya çalışılsa da aslında kesin çizgileri olan bir açıklaması veya tanımlaması bulunmamaktır çünkü sınırları muğlaktır. Farklı kaynaklardan bir özetleme ile postmodernizmi açıklamak gerekirse;

> "2. Dünya Savaşı'nda ve sonrasında yaşanan huzursuzluklar, çatışmalar, katliamlar, nükleer tehditler, endüstri devrimine karşı yitirilen inanç gibi birtakım faktörlerle uygarlığa ve insanlığa karşı oluşan güvensiz ortam postmodernizm akımının köklerini oluşturur. 20. yüzyılda hala süren aydınlanmacı ve insan aklını ön plana alan yaklaşımın zannedildiği kadar sağduyulu ve güvenilir olmadığı düşünüldü. Dünyayı sarsan olaylar karşısında bireyin mutsuzluğu ve öteden beri ileri gelen tekniklerin bu büyüklükteki yıkımları sanata dönüştürmeye yetmediği saptandı. Düşünce yapısındaki paradigma değişiklikleriyle birlikte sanatta yeni arayışlar başladı. Böylece Modernist geçmişten köktenci bir biçimde ayrılan kırılma noktaları oldu. Bu kırılma noktaları 1960'lı yıllara denk gelir. Tüm bunlarla birlikte postmodernist sanatçı, her türlü seçkinciliğe (elitistliğe) karşı gelen demokratik bir yaratma fikrine inanır. Postmodernist düşünce modern dönemin tabulaştırdığı her şeye karşıdır çünkü onlar iyilik, refah, evrensellik, konfor getireyim derken özgürlüğü sınırlamaktadır. Bu sebeple mantığa tepki olan postmodernist düşünce, akıl, nizam ve estetik kodları yok etmiştir. Hiçbir şeyi kesin kural haline getirmeyerek, emirlere, yasaklara ve hatta olur/gerekir denilen şeylere bile başkaldırır"[29].

Tüm açıklamalardan hareketle; postmodernizmin her şeyi içinde barındırması ve kuralsız tavrı ile sanatın artık çok daha farklı bir ivme kazandığı söylenebilir. Hiçbir ayrım, kalmamış, sanat çok daha geniş anlamı sarmalayan bir şekle bürünmüştür. Herkes ve her şey sanatın içine dahil edilebilir. Bu yönüyle tek-değerliliğin karşısına çok-değerliliği, saflığın karşısına katışıklığı, "yapıt'ın tekliğinin karşısına metinlerarasılığı" koyduğunu belirten Antmen'e göre "belli bir mecraya bağlı

---

[27] Jale Parla, **Don Kişot'tan Bugüne Roman** (İstanbul: İletişim Yayınları, 2013), 171.
[28] Fatma Erkman, **Edebiyat ve Kuramlar** (İstanbul: İthaki Yayınları, 2010), 152.
[29] Kefeli, 79-80; Erkman, 218; **Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi** (İstanbul, Yapı Endüstri Merkezi Yayınları, 1997), 1507; Niall Lucy, **Postmodern Edebiyat Kuramına Giriş**, çev. Aslıhan Aksoy (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2003), 45; Ahmet Kabaklı, **Türk Edebiyatı V** (İstanbul: Türk Edebiyatı Vakfı Yayınları, 2008), 772-774.

olmaksızın, resim, heykel, enstalasyon, fotoğraf gibi farklı ifade biçimleriyle yeni bir kavramsalcı sanat anlayışı yaratmış, tek bir sanat dalının –örneğin resmin- diğerlerine egemenliğine son vererek, disiplinlerarası ve çoğulcu bir anlayış getirmiştir"[30]. Bu noktada bütünü kapsayan yanıyla postmodernizmin en dikkate değer getirileri, karnavalesk yapı ve çokseslilikiktir. Tür kavramında bütünleşmelere, kaymalara ya da kayıplara sebep olan karnaval oluşumundan bahsetmek yerinde olacaktır. Erkman, toplumsal bir kurum olan karnavalın ortaçağda halkın en büyük şenliklerinden biri olduğunu, Deliler Bayramı, Eşek Bayramı gibi her türlü aşırılığın mubah sayıldığı ve her şeyin özgürce yapılabildiği, her sınıftan insanın bir araya geldiği, hiyerarşilerin kaybolduğu, tamamen farklı bir dünyanın, düzenin ve yaşamın olanaklılığını sergileyen ritüelleri ifade ettiğini açıklamıştır[31]. Dolayısıyla postmodernist düşünce de böyle bir oluşum sergileyerek sanatta bir karnaval ortamı yaratmıştır. Bu karnaval ortamı, çokseslilliği beraberinde getirmiştir. Çokseslilik kavramı, toplumsal, kültürel, bireysel, araçsal, düşüncesel, üretimsel (…) olarak disiplinlerarası (sanatlararası, alanlararası…) her türlü yaklaşımı içinde barındıran bir yapı ile birlikte sanatı sınırlarından arındırmıştır.

Edebiyatta geçen metinlerarası kavramını sanata uyarlamak gerekirse; postmodern sanatın biçimi ile örtüştüğü gözlemlenebilir. Metinlerarası, aslında har zaman varolan bir kavramdır ancak postmodernizm sürecinde daha çok gündeme gelmiş ve kavramsallaşmıştır. Aktulum'un ifadelerinden hareketle; metinlerarası bir alıntılar mozaiği, son derece farklı, ayrışık unsurların bir araya geldiği bir uzam olarak tanımlanır. Özünü Rus eleştirmen Mikhail Baktin'in söyleşim/söyleşimcilik kuramından alan "metinlerarasılık" terimi, Julia Kristeva tarafından yeni bir kılığa büründürülerek kavramsal bir nitelik verilmiştir. Metinlerarasılık, bir metinin başka metinlerle her türlü ilişkisi, alışverişi, konuşmasıdır. Bir yazarın farklı yazarların metinlerini kendi içeriğine kattığı ve kaynaştırdığı yeniden yazma işlevidir. "Alıntı", "gizli alıntı", "anıştırma", "gönderge", "yanılsama", "öykünme", "anlatı içinde anlatı", "basmakalıp söz" gibi çeşitli yöntemlerin örtük veya kapalı biçimde, bilinçli ya da bilinçsiz biçimde, okur tarafından anlaşılır ya da anlaşılmaz biçimde sunulmasıdır. Çokseslilik vardır, çünkü bir yapıt hem başka yapıtlarla hem de geçmiş (toplumsal, kültürel, tarihsel vs) durum ve olgularla sürekli bir alışveriştedir. Çünkü

[30] Ahu Antmen, **Sanatçılardan Yazılar ve Açıklamalarla 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar**, 5. bs. (İstanbul: Sel Yayıncılık, 2013), 277.
[31] Erkman, **age**, 202.

Baktin'e göre herhangi bir söyleyen henüz gösterilmeyen nesneler karşısında bir "Adem" değildir ki ilk kez adlandırsın[32].

Metinlerarasılık kavramına genel bir bakışla söylenmek istenen aslında tamamen bağımsız, özgün bir "ilk yapıt" olamayacağıdır. Çünkü her yapıt kendisinden öncekilerin devamıdır ve dolayısıyla tüm geçmişi bünyesinde barındırır. Yapıtlar aslında bu durumdan kaynaklı olarak çok katmanlıdır. Postmodernizm kuralları yıkıp bu düşüncelerin serbestliğini açık ettiğinden sanat ortamında metaforik anlamda bir kolaj etkisi ağırlık kazanır. Tür kavramı da bu anlamda dengesini kaybeder. Postmodernist sanat içerisinde her şey, her şeyle melezlenen, homojenleşen bir ilişik içerisindedir. Çok yönlülük ve seslilik bakımından oldukça dikkate değer yaklaşımlar olsa da öte yandan "her şey" olur bakışı, niteliksizliği, sanat olmayan ama sanat olarak sunulan nesneleri de barındırır. Sanatta "bayağı" anlamına gelen "kitsch" kavramı, bu dönemde ortaya çıkar.

> "Kitsch-nesne genel olarak yalancı mermerden yapılmış tüm "taklit" nesneler, aksesuarlar, folklorik biblolar, "anı eşyaları", abajurlar ya da siyahların ürettiği maskeler yığını, her yerde, özellikle tatil ve eğlence yerlerinde hızla çoğalan tüm tecim malları müzesidir. Kitsch söylemdeki "klişe"nin eşdeğerlisidir"[33].

Kitsch ürünler aslında sanayi devriminin de bir sonucu olarak görülebilir. Fazla üretim karşısında tüketim gerekliliği ve makineleşme ile ortaya çıkan seri üretim kavramı sanata da yansımıştır. Niteliğe karşılık nicelik sanat alanını etkilemiş yoğun üretim istenci, sanatı "kitsch"leştirmiştir. Tabii ki bu dönemlerde nitelikli üretim yoktur denilemez, yalnızca ortaya çıkan ve alanda büyük yer kaplayan bir oluşumun irdelenmesi için bu yöne dikkat çekmek gerekir.

Öte yandan kitle iletişim araçları, yapısından ve geniş bir kitleye hitap edebilmesinden dolayı tüketime dönük bir sektör olan reklamı da içerir. Dolayısıyla kitle iletişim araçlarının da bu oluşumda payı vardır. Kitsch'in geniş kalabalıkların hoşuna gitmek isteyen kişinin tavrını gösterdiğini belirten Kundera'ya göre; "hoşa gitmek için, herkesin duymak istediğini doğrulamak, basmakalıp fikirlerin hizmetinde olmak lazımdır. Kitsch, basmakalıp fikirler budalalığının güzellik ve duygu diline çevrilmesidir"[34]. Reklam sektörü de ürünü hedef kitlesinin hoşuna gidecek yaklaşımlarla sunmaktadır. Sanayi öncesi dönemlerde; daha yerel unsurların

[32] Kubilay Aktulum, **Metinlerarası İlişkiler** (İstanbul: Öteki Yayınevi, 1999), 9-43.
[33] Jean Baudrillard, **Tüketim Toplumu Söylenceleri ve Yapıları**, çev. Hazal Deliçaylı, Ferda Keskin 6. bs. (İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2013), 124.
[34] Milan Kundera, **Roman Sanatı,** çev. Aysel Bora, 3. bs (İstanbul: Can Yayınları, 2009), 180.

ön planda olması ve çeşitliliğin sağlaması, etkilenmenin ve etkileşimin azlığına bağlanabilir. Oysa sanayi döneminde kırsaldan kente gelen insan, kitle iletişim araçlarıyla çevrelenmiştir ve ona standart kitle oluşumları dayatılmıştır. Kırsal ortamda kıyaslanabilecek çok fazla model/tip yoktu ama her kırsalın kendine özgü biçimi vardı. Kitle iletişim araçları kapsadığı geniş kitleyi, oluşturulan standarta çekerek "olması gereken, beklenilen" modeli/tipi büyük bir ortama yaymıştır. Bu durumda sanatta standartlaşma, seri üretim yapısı, kitsch için uygun zeminleri hazırlamıştır. Postmodernin her şeyi kapsayan ve her şeye olur gözüyle bakan yaklaşımı da bir bakıma bunu desteklemiştir.

1900'lü yılların özellikle ikinci yarısından itibaren yine postmodern süreç içerisinde ele alınan ama değişik açılardan gündeme gelip kendisine yer edinen yaklaşımlar ve akımlar ortaya çıkmıştır. Çeşitli aykırılıkları, baş kaldırışları, eleştirileriyle avangard sanatlar; yaklaşımlar/alanlar bütünlüğünü, ifadenin/düşüncenin verilmesi öncüllüğünü ve hazır nesneyi barındıran kavramsal sanat; oldukça çeşitli yapıları, araçları, nesneleri barındıran enstalasyon sanatı gibi sayılabilecek çok örnek vardır. Bu yeniliklerden çalışmanın kapsamı için en ele alınması gerekenlerinden biri "beden" olgusu ve performansa dayalı sanatsal çalışmalardır. Performansın kendi içinde ayrılan çeşitli oluşumları vardır ancak ana yapı, o an gerçekleştirilmesi, araç olarak bedenin kullanılması, ortada kalıcı bir eserin olmamasıdır. Antmen'den özetle; performansla birlikte o zamana kadar genellikle iki boyutlu yüzeyler üzerinde temsil edilen beden, sergilenen sanatsal bir malzemeye dönmüştür. Performans, tiyatro, şiir, müzik, dans gibi çeşitli yaklaşımları içerir. Sanatçı, eserinin konusunu, görünüşünü, deneyimini kendi bedenine aktarır. İzleyiciye yakın veya uzak sergilenebilen performansın belirli bir süresi yoktur, birkaç dakika, saat, gün sürebilir. Fotoğraf ya da video kayıtlarıyla da oluşturulabilir. Sanat piyasasının dinamiklerine aykırı bir malzemeyi, bedenlerini kullanarak sanatının tanımını ve sınırlarını zorlarlar. Sanatçıların kendilerini bedenleriyle ifade ettikleri performans sanatında, galeri, müze gibi geleneksel mekânlara karşı bir tavır da dile getirilir[35].

Mekân kavramı, "tekel" yaratır. Mekânın bir yönetimi vardır ve bunun için de her mekânın kendi varoluş biçimine göre belirli kurallar işlenir. Bu durum tekeli yaratır. Sanatçıların varlıklarını sürdürebilmek için genel anlamda bağlı oldukları galeriler, çeşitli sergileme ve satış mekânları, onları üst bir yapının içine sıkıştırır. Dahil olan

[35] Antmen, 2013, 22-222.

sanatçılar, sınırlanır, dahil olamayanların da alanda ve pazarda yer alabilmeleri zorlaştırılır. Bu bakımdan herhangi bir mekâna ihtiyaç duymayan performans sanatı, mekâna bağlı tekelden kurtulmuştur. Tüketim araçları anlamında sanat malzemelerine de ihtiyaç duymaz. Araç olarak bedenini kullanır, sergileme alanı olarak da alabildiğince bir genişlik vardır. Performans sanatını bu anlamlarıyla okumak; diğer tüm sanat dallarının tekellerden kurtulabilmesi için açılımlarının nasıl yaratılabileceğine dair birtakım fikirlerin bulunmasını sağlayabilir.

Sanat, tarih boyunca anlamı bakımından çok çeşitli yansımalar bulmuştur. Geçmişte zanaat üretimleri de sanat olarak nitelendiriliyordu. Groys, bunların güzel sanat ve uygulamalı sanat (tasarım) olarak ikiye ayrıldığını ifade etmiştir. Güzel sanatın gerçeklik değil, gerçekliğin imgeleriyle ilgili olduğunu, uygulamalı sanatın ise gerçek hayattaki şeyleri inşa edip düzenlediğini söylemiştir[36]. Shiner'in ifadesi ile; "sanat, modernizmin doğuşuna dek bir taklit biçimi olarak görülmeye devam etti. Modernizmden sonra ise sanatçılar bizzat, sanatın özünü aramaya koyuldular. (…) sanat ile zanaat karşıtlığının hakikatte ne olduğu da gözler önüne seriliyordu: Cisimleşmiş anlam karşısında sırf fayda, deha karşısında sırf beceri"[37]. Ancak zanaat ve sanat kavramlarının yine de iç içe olduğu üretimler de mevcuttur. Teknik beceri isteyen, düşünsel boyut gerektirmeyen işler kadar hem teknik becerisi hem de düşünsel boyutu yüksek olan işler ve teknik bir beceri gerektirmeyen ama düşünsel boyutu olan işler de mevcuttur. Bu durumda aslında pek de birbirinden ayırılmadıkları üretimlerin varlığını göz önüne almak gerekmektedir. Ek olarak her ikisinde de gerçeklik kavramına dair çeşitli eğilimlerin olduğu açıktır. Sanat, inanç sistemlerinin doğurduğu bir takım dünyevi ve/veya dünyevi olmayan gerçekliklerin somutlaşmış hali midir, sanatçının zihnindeki gerçekliğin dışavurumu mudur, toplumsal gerçekliğin aktarımı mıdır, gibi çok çeşitli şekillerde irdelenmiştir. Ancak aslında hepsi de kabul görmüştür. Arayışlar her zaman yeni bir dünya yaratmak, yeni gerçeklikler ortaya çıkarmaktan yanadır. Bu sebeple (oldukça geniş anlamıyla) gerçekliklerin somutlaştığı sanat için teknoloji önemli bir yardımcı/destekleyici araç olmuştur. Teknolojinin son dönemde hayatın içine fazlasıyla nüfuz etmesi, tüm alanlara yayılarak yaşamın neredeyse ayrılmaz bir parçası olmasıyla birlikte sanat ve teknoloji iş birliği hem gerçeklik kavramına yeni boyutlar getirmiştir hem de teknik beceri ve düşünsel boyutu birbirlerine oldukça yaklaştırmıştır.

[36] Boris Groys, **Sanatın Gücü**, çev. F. Candil Erdoğan (İstanbul: Hayalperest Yayınevi, 2014), 61.
[37] Shiner, **age,** 37.

2.1. Yeni Medya Teknolojileri

Yeni medya, çağımızın son ve en ileri iletişim biçimi olarak yaşam alanlarının neredeyse tümünde hâkimiyet kurmuştur. Teknoloji, daha hızlı, daha kolay ve daha çok veriyi iletebilme yönüyle insanların en temel gereksinimi olan iletişimin en önemli ilgi alanlarından biri olmuştur. Günümüz teknolojisinde hızla gelişerek devam eden iletişim yöntemleri artık ilk bilinen anlamının ötesinde çok daha farklı bir hareket alanına kavuşmuştur. Yeni medya döneminde iletişim araçları artık ikincil yaşam alanları olabilecek bir seviyeye ulaşmıştır. Bireysel, kitlesel kullanımların yanı sıra neredeyse tüm sektörler de bu yeni alan içerisine dahil olmuşlardır.

Hem gereksinimler hem de merak/keşif duygularından kaynaklı gelişen ulaşım hatları, telgraf ve ardından gelen radyo televizyon gibi iletişim kanalları farklı bir dünya yaratılmasını sağlamıştır. Yeni medya, geleneksel medya olarak adlandırılan gazete, radyo, televizyon gibi iletişim araçlarını da kapsayan, eskisine göre çok daha farklı iletişim kanalları açan, görsel-işitsel tüm iletişim biçimlerini barındıran yapısıyla yaşadığımız dönemin gündeminde en çok yer alan oluşumu haline gelmiştir. Yirminci yüzyılın keşfi; yeni medyanın ortaya çıkışını sağlayan aracı olarak bilgisayar ve iletişim ağını yayan internet olmuştur. McLuhan'a göre medya sıcak ve soğuk olarak ikiye ayrılmaktadır. Geleneksel medya ve yeni medya arasındaki fark da bu ikililikte görünür. Laughey, MacLuhan'ın bu tanımını şöyle açıklamıştır; "Sıcak medya bilgi açısından zengindir ve görme, duyma ve diğer algılarımızdan çok az çalışım gerektirir. Soğuk medya ise, tersine bütünüyle bilgi yoksunudur ve iletiyi almaları için duyularımızı çok daha fazla çalıştırır"[38]. Geleneksel medyayı sıcak, yeni medyayı ise soğuk araçlar olarak düşünürsek; gazete göze, radyo kulağa, televizyon göz ve kulağa hitap ederken; yeni medya tüm duyuları aynı anda harekete geçirme kapasitesindedir. Yeni medya katılımın boyutlarını aşmaya çalışırken geleneksel medyada hem her araç belirli duyulara hitap eder hem de katılım bakımından yoksuldur. "Bireyin yalnızca tek bir duyusuna hitap eden iletişim araçları sıcak araçlardır. Bu araçlarda bireyin katılma imkanı çok fazla değildir. Soğuk iletişim araçları, insanların birden çok duygusuna hitap eden ve mesajı alan insanın katılımının yüksek olduğu araçlardır"[39]. Sıcak medyada her aracın belirli duyulara hitap etmesi; otoritelerce süzülmüş, bir sınırlılıktadır. Soğuk

[38] Laughey, **age**, 26-27.
[39] Levent Yaylagül, **Kitle İletişim Kuramları** (Ankara: Dipnot yayınları, 2013), 70-71.

medyanın daha çok duyuya hitap etmesi ise alıcıdan veriyi süzme yeteneğini ister. Algısal ve duyusal açıların kullanımı konusunda sıcak medya bilgi açısından zengin, soğuk medya fakirdir. Somut bilgiye dayalı niceliksel açıdan değerlendirilirse; tersi söz konusudur.

Bilgisayar, ilk olarak askeri bir proje için ortaya çıktı. Özellikle savaş zamanında iletişim kurmak amacıyla üretilen bilgisayar teknolojisi, bilgisayarlar arası aktarım yapabilme, hafıza, depolama ve işlem güçlerinin artırılmasıyla geliştirildi. Daha sonra akademiye ardından da tüm alanlara yayıldı. "Dijital teknoloji, ses, görüntü ya da veri, her tür mesajın paketlenmesini sağladığında, bağlantıları kontrol merkezlerini kullanmaksızın iletebilen bir ağ oluşturuldu. Dijital dilin evrenselliği ve iletişim sisteminin ağ oluşturmaya yönelik saf mantığı, yatay, küresel iletişim için teknolojik koşulları hazırladı"[40]. Bu koşulların oluşmasını sağlayan yapı, küresel çapta kullanılabilen internettir. "İnternet, dünya üzerindeki milyonlarca bilgisayarın birbirlerine bağlanmaları ile oluşan global bir bilgisayar ağları sistemini ifade etmektedir"[41]. İnternetin tarihçesine ve gelişimine kabaca göz atılacak olursa şu şekilde özetlenebilir;

> "İnternetin gelişimi 1960'lara kadar gitmektedir. Bu dönemde ABD'de, bilimsel çalışmalar arasında koordinasyon sağlamak amacıyla yola çıkış söz konusudur. 1980'lerin sonuna kadar daha çok akademik ortamda kullanılan internet bu tarihten itibaren teknolojik gelişmelerle birlikte, bedava yazılımlarla herkese açık hale geldi ve yaygınlaştı. 1990 yılında www (world wide web) teknolojisi sayesinde internet siteleri açılmaya başladı ve kişisel bilgisayar satışlarının artması da interneti yaygınlaştırdı. Aynı dönemde internette gezinmeyi (sörf yapmayı) sağlayan ve tarayıcı (browser) adı verilen yazılımlar geliştirildi"[42].

İnternetin bu şekilde gelişmesi ve küresel bir iletişim ortamı olması; aynı zamanda kültürel bir sistem entegrasyonu anlamına da gelmektedir. Uluslararası bir ağ yapısı, herhangi bir ayrım gözetmeksizin bireyler ve toplumlar arasında buluşma sağlıyorsa; kültürel yapılarda da bütünleştirici, kaynaştırıcı bir ortam oluşturduğu düşünülebilir. Bu noktada ister istemez algıların ve düşünce yapılarının değişime uğradığını dolayısıyla yaşam biçimlerini değiştirdiğini söylemek yanlış olmaz. "Önceleri bir bilgi kaynağıydı internet. Dev bir kütüphane. Giderek eğlence ön plana çıktı. Ardından ticaret. Kimi interneti, milyonlarca insanın etkileştiği, haberleştiği kendine özgü kuralları olan bir sosyal alan olarak tanımlıyor. Kimine göre internet kültür-

---

[40] Manuel Castells, **Ağ Toplumunun Yükselişi**, çev. Ebru Kılıç (İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2008), 58.
[41] Jale Sarmaşık, "İnternet ve Hukuk", **İletişim ve Teknoloji**, ed. Zeliha Hepkon (İstanbul: Kırmızıkedi Yayıncılık, 2011): 23.
[42] Okan Ormanlı, "Yeni Medya ve Türk Sineması", **Yeni Medya Ve…**, ed. Deniz Yengin (İstanbul: Anahtar Kitaplar, 2012): 344-345.

sanat merkezi. Aynı zamanda bir üretim alanı"[43]. Sadece kayıt olanağı olan devasa bir ansiklopedi ya da kütüphane, çeşitli oyunların, aktivitelerin, sosyalleşmenin yapıldığı eğlence ortamı ya da ticaretin döndüğü bir alışveriş sistemi olarak (ama aslında daha fazlası) internetin sadece tek bir yönüyle bile yaşam dengelerini öncesine göre yerinden oynatıp dönüştürecek güce sahip olduğunu düşünmek ütopik olmaz. Başlangıçta internet, kayıt özelliğini ve gönderen ile alıcı arasında paralel çizgideki iletişimi kapsamaktaydı. Ancak daha sonra kullanıcılara sunduğu olanakların çeşitlenmesi ile çok yönlü bir medya çatısı haline geldi.

Bilgisayarların giderek küçülmesi, taşınabilir aygıtlara dönüşmesi, hatta birçok araçta kullanılabilen bir sistem bütününe çevrilmesi ile bu teknoloji hayatın daha çok alanında yer kaplamıştır. Bir odayı bile kaplayabilecek devasa bilgisayarlar, masa üstü bilgisayarlara dönüşmüştür. Ardından taşınabilen laptoplar, tablet bilgisayarlar ve akıllı cep telefonları ile insanların her daim çevrelendiği bir teknoloji haline gelmiştir. Ek olarak bilgisayar sistemleri, mutfak aletleri, spor aletleri, radyo-televizyon gibi geleneksel medya biçimleri, iş makineleri gibi sayılabilecek daha birçok araca entegre edilmiştir.

Bilgisayar sistemlerinin ve internet bağlantısının iletişim ortamına kattığı en büyük oluşum "yeni medya"dır. "Yeni medya kavramı; cep telefonları, dijital kameralar, internet uygulamaları, MP3 çalarlar, dokunmatik radyolar, dijital televizyonlar gibi dijital iletişim araçlarına işaret eder"[44]. Yeni medya geleneksel medya araçlarını da içermekle birlikte çok daha ileri bir sistemdir. "Yeni medya terimi 1990'ların ortalarından itibaren iş ve sanat çevrelerinde multimedya (çoklu ortamlar) kavramının yerine kullanılmaya başlar"[45.] Multimedyanın insanla makine arasındaki iletişimin, insanın duyularına ve ihtiyaçlarına mümkün olduğunca yakın bir hale getirilmesinin düzenlenme sürecini kapsadığını ifade eden Özçağlayan, "veri, ses, metin, hareketli ya da hareketsiz grafik görüntü, resim ve film gibi farklı iletişim elemanlarını bir iletişim şebekesi içinde bir arada bulunduran bir platformdur"[46] şeklinde bir açıklama ile multimedyanın tanımını yapmıştır. Yeni medyayı

[43] Hakan Kara, "Bilgisayar/İnternet Teknolojisi ve Değişen Gazetecilik", **Yeni İletişim Teknolojileri ve Medya**, der. Sevda Alankuş (İstanbul: Bia Yayıncılık, 2005): 113.
[44] Laughey, **age**, 158.
[45] Zeliha Hepkon, Oya Şakı Aydın, "Küreselleşme, Medya Demokrasisi: 'Kalkınma İçin İletişim Teknolojileri' Yeniden", **İletişim ve Teknoloji**, ed. Zeliha Hepkon (İstanbul: Kırmızıkedi Yayıncılık, 2011): 104.
[46] Mehmet Özçağlayan "Yeni İletişim Teknolojileri ve Değişim" (Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 1996), 166.

geleneksel medyadan ayıran en temel fark zaten bu etkileşimli çoklu ortam tasarımlarıdır. Bir bakıma türler içe içe geçmiş, kaynaşmış ve birbirine bağlanmıştır. Çeşitli veri biçimlerinin aynı ortamda kullanılabilmesine olanak tanıyan multimedya ile iletişimin kapsamı hem değişmiş hem de genişlemiştir. Yeni medya ortamında farklı iletişim biçimlerinden aynı anda yararlanabilme özelliği, verinin de çok yönlü olarak iletilebilmesini sağlamıştır. Özellikle gönderici ve alıcı arasında zaman kaybı olmadan anlık iletişime dayalı kullanım yapısı, zamanın yönetimi konusunda evrilmeyi getirmiştir. Böylece bilgisayar sistemleri, eklemlendikleri her alanda ana iletişim ortamı olarak kullanılmaya başlamıştır.

Bilgisayarlar kendi kapasitelerine göre dijital olarak veri depolayabilirler. "Anolog sistemden bilgisayar ortamına aktarılan veriler dijital olarak ifade edilmektedir"[47]. Ancak analog bir ortama göre çok daha avantajlıdır. Örneğin; ansiklopedi ciltlerini veya çok sayıda kitabı taramak, pdf, e-kitap vb biçimlerde bilgisayar ortamına aktarmak, ses kayıt cihazlarındaki verileri aktarmak, cdlerde yer alan çok sayıda videoyu aktarmak, çok sayıda analog fotoğrafı aktarmak vs. ve yalnızca laptop, tablet, akıllı telefon gibi cihazlarda taşıyabilmek, onların fiziksel varlığını taşımaktan çok daha kolaydır. Dünyanın herhangi bir yerindeki birine bunları iletmek, posta gibi yöntemlerle göndermekten hem çok daha kolay hem de hızlıdır. Depolama aracı olarak internette sınır yoktur. Milyonlarca veri saklanmakta, iletilmekte, paylaşılmakta, kullanılmaktadır. Ayrıca kopyalayabilme özelliği ile bir kez dijitale aktarılan verinin sınırsız sayıda kopyasının üretilebilmesi, bilgi toplamak ve paylaşmak konusunda bilgisayar tabanlı bir cihaz ve internet gereksinimin yetmesi, insana bu erişimlerin olduğu dünyanın her yerine ulaşabilme yetisi vermiştir.

Yeni medya ortamında, geleneksel medyadaki gibi "o an, orada olma" zorunluluğu yoktur. İsteyen istediği zaman ve istediği yerden veriye ulaşabilmektedir. Yeni medyanın bu özelliği "eşzamansızlık" olarak adlandırılmaktadır. Radyo ve televizyon gibi araçlara bakıldığında bir yayını dinleyebilmek/izleyebilmek için yayının yapıldığı zaman dilimi dışında bir seçenek yoktur. Ek olarak geleneksel medyadaki gibi sınırlı yayın yerine sınırsız hatta her birine ulaşabilmek için ömrün yetmeyeceği kadar çok yayın vardır. Bu noktada kişi kendisine sunulanı almak zorunda değildir, kendi araştırıp bulduğu veriler arasında seçim yapabilme şansına

[47] Derya Yücel, "Yeni Medya Sanatı ve Yeni Müzecilik: Dijital Sanat Pratiklerinin Müzekolojik Bağlamda Değerlendirilmesi", **Yeni Medya Ve…**, ed. Deniz Yengin (İstanbul: Anahtar Kitaplar, 2012)**:** 126.

sahiptir. Hipermetinsellik özelliği, kullanıcıya metinlerarası bağlantılar aracılığı ile gezme olanağı tanır. Bu bağlamda kullanıcı gazete, kitap gibi basılı materyallerde olduğu gibi düz bir okuma pratiğinden ziyade dolaşımlı okuma pratikleri edinir. Postmodernizmde bahsedilen "metinlerarası" ve "karnaval" ortamının boyutları yeni medyada alabildiğine genişlemiştir.

Yeni medyanın hitap ettiği belirli bir topluluk, toplum kısacası hedef kitle yoktur. "Yeni medya teknolojileri, toplumsal hayatı, katılım için bir uzman olmamızı gerektirmeyecek ölçüde yeniden yapılanmıştır. Artık kültürel hiyerarşileri ve alan ayrımlarını silmiş, üst üste binen bir dünyada yaşıyoruz. Yerküre dikey, yatay ve zamansal olarak içe patlamıştır"[48]. Kitlesizleştirme özelliği ile herkese hitap eden çaptadır. Elbette genel anlamda her içeriğin, yayının, verinin belirli bir hedef kitlesi vardır ancak kitlesizleştirme anlamı burada herkesin katılımına ve erişimine izin vermesi anlamında kullanılmaktadır. Kişilerarası, topluluklararası seçeneklerle iletişim biçimi de çok yönlüdür. Yazılı, sesli, görüntülü iletişim ve bunların çeşitli kombinasyonlarını da içerir.

Kişiselleştirme özelliği, dijital ortamın güçlü kullanımlarından biridir. Hem kullanıcı kendi bilgisayarını ve internet kullanım biçimini kişiselleştirebilmekte hem de internette gezinen kullanıcı için bir takım analiz yöntemleri ile kişiye özgü, tercihine, ilgi alanına uygun olabilecek veriler sunulmaktadır.

Yeni medyayı geleneksel medyadan ayıran en önemli farklardan biri de etkileşim özelliğidir. Geleneksel medya göndericiden alıcıya olacak biçimde tek yönlü bir iletişimi kapsar. Canlı yayınlarda telefonla bağlanma özelliği vardır ve bu iletişimi bir anlamda karşılıklı hale getirir. Fakat herkesin katılabilmesi olanaksızdır ve katılacak kişinin seçimi de yayını yapan kişiye aittir. Günümüzde internet yoluyla da (görsel, yazılı, sözlü) geleneksel medya yayınlarına bağlanılabilmekte, nispeten interaktif yayınlar da gerçekleştirilebilmektedir. Ancak bilgisayar ortamındaki etkileşim imkanı ve boyutları çok daha ötededir. İçerik sahibi tarafından kapatılmadıysa ki kapatılsa bile dijital ortama aktarılan veriler birçok yerde paylaşıldığından dolayı yorum yapılabilir, karşılık alınabilir, çift yönlü ve çok yönlü iletişim/etkileşim ortamları oluşturulabilir. Yeni medyada etkileşimin yapısı çok katmanlıdır.

[48] Stevenson, **age**, 209.

Yeni medyanın ciddi evrilme yaratan unsurlarından biri "geri alma" seçeneğidir. Yapılan işlem istenildiği kadar geri alınabilir, her aşama kaydedilebilir, tekrar tekrar düzenlenilebilir. Bununla birlikte yeni medya, oyuna dönük bir deneyim alanına çevrilir. Bir içeriğin/verinin çok sayıda versiyonu kolaylıkla üretilebilir. Örneğin Toffler, video oyunlarının pasif seyirci olmaktan çıkartarak mesaj gönderen kimselere dönüştürdüğünü ifade etmiş ve "kendilerini makine tarafından manipüle edilmeye bırakmak yerine, onlar makineyi manipüle etmeye başlarlar"[49] demiştir. Bilgisayar ve internet ortamında manipülasyon derecesi ileri düzeye çıkmakla birlikte kimin kimi ve neyi manipüle ettiği de karmaşık bir yapıya döner.

Sunulan tüm bu özellikler ile birlikte kullanıcı pasif bir konumdan aktif bir yöne geçer. "Web siteleri, sanal dünyalar ve dijital oyun ortamları, önceden tanımlanmış (yeniden) sunumların pasif bir gözlemcisi olmak yerine, kendi hikâyesinde aktif bir katılımcı olarak konumlandırılmaktadır"[50]. İçeriklere müdahale edebilme durumu; aslında üretici ve tüketici ya da alıcı ve gönderici arasında da anlam kaymalarına sebep olmaktadır. Yeni medya ortamında neredeyse herkes hem üretici hem tüketici ve hem alıcı hem de göndericidir. Yazılım ve donanım bakımından sürekli iyileştirilen teknikler ile birlikte özel bir eğitime çok gerek kalmadan kullanıcı olan herkes tüm bu anlamları kendisinde barındırır. Castells'e göre;

> "…kimin daha erken erişime sahip olduğu, neye eriştiği önemsiz de değil, çünkü televizyonun tersine internet tüketicileri aynı zamanda onun üreticileri, içerik yaratıyor ve ağı şekillendiriyorlar. Dolayısıyla toplumların internet müessesesine farklı tarihlerde erişmelerinin, dünya iletişim ve kültürünün gelecekteki şekillenmesi üzerinde uzun süreli etkileri olacaktır"[51].

Sonuçta çok katmanlı bir yapı olduğu için içeriklere yapılan her eklemlenme ya da değişiklik, kendisinden öncekinin devamıdır ve aslında her zaman kendisinden öncekine göre şekillenerek gider. Ulaştığı her noktada içeriğin biçimi farklıdır ve farklılaşarak devam eder.

Bilgisayarların çeşitlenmesi ve birçok bütçeye uygun çok sayıda seçenek olması, birçok araca entegre edilmiş olması ve internetin giderek ucuzlaması hatta çok noktada bedava erişimlerin bulunması, yazılım ve donanım bakımından sürekli iyileştirmelerin yapılması, neredeyse tüm alanların bu sisteme dahil olması ve olabilmesi gibi sebeplerden bu yeni iletişim teknolojisi, insanların gündelik yaşam

---

[49] Toffler, **Üçüncü Dalga**, 228.
[50] Carolyn Handler Miller (2004) Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment, Oxford: Elsevier'dan aktaran Dean Bruton, Antony Radford, **Digital Design: A Critical Introduction**, (Londra, English Edition, 2012), 41.
[51] Castells, 2008, 471.

pratiklerinde öncül rol oynamaya başlamıştır. İnternetin gündelik yaşamı ve kültürel alanı hızlı bir şekilde dönüştürdüğüne değinen Güzel'e göre;

> "Artık gündelik yaşamın örgütlenmesinde internet dolayımıyla gerçekleşen toplumsal etkileşim ağırlık kazanmaktadır. (…) İnternet diğer kitle iletişim teknolojileriyle birlikte, küreselleşmeyle ortaya çıkan yeni birtakım başat kültürel değerlerin taşıyıcısı ve dağıtıcısı konumundadır"[52].

Dijital dünya olarak nitelenebilecek bu yeni teknoloji; etkileşimli çoklu ortama izin veren yapısı ve erişim kolaylığı sayesinde diğer tüm özellikleri, verileri hesaba katılmasa bile her türlü toplumsal, kültürel bilgi akışıyla birlikte farklıları bir araya getirmektedir. Hem farklılıkları yansıtan hem de onları bütünleştirip kaynaştıran çift yönlü bir oluşumdan söz edilebilir. İnsanlar ve toplumlar arasında birçok ayrım ve sınıflandırma eskisine oranla kaybolmakta ya da daha aza indirgenmektedir. Bilinen gerçeklikler altüst edilip yeni gerçeklikler yaratılabilmektedir.

Diğer yönüyle bakıldığında yeni medya ortamı ve multimedya özelliği; insana hiçbir şey vermeyen/katmayan/sunmayan bir şekilde de olabilir. Çünkü elektronik ortamda yer alan dijital verilerin sınırsızlığı; yoklukla eşdeğer olabilir. Herhangi bir şeyin aşırı derecedeki çokluğu onun varoluşunu tehdit eden bir algısızlaşmaya götürebilir. "Enformasyon üretme kapasitesi insanoğlunun enformasyon alma ve işleme kapasitesinin çok üstüne çıkmıştır. Bu durum fazla arz, bazen 'fazla yüklemeye' (overload); kurumsal ve kişisel etkinsizliğe yol açmıştır"[53]. Enformasyonun çokluğu karşısında kaybolmadan en doğru yönü bulmak gittikçe güçleşmektedir. Herkesin katılımına izin veren yapılar, uzman ya da yeterli yetkinlikte olunmadan müdahale edebilmeyi de sağlar. Bu noktada bu büyük enformasyon denizinde doğru olduğu kadar yanlış verilerin de yüzdüğü sonucu çıkarılabilir. Bir şeye fazla maruz kalmanın sonucunda artık maruz kalınana karşı duyularda bağışıklık yaratarak duyusuzlaştırmaya götürmesi gibi her açıdan fazla veri yükü de insanda aynı etkiyi yapabilir.

2.1.1. Küreselleşme

İnsan yaşamının sürdürülebilirliği için en önemli gereklilik, bilgi alışverişidir. İnsanlar hayatta kalabilmek için toplu bir şekilde yaşarlar ve iletişime ihtiyaç

[52] Mehmet Güzel, Küreselleşme, Tüketim Kültürün ve İnternet'deki Gençlik Siteleri, **Yeni Medya Çalışmaları**, der. Mutlu Binark (Ankara: Dipnot Yayıncılık, 2007): 183-184

[53] Denis Mcquail, Sven Windahl, **İletişim Modelleri -Kitle İletişim Çalışmalarında-,** çev. Konca Yumlu, 3. bs (Ankara, İmge Kitapevi Yayıncılık, 2010), 251.

duyarlar. İletişim ihtiyacı da buna olanak sağlayan araçların bulunmasını ve geliştirilmesini getirir.

İletişim dili olarak sayılabilecek en temel araç olan beden ve onunla sağlanan beden dili iletişimi, dilin kullanımı neticesinde gelen sözlü iletişim, resim yazı, sembol yazı gibi adlandırılabilecek yazınsal iletişimin ilk aşamaları, ardından gelen alfabe iletişimin başlangıcını oluşturmaktadır. Küçük gruplarla başlayan iletişim akışı, araçların geliştirilmesi ile birlikte daha geniş topluluklarla sağlanmaya ardından kitlelere yayılmaya başlamıştır.

Mağara duvarı, kil tablet, parşömen, papirüs gibi çeşitli yüzeylere aktarılan yazınsal iletişim araçlarından sonra kâğıt ve matbaa teknolojisi, iletişim akışının küreselleşmesinin ve hızlanmasının başat aracı olmuştur. Sözel iletişimi sağlayan araç olan dili, kitlelere yayan radyo teknolojisidir. İletişim olgusu teknoloji ile birleşerek disiplinlerarasılaşmış ve farklı alanlarla bütünleşmiştir. "Hiçbir disiplin iletişim kadar disiplinlerarası ve bağımlı değildir. Giderek karmaşık bir durum alan kitle iletişiminin küresel etkilerinin ve anlam süreçlerinin boyutlarının gelişmesiyle iletişim, diğer bilim dallarına daha bağımlı hale gelmektedir"[54]. Bu açıdan bakıldığında insanın bedeni ile gerçekleştirdiği iletişim biçimleri, teknolojik araçlarla gelişmiş ve çevresel olarak yayılabilmiştir, denilebilir. İletişim aracı olarak beden, fiziki olarak bulunduğu yere seslenir. Dolayısıyla daha kapalı bir ortam içerisindedir. Teknolojik araçlar ise daha açık uçlu bir ortam yaratır. "Küreselleşme fikrinin taşıdığı en derin anlam, dünya meselelerinin belirsiz, ele avuca sığmaz ve kendi başına buyruk doğasıdır; bir merkezin, bir kontrol masasının, bir yönetim kurulunun, bir idari büronun yokluğudur"[55]. Merkezi ortadan kaldıran küreselleşmenin ilk biçimleri teknolojik araçlar sayesindedir. Teknolojik araçlarla çevresel bir genişlik yaratıldığı, küresel erişimin oluşturulduğu söylenebilir.

Sözlü kültürde bir noktadan başka bir noktaya taşınan bilginin tamamen aynı kalarak iletilmesi pek mümkün değildir. İletiyi yayan kişilerin hafızaları, kendi birikimleri, üslupları hatta aktarım esnasındaki mimikleri bile iletinin değişerek ilerlediğini gösterir. Matbaa ile kayıt altına alınıp çoğaltılabilen bilgi, farklı yerlere aynı

[54] Şermin Tekinalp, Ruhdan Uzun **İletişim Araştırmaları ve Kuramları** (İstanbul, Beta Yayınları, 2009), 20.
[55] Zygmunt Bauman, **Küreselleşme Toplumsal Sonuçları**, çev. Abdullah Yılmaz, 9. bs (İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2020), 75.

şekilde/değişmeden ulaştırılabilmektedir. Ulaşım zaman gerektirse de geniş çevreye değişmeden yayılabilmesi, insanlık tarihinin en büyük gelişmelerinden biridir.

Kitaplar ile bilgiler yerel bağlamından kopmaya başlamıştır. Gazete ile daha çok yayılmıştır. Ancak zaman kavramı konusunda kaymalar vardır. Kitap daha geniş zamana hitap eden ya da zamansız bilgileri barındırır. Gazete, (İlk zamanlarında halkı eğitme amacıyla verilen yaşama dair çeşitli bilgilerin yanı sıra) daha günlük, anlık olaylara dair bilgileri/haberleri verir. Basıldıktan sonra başka bir noktaya ulaşması uzaklık ve ulaşım ağı çerçevesinde saatler, günler, haftalar hatta aylar alabilmektedir. Bu nedenle ulaştığı bölgeye geldiğinde, kaynaklandığı yerde içerdiği bilgi çoktan önemini yitirmiş, yerine başka bilgiler eklenmiş, değişmiş olabilir. Buradan anlaşılabilir ki iletişim ağı genişlemiş olsa da aynı andalık sağlanamamıştır. Sözü daha geniş kitleye ileten radyo ve görüntü ile sesi birlikte sunabilen televizyon aynı andalığı sağlamıştır. Bu teknolojik iletişim araçları sayesinde iletinin ulaşılabilirliği ve yayılımı konusunda dünya farklı bir yöne evrilmiştir. Yerel bağlamlar kopmaya, dağılmaya başlamıştır. Salt çevresinde gördükleriyle ve öğrendikleriyle biçimlenen insan, daha farklı toplumlardan, kültürlerden de etkilenmeye başlamıştır. Gezginlik ve kâşiftik, nispeten bu teknolojik araçlarla bağlantı içerisindeki her insana eklemlenmeye başlamıştır. Nispeten demek daha doğru olacaktır çünkü bu araçların eksik olan tarafı; vericiden alıcıya tek yönlü bir çizgiselliğinin olması ve otoritelerce manipüle edilebilmesidir.

Bilgisayar sistemleri ve internet, hızlı, çoklu etkileşimli, zamansız ve mekânsız iletişim olanağı sağlayarak dünyayı küçültmüştür. İnsan, ağın çevrelendiği her yere anında ulaşılabilen bir iletişim akışına girmiştir. Castells'in deyimiyle bilgisayar ve internet sayesinde çeşitli iletişim türleri interaktif bir ağ içinde bütünleşmiştir, tarihte ilk kez iletişimin yazılı, sözlü, görsel, işitsel biçimlerini aynı sistem içinde bütünleştiren bir hipertext ve meta-dil oluşmuştur[56]. Tekinalp, "Dünyanın betimlenmesinde küreselleşmenin kullanımı elektronik teknoloji nedeniyle olmuştur"[57] demiştir. Çünkü küresel iletişim araçlarına sahip kişiler, aynı anda erişim ve katılım olanağı elde ederek çevrelerini dünya ölçeğinde genişletebilirler. Castells'e göre ağlar yeniliğe, küreselleşmeye, merkezsiz yoğunlaşmaya dayalıdır, uzamın yerinden edilmesini ve zamanın bertaraf edilmesini amaçlayan bir toplumsal

[56] Castells, 2008, 441.
[57] Tekinalp, **age**, 170.

örgütlenme için çok uygun araçlardır. Aynı ortam içerisinde hem aynı anda hem de eşzamamansız olarak buluşabilenler, aktarımlarıyla her şeyi şekillendirebilmekte, aldıkları ile kendilerini küresel ölçekte geliştirebilmektedirler[58]. Fiore ve McLuhan, küresel iletişimi getiren yeni iletişim araçlarını şöyle değerlendirmişlerdir:

> "Bizimki, yepyeni bir 'aynı andalık' dünyası. 'Zaman' durdu, 'mekân' yok oldu. Artık hepimiz global bir köyde yaşıyoruz… Her şey eşzamanlı oluyor. Akustik döneme geri döndük. Okur yazarlığın ardından bağlarımızı kopardığımız ilkel algıları ve kabile duygularını tekrar yapılandırmaya başladık"[59].

Sözlü kültürde anlık, karşılıklı aktarılan etkileşimli bir iletişim vardır. Aynı toplulukta yaşayan bireyler için kabilesel bir ortam olduğu söylenebilir. Matbaa kültüründe gelişen ve yaygınlaşan okuma edimi, yalnız/tek başına yapılan, tek yönlü bir eylemdir. Radyo ve televizyon alıcıların toplu bir şekilde veriyi edinmelerini sağlamıştır. Bilgisayar sistemleri ve internet ile birlikte çok yönlü, aynı anda, etkileşimli iletişimin sağlanması, anlamsal olarak kabile formunu yeniden getirmiştir. "McLuhan'a göre yeni elektrik kültürümüz yaşamlarımıza kabilesel bir temel sağlamaktadır. Yani kabilesel yaşama geri dönülmektedir. İnsanlar arasındaki diyalog yeniden artıyor"[60]. "McLuhan elektronik medyayı, dünyayı algılamanın kolektif yollarına bir tür geri dönüş olarak değerlendirmiştir. Aslında McLuhan 'küresel köy' kuramını elektronik medyanın insanlığı yeniden birleştirdiği saptaması üzerine oturtmaktadır"[61]. Anlamsal açıdan kabilesel yaşama dönme konusundaki dikkate değer fark; diyaloğun alabildiğince genişlemiş olmasıdır. Böylece küçük bir grup iletişiminden dünyayla iletişim kurabilme olanağına ulaşan insan da algısal açıdan genişlemeye gitmiştir.

İletişimin teknoloji ile genişlemesi ve hızlanması ile her yer dünyanın merkeziymiş gibi olmaktadır. Ağlar üzerinden bağlantıya geçen insan, artık yerelde değildir, olaylardan kopuk değildir. Öyle ki yaşamı boyunca tüketemeyeceği yoğunlukta veri vardır. Bu durum her ne kadar dünyayı küçülterek insanın önüne getirse de sanal düzlemde dünya sınırsız bir genişlemeye gitmektedir, insan ömrünün tamamen ulaşamayacağı bir büyüme görülmektedir. İnsanın edinimleri ile birlikte değişeceği bunun da toplumu ve kültürü değiştirip şekillendireceği düşünülürse; evrensel bağlantıların kültürü etkilediği sonucu çıkarılabilir. Kültürün biçimi, var olduğu

---

[58] Manuel Castells **Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür, Üçüncü Cilt Binyılın Sonu**, çev. Ebru Kılıç (İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2013), 623.
[59] McLuhan, Fiore, **age**, 63.
[60] Derya Altay, "McLuhan", **Kadife Karanlık I, 21. Yüzyıl İletişim Çağını Aydınlatan Kuramcılar**, Nurdoğan Rigel ve diğ. (İstanbul: Su Yayınevi, 2005): 68.
[61] **age**, 17.

yerdeki tüm alanların durumunu şekillendireceği de diğer bir bağlam olarak görülebilir. Kültür zaten dinamik ve devingen bir yapıdadır ancak bu yapı, yeni iletişim biçimleri ile yerellikten evrensel devingenliğe dönmüştür.

Yeni iletişim sistemi, uzamı ve zamanı, insan hayatının temel boyutlarını kökten bir dönüşüme uğratır. Yerellikler, kültürel, tarihsel, coğrafi anlamlarından kopar, işlevsel ağlar ya da imaj kolajları olarak yeniden birleşirler; böylece mekânların uzamının yerini bir akışlar uzamı alır. Geçmiş, şimdi ve gelecek, aynı mesaj içinde birbiriyle etkileşim içinde olabilecek şekilde programlandığında zaman silinir. Akışların uzamı ve zamansız zaman tarihsel olarak aktarılmış temsil sistemlerinin çeşitliliğini kapsayan ve aşan yeni bir kültürün maddi temellerini oluşturur: Kurgunun, kurmaya duyulan inanç olduğu gerçek sanallık kültürü[62].

Böyle bir yapının organik biçimde devindiğini değil, eklemlenen, melez bir kültürel yapı ortaya çıkardığını düşünmek yanlış olmaz. Castells'in sanallık kültürü olarak üzerinde durduğu açı, fiziksel deneyimlerin yok olduğu ama deneyimin sanal da olsa deneyim olarak anıldığı bir kültür anlamı taşımaktadır. Hiç denize girmemiş, hatta hayatında hiç deniz görmemiş biri; sanal ortamda izlediği, dinlediği, okuduğu veriler ve bu deneyimi yaşamış kişilerden aldığı bilgiler ile bu deneyimi yaşa"mış" olduğunu düşünebilir. Aşırı veri yükü zihne deneyimin yaşanmış olduğu algısını iletebilir. Ancak fiziksel olarak denizi gördüğünde ve denize girdiğinde bu deneyim geçerli olacak mıdır, yoksa daha önce fiziksel olarak deneyimlemiş bir kişi gibi mi olacaktır, düşündürücüdür. Orman bölgesinde yaşayan bir toplulukla deniz kenarında yaşayan bir topluluğun yaşam şartları farklıdır. Kültürleri bu farklılıklar etrafına oluşur. Sanal olarak aktarılan ve alınan verilerin her iki kutuptaki topluluğu kültürel olarak nasıl ve ne derecede dönüştürebileceği tartışmalıdır. Balıkçılıkla geçinenler, hayvancılıkla geçinenler, tarım ile geçinenler sanal olarak bağlandıklarında fiziksel yaşam biçimlerini salt bilgi yönünden aktarabilirler. Ancak kültürel kodlar, yaşam içinde kaynaşarak birbirleri içine geçebilir. Dolayısıyla yaşamda yeniliğin ve farklılığın yaşanması, doğrudan fiziksel çevreye aktarılamasa da bireyin edindikleri, topluma yayılır, yenilikler toplumsal ortamın algısal durumuna etki eder bu da kültürün şekillenmesini yeni kodlar yaratılmasını, eskisinin bozulmasını gündeme getirir. Bir anda edinilen aşırı bilgi, bir anda değişime götürmeyebilir, bireyden topluluğa, topluluklardan topluma yayılır, yeni bilgiler zamanla yerleşir ve organik

[62] Castells, 2013, 502.

bir biçimde değişimler meydana gelir. Bu sebeple anında gözlem yapılmaz fakat iletişim akışının az olduğu, teknolojiden yoksun dönemler ve/veya bölgelerin gelişim/değişim devreleri göz önünde bulundurularak bir karşılaştırma yapılırsa, teknolojik iletişimin aşırı hızlı işlediği görülebilir.

Gere'den özetle; hız, hareketlilik, seri üretim ve tüketim, değişim ve yeniliğin özel nitelikleri ile ortaya çıkan dünya toplumumun kültürel ve sosyal devrim açısından son aşamasıdır. Yerel kültürel gelenek yaygınlaşıyor ve iç içe geçerek insanlık tarihinde benzeri olmayan ortak paylaşılan kültürel bir deneyim sağlanıyor. Doğrudan deneyimlerimize açık olan fiziksel dünyada, yeni medya türleri ile fiziksel çevre sanal olarak genişliyor ve hareketli, geçici görüntüler sunuluyor. Böylece insanın artık daha ileriye gidebilmesi, daha hızlı hareket edebilmesi ve her zamankinden daha fazla üretebilmesi için olanaklar meydana geliyor. Bu yeni araçlar, sıradan bir yaşamda doğrudan deneyimler için mevcut olan fiziksel dünyanın kapsamını büyük ölçüde genişletmenin yanı sıra kültür dünyasının neredeyse bir uzantısını sağlıyor[63].

İletişim ortamlarına aktarılan her şeyin kaynağı insandır ve insan da kendi fiziksel toplumsal ve kültürel öğeleri kapsamında aktarımı sağlamaktadır. Sanal biçimde her ne kadar algıda genişleme olsa da ana kaynak fizikselden gelir. Ama bütünleşik yapı bunları kaynaştırarak yeni toplumsal ve kültürel öğelerin oluşumuna izin verir. Yeni oluşumlar evrensel nitelikleri barındırır. Çünkü buluştuğu tüm fiziksellikleri sanal olarak birleştirir. Öte yandan bu durumun bir kayıtsızlığa yol açabileceği de göz ardı edilmemelidir. Ne kadar çok şeye maruz kalınırsa; o kadar olağanlık oluşur. Yerel bağlam içerisindeki kişiye karşı olağandışılıklar çok daha fazladır. Ancak küresel boyuta geçiş yapıldığında, aldığı her yeni bilgi, olağanlığı, getirmeye başlar, alışıldık olur. Kayıtsızlık da bu noktada kendini gösterir. Farkındalık kazanılması gereken konular, dikkat edilmesi ya da dikkat çekilmesi gereken noktalar alışıldık bir düzlem içerisindeyken gözden kaçabilir. Aşırı veri yükü; neyin, nasıl verileceği, alınacağı, değerlendirileceği gibi konularda uzmanlık gerektiren bir konu ortaya çıkarmaktadır. Yeni iletişim sistemlerinde küresel erişim içerisinde insan, her şeye hâkim hissedebilmektedir ancak her şeye hâkim olabilmek; karşılığında hiçbir şeye hâkim olamamayı getirebilmektedir.

[63] Gere, **age**, 119-122.

İnsanın dünyayı anlama, anlamlandırma çabası, keşfe açık yapısı, merakı; hızlı ve çok yönlü etkileşimli küresel iletişim ile örtüşmektedir. Ancak bu erişim ağı yapısının genişlemesi sınırsızdır ve oldukça açık uçludur. Teknolojik dünyaya karşı artık hiçbir şekilde direnilemeyeceğini ama bu gidişatta ulaşılabilecek sonuçların da kestirilmesinin mümkün olmadığını belirten Baudrillard'ın ifadesi ile;

> "Artık her şeye sanal düzeyde sahip olabiliyor her şeyi elimizin altında bulabiliyoruz (…) kendisini tüm çıplaklığıyla sergileyen, dayanılması güç bir gerçeklik sanki gökten kucağımıza düşmüşe benziyor! Böyle bir gerçekliğe nasıl karşılık verilmesi gerektiğini hala bilemiyoruz"[64].

Fiziksel gerçekliğin sanal kimliğe bürünerek sarmaladığı ortamlar, gerçeklik kavramının hem çeşitli yönlerini hem farklı gerçeklikleri hem de fizikselde olmayan sanalda yaratılan yeni gerçeklikleri barındırmaktadır. Bu durumda gerçeklik belirli sınırları olmayan, netliğini yitiren bir olguya dönüşmektedir.

Dünyayı insanların gözleri önüne seren yeni iletişim araçları, insanı dünya ile buluşturmaktadır. Fiziksel olarak mümkün olamayacak şekilde, sanallık ışık hızında ulaşımı getirmiştir. Böylece iletişim tarihin en üst seviyesinde küresel boyuta ulaşmıştır. Böyle bir ortamda insanın fiziksel çevresinin sınırları ne olursa olsun -ki belki de küçük bir oda kadar- sanal çevresi alabildiğince büyümüştür, diye düşünülebilir. Fakat, Adorno ve Horkeimer'e göre iletişim araçları insanları zihinsel olarak tecride götürmüştür ama bu aslında sadece zihinsel de değildir. Ona göre ilerleme insanları birbirinden uzak tutmaktadır. Modern çalışma yerlerindeki cam bölmeler çok sayıda insanın çalıştığı ama herkes tarafından gözetlenen yerlerdir. Bir tren istasyonu ya da bankadaki küçük veznelerde olduğu gibi iş arkadaşlarıyla fısıldaşmaya küçük sırlar paylaşmaya olanak tanımaz. Bu şekilde insanlar kolektif olarak tecrit edilmişlerdir, diyerek tecrit konusunu örneklendirmiştir. Ulaşım konusunda da örnek vererek özel otomobillerin de insanları tecrit ettiğini, toplu taşımada yolculuk esnasındaki tanışıklıkların otomobillerle yok olduğunu belirtmişlerdir. Öte yandan herkesin kendi otomobilinde aynı konuları konuştuğuna, seyahatlerde menü ve mekânları bakımından özdeş fiyat kategorisindeki lokantalarda, küçük otellerde birbirleriyle karşılaştıkları zaman giderek artan tecridin yanı sıra birbirlerine benzediklerini farkettiklerini açıklamıştırlardır. Böylece

[64] Jean Baudrillard, **Karnaval ve Yamyam**, çev. Oğuz Adanır (Ankara, Doğu Batı Yayınları, 2019), 74.

iletişimin insanları birbirlerinden ayırarak birbirlerine benzettiğini öne sürmüşlerdir[65].

Yeni iletişim araçlarına bakıldığında; küresel ortama sanal olarak geçiş yapan birey, fiziksel açıdan ekranla baş başadır. Bu durum fiziksel bir tecrittir. Sanal olarak dünyayla yoğun kaynaşma ise kültürlerin iç içe geçmesini ve eninde sonunda birbirleriyle benzeşmelerini sağlayan yapısı ile farklılıkları silikleştirmektedir. Sonuç olarak küresel köy, küresel bir kültür ya da daha doğru bir ifade ile "ortak bir kültür" yaratmaktadır ve fiziksel çevreden soyutlanmış ama birbiriyle aynı bireyler oluşturmaktadır, diye bir sav öne sürülebilir.

2.2. Toplumun ve Kültürün Dijital Dönüşümü

İletişim biçimleri, araçları ve ortamları toplumun yapısal değişimine, kültürün şekillenmesine ve bireyin dünyayı algılama şekline etki eden devingen yapılardır. İletişimin internet ağları ile küresel çapta genişlemesi, dünyada birçok alanın eskisine oranla hızla değişmesini sağlamıştır. Etkileşim, hızlı tüketimi, hızlı tüketim de hızlı üretim gerekliliğini getirmiştir.

Yeniliklerden anında haberdar olma durumu, eskisinin öneminin hemen yitirilmesi ve yeniye ulaşma isteği ile sonuçlanmıştır. Hızla ortaya çıkan, hızla yerleşen yenilikler aynı hızla tüketilmektedir. Dünyayı ağlar ile kucaklayan insan, kültürünü de hızla değiştirecek altyapıyı hazırlamaktadır. Kültürel yapıdaki değişimler de toplumsal ortamı değiştirmektedir. Dolayısıyla iletişim biçiminin; birey, toplum ve kültür olarak birbirlerini etkileyen zincirler yarattığını ifade etmek mümkündür.

> "…bugün beş yılda gerçekleşen bir gelişme o zamanlar beş yüzyılda gerçekleşen bir gelişmeye karşılık gelebilir. Ayrıca dünyanın merkezi yerkürenin bütününü kapsayacak biçimde genişlemiş durumda; günümüzde farklı uygarlıklar, farklı kültürler ve farklı gelişim aşamasındaki topluluklar bir arada yaşıyorlar"[66].

Dünyadan habersiz, iletişimden kopuk topluluklar hala vardır. Onların toplumsal ve kültürel yapılarının mevcut özelliklerini koruduğu, oldukça yavaş bir biçimde ve organik olarak çok az değişim geçirdikleri gözlemlenebilir. Ancak bu topluluklar; sadece geleneksel iletişim araçları olan gazete, radyo veya televizyon bile kullansa onların yavaş, az ve organik olan değişimlerinin, dışarıdan alınanlarla birlikte hızlı ve

[65] Theodor W. Adorno, Marx Horkeimer, **Aydınlanmanın Diyalektiği,** çev. Nihal Ülner, Elif Öztarhan Karadoğan (İstanbul: Kabalcı Yayıncılık, 2014), 293.
[66] Umberto Eco, **Günlük Yaşamdan Sanata**, çev. Kemal Atakay, 6. bs. (İstanbul, Can Yayınları, 2016), 17.

organik olmayan bir biçimde değişeceği saptanabilir. Buradan düşünülebilir ki bilgisayar ve internet ile kökten hızlı bir değişim gösterecekleri açıktır.

Göz, dünyayı algılama biçiminde en etkili duyu organlarından biridir. Kulak, gözden hemen sonra gelir. "Pek çok insan, tamamen sözel temaları anlamakta zorluk çeker. Çünkü kulaktan şüphelenir, ona güvenmezler. Genellikle, görebildiğimiz şeyler, "kendi gözümüzle görmek" bize kendimizi güvende hissettirir".[67] Şöyle bir örnek verilecek olursa; bir videoda deniz ve orman görüntüsü ama çok yoğun bir şehir caddesi sesi olsa duyulandan önce görülen gelecektir. Görüntünün değil sesin yalan olduğu düşünülecektir. Telefonla aranan birinin sesi, onun iyi olduğunu anlamaya yetmez ve tekrar tekrar iyi hissedip hissetmediği sorulabilir. Ancak gözle görmek algıda daha gerçek imajı yaratır. Bununla birlikte yeni iletişim teknolojilerinin sağladığı bir gerçeklik olduğu sonucu çıkarılabilir. Yeni iletişim teknolojileri; tüm duyulara hitap eder hem de bunu anında görsel ve işitsel olarak canlı olarak yapabilir. Böyle bir oluşum, var olanın gerçek olduğuna inanmak için başattır.

Aslında tüm değişiklikleri yaratan araçlar değildir. Araçları kullananların kullanım şekli ve varoluş durumlarıdır. Profesyonel bir kullanıcı ile amatör veya ilk kez kullananlar arasında farklılıklar mevcuttur. Neyi, nasıl, nereden araştıracağını bilmek, en doğru sonuca nasıl erişeceğini saptayabilmek önemlidir. Varoluş durumu açısından değerlendirildiğinde ise kullanıcının donanımı devreye girer. "Yeni enformasyon ve iletişim teknolojileri, yeni bir toplum getirmemekte, ama bunu mümkün kılan araçları sağlamaktadır"[68]. Aracın değişime ve dönüşüme ortam hazırladığı ancak bunları sağlayanın kullanıcılar olduğu yerinde bir düşünce olacaktır.

Bilginin anında taşınabilirliği, kullanıcının anında erişebilirliği; değişim, dönüşüm dinamiğini sağlamaktadır. "Bir toplumun teknolojisinin sosyal yapısının ve kültürel değerlerinin gelişimini belirlediğini düşünen indirgemeci bir teori"[69] olan teknolojik determinizm kavramına bakıldığında; üzerinde durulan toplum, kültür, iletişim kavramlarının dönüşüm zinciri daha açık anlaşılır. "Bu kuramın arkasında yatan temel düşünce insanların iletişiminin insanların varoluşlarını şekillendirdiğidir. McLuhan'a göre kültürümüz nasıl iletişim kurduğumuza bağlı olarak şekillenir.

[67] McLuhan, Fiore, **age**, 117.
[68] Stevenson, **age**, 298.
[69] "Technological Determinism", Wikipedia, https://en.wikipedia.org/wiki/Technological_determinism [01.07.2020].

İletişim teknolojisindeki bir buluş kültürel değişime yol açar"[70]. Toplumlararası ve kültürlerarası etkilerin artışı ile küresel oluşuma yakınlık arasındaki bağıntı, "teknolojik determinizm" kavramında yatar. Her yeni teknolojik buluş, araç ve her yeni güncelleme küreselliğe yakınsallık sağlamaktadır. Çünkü her teknolojik gelişmenin yapısında daha gerçekçi, daha üst boyutlara varan ortamlara olanak tanıyan araçlar vardır. Her yeni çıkan fotoğraf makinesinin öncekine göre daha iyi piksel vermesi, daha gerçekçi görüntüler yakalaması beklenir. Görüntülü konuşmaya olanak tanıyan telefonlar çıktığında buna uygun olmayanlar gözden düşer, tarihe karışır. Yeni iletişim araçlarının gerçeklik kavramı doğrultusunda bir yarış içerisinde oldukları, en temel başlangıç noktasıdır.

Yereli sanal olarak evrensel boyuta ulaştıran yeni medya ile ağların ulaştığı her yer uluslararası kimliğe bürünmüştür.

> "Elektronik iletişim teknolojileri en çok uluslararasılaşma sürecine katkıda bulunmuş olabilir; ancak diğer bazı eğilimlerle de cesaretlendirilmiştir. Bu eğilimler arasında çokuluslu ticari imparatorlukların yaygınlaşması; rekabet eden güç bloklarının güç ve etkilerini yayma çabaları; belirli format, dil ve hikâye türlerinin birçok farklı toplumda geniş kabul görmeye başladığı uluslararası 'kitle iletişim kültürünün' yükselişi sayılabilir. İletişimin uluslararasılaşması, belli türde 'modern' kültür ve yaşam biçiminin yaygınlaşmasının bir belirtisi, yansıması ve ayrıca aracıdır"[71].

Aslında bu durumun otoritelerce belirlenen yapılar oluşturduğu söylenebilir. İçeriği oluşturma, yayma, yönetme olanağı olanlar tarafından bir belirlenim söz konusudur. Yerel kültürlerin ve toplumların organik süreçlerinin tersi bir durum vardır. Belirlenerek, amaçlar doğrultusunda işlenip ortama sürülen oluşumlar, tekel etkisindedir. Her ne kadar tam bir görünürlüğe sahip olmasa da bu tekeller, gidişatı belirleme konusunda yetkinlik sahibidir. Gazete, radyo, televizyon medyasındaki gibi internet medyası da kurgu, çarpıtma, amaca uygun sunum gibi özellikler gösterir. Ancak geleneksel medyada kullanıcı pasif olduğu için herhangi bir müdahalesi olamaz ya da seçim tercihi yoktur. Yeni medyada aktiftir, müdahalede bulunabilir, seçim hakkı sonsuzdur. Öte yandan profesyoneller ve bahsedilen güç blokları yeni medya kullanıcısını da yönlendirebilme yetisindedir.

Küreselleşme ile oluşan ortak kültür, "ideal, olması gereken" imajı veren bir "modern kültür" biçimi yansıtmaktadır. "İnternet'in hem yeni bir kültürel mekân, özgürlük alanı hem de ekonomik bir pazar olarak ortaya çıkması, birtakım yeni kültürel değerlerin, kültürel biçimlerin, kimliklerin, alışkanlıkların hızlı bir şekilde

[70] Altay, **age**, 22.
[71] Mcquail, Windahl, **age**, 265.

dolaşıma girmesine olanak sağladı. Bir bakıma internet küresel sistemin kültürel mecrası halini aldı"[72]. Bu kültürel mecra çeşitlilikten oluşmasına karşılık genel hatlarıyla tek biçimlidir. Modernleşme gayesindeki her toplum ya da birey bu belirli, sabit biçime uyma ihtiyacı gütmektedir. Aynı ortam içerisinde kaynaşarak iç içe geçen homojenleşen kültür tek bir çatıda buluşarak çeşitliliğini kaybetme noktasına gitmektedir. Yapay bir altyapı içinde ortak bir kültür oluşmaktadır. Bu ortak kültürle davranışlar, tepkiler, inanç sistemleri, konular da aynılaşmaya gitmektedir. "Castells ayrıca ağ toplumundaki 'gerçek sanallık kültürünün' altını çizer. Sanal gerçekliğe karşıt olarak, gerçek sanallıkta medya gerçek deneyimlerin yerini almaz, gerçek deneyimlerin kendisi olur"[73]. Bu noktadan hareketle gerçek deneyimlerin kendisi olan her şey söz konusu ise yapay olarak oluşturulmuş kültürün de gerçek kültürün yerine geçeceği, onun kendisi olacağı anlaşılabilir.

Bir çalışmadan özetle; kitlelerin doğuşu, kitle kültürünü yaratmıştır. Çünkü kitle iletişim araçlarının topluma yaydığı içeriklerin kitle kültürü olduğu düşünülmüştür. Kitle kültürü, pazar ortamında kitlesel olarak tüketilmek için kitlesel olarak üretilen kültürel ürünlerdir. Halk kültürü ise halkın genel kültürel pratiklerinden, ihtiyaçlarından kaynaklanmaktadır. Buna karşılık kitle kültürü ticari üretim ve ticari tüketimin bir sonucudur. Halkın kültürü ve sanatı kendi ihtiyaçlarından doğmuştur. Ancak kitle kültürü sanayiciler tarafından üretilmiştir, yukarıdan aşağıya empoze edilmiştir.[74] Kitle kültürü ve halk kültürünü merkeze alarak karşılaştıran bu çalışmada anlaşılmaktadır ki küresel ortamın bir getirisi olan kitle kültürü gerçek anlamda bir kültür değil, üretilip sunulan bir metadır.

Yeni medya ortamının toplumsal bir bütünleşme yarattığı da açıktır. Bu ortamda gerçek yaşamda var olan ayrımlar büyük oranda ortadan kalkmaktadır. Cinsiyet, sosyal statü, fiziksel farklılıklar, maddi durum gibi gerçek yaşamın ayrıştırıcı unsurları silikleşmektedir. Ek olarak kullanıcılar kendilerini yeni veya bambaşka biçimde de sunabilmektedir. Bu sunumlar gerçeğe uygun olmak zorunda değildir. "Erol Mutlu'ya göre medya geçmişte dünyanın nispeten sınırlarla parçalanmış halini, bu parçalara mensubiyet hissini ve fikrini teşvik ederken bugün dünyanın tek bir

[72] Güzel, 2007, 177.
[73] Laughey, **age,** 110.
[74] Yaylagül, **age**, 89-90.

mekân haline geldiği fikrini ve hissini yayma işlevini görmektedir"[75]. Sınırların muğlaklaşması ve aidiyet duygusunun belirsizleşmesi de ayrım kurallarını yok etmeye yardım etmektedir. Yeni iletişim ortamları içerisinde çeşitli mecralarda sanal topluluklar da oluşmaktadır. Castells bunlara "sanal cemaatler" adını verir. Onların da gerçek bir cemaat olduğunu ama fiziksel olmadıklarını belirtir. Fiziksel cemaatlerin izlemiş oldukları etkileşim ve iletişim kalıplarının dışında olmalarına rağmen gerçekdışı olmadıklarını sadece farklı bir gerçeklik düzleminde işlediklerini ifade eder. "Çoğu zayıf bağlara dayanan, son derece çeşitlenmiş ve uzmanlaşmış, sağlam bir etkileşimin dinamikleriyle karşılıklılık ve destek üretebilen kişisel sosyal ağlardır"[76]. Sanal cemaatler olarak adlandırılan yeni oluşumlar farklı kültürler ve toplumlardan anında haberdar olan bir yapıda oldukları için etkilendiklerine karşı birleşip anında geribildirim/tepki verebilirler. Bu durum dünya toplumu açısından birleştirici bir etki yaratmaktadır. Örneğin; başkasının acısına karşı zamansız ve mekânsız destek olmak, sesini duyurmak çok daha kolaydır. Yaşanan yerel toplumsal olaylarda bile küresel çapta birlik gösterebilmek, insanlararası bağı güçlendirmektedir.

Ancak başka bir açıdan; bu aşırı yakınlık benzerliği aşırılaştırmaktadır. Adorno ve Horkheimer'e göre; "Kusursuz benzerlik, mutlak ayrımın ta kendisidir. (…) Herkes, birey olarak, yeri kesinlikle doldurulabilir, salt bir hiçliktir ve bunu zamanla o benzerliği kaybettiğinde iyice hissetmeye başlar"[77]. Benzer olmak ya da ikizliğe varan unsurlar, yeri doldurulabilir anlamına gelmektedir. Dolayısıyla insanların özel, öne çıkan, ayrıştırıcı unsurları ortadan kalkmaya başlayabilir. Çoğulun buluşma noktası; tektip, tekbiçim, tektür gibi tekilliğe döner. Birtakım özelliklerin sağaltılması, çoğaltılması, o özelliğe olan değerli algısının silinmesi ile karşı karşıya bırakabilir.

Bunun bir sebebini de McLuhan ve Powers;[78] "yirmibirinci yüzyılın en önemli kavrayışı olabilecek şey, insanoğlunun ışık hızında yaşamak üzere tasarlanmamış olmasıdır" olarak açıklar ve insanoğlunun kendi içine doğru patlamasına yol açacağı düşüncesiyle sonuçlandırır. Işık hızında yaşamak, ışık hızında edinimler kazanmak

[75] Cüneyt Binatlı, "Yeni Teknolojiler ve Kitabın Geleceği Üzerine Birkaç Söz", **İletişim ve Teknoloji**, ed. Zeliha Hepkon (İstanbul: Kırmızıkedi Yayıncılık, 2011): 15.
[76] Castells, 2008, 479-480.
[77] Adorno, Horkheimer, **age**, 80.
[78] Marshall McLuhan, Bruce R. Powers, **Global Köy**, çev. Bahar Öcal Düzgören (İstanbul: Scala yayıncılık, 2001), 160.

ya da daha doğru bir tabirle edinimleri ışık hızında yutmak demektir. Tam sindirilemeden yutulsa da herkesin aynı şeyleri yutması, hızla benzeşmesi demek olur.

Bireysel, toplumsal ve kültürel benzeşme zaman-mekân algısının kaybolmasına herkesin aynı noktada yaşamasına da bağlanabilir. Çünkü farklı zamanlar ve mekânlar; ilerleme, genişleme, değişme, dönüşme ayrımlarının yönlerini çeşitlendirmektedir. Laughey yeni medya teknolojilerinin yılları saniyelere sıkıştırarak geçmiş, şu an, gelecek olarak belirlenen doğal akış zincirini kırarak zamanı yok ettiğini ve yeni teknolojilerin olmadığı bir yerde saat zamanına bağlı olduklarını bu sebeple savaşların uzun sürdüğünü belirtir.[79] Ağsız toplumların uzamlarının ise "mekân bazlı" ve belirli bir bölgeye sabit olduğunu ifade eder. Buna karşılık McLuhan ve Povers, "elektronik teknolojileri, burada olmakla orada olmak arasındaki farkı bulanıklaştırarak içsel ve dışsal uzam arasındaki ayrımı sarsmaya başlamışlardır"[80] saptamasında bulunur. Aşırı hız ve mekânsızlık algısının insanda "boşlukta olma" kavramı ile eş düşeceğini söylemek yanlış olmaz. Bedenin fiziksel olarak belirli bir zamanda ve mekânda olması, ama algısal olarak zamansız-mekânsızlık karmaşa yaratabilir. Toffler, bunu bir bunalım şeklinde düşünerek "gelecek korkusu" veya "gelecek şoku" adını verdiği bir sürecin oluştuğunu belirtir: "Çeşitlilik, geçicilik ve yenilikle birleştiğinde, toplumu, uyum sağlama yeteneğiyle ilgili tarihsel bir bunalıma doğru itecektir. Milyonlarca insanın uyum yapma yeteneğini yok eden, geçici, yabancı ve karmaşık bir çevre yaratacağız"[81]. Bu karmaşık yapı, "arafta olmak" şeklinde adlandırılabilecek bir uzam ortaya çıkarır. Gerçek, sanallık, hayal hepsi birbirinin içerisinde muğlak bir şekle bürünür. Yeni ortamda gösterilenler, görülenler ve sunulanlar ile fiziksel ortamdaki uyumsuzluk, zihinsel ve bedensel olarak ya da sanal ve fiziksel olarak bölünmelere yol açabilir. McLuhan ve Povers'a göre "İnsan eliyle oluşturulmuş, yeterince gelişmiş her yapı, dönüp kullanıcıyı kendi içine alma eğilimi gösterir. (…) Yeterince ileri gidildiğinde de böylelikle insanoğlu "kendi makinesının bir yaratığı" haline gelir"[82]. İnsanın kendi yarattığı makinenin girdabına düşmesi ironik bir sonuç olarak belirmektedir. Ancak muhakkak ki kullanım şekli ve miktarının belirleyiciliği göz ardı edilmemesi

[79] Laughey, **age**, 110-111.
[80] McLuhan, Powers, **age**, 233.
[81] Alvin Toffler, **Gelecek Korkusu Şok**, çev. Selami Sargut, 3. bs. (İstanbul, Altın Kitaplar Yayınevi, 1981), 271.
[82] McLuhan, Powers, **age**, 65.

gereken bir unsurdur. "Doz aşımı" olarak açıklanabilecek her durum, beraberinde o aracın efendisi konumundan kölesi konumuna indirgenmeyi getirmektedir.

Öte yandan kendi yarattığının bağımlısı, kölesi olma durumu psikolojik anlamda bir yakınlık hissinin de sonucu olarak görülebilir. McLuhan'ın[83] global elektronik ağını, insanın sinir sisteminin bir uzantısı olarak görmesi ve internet ile web'in çalışma sistemini beynimize benzetmesi tesadüf değildir. Kendi fiziksel uzantılarını sanal alemde yakalayan insan, psikolojik olarak bu araçlarla kendi benliği ile kurduğu bağı kurabilmektedir. Klavye elinin, ekran gözünün ve kulağının devamı gibi olabilir. Bu durumda "doz aşımı"nı hissetmemesi, akışa kapılması olasıdır.

Yeni iletişim ortamlarının katılıma izin vermesi, her kullanıcının içerik üretimi, tüketimi ve paylaşımını desteklemesi devasa bir gösteri ortamı yaratmaktadır. Aşırı yükleme, aşırı veri akışı sebebiyle küresel büyüklüğün sınırlarını dahi aşan gösteriler, sanal dünyayı devasa bir gösteriye evriltmiştir. Debord, bu drumun bir "gösteri toplumu" yarattığını ileri sürer. Bu gösteriyi teknik bir gelişmenin zorunlu bir ürünü olarak görmez, gösteri toplumunun kendi teknik içeriğini seçtiğini söyler. Ona göre kitle iletişim araçlarının sınırlı görünümü altındaki gösteri basit bir aletler toplamı olarak toplumu istila ediyormuş gibi gözükse de aslında yansız değildirler. Gösterinin devinimine karşı uygunluğu olan araçlardır. Böyle tekniklerin geliştiği çağın toplumsal ihtiyaçları sadece bu tekniklerle tatmin edilebiliyorsa ve toplumun yönetimi, insanlararası bağlantılar sadece anlık iletişim kanalları ile gerçekleşebiliyorsa bu "iletişim" tek yanlı değildir[84], diyerek aslında merkezi bir yönetim olduğuna dikkat çeker. Her ne kadar mekânsal açıdan merkezi her yer olsa da bu teknolojik araçlar, ağlar bu sebeple yönetimsel olarak merkezlerden yürümektedir. Castells'e göre tarihsel evrimin ve teknolojik değişimin yakınlaşmasından dolayı toplumsal etkileşim ve toplumsal örgütlenmenin kültürel biçimine adım attık. Bu yüzden de ağlar arasındaki mesaj ve imge akışı toplumsal yapının temel niteliğini oluşturuyor[85].

Baudrillard ise Debord'un "gösteri toplumu" analizinin artık bir geçerliliği kalmadığını ve onun daha ileri aşamasına geçildiğini belirtir: "Artık bir gösteri yok, gösteriye karşı mesafe alma imkanı yok, kendinizden başkası olabileceğiniz bir

[83] Altay, **age**, 19.
[84] Guy Debord, **Gösteri Toplumu**, çev. Okşan Taşkent, Ayşen Ekmekçi (İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2016), 40-41.
[85] Castells, 2013, 632.

yabancılaşma yok. Artık bunların hiçbiri yok. Aynı, aynıya dönüştürüldü ve böylece hazır-nesne küreselleşti"[86]. Göstergelere sığınarak gerçeğin yadsınması içerisinde yaşandığını, Dünyanın imgelerinin seyredildiği ama gerçekten orada olamamanın ayırt edilemediğini ifade eden başka bir çalışmasında ise Baudrillard; "İmge, gösterge, ileti, "tükettiğimiz" bütün bunlar, dünyaya uzaklığımızla pekiştirilen ve gerçeğin şiddetli anıştırılmasının zedelemekten çok avutup uyuttuğu dinginliğimizdir"[87] demiştir. Aslında her durumda gösteri vardır ancak gösterinin, gösterilenin, göstergelerin içerisinde gerçeklik, boyut değiştirmiştir. Değişen boyutlar arasında aşırı veri yükü içerisinde insan; kapıldığı, yönetebildiği, aktif olduğu illüzyonu ile birlikte de iletişim araçlarının yansız olmadığını, yönetildiğini hissetmekte güçlük çekebilir.

Merkezi yönetim konusu, gözetleme olgusunu getirmektedir. Çift yönlü bir alan olan yeni teknolojik ortamlar kullanıcının gözetlemesine imkân sağlamakla birlikte kullanıcıyı da gözetlemektedir. Hangi sitelerde gezdiği, hangi içerikleri daha çok tükettiği, hangi içerikleri daha çok beğendiği, reaksiyon verdiği gibi tüm kullanım özellikleri kaydedilmektedir. Bunun en önemli sebebi, pazar ortamında kullanıcıya uygun sunum yapabilmek, kullanıcıya ihtiyacı olduğu düşündürtülen tüketimi yaptırabilmektir. Aslında en açık ifade ile denetleyebilmektir. Toplumsal denetim sürecinde gözetimin vazgeçilmez hale geldiğini ve teknolojik gelişmelerde gözetimin yeni biçimler aldığını böylece bir "gözetim toplumu" oluştuğunu ifade eden Bentham'a göre;

> "Gözetim toplumu, kapitalizm ile birlikte ortaya çıkmıştır. Kapitalizm ile birlikte toplumları belli sınırlar içerisine kapatan ulus-devletler iktidarın mantığının da değişim ve dönüşümünü beraberinde getirmiştir. Sınırlama, kapatmanın yeni biçimi kapitalizmin sınır tanımayan kâr güdüsünün toplumsal anlamdaki yansımasıdır"[88].

Her şeyin tüketilmek için yaratıldığı bir çağda, üretimde özgürlük belli sınırlara hapsedilmiştir. Çünkü o ortama göre tüketilemeyecek bir üretimin gerekliliği yoktur, dönüşü olmayan bir yatırımdır. Özgürlük sınırlandığında ise nispeten özgünlüğün bozguna uğrayacak olmasını düşünmek doğru bir sonuç olacaktır.

---

[86] Jean Baudrillard, **Sanat Komplosu, Yeni Sanat Düzeni ve Çağdaş Estetik 1**, çev. Elçin Gen, Işık Ergüden, 5. bs. (İstanbul, İletişim Yayıncılık, 2014), 89.
[87] Jean Baudrillard, **Tüketim Toplumu Söylenceleri ve Yapıları**, çev. Hazal Deliçaylı, Ferda Keskin 6. bs. (İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2013), 26.
[88] Jeremy Bentham ve diğ., **Panoptikon – Gözün İktidarı**, çev. Zeynep Özarslan, Barış Çoban (İstanbul, Su Yayınları, 2008), 114.

Artık iyileştirici adımlar atılması gereken bir noktaya varıldığını ve farketmeden sosyal değişimin işçileri olunan bu yeni ortamı nasıl düzenleyeceğimizi sorgulayan Fiore ve McLuhan şöyle düşünür: "Evrensel olduğu kadar beşikten mezara gözetleme işini de acımasızca sürdüren elektronik haberleşme araçları, mahremiyet isteğimiz ile bilgi alma ihtiyacımız arasında ciddi bir ikilem yaratıyor"[89]. Sonuçta denetlemenin özünde gizliliği, özel hayatı tehdit eden bir biçim vardır. Mahremiyetin belli bir şekilde ortadan kalkışının, her an gözetleniyor olma duygusunun insanın varoluşunda sorunlar yaratacağı bellidir. Sınırsız olan ağ ortamının, insana sınırsız erişim hakkı vermesinin karşılığında insanı daha önce olmadığı kadar sınırlayan yapısı, ciddi bir ikilem oluşturmaktadır. Ek olarak insanın makine ile yoğun iletişimi, fiziksel ortamından, çevresinden ve doğadan uzaklaşması da kopukluklara, anlam kaymalarına yol açabilir. Dokunma duyusunun nispeten yitirilmesi -nispeten denilmelidir çünkü bunu sağlayan teknolojik uygulamalar vardır ve geliştirilmektedir ama sonuç olarak yine ana bağıntı doğada olanın kendisi değil teknolojik araçtır- insanın dünyadan kendisini koparması, fiziksel sosyal ilişkilerinde problemlerin doğması gibi sorunlar da ortaya çıkarabilir. Diğer taraftan belki henüz bu denli bir erişimin hala başında olunduğundan heyecan ve merak duygularının etkisinden kaynaklı böyle bir sonuç yansıyor olabilir. Kullanım pratikleri daha nitelikli bir şekle büründüğünde bu açmazların kapanacağı da öngörülebilir. Ilyich'in yapıtından özetlenecek olursa; makineler insanları köleleştirmektedir. Makinelerdeki güç artışı insanların rolünü de sadece tüketiciliğe indirgemiştir. Çağ boyunca makineleri insanlara hizmet etmesini sağlamak ve insanların da makineler için eğitilmesi günümüzde bir yanılgıyı ortaya çıkarmıştır: Makineler insanlara hizmet etmez, insanlar da makineler için eğitilemez. Bu saptamanın karşılığında şenlikli bir toplum yaratılmalıdır. "Şenlikli Toplum" teknolojilerin yöneticilerden ziyade siyasal yönden birbirleriyle ilişik içerisindeki bireylere hizmet eden toplumdur. Şenlikli bir toplumda her birey, topluluğun araçlarına özgür bir şekilde erişir. Eğer insanın fiziksel çevre ile ilişkisini kolaylaştırmak için aşırı verimli araçlara yönlenilirse bu durum doğa-insan arasındaki dengeyi yok edebilir. Aşırı verimli araçlar çevrenin yozlaşmasına sebep olur. Diğer taraftan insanların kendi kendilerine yapmaları

[89] McLuhan, Fiore, **age**, 12.

gereken şeyler ile hazır yapılmış olanlar arasındaki dengeyi bozabilir bu da radikal bir tekele neden olur[90].

Sonuç olarak aslında varılacak nokta yine araçların herhangi bir şey yapmadığı yaşamda yardımcı öğeler olarak ortaya çıkarıldıklarıdır. Üretim, tüketim, paylaşım gibi eylemleri yapan insandır. Dijital ortamın sundukları karşısında "yönünü kaybetmek" veya "yön bulmak" kullanım biçimleriyle örtüşmektedir. Ancak makinelerin yapabilirliklerindeki aşırılık, kullanıcı için kolaylık sağlamanın ötesine geçmekte ve varoluş sorunları yaratabilmektedir. Bunu iyiye çevirmenin bir yolu, kullanım konusunda bilinçli, nitelikli yaklaşımları geliştirmek veya insana doğal gücüyle yapabilirliklerini gerçekleştirmek için alan tanımaktır. Her şeyi makineler yaptığında, insanın ne yapacağını düşünmek gerekebilir. Fiziksel çevre, doğal ortam, dünya gerçekliğini dengede tutan, ya da ona göndermeler yapan unutturmayan bir sanal ortamın çok daha elverişli özellikler gösterebileceği göz ardı edilmemesi gereken bir konudur.

2.3. Enformasyon Toplumu

İnternet, veri transferi işlevinden devasa bir kütüphaneye evrilmiş ve günümüzde her şeyin depolandığı bir mağaraya dönmüştür. "Kütüphane" kavramı açısından ve çerçevesinden bakıldığında; "bilgi" edimi işlevini karşıladığı açıktır. Ancak depolama olgusu, bilgi ediminin çok ötesinde aslında her şeyin yutulduğu, her şeyin üst üste eklemlendiği dipsiz bir mağarayı andırmaktadır. Dolayısıyla bilginin aktarılma, paylaşılma, üretilme, tüketilme gibi tüm yönleri oldukça büyük paradigma değişikliklerine uğramıştır.

İnternet ortamının yaşadığımız dönemde kapladığı alan ve anlamı, "bilgi" konusunu gündeme getirmiştir. Çünkü zaten ortaya çıkış aşamaları da veri transferine dayalı gereksinimlerdi ve bu gereksinimler sınırlı bir kitlenin elinden çıkıp artarak ağ'a erişim olanağına sahip herkesi kapsamaya başladı. Herkesi kapsayan bir ortamda veri transferi, daha geniş bir anlam kazanarak "bilgi" aktarımına dönüştü. Bu süreçte bilgi edimi ile aktarımı karşılaştırıldığında arada uçurum oluşmuş durumdadır. Çünkü aktarımın sınırsız olduğu bir ortamda tam tersi olarak edinim sınırlanmaktadır. Fazla maruz kalma ve fazla yük, gerçek bir edinimi engelleyebilmektedir. Örneğin; bir

[90] Ivan Ilyich, **Şenlikli Toplum**, çev. Ahmet Kot (İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2015), 11-72.

veya birkaç sanat eserinin biçimi, görünümü, sanatçısı gibi özelliklerinin akılda kalıcılığı vardır. Ancak bu sınırsız sayıya ulaştığında insan zihninde kendi ilgi ya da araştırma alanı bağlamında sadece birkaçı kalabilir. Daha kötüsü; algısal olarak hiçbirinin kalmama olasılığıdır. Akılda kalıcılığı olsa bile tüm özellikleri içeren oldukça sınırlı sayıda eserler kalmaktadır.

İnsanlık tarihi boyunca, bilgi depolama, kaydetme konusu oldukça önemli yer tutmuş, her toplum kendi kayıtlarını çeşitli yöntemlerle çeşitli araçlara aktarmış, gelecek nesillere ve başka toplumlara kendi miraslarını iletmek istemiştir.

> "Sözlü edebiyattan ve genel olarak delikli fişlerin tasarlanmasından elektronik belleğe, "insan türü" giderek ürettiği uygarlık simgesi nesnelere, yapay organlara bilgi bütününün, topluluğun düşünsel sermayesinin kaydının yetilerini aktarmaya yönlendirildi. Bu 'izlence dizilerinin' aktarımı, özdeksel ve toplumsal ölümsüzlüğün gerekli koşulu oldu"[91].

Kendinden, kültüründen, toplumundan, geleneklerinden kısacası yaşam biçimlerinin hemen her alanından izler bırakmak, bir zamanlar varolduklarını geleceğe anlatmak istenci, geçmiş hakkında bir bellek oluşturulmasını sağlamıştır. Ancak ne olursa olsun bugünden geçmişe bakıldığında sınırlı bilgilere sahip olduğumuz açıktır. Bunun en önemli sebebi, kayıt ve depolama araçlarının işlev sınırlılığıdır. McLuhan ve Povers; "enformasyon çağı, imajımızdaki dünyayı yeniden yapmaktadır. İnsanın medya uzantıları, gezegenin insanlaştırılmasıdır; özgün yaratılışının ikinci aşamasıdır"[92] demişlerdir. Medyayı insanın uzantıları olarak değerlendiren McLuhan ve Povers açısından bakıldığında; günümüzdeki aşırı enformasyon ile yeni bir dünya yaratılacağı öngörülebilir. Elektronik ortamda yaratılacak olan yaşamın ikinci aşaması olarak ortaya çıkacak bu yeni dünya üzerine yüklenen enformasyonlarla defalarca yaratılabilme yetisine sahip olacaktır. Böylece aslında diğer bir açıdan gelecekten bugüne bakıldığında, bizim geçmişe baktığımız şu ana göre bizim hakkımızda oldukça yoğun bilgiye sahip olunacağı düşünülebilir. Elektronik kayıt ve bulut depolama sistemleri, dijital verilerin silinememesi, insanların her anlarını ve her datayı elektronik ortama aktarma konusundaki aşırı istekleri ve çabaları, çağımızın en ufak ayrıntıya kadar geleceğe aktarılacağını gösterir.

Toplumları, kültürleri şekillendiren iletişim araçları, yeni medya ile birlikte küresel bir sarmalanma yaratmış, köklü değişiklikleri getirmiştir. Çağımız ise "Enformasyon Toplumu" olarak adlandırılmaktadır. Kimilerince bu toplum biçimi "Bilgi Toplumu"

---

[91] Mattelard, **age**, 55.
[92] McLuhan, Powers, **age**, 154.

olarak da adlandırılmaktadır. Ancak Yılmaz'a göre İngilizce "Information Society" teriminin karşılığı olarak kullanılan "Bilgi Toplumu" bir çeviri sorunudur. Çünkü "information" sözcüğünün karşılığı ham veri yani data ve anlamlandırılmış mesaj manasına gelir. "Knowledge" ise "özümsenmiş enformasyon"dur. Ancak bunların hepsi Türkçede "bilgi" sözcüğü ile eşdeğer kullanılmaktadır. Yurdadoğ'dan yaptığı aktarma ile "knowledge" sözcüğünün karşılığında "bilgi", "information" sözcüğü karşılığında ise "enformasyon" sözcüğü kullanılmalıdır demiştir. Bu açıdan "Information Society" kavramının karşılığı olarak "Enformasyon Toplumu" ifadesi yer almalıdır. Öte yandan "Information Society" kavramında geçen "information" terimi "knowledge" değildir çünkü ikinci, üçüncü el enformasyon anlamı taşır[93]. Yeni iletişim ortamlarında akan veriler, herkesin katılımı, aktarımı ile olduğundan ve paylaşımlar, tüketimler de katmanlı bir şekilde ve harmanlanarak geliştiğinden birinci elden değildir. Bu durum özellikle yeni medyanın hipertext, metinlerarası, görüntülerarası gibi olanaklarında ve onların geliştirilmiş yaklaşımlarında farkedilebilir. "Melody enformasyon toplumunu 'karmaşık elektronik enformasyona ve iletişim ağlarına bağımlı hale gelen, kaynaklarının önemli bir bölümünü enformasyon ve iletişim faaliyetlerine ayıran' toplum olarak tanımlar"[94]. Enformasyon Toplumu'nun ortaya çıkmasında ve gelişip kökleşmesinde itici rol oynayan teknolojinin bilgisayar olduğunu belirten Öymen'in tanımıyla "Bilgi toplumları, insani ve sürdürülebilir bir sosyo-ekonomik gelişme doğrultusunda etkileşimli iletişim ağlarını kullanan ve bu kullanım için gerekli teknoloji ve uygulamaların üretildiği uluslararası sektörlerde payı olan toplumlardır"[95]. Bu açıklamalara bağlı olarak düşünüldüğünde, sanayi toplumunun odağındaki maddi üretimin yerine enformasyon üretimi geçmiştir. Enformasyonun yoğun bir işlerlik kazandığı, yeni iletişim araçlarının ana mekânizmasını oluşturduğu bir toplumun bağımlı olduğu nokta, maddesel üretimlerden enformasyonel üretimlere geçmiştir. Aslında bu dönemde endüstri biçimi yön değiştirerek bir enformasyon endüstrisinin gündeme geldiği söylenebilir. Castells' enformasyonel kalkınma biçimindeki üretkenliğin kaynağının bilgi üretme, bilgi işleme ve sembollerle iletişim teknolojisinde yattığını söyler. Enformasyonel kalkınma biçimine özgü olan şeyi ise

---

[93] Bülent Yılmaz, "Bilgi Toplumu: Eleştirel Bir Yaklaşım", **Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi** c. 15, s. 1 (1998): 148-149.
[94] Mcquail, Windahl, **age** 249.
[95] Gözde Öymen Dikmen, "Tüketen Üreticiden Üreten Tüketiciye Dönüşümde Sosyal Medyanın Rolü", **İletişim ve Teknoloji**, ed. Zeliha Hepkon (İstanbul: Kırmızıkedi Yayıncılık, 2011): 156.

bilginin üzerine bilgi gelmesi, eyleminin bizzat üretkenliğin ana kaynağı olması olarak açıklar. Ona göre; bilgi işlem teknolojisinin geliştirilmesi, teknolojinin kaynağındaki bilgi ile teknolojinin bilgi üretimi, bilgi işlemeyi geliştirmek için kullanılması arasında kurulan döngüde gerçekleşir. Enformasyon teknolojisine dayalı yeni bir teknolojik paradigmanın ortaya çıkışıyla inşa edilen bu yeni kalkınma biçimini bu sebeple enformasyonel olarak adlandırır[96].

Enformasyonun odak noktasına dönmesi yeni bir toplum için gerekli zemini hazırlamakta ve kültürel değişimi de meydana getirmektedir. İletişimin yoğunluğu, veri akışı kapasitesi ve hızı, çoklu haberleşmeler, her alanda değişimi getirecek mekânizmalar olarak güçlü olgulardır. "Bu baskın ve ağlar oluşturucu mantık toplumsal ve ekonomik hayatın bütün alanlarını dönüştürmektedir"[97]. Çünkü bunlar etkileşimi aşırı bir kaynaştırma ile artırmakta, insanların belleklerine yeni ve/veya farklı verileri yüklemektedir.

> "Elektrik, medyanın ölçeğini değiştirir, daha önce görülmemiş bir süreklilik, bir hız, bir bolluk ve bir kapsam verip derinleştirir. Zamanı ve uzamı ortadan kaldıran elektriğin egemenliğinde bilgi, birdenbire herkesçe evrensel bir biçimde erişilebilir duruma gelir"[98].

Dünya, elektrik teknolojilerinden önce genel olarak kendi çevresi ile sınırlı kalan insanın önüne soyut olarak da olsa serilmiştir. Dolayısıyla algının sınırları genişlemiş, bilgi artmıştır.

Ancak dikkat çekilmesi gereklidir ki; "enformasyon toplumunun daha çok enforme edilmiş toplum olacağı veya insanların şimdi üretilen ve dağıtılan (enformasyon yüklemesi olarak adlandırılan) sınırsız sayıda yeni enformasyon ile nasıl başa çıkacağı açıkça bilinmekten çok uzaktır"[99]. Bunun sebebi, enformasyonun aşırılığında ve elektik teknolojisinin hızındadır. İnsan belleği sınırlıdır bu sebeple dijital ortamın aşırı enformasyonunu alabilmesi imkansızdır ve dijital ortamdaki aşırı enformasyon varlığı/akışı insanın aşırı enformasyon aldığını gösterse de enforme edildiğini göstermez. Enforme edilmesi için verileri nitelikli bir biçimde almış olması gerekmektedir. Daha önce belirtildiği üzere Toffler'in "Üçüncü Dalga" toplumu olarak nitelediği ve "Enformasyon Toplumu" olarak betimlediği bu dönem için dikkat çektiği düşünce biçimi şöyledir; "bir enformasyon bombası tam üzerimizde

---

[96] Castells, 2008, 20-21.
[97] Castells, 2013, 487.
[98] Michel Bourse, Halime Yücel**, İletişim Bilimlerinin Serüveni** (İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2012), 108.
[99] Mcquail, Windahl, **age**, 250.

patlamış ve her yana şarapnel yerine, yeni imajlar serpiştiriyor. İşte bu imajlar iç dünyamızı, davranışlarımızı, görüşlerimizi kökünden değiştiriyor"[100]. Aşırılık ve hız, niteliğe değil, niceliğe işaret eder. İnsanın hızlı bir biçimde akan aşırı enformasyonu alıp "işleyebilmesi" olanaksızdır. Olumlu olarak değerlendirilebilecek taraf ise şudur:

> "…elektronik medya; sosyoekonomik sınıf, kuşak, etnik ve diğer farklılıkları mutlak bir biçimde silmiştir. (…) insanlar artık (yaşadıkları) fiziksel sınırlar ya da mekânlar tarafından değil, mekân algısı olmayan yeni medya teknolojilerinin erişimi kolaylaştırdığı (bildikleri) bilgi ve enformasyon ağları tarafından tanımlanır"[101].

Bu durum belki de bir süreç olarak değerlendirilebilir. Önceleri bilgi anlamındaki ayrılıklar, elektronik medyanın ortaya çıkışıyla silikleşmeye başlamıştır, ancak hala çok yeni olan bu teknolojinin genel olarak kullanım şeklinde sistemi oturmuş bir bilinç olmadığından yoğun bir enformasyon akışına maruz kalınmıştır ve bu da niteliği azaltmıştır ancak iyimser bakış açısıyla, sistemin düzenlenmesi, kazanılan bilinç ile zaman içerisinde nitelikli bir bütünleşmenin olacağını düşünmek mümkündür, denilebilir.

Başka bir açıdan Mcquail ve Windahl'e göre yüksek enformasyon talebi olumlu bir açıdan değerlendirilebilir. Çünkü enformasyon tüketicileri için daha az masrafla daha çok seçenek, daha çok iletişim kanalına ulaşma olanağı vardır. Talebe karşılık artan arz fazlası zararlı olmak zorunda değildir çünkü görece daha etkileşimci, bir noktadan diğer bir noktaya iletişim akışı dengeyi sağlamakla birlikte depolama, yerine koyma, ulaşma gibi enformasyon yönetimindeki gelişmelerle düzeltilebilir.[102] Ancak McLuhan ve Fiore'nin da belirttiği gibi "bilgi, tepemizden aşağıya ansızın ve sürekli olarak yağıyor. Biz bilgi edinmeye devam ederken, yeni bilgi eksikliğinin yerini hızla almayı sürdürüyor"[103]. Bu durumda bilgi eksikliğinin giderilmesi olanaklı olmaktan çıkıyor. Çünkü bilgi edinme hızıyla yeni bilgilerin eklenme hızı arasına uçurum yaratabilecek bir fark giriyor. Bu sebeple bilgi eksikliği kapanmayacak noktalara doğru giden bir açılım yaratıyor. Öte yandan aşırılıktan kaynaklı olarak verilerin insan algısına nüfuz etmeden hızla aktığı da bir gerçektir. Ancak bu denli hızla akan şeyin hala bir bilgi olup olmadığı da tartışılacak bir konudur. Zaten bu nedenle bilgi yerine "enformasyon" terimi tercih edilmektedir. Lyotard'ın düşüncesine göre; ulaştırma, medya ve enformasyon sistemlerini de içeren küresel iletişim teknolojileri, bilgiyi bir meta olarak üretmektedir ve "bilgi

[100] Toffler, **Üçüncü Dalga**, 218.
[101] Laughey, **age**, 34.
[102] Mcquail, Windahl, **age**, 252
[103] McLuhan, Fiore, **age**, 63.

artık o naif modernist sanatsal, edebi, ya da bilimsel bir uğraş değil, ulusal ve uluslararası piyasalarda alınıp satılan bir maldır"[104]. Metaya dönüştürülen bilgi bir alamda üretim-tüketim nesnesine dönüştürüldüğünden dolayı önemli olan ne kadar üretildiği ve ne kadar tüketildiği olacaktır. Niteliksel açıdan durumu, işlerliği gibi durumların gereken önemden yoksun olabileceklerini düşünmek yanlış sayılmaz.

Bilginin elektronik araçlara aktarılması ve aşırı akışı sebebiyle metaya dönüştürülmesi, pazar malı olarak kullanılması bilgiyle sunulabilecek her şeyin de akıbetini etkilemektedir. Bilginin insan vücudu dışında depolanmasından söz etmeyi semantik bir tuzağa düşmek olarak değerlendiren Ilyich bu konuda şunu savunur; "kitaplar ya da bilgisayarlar da dünyanın birer parçasıdır. Başvurulduğunda bilgi verebilirler. Bilgi sağlama potansiyeli olan araçları bilginin kendisiyle karıştırmak, öğrenme ve kavrayış sorununu entelektüel görüşümüzün kör noktasına atmış oluruz"[105]. Elektronik araçlar bilginin kendisi değildir. Bilgi zaten belleğe aktarılabilirliği ölçüsünde kullanılabilen bir unsur olduğu için fazlasına bakıldığında belki de "şey"lerden, anlamsız gelen parçalardan ya da salt "görüntü"lerden ibaret olduğu düşüncesine indirgenebilir. Örneğin; bir sanat eserinin kendisini görmekle dijital kopyasını görmek arasında fark vardır. Doğrudan dijital ortamda üretilen eserler için ise ayrı bir düşündürücü yön olduğu açıktır.

Sanat ortamı göz önüne alındığında; eserler, sanatçı bilgileri, temsil noktaları, sergileme alanları gibi tüm elektronik ortama aktarılanlar; olumlu-olumsuz çok yönlü bakışlarla karşılaşmaktadır. Olumlu bakışlardan söz edilecek olursa; dijitale aktarılan verilerin sınırsız kopyalanabilmesi ve kopyaların birbirinin aynı olması, depolama alanının fiziksel bir alana göre sınırsız bir genişliğinin olması, ağ erişimine sahip herkese sosyo-ekonomik durum farketmeksizin ve fiziksel mesafe önemi olmaksızın yakın olması, kurum-mekân tekellerinin belirleyiciliğinin kalkması ve sanatçının, koleksiyonerin, alımlayıcının vs. kendi alanını yaratabilmesine olanak tanıması gibi sıralamalar yapılabilir.

Olumsuz bakışlardan bahsedilecek olursa; en başta gelenlerden biri, aşırı yakınsallığı sağlayarak yoğun etkileşim ile farklılıkları silikleştirmesi olabilir. Etkileşim sınırlılığı farklılıkların fazla olmasına etki eder. Etkileşim fazlalığı ise yok etmeye götüren bir tehlike arz edebilir. Öte yandan kullanıcılar arasında ayrım yarattığı da bir gerçektir.

---

[104] Laughey, **age**, 103.
[105] Ilyich, **age**, 116.

Birbirleriyle kesişen iplikleri dünyayı bir arada tutarken, aynı anda onu giderek parçalara ayırıyor gibidir. Farklı biçim ve türlerdeki medya kültürü miktarındaki patlama, izleyicinin sürekli bir seçme sürecine dahil olduğu anlamına gelir. Polisiye dizi izleme, bir romanı bitirme veya opera dinleme kararı bizi başka izleyiciler, okuyucular ve dinleyicilerle birleştirirken diğerlerinden ayırmaktadır[106].

Kullanıcıya hem kanal hem tür hem de daha özele indirgenebilecek sınıflandırmalar için seçme konusunda çok sayıda seçenek sunulması; özgürleştirici bir unsur olmakla birlikte arama esnasında kayıplara da yol açmaktadır. Asıl aradığına ulaşamama, çokluk arasında kalma/boğulma, es geçme gibi durumlar meydana gelebilir. Önüne belli sayıda görüntü serilen biriyle gözleri önünden sınırsız görüntüler akan biri kıyaslanamaz. İkincisi; muhakkak ki bir süre sonra görüntüleri görmemeye başlayacaktır. Seçme olanağının çokluğu karşısında kullanıcılar arasındaki ayrımlar da artmaya başlayacaktır. Dijital ortamda sunulan çok sayıda sanat sergisi karşısında alımlayıcılar bölünecek ve ayrılacaktır. Fiziksel ortamda düzenlenen on sergiden ikisini, üçünü gezebilmek ile dijital ortamda düzenlenen onlarca sergi arasında kalmak eş değer değildir.

Kısacası insanların "Enformasyon Toplumu" sürecine isteyerek ve edinimler konusunda özgürlükleri artarak katılsa da arka planda sınırlanan noktaları gözden kaçırmamak, üzerinde iyileştirici adımlar atmak gereklidir. Elektronik ortamın olanaklarını nicelikten niteliğe evriltmek adına farkındalık ve bilinç kazanılması için belki de bu sürecin olgunlaşması ya da evrimini biraz da olsa tamamlaması gerekmektedir.

2.4. Siber Kültür

Günümüz kültürünün başat taşıyıcısı ve şekillendiricisi olan dijital çağ, alanları yoğun bir şekilde sarmalayarak "siber kültür" adı verilen bir kültür yaratmıştır. "Siber Kültür" McLuhan'ın "Yeniden Kabileleşme" olarak adlandırdığı, Toffler'in ise "Üçüncü Dalga Toplumu" adını verdiği dönemin kültürüne denk düşer.

Siber kültürün ne olduğunu tam olarak anlayabilmek için önce dijital çağı anlamlandırmak gerekmektedir. En öz ifade ile; "dijital çağ, insanların bilgisayar teknolojilerini dünyada anlama ve çalışma biçimlerinin temel bir parçası olarak

[106] Stevenson, **age**, 352-253.

kullandıkları bir dönemdir"[107]. McLuhan'ın "Yeniden Kabileleşme"den kastettiği aynı andalığa, eş zamanlılığa geri dönüştür. Baskı teknolojisinden önce kabile yaşamlarında her şeyin eş zamanlı olması, şimdiki dijital ortamın eş zamanlılığıyla bir anlamda aynıdır ama oldukça geniş mekân üzerine yayılmıştır. Aradaki en önemli fark; dijital ortamda varolan eşzamansızlığın da farklı bir eşzaman yaratmış olmasıdır. Bu durum biraz karmaşık gibi gözükse de şöyle örneklendirilebilir; coğrafi olarak farklı bölgelerde yaşayan insanlardan yola çıkılırsa; aynı anda haberleşebilirler, birinin bölgesinde gündüz yaşanıyorken, diğerinde gece yaşanıyor olabilir, bu görüşme aynı anda farklı birine izletilebildiği/dinletilebildiği gibi kayıt altına alınıp herhangi bir zamanda farklı kişilere de gönderilebilir, bu kişiler bu kaydı paylaşabilir, katılım gösterebilir (yorumlarla vs.), dilediği gibi arşivleyebilir… Bu kombinasyonlar oldukça çeşitlendirilebilir, çok sayıda araca eklemlenebilir. Dolayısıyla eşzamanlı işleyen bir durum, eşzamansızlığa dönerken tamamen aynı şekilde kayda alınabilmesi ve/veya aynı anda sunulabilmesi ile tekrar eşzamanlılık kazanır. Zaman algısı kırılırken, mekân algısı yok olur. Toffler, geçmişte hiçbir zaman uzaklığın bu kadar anlamını yitirmediğine, insanın mekânla olan ilişkisinin hiçbir zaman bu denli çeşitli, geçici ve üstünkörü olmadığına değinmiştir. Ona göre, "yerleşik mekân" önemini yitirmektedir ve yeni bir göçebe ırk türemektedir[108].

"Siber" kelimesi İngilizce "cyber" kelimesinden dönüştürülmüştür ve cyber'in kelime anlamı; "bilgisayar ve bilgisayar ağlarıyla ilgili"[109] olan demektir. Dönemimizde alanların neredeyse tamamının bilgisayar ortamına uyumlanabilmesi, gündelik yaşam alanlarında yapılabileceklerin bu ortama aktarılabilmesi gibi sayılabilecek birçok nedenle insanların ikincil alanı olarak beliren sanal ortamdan kaynaklı ortaya çıkan siber kültür, "bilgisayar ve bilgisayar ağlarıyla ilgili kültür" olarak ifade edilebilir. Siber kültürün, bilgisayara ve bilgisayar ağlarına dayanması, bunlarla yoğun ilişikteki insanların oluşturduğu bir kültür olduğu açıktır. Bu sebeple doğal bir kültür mü, yapay bir kültür mü olduğu da tartışılacak başka bir konu olarak düşünülmelidir.

Aslında tüm bunların en temel kökeni iletişim olgusudur. İletişimin daha güçlü, kalıcı, hızlı, çoklu, çeşitli, kapsayıcı yapılabilmesi için teknolojik araçlar

[107] Dean Bruton, Antony Radford, **Digital Design: A Critical Introduction** (London, Bloomsbury Academic, 2012), 8.
[108] Toffler, **Şok**, 71.
[109] "Cyber" Tureng, https://tureng.com/tr/turkce-ingilizce/cyber [06.07.2020].

geliştirilmiştir. Haberleşmenin önemi her dönem katlanarak artmıştır ve ilk anlamından daha ötede anlamlara sahip olmuştur. Günümüzde evrim geçirtici yaklaşımlarla yaşam dinamiğinin baş etkeni haline gelmiştir. Ekonomi, eğitim, eğlence, siyaset, bilim olmak üzere gündelik, toplumsal, bireysel, sosyal yaşamın hemen her yönüne etki eden bir şekle bürünmüştür. Edindiği yeni anlamlar, teknolojik bir buluş olan bilgisayar/internet yoluyla yayılmıştır. Bilgisayara entegre edilmemiş pek bir alan, durum düşünülemeyecek noktalara varmıştır.

> "Çoğul iletişim biçimlerinin dijitalleşmiş, ağlar oluşturmuş bütünlüğüne dayalı yeni iletişim sisteminin temel özelliği, bütün kültürel ifadeleri kapsaması ve aktarmasıdır. (…) Yeni iletişim sistemi tam da farklılıkları barındırması, çok biçimliliği ve çok yönlülüğü sayesinde bütün ifade biçimlerini kapsayabilen, bütünleştirebilen bir sistemdir"[110].

Dolayısıyla siber kültür böyle bir ortamda şekillenmiştir. Siber kültürü incelerken aslında üzerinde durulması gereken bir diğer olgu da "sibernetik"tir. Kelime anlamı olarak "güdüm bilimi. (Canlılarda ve makinelerde kontrol, iletişim ve işleyişi inceleyen bilim)"[111] manasına gelen bu bilim çağımız için hem ufuk açıcı hem de düşündürücü yaklaşımlar içermektedir. Daha geniş bir ifade ile; yaşayan organizmalarla ve makinelerde kontrol ve haberleşme ile ilgili bilimlerin karmaşıklığını ifade etmek için kullanılan bu terim; "Bir insanın veya otomatik bir makinenin, modern tekniğin kaynakları çerçevesinde herhangi bir işi yönetmesini veya belli bir amaca ulaşmasını sağlayan bilim. Makine ve canlılarda, kontrol ve haberleşmenin şartlarını ve kanunlarını tespit eden bir bilim dalı"[112] olarak açıklanabilir. Sibernetiğin daha önceki sistemlerden en önemli farkının "geribildirim" özelliği olduğunu belirten başka bir açıklamada ise şöyle denilmiştir:

> "İnsani müdahaleye gerek duymadan, dış dünyanın gereksinimlerine göre kendinin yenileyip, kendisine verilen görevleri yerine getirip amacına göre hareket etmesini sağlayan yapay veya biyolojik sistemlerin kontrol ve haberleşmesi üzerinde yoğunlaşan bir bilim dalıdır"[113].

Yine aynı açıklamada; bu bilimin/sistemin fabrikalar, imalat işlemleri, endüstri robotları, uzay araçlarının rota işlemleri gibi birçok sektörde yerini aldığı ve kullanılmaya başlandığı; oyun teorisi, sistem teorisi, algısal kontrol, felsefe, mimarlık vb. gibi birçok çalışma alanlarının sibernetikten doğrudan ya da dolaylı yoldan etkilendiği bilgisi verilmiş, sibernetiğin diğer bilim dalları arasında bir köprü görevi gördüğü çünkü bu bilimin diğer bilim dallarının her biriyle tam bir uyumluluk içinde

---

[110] Castells, 2008, 499.
[111] "Sibernetik", Nedir Ara, https://nedirara.com/sibernetik [06.07.2020].
[112] "Sibernetik", Türkçe Bilgi, https://www.turkcebilgi.com/sibernetik [06.07.2020].
[113] "Sibernetik Nedir", Mühendis Beyinler, https://www.muhendisbeyinler.net/sibernetik-nedir/ [06.07.2020].

olan bir dizi kavram yardımıyla aralarında disiplinli ilişkiler kurabildiği söylenmiştir. Baudrillard'ın dediği gibi "zihinsel evren ve düşüncenin ulaşabildiği her yer sonunda sayısallaştırılmaya boyun eğebilir."[114] Bu durumda her şeyin makineleştirilebileceği, insanın yapabilirliklerinin öneminin kaybolabileceği hatta bu durumda insan-makine karşıtlığında insanın yerinin ne olabileceği gibi düşünce temellerinde araştırmalar ve incelemeler yapılması gerekliliği açıktır.

İnsanlarla diyalektik makineler arasındaki ayrımın artık belirlenmesi gerektiğini savunan Fischer, "insanın *niteliği* yeniden kavranmalı, diyalektik maddecilik daha geniş bir açıdan ele alınarak daha kesin bir anlam kazanmalıdır. Sibernetik biliminin hesaplarına göre ayarlanmış makineler yapılabilir, yapılmış olanlar da bilinçliymiş gibi davranabilirler. Oysa bilinçli makine olamaz ve yoktur"[115] diyerek bir çözüm getirilmesinin gerekliliği üzerinde durmuştur. Başka bir açıdan;

> "…gerçekte insan zekâsı her zaman zaten yapaydır, çünkü her zaman protez harici depolama cihazları, çakmaktaşı baltaları, dil sistemleri, kitaplar, arşivler, veritabanları ve uzman sistemlerine bağlıdır. İronik olarak yapay zekâ, makinelerin insanların yerini alacağı araçlar olmaktan çok, aslında, 'düşünce' insan hızı gibi bir şeye dönüşür ve insan düşüncesini taklit etmeye çalışan sembolik temsil sistemleri aracılığıyla yönlendirilir"[116].

Bu noktadan bakıldığında; günümüz siber ortamındaki en önemli farkın sanal olması ve bu sebeple de sınırsız kayıt yapılabilmesi olduğu söylenebilir. İnsanlar tarih boyunca yalnızca zihnin kaydına bağlı kalmadan her zaman çeşitli kayıt araçları kullanmışlardır. Zihin, özellikle zaman araya girdiğinde karmaşıklaşabiliyor, belli bir kaydı değiştirebiliyor, olduğu gibi aynı şekilde tutamayabiliyor. Oysa zihne, insan belleğine ek olarak icat edilen ilkel olsun olmasın tüm araçlar, onun daha işlevsel olmasını sağlayan yardımcılar olmuştur. Bu sebeple zihin her zaman yapay araçlarla iş birliğindedir. Diğer taraftan insan zekâsı olmadan bu kayıtların anlamlandırılması da mümkün değildir.

Siber kültürden kaynaklı gelişen "gözetim toplumu" ve "gösteri toplumu" kavramları da yine bu dönemin yarattığı durumlardır. Gözetleme olgusu, sanal ortamın merkezi unsurlarından biridir. Her şeyin dijital ortama aktarılması, araç çeşitliliği, iletişim ivmesi gibi birçok etken insanların sürekli olarak ekran tabanlı sistemlerde var olmasını ve bu süreç içerisinde de izleyen oldukları gibi izlenen de olmalarını sağlamıştır. Herkesin her şeyi ve herkesi izlemesi, aslında daha etkin bir ifade ile

---

[114] Jean Baudrillard, **Neden Her şey Hala Yok Olup Gitmedi?**, çev. Oğuz Adanır (Doğu Batı Yayınları, Ankara, 2019), 29.
[115] Fischer, **age**, 232.
[116] Gere, 2017, 163.

gözetlemesi gözetim toplumunu oluşturmuştur. Ancak dijital ortamda gözetimin en önemli yanı, çift çizgide olmasıdır. Gözetleyen herkes aslında birer gözetlenendir. Ancak bu gözetim şeffaf olduğu için kullanıcılar gözetlenen olduklarının farkına varamamakta veya bunu unutmaktadırlar.

Jeremy Bentham'ın "gözetim altında tutulacak her tür insanın bulunduğu her türlü kuruma ve özellikle de cezaevlerine, hapishanelere, ticarethanelere, ıslahevlerine, yoksullar evine, karantina istasyonlarına, fabrikalara, hastanelere, akıl hastanelerine ve okullara uygulanabilen yeni bir yapı ilkesi tasarımı"nı[117] ifade eden "Panoptikon/Gözetim-Evi" çalışmasından yola çıkılarak yapılan bir değerlendirmede günümüzde "teknolojik panoptikon" yaşandığı öne sürülmüştür. Değerlendirmeye göre "teknolojik panoptikon ya da "elektronik gözetim… birey ya da grup etkinlik veya performanslarının radyo, video ve bilgisayar gibi elektronik araç ya da kaynakların kullanımı ile toplanması, depolanması, çözümlenmesi ve raporlaştırılmasıdır"[118] ve yaşamın neredeyse tüm alanları elektronik gözetim altında tutulmaya çalışılmaktadır. Aynı çalışmadan özetle; göz, baskıcı bir yaşam şeklini doğallaştırmakta ve topluma yaşamak zorunda oldukları tek gerçekliğin bu olduğu dayatılmaktadır. Teknolojinin gelişimiyle birlikte işçi sınıfının denetlenmesini içeren sistemler ile ezilenler elektronik gözetim altına girmiştir. Bu gözetimler insanın yabancılaşmasına, boyun eğmesine sebep olmuştur. Bedenler ve bilinçler köleleştirici bir denetim/gözetim altına girmiştir. Böylece bedenler ve bilinç denetim aygıtlarıyla makineleştirilmekte, insani olan şeyler yok edilmektedir. Gözetleyen bakışın ağırlığını üzerinde hisseden herkes sonunda bakışı o denli içselleştirir ki, kendini gözetleme noktasına gelir. İnsanın kendi kendisinin devleti haline gelişi ise öz yıkıma vardırır. Toplumsal açıdan herkesin hem gözetlenen hem de gözetleyen olması, herkesin birbirinden kuşku duyması ve gözetlemesi "korku toplumu" yaratır. Bu da toplumsal parçalanmaya sebep olur[119].

Sanal ortama bakıldığında da aşırı bir gözetim göze çarpar. Elektronik dönemle işçi sınıfının denetlenmesine yönelik sistemler, dijitalleşmenin açtığı yolda ilerleyerek toplumun geneline yayılmıştır. Ancak bu yayılım çoğunlukla bilinçli ve isteyerek yapılmaktadır. Çeşitli sosyal ağlarda da görülebildiği üzere, insanlar isteyerek kendilerini, hayatlarını teşhir etmekte, başkalarının gözetimini kabul etmekte ve en

[117] Bentham ve diğ, **age**, 9.
[118] **age**, 111-112.
[119] **age**, 112-122.

çok izlenilen olmak için çaba harcamaktadır. Öte yandan gözetlemeyi de yaşamın ayrılmaz bir parçası olarak normalleştirmektedirler. Ancak diğer bir açı, üst gözetim, üst denetim ya da başka bir ifade ile "örtük gözetim" olgusudur. Dijital ortamın kodlardan oluşması, her hareketin kayıt altına alınması, iktidarlar tarafından denetlenmeyi mümkün kılmaktadır. Kullanıcının hangi sayfalarda gezdiği, neleri beğendiği, nelere ilgi gösterdiği, neleri satın aldığı, nelere katıldığı, geri bildirimde, etkileşimde bulunduğu gibi birçok davranışı kolaylıkla izlenebilmektedir. Bu denetimler aynı zamanda tüketim konusuna da destek vermektedir. Kullanıcının beğenisine göre üretimler, hedef kitleyi belirleyebilme, ürünü daha çok tercih edebilecek hedef kitleye yönelebilme hatta kullanıcıya tüketmesi gereken bir ürün olduğu algısını empoze ederek tüketim ihtiyacı hissettirme gibi pazar ortamında güçlü bir el sağlanmaktadır.

Sanal ortamda siber kültür kaynaklı ortaya çıkıp gelişen bir diğer konu, Guy Debord'un "Gösteri Toplumu" savıdır. Debord, teknolojik çevrelenme ile birlikte her şeyin bir gösteriye dönüştüğünden yola çıkar. Debord'a[120] göre modern üretim koşullarının egemenliğindeki tüm toplumlar, gösterilerin birikimidir. Yaşanmış olan her şey yerini temsile bırakmış ve uzaklaşmıştır. Gösteri, yaşamın tersyüz edilişi ve canlı olmayanın özerk bir devinimidir. Gösterinin kaynağı ise dünyanın birliğinin kaybedilmesidir. Gösteride dünyanın bir kısmı kendisini dünya karşısında temsil eder ve bu temsil edilen kısım asıl dünyadan daha üstündür. İzleyenleri birbirlerine bağlayan ise kendi tecritlerini sürdürdükleri merkezde kurdukları geri dönüşsüz bir ilişkidir. Gösteri ayrı olan şeyleri birleştirmektedir ama ayrı bir biçimde birleştirmektedir. Aslında gerçek yaşam olarak temsil edilen şey yalnızca daha gerçekçi bir biçimde sunulan gösteri yaşamıdır. Gösteride "görünen şey iyidir, iyi olan şey görünür" tutumu kendisinin tartışılmaz ve erişilmez bir olumluluk olarak sunulmasını sağlar. Ancak izleyici ne kadar çok seyrederse o kadar az yaşar ve kendisini egemen ihtiyaç imajlarında bulmayı kabul ettiği oranda kendi varoluşu ve arzularını da o kadar az anlar. Çünkü davranışlar artık bu insana değil, ona bunları sunana aittir. Bu sebeple de hiçbir yerde kendisini "evinde" hissedemez, gösteri her yerdedir. Dolayısıyla izleyici seyredilene karşı yabancılaşır. Öte yandan eğitimlerine okumakla değil de erken yaşlarda bilgisayarın mutlak bilgisi ile başlama zorunlulukları, konuşmayı neredeyse öldürmüştür. Baudrillard'a göre ise;

[120] Debord, **age**, 1-43.

> "Sahip olduğu araç bolluğu karşısında ne yapacağını bilemez hale gelerek büyük bir gösteriye dönüşen kültürün kendi kendini tatmin etmesinden; başka bir deyişle güncel görünümü sahip olunan her şeyin kitlesel bir şekilde tüketilmesine benzeyen, kendi kendini yutup yok eden bir kültürden söz etmek gerekmektedir"[121].

Bu açılardan değerlendirildiğinde; sanal dünyanın sunduğu sonsuz gösteriler ve imajlarla asıl gerçekliğin yadsınmasına, imajların her şeyin önüne geçmesine izin vermekte olduğu söylenebilir. Ancak bu süreç içerisinde de insanın kendisinden uzaklaşması, başkalarının imajlarını edinmesi, kendisini yok edecek noktaya gelmesi de olasıdır. Dayatılan "gösterme ve gösteri sunma" edimleri, insanın imaj denizinde yüzmesine değil, bolluğuyla orada boğulmasına sebep olabilmektedir. Umberto Eco, "günümüz burjuva uygarlığının içinde bulunduğu krizin nedenlerinden biri, ortalama insanın, gerçekliğin kişisel gözlemle kazanılmamış olan, dışarıdan kendisine sunulan edinilmiş biçim sistemlerinden kendini kurtaramamasıdır"[122] diyerek sorunun sebebini açıklamıştır.

Daha da kökene inildiğinde; Toffler'in araştırmasına göre; kitle haberleşme araçlarının öncesinde yani "Birinci Dalga Toplumu"nda yetişen biri, öğretmen, rahip, köyün devlet memuru, ailesi gibi çevresinden belirli kişilerden aldığı bilgilerle bir gerçeklik modeli oluşturuyordu. Kitle haberleşme araçları olan televizyon, radyo gibi aletler yoktu ve bu kişiler arasındaki dünya imajı da pek farklılık göstermiyordu. İkinci Dalgada ise imaj geliştirmede yararlanılan yolların sayısı artmıştır. Yalnızca çevredeki insanlardan değil, gazete, dergi, radyo, televizyondan da imajlar edinilmeye başlanmıştır. Yani kitle haberleşme araçları, sabit imajları değiştirmiş, dünyanın farklı gerçekliklerini evlere kadar getirmiştir[123]. Günümüze gelindiğinde ise "haberleşme düzeninin yığınsallığı yitirmesi ortaya insanın kendisini kıyaslayabileceği çok sayıda rol modeli ve yaşam tarzının çıkmasına neden oldu. Üstelik yeni haberleşme düzeni bize blok halinde imajlar yerine, küçük küçük parçalar vermektedir"[124]. Yığınsal kitle iletişimde hem oldukça sınırlı haberleşme ve içerik oluşu, hem de blok halinde başı sonu belli bir biçimden oluşması daha standart kalıplarda görüntü vermekteydi. Ancak iletişim araçlarındaki bolluk, içerik çeşitliliği ve sınırsızlığı ile sonsuz imajlar oluşturulabilmektedir ve bunlar kalıp halinde değildir, tamamlanması izleyiciye/kullanıcıya bırakılan minyatür mozaiklerden meydana gelmektedir. Yığınsal olan hedef kitle, bireye kadar indirilmiştir.

---

[121] Baudrillard, **Karnaval ve Yamyam**, 12.
[122] Umberto Eco, **Açık Yapıt**, çev. Tolga Esmer 3. bs. (İstanbul, Can Yayınları, 2016), 181.
[123] Toffler, **Üçüncü Dalga**, 219.
[124] **age**, 441.

Artık gerçeğin zihinsel modelini dışarıdan almak yerine, modeli kendimizin yaratmak ve sık sık yenilemek zorunda olduğumuz bir süreçte olduğumuzu belirten Toffler olumlu bir açıya değinir: "Böylelikle büyük bir yükün altına girmiş bulunuyoruz. Ama yine bunun sayesinde kişiliğimizi daha çok geliştirme, kültürü olduğu gibi kişiliği de "yığınsallıktan", kitleleştirmekten kurtarma olanağı buluyoruz"[125]. Ona göre kişiliğin yığınsallıktan kurtulması, sabit kalıplardan çıkması olumlu bir durumdur. Ancak yığınsallığın bu sefer de kalıp halde değil, mini imajlardan oluşan kolajlardan meydana geldiğini göz ardı etmemek gerekir. Yalnızca seçenekler artmıştır, her birey kendi yapbozunu/mozaiğini dilediği gibi oluşturabilmektedir. Fakat bu parçalar, özgün değildir, başkalarının eklemlemesidir.

Elektronik sistem, gerçeklik kavramına ikiz bir alan yaratarak, insanlığın tüm görsel, işitsel kodlarını bu alana yansıtmış ve tümünü kapsayan hibrit bir alan ortaya çıkarmıştır. Bu hibrit alan içerisinde; gerçeklik kavramı devamlı olarak yeniden üretilen, tüketilen bir nesne konumuna gelmiştir. Kavramsal bir olgunun nesne durumuna dönüştürülmesi, aynı zamanda onun indirgenmiş olduğu anlamına gelmektedir. Her ne kadar daha kapsayıcı gibi gözükse de nesne olarak varlığı aslında onu daha çok daraltmıştır, denilebilir. Gerçek sanallığı üreten bir sistemin nasıl bir sistem olacağını irdeleyen Castells, insanların maddi ve sembolik varlığına işaret eden gerçekliğin sanal bir görüntü ortamına yani görüntülerin yalnızca deneyimlerin iletildiği ekranlar üzerinde kalmadan deneyim haline geldiği bir "farz etme" dünyasına yedirildiği bir sistem olduğu sonucuna varmıştır. Çünkü ona göre; bu ortam kapsayıcı, çeşitliliğe açık, kolay uyum sağlayan yapıdadır ve çoklu ortam içerisine geçmiş, bugün, gelecek olarak insanlık tecrübesinin tamamı yedirilmiştir. Her tür mesaj da bu ortam içerisine kapatılmıştır[126].

Siber kültürün her şeyi imge boyutuna indirgeyen ve sistem içerisine entegre eden durumu ile birlikte yeni bir gerçeklik alanı doğmuştur. Bunu sınırsız bir simülasyon süreci olarak gören Baudrillard'a göre;

> "Her şey biçimde değişti: söz konusu olan gerçeğin yerine ve mevkiine her yerde tamamıyla kod öğelerinin bileşiminden hareketle üretilen bir "yeni-gerçek"in geçirilmesidir. (…) aracın kendisi tarafından gerçekleştirilmiş *modelin bu yeni gerçekliğinin* yararına yok edilir, buharlaştırılır"[127].

[125] **age**, 232.
[126] Castells, 2008, 498.
[127] Baudrillard, 2013, 146.

Yok olan gerçeklik kavramı ile birlikte, dünyada toplumsal ve bireysel değişimlerin görülmesi, bunlara bağlı olarak alanların da dönüşümlere uğraması sürecin olağan durumudur. Sanat alanına bakıldığında; her kolunun bu yeni gerçekliğe adım atması, bazılarının direk burada doğması, bazılarının da içerisinde erimesi anlaşılabilirdir. Ancak sanattan söz ederken; onun da imge durumuna indirgenmesi sanatın özünde yaratacağı biçimsel ve içeriksel değişimleri hesaba katmak gerekli olabilir. Aslında sanat araçları değişiyor ve çeşitleniyor, üretim ortamı yenileniyor gibi bakış açılarından öte onun anlamsal yönüne eğilmek daha yerinde olabilir. Baudrillard, imgelerin artık gerçekliğin aynası olmadığını ve bir hipergerçekliğe dönüştüklerini, imgenin yegâne amacının imge olduğunu, kendisinin gerçek kimliğe geçmesinden dolayı artık gerçeği tahayyül edemediği, gerçeği aşamadığı, görünüşünü değiştiremediğini söyleyerek "imge sanal gerçekliktir. Sanal gerçeklikte, şeyler kendi aynalarını yutmuş gibidir"[128] der. Sanat, gerçekliği çeşitli yöntemler ve tekniklerle aynalayan bir olgudur ama aynı zamanda gerçekliği aşan ve ondan bağımsız olan bir alandır. Burada sanatın siber ortamda simülasyon sürecine girmesi, ona boyun eğmesi ile sonuçlanacak şey; sanatın kendisinin mi, sanatçının mı, eserin mi yoksa tümünün mü yok olacağıdır.

Araçların nasıl yapılandırılacağına ve kullanılacağına eğilmek; bir takım soru işaretlerini ve eksiklikleri gidermenin başat koşuludur. İnsan yapımı araçlar, insanın işerini kolaylaştırmak için üretilen sistemler, sonunda insanın dünyasal bağlantılarını dışlıyorsa ve insanı aktif gibi gözüken ama aslında pasif kılan bir ortam yaratıyorsa, üretim amaçları yitirilmeye başlanmıştır diye düşünülebilir. Ilich'in önerdiği, her şeyin araçlara yüklenmemesi, insanların da araçlar kadar etkin olabildiği "şenlikli araçlar" bir yöntem olarak kullanılabilir. Çünkü "şenlikli araçlar" onları kullanan herkese, kendi düş gücünün ürünleriyle çevresini zenginleştirme fırsatını en geniş ölçüde veren araçlardır. Endüstriyel araçlar ise, onları kullananlardan bu olanağı esirger ve başkalarının anlamı ve beklentilerini bu araçların tasarımını yapanların belirlemesine meydan verir[129]. Böyle olunca da "Makineler hemen hemen insanın yerini almış ve insan onların çalıştırıcısı durumuna indirgenmiştir artık. (…) Köle sahibi insanın yerini, insanların dev makinelerdeki uyarımsız koşullanması almıştır"[130]. Günümüzde insanların araçların nasıl yapıldığını ve çalışma sistemlerini

[128] Baudrillard, **Sanat Komplosu,** 2014, 36-37.
[129] Ilich, **age**, 36.
[130] **age**, 48-49.

bilmediklerini sadece kullanıcı olarak kaldıkları araçların insanları bilgisiz kıldığını belirtir. Bu yüzden araçların nasıl yapıldığı işlediği ile ilgili bilgilenilmesi, araç görevini yaparken insanında bu göreve bir şekilde dahil olması, edilmesi gereklidir.

Siber ortam, neredeyse her şeyin eklemlenebildiği ve neredeyse her şeye uyumlanan bir yapıdadır. Fiziksel dünyaya karşılık sanal bir dünya yaratmıştır. Birtakım eylemler uzmanlık gerektirmekle birlikte birçoğu da kolaylıkla kullanılabilen sistemlere sahiptir. Her geçen gün daha çok insan ve daha çok "şey" entegre olmaya/edilmeye başlanmıştır. Bu süreç içinde her şey bir imgeye dönüştürülmüş, sanal ikizler yaratılmıştır. Fakat bu sürecin tartışılması gereken konusu "asıl"a karşı yürütülen tutum ve onun yok olabilecek, yok olduğunda önemli kayıplara sebep olabilecek kavramlarıdır.

2.5. Sanatın Dijital Dönüşümü

Yeni iletişim ortamları ile sanatın evrilme sürecinde; insanların bu ortamlara uyum sağlaması ve sanal alanın bir anlamda yaşam alanı haline gelmesi etkili olmuştur. Yeni iletişim ortamları, uygulama, üretim, tüketim, sergileme, alımlama gibi sanatın tüm alanlarında dönüşümleri meydana getirmiştir. "Yeni medya" olarak tanımlanan araçların tarihçesi aslında çok yeni sayılmaz. Geçmişten beri bilgisayar sistemlerini kullanarak üretim yapan sanatçılar da azımsanamayacak kadardır. Sanat zaten deneysel, oyun alanı gibi olduğundan dolayı her alanda çıkan yenilikler, bir şekilde sanatla buluşturulmaktadır.

Sanatın, dijitalleşme sürecinin en belirgin faktörleri; gerçekliği yansıtma gücü, gerçekliğe tamamen aykırı, uzak, doğaüstü üretimler yapabilme olanağı, geleneksel (klasik) yöntemlerde uzmanlık isteyen birçok işe karşılık uzmanlığa ihtiyaç duyulmadan yapılabilen işlere daha çok imkan vermesi, disiplinlerarasılığı, tekelciliğe karşı bireysellik, uzak mesafeler arası kolay işbirlikleri gibi açılardan listelenebilir. Aslında en çok da sanatçının ifade gücünü, çeşitliliğini oldukça genişleten, ekonomik olarak geleneksele göre çok daha uygun hatta bedava çözümler barından yapısı, öne çıkan etken olabilir.

Her ne kadar başından beri sanat olup olmadığı tartışılsa da fotoğraf makinesinin icadıyla başlayan süreç, zamanla sanatın makinelere bağlı yenilenmesinin ilk aşaması sayılabilir. "Resim sanatında video, ressamın kalemi ya da fırçası, yontucunun çekici

gibi bir araçtır. 1950'lerde gelişen elektronik tekniği, televizyon ve kameranın gelişimi, sanatçının kameraya yönelmesini hızlandırmış, bilgisayarı da içine alarak genişlemiştir"[131]. Bu süreç içerisinde sanat teknoloji ve bilgisayar ile harmanlanırken, buna bağlı olarak çeşitli türler de ortaya çıkmış ve adlandırılmıştır. Bilgisayar sanatının; dijital sanat, ağ sanatı, net sanatı, multimedya sanatı, medya sanatı, yazılım sanatı gibi çok sayıda türevleri olmuştur. Grafik, animasyon, dijital baskı, dijital video, dijital fotoğraf, dijital resim, dijital heykel gibi birçok farklı dal meydana gelmiştir. Bilgisayar, "önceleri (1950-60) komünist blok devletlerine uygulanan soğuk savaş nedeniyle ortaya çıkmış askeri savunma sistemlerinde kullanılıyordu. Sonraları birçok sanatçı bu yolda sanat yapıtları gerçekleştirmeye başladı"[132]. Dijital sanatlar, bilgisayar destekli ve bilgisayar üretimli olarak ikiye ayrılabilir. Bilgisayar destekli dijital sanatta sanatçı, sanat eserini oluştururken bilgisayardan destek alır ve üretilen işin sanat yönü yoğun olmayan ama emek açısından yoğun olup vakit alan kısımlarını bilgisayar yardımıyla yapar. Bilgisayar üretimli dijital sanatta ise sanatçı, sanatının üretilmesinde tek araç olarak bilgisayarı kullanır ve programlama mekânizmaları ile bilgisayarın rasgele kararlarıyla eserin tamamlanmasına izin verir[133].

Dijital tasarımın kökenine bakılacak olursa;

> "Sketchpad (diğer adıyla Robot Draftsman), Ivan Sutherland tarafından 1963'te yazılan devrim niteliğinde bir bilgisayar programıdır. Sketchpad, xy noktalı çizici ekranı ve yakın zamanda icat edilen açık kalem kullanarak eksiksiz bir grafik kullanıcı arayüzü kullanan ilk programdı. Grafik kullanıcı arayüzleri, Sketchpad'den ve modern nesne yönelimli programlamadan türetilmiştir. Sayısallaştırıcılar 1970'lerin ortalarında ve 1980'lerin başında popülerleştirildi ve birçok bilgisayar destekli tasarım (CAD) sistemi için giriş cihazı olarak kullanıldı"[134].

Dijital sanat, zamanla yazılımlar, donanımlar ve uygulamaların geliştirilmesi ile sanatçılar arasında yaygınlık göstermeye başlamış, özerk bir alan olarak kendisini ortaya koymuştur.

Sanattan söz ederken tarih boyunca kimler tarafından yapılabileceği gibi neye ve kime hitap ettiği üzerine çok söz söylenmiştir. Dini, spiritüel bir araç olması, gerçeği yansıtması sadece sanatçının yapabilmesi, zanaattan ayrılması, üst/seçkin kesime seslenmesi, halkı dışlaması ve zamanla özellikle postmodern dönemle birlikte

---

[131] C. Vedat Demirkol**, Batı Sanatında Modernizm ve Postmodernizm** (İstanbul, Evrensel Basım Yayın, 2008), 179.
[132] **age**, 187.
[133] Sait Gülsoy, "Sanat ve Dijitalleşme", Research Gate, 224, https://www.researchgate.net/publication/342902343_Sanat_ve_Dijitallesme [20.07.2020]
[134] Bruton, Radford, **age**, 5.

kazandığı karnaval etkisi ile herkesin sanatçı olabilmesini kabul etmesi, her şeyi sanat alanına dahil etmesi, halka inmesi şeklinde evrilmiştir.

Ancak bu kadar herkese hitap eden, her şeyi ve herkesi içine alan bir sanat yaklaşımı/ortamı; birtakım tartışmaları da doğurmuştur. Sanatın ifade ettiği, temsil ettiği, yansıttığı şeyler için aura yitiminin gerçekleştiği, anlamının yok olduğu da düşünülmektedir. Diğer taraftan bunların aslında olmadığı yani sanatın hiçbir şey ifade etmediği gibi hiçbir şey yansıtmadığı, böyle bir zorunluluğunun, misyonunun olmadığı da söylenmektedir.

> "Postsanatta kuramın, toplumsal eleştirinin ve bilinçdışının yerini teknoloji almıştır; işte bu yüzden günümüzde aynı zamanda -hatta öncelikle- mühendis, bilgisayar dehası ya da video teknikeri olmadan sanatçı olmak giderek imkansızlaşmaktadır. (…) Son zamanlarda yapılan Whitney Bienallerinde sanatçı olarak adlandırılanların çoğu teknokrattır - "yeni bir aracın" ortaya çıkışını kutluyormuş gibi görünürler- bu nedenle yaptıkları sanat ifadesiz görünür, yani kişilikten yoksundur, oysa ki pazarlama kişiliğine, yani herhangi bir teknik hilenin hemen pazarlanabilirliğine sahiptir. Bu kişilerden bazıları, sanatın sona erdiğini -postsanatın hüküm sürdüğünü- doğrularcasına, geçmişin sanatını yok etmek için bilgisayar teknolojisini kullandı"[135].

Bu durumda sanatın kapsama alanı postmodernizm sürecinde her ne kadar genişlese de teknoloji ile devam ettiği süreçte, tersine, sınırlandırılmış olduğunu söylemek mümkündür. Çünkü dijital ortamın dijital uzmanlık isteyen alanları ile birlikte sanatçı olmayanların da sanatçı olarak türemesine ve sanatçı olanların bu uzmanlıkları olmadığından alanın dışına itilmesine ya da uzmanlarla iş birliğine mahkum edilmelerine neden olduğu açıktır. Diğer yandan uzmanlık için çok sayıda eğitim içeren paylaşımlar dijital ortamda mevcuttur, ayrıca uzmanlık gerektirmeyen çok fazla dijital uygulama geliştirilmiş ve sunulmuştur. Bunlar eksikliklerin giderilmesinde işe yarayabilir ancak yoğun emek ve çalışma gerektirir. Elbette ki doğrudan dijital dönemde doğan ve bu dönemde yetişen insanlar için bu durum azımsanabilir çünkü onlar için bu araçların kullanımı günlük yaşam rutinlerinin bir parçası olmuştur. Ancak bu dönemden önce doğmuş ve yetişmiş insanların aynı yetkinliğe erişmeleri değişkendir. Ayrıca dijital ortam konusunda uzman olan birinin sanatsal pratik konusunda da uzman olup olmadığı belli değildir. Çoğunlukla yeni araç, sistem kullanımı, teknik bilgi, beceri, ürün manasında işlerin ortaya çıktığı düşünülebilir. Bu hem sanatçı olup hem de dijital bir konuda uzman olunamadığı anlamına gelmez. Üzerinde durulan, yalnızca çoğula/genele işaret eden bir yaklaşımın temel alınmasıdır.

---

[135] Donald Kuspit, **Sanatın Sonu**, çev. Yasemin Tezgiden, 3. bs. (İstanbul, Metis Yayınları, 2010), 119-120.

Diğer bir konu olarak dijital ortamın aşırı gerçeklik algısına yönelik tutumu, inandırıcılık çabası, kullanıcıyı/deneyimleyiciyi, daha çok etki altına alma isteği sanatın görüngüsünde kusursuzluğa gitme amacına ve bu anlamdaki üretimlere vardırmıştır. Baudrillard'a göre teknoloji geliştikçe yanılsama gitmiştir ve her şey hiperteknik, hiper etkili, hiper görünür bir düzeydedir. İmgenin kusursuzlaştırılmasına her gün daha çok yaklaşıyoruz. Ancak mutlak berraklığa, yüksek çözünürlüğe, imgenin gerçekçi kusursuzluğuna ne kadar yaklaşırsak, yanılsama gücü de o ölçüde kaybolmaktadır[136]. Fischer "insan doğanın içindeyken bir 'karşı-doğa' yaratmıştır. Çalışması yoluyla yeni bir gerçeklik türü, hem duygusal hem de üst duygusal olan bir gerçeklik ortaya çıkarmıştır"[137] diyerek insanın doğadan ayrılmasının açtığı soruna işaret etmiştir.

Şöyle bir açıdan bakılacak olursa; yanılsama düzeyi herkes tarafından farklı algılanan şey, çoksesli olur. Her seferinde, her zaman diliminde hatta her ruh halinde farklı algılanan bir eser ile yanılsaması olmayan, kusursuz bir eserin arasındaki fark alımlayıcının hissine seslendiği, etki ettiği oranlar kıyaslanınca sonuç ortadadır. Kusursuz bir imge yaratmaktan daha çok kusursuz bir dışavurum daha etkili olabilir. Kusurların esere başka ifadeler katabileceğini düşünmek gerekebilir. Bu dönemde böyle bir etkinin sebeplerine bakılırsa; akla gelecek olan McLuhan'ın "araç mesajdır" sözü olabilir. "Kullandığımız aracın özellikleri onunla gönderdiğimiz mesajın niteliğine de yansıyor, onu her araç başka türlü kuruyor. Dolayısıyla, medyanın etkisi iletinin/mesajın içeriğinden çok aracın özelliğinden kaynaklanıyor"[138]. Günümüzün araçları, kusursuzluğu temel alan, her geçen an güncellenen, yenilenen yapıda iken onlar içerisinde bulunan ve onlara entegre edilen her şeyin de bu özellikleri barındırması beklenen bir durum olur. Öte yandan her dönemin kullanıcısının beğeni ve estetik biçimi de farklı olabilir. Geleneksel araçları kullanan biri ile bugünün yeni, teknolojik araçlarını kullanan birinin zevki, estetik algısı aynı olmayabilir. Araçlar yenilenip, güncellenirken, beğeniler ve estetiğe karşı tutumlar da yenilenip, güncellenmektedir.

Eco, sanatın işlevinden şu şekilde söz eder;

---

[136] Baudrillard, 2015, 29.
[137] Fischer, **age**, 48.
[138] Sevda Alankuş, "Önsöz", **Yeni İletişim Teknolojileri ve Medya**, der. Sevda Alankuş 2. bs. (İstanbul, IPS İletişim Vakfı Yayınları, 2005): 42.

> "…dünyayı *tanımaktan* çok, dünyayı tamamlayıcı şeylerle, var olanlara eklenen, kendi kuralları ve yaşamları olan özerk biçimler *üretmektir.* (…) Her çağda, sanatsal biçimlerin yapılandırılma yöntemleri –benzetme, metafor veya kavramların figürlerle çözümlenmesi kılığında- zamanın bilimin veya kültürünün gerçeği nasıl gördüklerini yansıtır"[139].

Buna göre sanat, çağımızın teknolojik ortamlarında gerçeğin aldığı yeni biçimi yansıtmaktadır denilebilir. Sanatın durağan olmayan yapısı, devamlı olarak yeni şekiller alması, bu şekilleri bozması ya da şekilsizliği gibi etkileri getirir.

Teknoloji-sanat arasındaki ilişkide, sanatın dijitale yönelen halinde başka noktalar da göze çarpmaktadır. Daha öncesinde zanaatı sanattan, zanaatçıyı da sanatçıdan ayıran bir süreç yaşanmıştı. Sonra bu ikisini farklı alanlar olarak ele alan sanatı yücelten bakış açıları oluştu. Teknoloji etkisi ile bu durumun başkalaşım geçirerek tekrar ortaya çıktığı söylenebilir. "Sanat tasarıma evrilmekte, diğer yandan da tasarım sanatsallaşmaktadır"[140] diyen Artun'un görüşü şöyle özetlenebilir: Sanat popüler kültüre baş eğmektedir ve röprodüksiyona öykünmesiyle biricikliğini yok etmektedir. Sanat dünyası iş dünyasıyla ve sanatçının da iş adamıyla benzeşmesi; sanat eserini lüks kültürüne yaklaştırmaktadır. Yaşam tarzı (life-style) gösterisine dönüşmüş ve modern sanat tarihinin kuruluşu olan "stil" kavramı unutulmuştur. Bu ortamda sanatın devinimi ruh, estetik stiller yerine yaşam stilleri olmuştur. Günümüzde bilinirliği olan neredeyse tüm sanatçılar büyük moda ve tasarım şirketleriyle çalışmalar yapıyorlar.

Röprodüksiyonla biricikliği kaybetme konusu aslında dijital ortamda biraz daha farklı işleyebilir. Geleneksel yöntemlerde bir sanatçının başka bir sanatçının işini aynen ya da kendi görüsünü de katarak kopya etmesi ile dijital ortamın kopyalaması farklıdır. Groys başka bir inceleme/tartışma konusu hazırlamıştır;

> "Kopya diye bir şey yoktur. Dijitalleşmiş görüntüler dünyasında, sadece orijinallerle meşgul oluruz -olmayan, görünmeyen dijital orijinalin orijinal sunumlarıyla. Sergileme işlemi, kopyalama mantığını tersine çevirir: Kopyayı orijinale dönüştürür. Ama bu orijinal, kısmen görünmezdir ve her şeyiyle asıl orijinalin aynısı değildir"[141].

Dijitali de orijinal olarak değerlendirmiş, gelenekselin kopyası olmadığını söylemiştir. Oysa dijitaldeki eser de sınırsız çoğaltılabilmesi ile biricik midir ve bu çoğullukla fiziksel biçimini tanıtarak varlığına katkı mı sunmaktadır yoksa her yerde görüle görüle etkisinin yitirilmesine, biricikliğinin yok edilmesine mi sebep

---

[139] Eco, **Açık Yapıt**, 83.
[140] Ali Artun, **Çağdaş Sanatın Örgütlenmesi Estetik Modernizmin Tasfiyesi**, 2. bs. (İstanbul, İletişim Yayınları, 2005), 73.
[141] Groys, **age**, 92-93.

olmaktadır, dijital ortamdaki kopyayı görmek, fiziksel ortamdaki aslı görmek yerine geçebilir mi, düşünülmelidir.

Tasarımın sanat olarak adlandırılmasına dönülecek olursa; daha önce bahsedilen uzman ellerin etkisi olduğu açıktır. Örneğin; bir grafik tasarımcı ile grafik sanatçısı aynı değildir. Tasarımcı piyasaya iş üretirken, sanatçı eser ortaya koyar. Dijital ortam uzmanı teknik bir iş üretebilir, becerisinin karşısında buna uygun bir tasarım yapabilir. Ancak bu tasarımın sanat olarak adlandırılması, alımlayıcıların araçların kullanımını, teknik beceriyi bilmemesinden ve buna karşılık yüksek etki yaratmasından ileri geliyor olabilir. Aradaki ayrımın kaybolmamasının gerekmesi ile birlikte, iş birliği göstermeleri de zenginlik getirebilir.

Dijital medyanın kullanıcıya yaklaşmasının, sarmalamasının en önemli etkilerinden biri de mesafeyi ortadan kaldırmasıdır. Ancak bu mesafe coğrafi uzaklık anlamında olmasına ek olarak metaforik anlamda, algı ve duyulara, hisse sesleniş anlamını da taşır. Gere, dijital medyanın ayrık olmaktan uzak görünen görsel ve diğer deneyimleri sunmaya çalıştığını söyler. Etkileşim kurduğumuz, parçası olduğumuz bir ortamda sanat eserinin cam veya ip arkasında kalmasına izin vermeyen bir ortam olduğunu ve böylece görüşte kesintisiz bağlantıyı teşvik ettiğinden bahseder. Ancak dijital ortamda da cam olarak ekran vardır. Yalnız bu cam, müzedeki gibi dokunulmaz değildir ve kuruma ait değildir. Resmiyet eritilmiştir[142].

Dijital ortamdaki üretim fazlalığı ve buna ek olarak kopya sınırsızlığı, her kopyanın kullanıcılar tarafından değiştirilip, sunulabilme olanağı aşırılık yaratmıştır. Buna şöyle bakılırsa; "Sanat ikonkırıcı hale gelmiştir. Modern ikonkırıcılık artık imgeleri yok etmekten değil, imge imal etmekten, görülecek hiçbir şeyin olmadığı bir imge bolluğu imal etmekten oluşuyor"[143] oldukça ciddi bir konuyla yüzleşilmesi gerektiği düşünülebilir. İmge bolluğu belki bir anlamda yoklukla eşdeğerdir. Çok fazla olan "şeyler" bir süre sonra artık algılanmamaya veya ilgi çekmemeye başlayabilir. Bu durumda farkında olmadan yaşanan bir "kırıcılık" söz konusu olabilir ya da sanat tarih boyunca taşıdığı kutsal etkiyi kaybetme aşamasına gelebilir. Sonuçta elbette sanatın kutsal olup olmadığı öznel bir düşüncedir ama burada "eşsiz, benzersiz" yönüne vurgu yapılabilir.

---

[142] Charlie Gere, "Digital Art and Visual Culture", **The Handbook of Visual Culture**, ed. Ian Heywood, Barry Sandywell, (London, Bloomsbury Academic, 2012): 561.

[143] Jean Baudrillard, **Sanat Komplosu Yeni Çağdaş Sanat Düzeni ve Çağdaş Estetik**, 5. bs. (İstanbul, İletişim Yayınları, 2014), 35.

Aslında düşünülmesi gereken konulardan biri de insanın yaşamına yardımcı bir öğe olarak var olan teknolojinin bu yardımcılık görevinden maksadını aşan bir noktaya getirilip getirilmediği de olabilir. Yeni arayışlar içerisinde olan insanın sebeplerine eğilmek de beyin fırtınası yapma konusunda etkili olabilir.

> "Belli ki kendini aşmak istiyor insan. *Tüm* insan olmak istiyor. (…) daha doğru, *daha anlamlı* bir dünyaya geçmek için çabalıyor. (…) İstiyor ki, "benliğinden" ötede, kendi dışında ama gene de kendi için vazgeçilmez bir şeyin parçası olsun. Çevresindeki dünyayı soğurmayı, kendisinin kılmayı, meraklı, çevreye aç benliğini bilimin, tekniğin en uzak burçlarına, atomun en gizli derinliklerine değin yöneltmeyi, sınırlı benliğini sanatta toplu yaşayışla birleştirmeyi, bireyselliğini *toplumsallaştırmayı* özlüyor"[144].

İnsanın teknolojiyle bütünleşmesi sonucu doğadan uzaklaşıldığı söylenebilir. En basit açıklama ile alışveriş, banka işlemleri, oyun oynamak, birileriyle sohbet etmek, posta göndermek, eğitim gibi verilebilecek çok sayıda örnek için insanın evden çıkmasına gerek kalmamıştır. Her şey bulunduğu dar alanda, küçük bir ekran karşısında halledilebilir. Birtakım işlemler için evden çıkan insan, sınırlı sayıda kişiyle de olsa gerçek ortamda bir yakınsallık sağlar. Sınırsız sayıda kişiye ulaşan teknolojik yakınsallık ile boy ölçüşemez. Ancak bu toplu yaşama hissini, kendisini aşma dürtüsünü sağlayıp daha anlamlı bir dünya verebilir mi? Çünkü insanın coğrafi olarak bölünmüşlüğü, dağılmışlığı teknolojik ortamda bütünleşme sağlamakla birlikte gerçeklikle olan ilişkisinde sapmalar meydana getirebilir.

İnsanların geçmişten beri her daim arayışında oldukları yeni, başka gerçeklikler sonucunda inşa edilen dijital gerçeklikler, fiziksel hayata uyumlanmada birtakım problemleri getirmiştir.

> "Bugünkü en önemli sorunun insanın gerçekliğe ilişkin sorunu olduğunu görürüz. İnsanın kendini, dünyayı ve evreni algılamaya getirdiği yeni bakış açıları sonucu edebiyat ve sanat da değişti. (…) Çağımız ise cevap arama değil, soru artırma çağı haline geldi"[145].

Gerçeklik, farklı anlamlar kazandı. Böylece insanların kavrayışları üzerinde de olumlu-olumsuz çeşitli etkiler ortaya çıkmıştır. Suchkov'un gerçekçiliği incelediği eserinden konuyla ilgili kısımları özetlemek gerekirse: Dış dünyanın araştırılma süreci birçok uğraklardan geçmiştir. Sanat ve edebiyatta gerçekliğin çözümlenmesine yönelik eğilimler güçlenmeye başlamıştır ve bu da öncelikle insanın çevresinin çözümlenmesi anlamına gelmektedir. Gerçekçilik, dünya ile insan ve düşünce ile duyguların tasvirini sanat ve edebiyat içeriği olarak kabul etmiştir ve bunu bir ilke haline getirmiştir. Ancak bu gerçekçiliğin sıradan bir kopyası olmasının yanı sıra

[144] Fischer, **age**, 22.
[145] Zekiye Antakyalıoğlu, **Roman Kuramına Giriş** (İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2013), 32-33.

amaçsız tutkuların oyun yeri olarak insan doğasının öznel olarak ortaya konulmasını da aşmıştır. Sanat ve edebiyat eserlerinin çizmiş olduğu dünya, gerçekliğin tam bir kopyası değildir fakat dünyanın rengini, kokusunu bünyesinde barındırır. Sanat gerçekliğin disiplinine boyun eğse de ona yardım edemez. Ayrıca sanat hep gerçekçi de olmamıştır[146].

Arayışlar ve gerçekliği anlamlandırma, keşfetme dürtüsünde sanatın rolü büyüktür. Dışavurum olarak zengin yapısıyla ve çoksesliliğiyle insan algısında çeşitli uyarımlar sağlayabilir. Dijital ortamın benimsenmesinin kurgulanmasının belkemiklerinden biri de sanattır. Görsel ağırlıklı bir dünyada sanatla iş birliği içerisinde ilerlemiştir. Bu da sanatın bu durumdan yararlandığını göstermekle birlikte aynı zamanda bir pazar ortamı (bu ortam sadece ürün satışını değil, ortamın kendini pazarlaması için de geçerlidir) için metalaştığını da anlatır.

Aslında teknolojinin daha doğrusu dijital ortamın geçeklik anlamında ne sunduğuna tamamen dış bir gözle bakmak yerinde olabilir. İçeriden bir bakış çoğu zaman doğru algılamayı sağlamakta sorun yaratacağı için daha objektif düşünmek gerekir. Baudrillard, kitle iletişimin bize verdiği gerçekliği vermediğini, baş döndürücülüğü olmayan bir gerçeklik sunduğunu, bunu duygusallığa dönüştüren bir merkez olarak burasının kesinlikle "hiçbir şeyin cereyan etmediği yer" olduğunu söyler. Her yerde olayın merkezinde olmamızın, olayda hazır bulunmanın verdiği bir başdöndürücülüğe işaret ettiğini halbuki daha doğru olan şeyin orada olmamamız gerçekliğini ve daha doğru olanın ise orada olmadan olma olgusu olan bir fantezi olduğunu ekler[147].

Sanat alanına baktığımızda dijital ortamda düzenlenen sergiler, çevrimiçi müzeler, çevrimiçi sanat sohbetleri, konferansları, canlı yayınlar v.s. orada olmadan orada olunduğunu hissettirir. Özellikle interaktif katılım gösterilen çeşitli uygulamalar ile bu daha inandırıcı bir hal alabilir. Ancak bulunduğu ülkeden başka bir ülkeye ait müzeyi/sergiyi gezebilen kişi gerçekten orada mıdır, yoksa orada olma fantezisine mi kapılmıştır? Arada bir fark muhakkak ki vardır. Deneyimleme, alımlama, duyulardaki etki, hareket alanı hatta kokusunu aldığı hava, işittiği sesler bile farklıdır. Burada olumlanabilecek durum eğitime dayalı etkidir. Maliyet ve zaman tasarrufu yaparak "görmüş olma", "varlığını bilme" duygusu veya gerçekten oraya

[146] Suchkov, **age** 13-21.
[147] Baudrillard, 2013, 26.

gitmeden bilgi edinme ve bilinçli gezmeye katkıdır. Öte yandan dünyanın tüm müze, sergi, festival, bienal, oturum gibi sanat etkinliklerinin burada olduğu düşünüldüğünde; hepsini gezmeye, katılmaya, incelemeye insan ömrünün yetmeyeceği açıktır. Hatta artık sergiler ve oturumlar kurum bünyesinde yapılabildiği gibi kişisel/bireysel de yapılabilmektedir. Bu da her sanatçının dilediği gibi sergi açabilmesi, herkesin dilediği gibi sanat yayını/içeriği yapabilmesi anlamına gelir. Tekel kavramı biraz olumsuz bir kavram gibi gözükse de bu alanda çeşitli alanlara bölünmüş üst yönetimlerin, belirli küçük alanlara ayrılmış tekellerin oluşturulması ve belli süzgeçten geçirilerek, çeşitli eleme yöntemleri kullanılarak bu ortama uygulanması düşünülebilir.

Yeni çağa ayak uydurmak ve teknolojinin olanaklarından yararlanmak adına galeriler, müzeler gibi sanat mekânları dijital ortam içerisinde var olmaya başlamışlardır. Fiziksel mekânlarına ek olarak dünya alımlayıcısı ile buluşmak, kendilerini sunmak için sanal alanda da web siteleri ve çeşitli uygulamalar içinde yer alanlar olduğu gibi fiziksel mekânı olmayıp doğrudan sanal ortam içerisinde bulunanlar da vardır. Groys, özgürleşen dijital görüntülerin müze ve sergi duvarları içerisinde yeni bir tutukluluğa, hapsedilişe mahkûm edilmiş olduğunu ve sanat sisteminin orijinaller yerine bunların dijital kopyalarını sergileyerek büyük bir riske girdiğini söyler. Sanat mekânlarında sunulan dijital fotoğrafların, videoların aura kaybı yaşattığını modern orijinallik anlayışına dayalı postmodern bir kuşkuculuğu ifşa ettiğini düşünür. Böyle bir ifşanın ise günümüz sanat mekânlarındaki devasa miktarlara ulaşan dijital görüntüleri üretmek ve sergilemek için yeterli bir neden olduğundan kuşkuya düşerek şöyle sorar: Çağdaş enformasyon ağında serbestçe dolaşmalarına izin vermek yerine niçin bütün bu görüntüleri sergilememiz gerekiyor?[148] Bunun haklı bir soru olup olmadığı tartışılır. Çünkü serbestçe dolaşıma izin vermek de başka sorunları meydana getirebilir. Örneğin; eserin anonimleşme ihtimalinin, eser bilgilerinin dağınık olmasının, küratoryel düzen yoksunluğunun sanat niteliğine eksi olarak yansıyıp yansımayacağı üzerinde durmak gerekir. Bu konu geniş çaplı bir açıklamayı hak etmektedir:

> "Dijitalleşme görüntünün herhangi bir sergileme pratiğinden bağımsız olmasına imkan vermiş gibi görünüyor. Görüntüler, artık, dijital görüntülerin, yani, internet veya cep telefonu ağları gibi çağdaş iletişim yollarının sahip olduğu geniş alanda hızlı ve anonim bir şekilde, herhangi küratoryal bir kontrol olmaksızın kendilerini oluşturabilme, çoğaltabilme ve dağıtabilme becerisine sahiptir. Bu bağlamda dijital görüntülerden gerçekten güçlü görüntüler, sadece kendi

[148] Groys, **age**, 85.

> yaşamsallığına ve gücüne bağlı olan, doğasına göre kendini gösterme becerisine sahip görseller şeklinde bahsedebiliriz. Elbette son derece güçlü herhangi bir görüntünün ardında gizli küratoryal pratik ve belli başlı gizli gündemler olduğu her zaman varsayılabilir -ama böyle bir varsayım "nesnel olarak" kanıtlanamayan bir kuşku olarak kalır. O yüzden şu söylenebilir: Dijital görüntü -sergilenmek, görülmek için herhangi bir ilave küratöryal desteğe ihtiyaç duymaması bağlamında- hakikaten güçlü bir görüntüdür. Fakat şu soru akla gelir: Dijital görüntü tüm görünümleri sayesinde kimliğini dengeleyebilmek bağlamında da güçlü bir görüntü müdür? Güçlü bir görüntü zaman içinde sadece kendi kimliğini garantileyebilirse gerçekten güçlü addedilir -aksi halde yine özel bir mekâna, özel bir sunum bağlamına bağlı olarak değişen zayıf bir görüntüyle uğraşırız"[149].

Dolayısıyla bu bağlamı göz önüne alarak, gerçekte dijital görüntünün (eserin) gücü yani niteliği fazla ise herhangi bir pratiğe, sergilemeye, bir alana bağlı kalmaya ihtiyacı yoktur. Ancak güçsüz ya da nitelik bakımından eksik/yoksun olanlar -belki de kendilerini tamamlayabilmek ya da varlığını ortaya koyabilmek için- birtakım alanlara ihtiyaç duyarlar. Aşırı gerçekçi ya da gerçek-ötesi deneyimler yaşatmak, diğerleri arasından öne çıkmak için teknoloji kullanımı fazlalaştığında; sorgulayıcı konuların ortaya çıkacağını düşünmek gereklidir. Yeni tür müzelerin durumu özetlemek için John Cauman'dan yapılan alıntı şöyledir; "Yeni tür sanat enstitüsü şimdiye kadar olduğu gibi sadece bir sanat müzesi olamaz, müze de yoktur. Yeni tip daha çok bir enerji istasyonu, yeni enerji üreticisi gibi olacak"[150]. Sonuç olarak şimdiye kadar bilinen ve kavramsallık kazanmış her şeyin yapay ortamda boyut değiştireceği, bambaşka kavramlara bürüneceği ya da tamamen çerçevesizleşeceği olasıdır.

Her şeyin aynı (yapay) ortamda cereyan ettiği günümüzde sanatın da bu alana girmesi kaçınılmazdır. Hatta sanat, eser, sanatçı, mekân, alımlayıcı olarak tüm kollarıyla bu alanda vardır. Dijitalin kendisine özgü daha çok görsele dayalı yapısı, sanat için uygun bir yapıdır. Fakat daha önce sözü edildiği üzere; bu ortamın aşırı imge imal etmesi sanatsal imgelerin de aşırılığına, dağınıklığına sebep olur. Kayda değer olarak anılmalı ki "sanat, artık sanat namına bir şey kalmadığı için ölmez, çok fazla sanat olduğu için ölür"[151]. Dolayısıyla fazlalığı (aşırılığı) almak için çözüm önerileri üretmek hayati önem taşımaktadır. Çünkü "Sanatın geleceği artık kalıcı başyapıtların yaratılmasıyla değil, alternatif medya stratejilerinin tanımlanmasıyla,

---

[149] **age**, 85-86.
[150] Xavier Acarin, Barbara Adams, "Centers of Experience: Bodies and Objects in Today's Museums", **Experıence Desıgn (Concepts And Caser Studıes)**, ed. Peter Benz (Bloomsbury Academic, 2015): 70.
[151] Baudrillard, 2015, 70-71.

multimedya formlarındaki bir dizi iletişimsel jestlerde yatmaktadır"[152]. Bu da sanatın multimedya formlarına yüzünü dönerek üretim, tüketim, sunum, paylaşım gibi birçok alanında çoklu araçlarla, hızlı işleyen bir yapı içerisinde dolaşımı anlamına gelir. Sanat bir metaya, nesneye döner ve medyayı araç olarak kullanmaktansa medyaya araç olabilir.

Başka bir açıya değinen ve sanatın eski dönemlerinin eşit biçimde kabul edilmesi ile artık hiçbir sanatsal iletişimin mümkün olmadığını ifade eden Debord, "bütün uygarlıkların ve bütün çağların sanatları ilk kez olarak birlikte tanınabilmekte ve kabul edilebilmektedir. Bu bir sanat tarihi 'hatıraları koleksiyonu'dur ve bu mümkün hale geldiğinde sanat dünyasının da sonu gelmiş demektir"[153] der. Sonuçta günümüzde dijital ortam yalnızca anı barındırmaz. Geçmiş, şu an, gelecek tüm zamanlar hepsi bir aradadır. Böyle bir durumda devasa bir koleksiyon ya da her şeyin saklandığı koca bir depo olmaktan öteye gidebilecek iyileştirmelere ihtiyaç olduğu açıktır.

Sanatın dijitalleşmesi, birçok yenilik ve olanaklar sağlamaktadır. Özellikle üretim alanı çeşitliliği ve kolay kullanım biçimleri, alımlayıcıya ulaşmada çok yönlü ve hızlı yaklaşımlar, dünyaya açılım için ortamlar gibi çok olumluluk vardır. Ancak olumsuz olarak nitelendirilebilecek konulara bakıldığında olumsuz olarak nitelendirmekten çok; yeni bir alan olması ve sanatın da tam anlamıyla yeni buluştuğu bir ortam olması sebebiyle iyileştirmelerin gerekli olduğunu söylemek daha doğru olacaktır. Yapısı itibariyle kuralsız bir ortamın sanat gibi birtakım alanlarda niteliği ve özü kaybetmemek adına pozitif kuralcılıkla nasıl işleyeceği denenebilir.

2.5.1. Dijitalleşme ve Eser

Yeni iletişim ortamları ile birlikte yaşama dahil olan yeni medya ve buna bağlı olarak bu ortama aktarmak amacıyla verileri dijitalleştirme veya doğrudan bu alan içerisinde dijital veri oluşturma işlemleri, insanın yeni bir çağa geçişinin adımları olmuştur. Neredeyse tüm alanların, sektörlerin, insanların bu alan içerisinde edindikleri yeni veya ikincil kimlikleri ile birlikte sanat da bunlardan payını almıştır.

---

[152] J. McHale, The Plastic Parthenon', J. Russell, S. Gablik (eds), Pop Art Redefined, (London, Thames & Hudson, 1969, 109–10)'den aktaran Charlie Gere, **Art, Time And Technology** (İngiltere: Oxford Publication, 2017), 120.
[153] Debord, **age**, 140.

Eser yaratım süreçleri, dijitalleşme ile boyut değiştirmiştir. Hala eski yöntemlerin de varlığını sürdürdüğü eser üretim biçimlerine ek olarak melez yapılanmalar da görülmektedir. Melez yapılanmalar; geleneksel bir yöntemle yapılmış bir eserin dijitale aktarılıp müdahale edilebilmesi, dijital yöntemlerle oluşturulmuş bir eserin fiziksel forma çevrildikten sonra geleneksel yöntemlerle müdahale edilebilmesi gibi çeşitli kombinasyonlardır. Aynı zamanda multimedya formu ile dijital ortamdaki çeşitli teknikleri veya türleri içeren eserlerin bir arada kullanımı da homojen üretimler olarak değerlendirilebilir.

Yeni iletişim ortamlarına dayalı gelişen yeni kültür ile birlikte insanların bu alanlarla yoğun etkileşimi olmuştur. Dolayısıyla bu ortamların sağladığı araçların kullanımı, günlük yaşam edimlerinin parçası olma durumunu hızla artırmış ve geliştirmiştir. Bu ortamlarda geçirilen zaman ve yapabilirlikler göz önüne alındığında; sanat eserinin çağın gerekliliklerinden geri kalmamak ve bu yeni kitleye seslenebilmek adına yeni merkez olarak yeni medya ortamını benimsemesinin kaçınılmaz olduğu düşünülebilir. Sadece eser temelli dijitalleşme etkilerinin yanı sıra eserin temsil edildiği ortamların da dijitalleşmeden etkilendiği düşünülürse; eserlerin yeni temsiliyete uygun biçimlenmesinin olağan olduğu kavranabilir.

Sanat eseri özünde disiplinlerarasılık barındırır. Bu disiplinlerarasılık, teknik, biçim, içerik, araçlar, alanlar, ortamlar gibi oldukça çeşitlidir. Daima kendi döneminin teknolojik yeniliklerinden faydalanmıştır. Her zaman bilim ve tekniğin alanına girmiş kendi alanına da bunları dahil etmiştir. Sıklıkla farklı disiplinlerin ilham kaynağı olmakla birlikte yaratıcı sunumların ortaya koyulabilmesi için de sanattan yararlanılmıştır. Sanat eserinin dışavurumunun çok yönlülüğü için yine farklı alanlar kullanılmıştır. Ancak en göze çarpan ve yapıları, amaçları farklı olsa da bir arada kullanımları oldukça yoğun bir etkileşimde olan alanlar; bilim, teknoloji ve sanattır.

Bilim, teknoloji ve sanatın iş birliklerinde, harmanlanmasında özellikle yaşadığımız dönemin teknoloji çağı olmasından kaynaklı olarak çığır açıcı, farklı yönlere evrilten, doğurgan oluşumlar meydana gelmiştir. Sanatta malzeme, atölye/çalışma alanı, sergileme alanı, izleme alanı, satış alanı gibi birçok konu küçük bir ekrana indirgenmiştir ama sanal olarak sonsuz genişlemiştir. Geleneksel olarak bir eserin üretimi, sunumu, satışı için gerekli olan her şey klavye dokunuşları karşısında düz bir ekran içerisine sığdırılmıştır. Bu yönden aslında dijitalleşmenin eserlere özgür bir hareket alanı sağladığı, maliyeti düşürücü yönleri olduğu açıktır.

Dijitalleşme kavramı doğrultusunda yeni terimler de sözlüğe eklenmiştir. Örneğin; en geniş çaplı kullanılan ve neredeyse her tür sanat eseri için geçerli "dijital tasarım" ifadesi bu ortamda üretilen eserlerin ortak tanımı olmuştur. 1990'lardan itibaren, dijital tasarımın geleneksel tasarım medyasının kullanımını büyük ölçüde gasp ettiğini ifade eden bir çalışmada "Dijital tasarım basitçe dijital medya ile tasarımdır. Dijital medya ile tasarım, tasarım açıklamaları oluşturmak, temsil etmek, analiz etmek, değerlendirmek ve depolamak için dijital süreçlerin, grafiklerin ve modellemenin kullanılmasıdır"[154] ifadesiyle açıklanmıştır. "Dijital her zaman dönüşüme, farklı şekillerde izlemeye, keşfetmeye, fiziksel olmayan bir şekilde açıktır. Nesnenin birden çok görünümünü bir bilgisayar ekranında sunabiliriz. Değişen bakış açılarını izlemek için animasyonları kullanabiliriz"[155]. Bu noktada aslında geleneksel yöntemle (geleneksel yöntem ifadesi ile dijital olmayan üretim yöntemleri anlatılmak istenmektedir) olan en önemli farkının da altı çizilebilir. Klasik bir yöntemle üretilen bir eserin değiştirilmesi veya farklı açılardan sunulması sınırlıdır, boyut ve perspektif açısından fiziksel gerçeklik kuralları kapsamında kalır. Ancak dijital bir eser, defalarca yeniden tasarlanabilir, defalarca farklı eklemlemeler, çıkarmalar yapılabilir, her aşama ayrı ayrı kaydedilebilir. İstenildiği gibi tekrar tekrar veya farklı farklı boyutlandırılabilir, perspektif konusunda zengin ve fiziksel gerçekliği aşan yaklaşımlar denenebilir, tercih edilebilir.

Dijital ortamda sanat eseri üretilebilmesi, çeşitli tasarımların yapılabilmesi için oldukça fazla seçenekte uygulama programları oluşturulmuştur. Bu programlarda uzmanlık gerektirenler olduğu gibi hiçbir uzmanlığa gerek olmayan oldukça basit yöntemlerle kullanılabilenleri de vardır. Geleneksel yöntemle bir eser üretmek için ona uygun malzemelerin satın alınması ve bunları muhafaza etmek için alanların olması gerekmektedir. Dijital üretimde ise boya, kalem, fırça, tuval ve çeşitli materyaller, araçlar gibi gerekli olan her şey oldukça fazla seçenek ile vardır. Malzeme bitmez, tükenmez ve sınırsızdır, geniş bir uzama yayılabilecek kadar çeşitli ve çoktur. Öte yandan geleneksel yöntemde yapılamayacak kadar efekt ve çeşitli animasyon uygulamaları bulunur. Eserin belirli bir kesiti esere hiç zarar vermeden alınabilir, detay olarak ya da ayrı bir eser olarak kullanılabilir. En ufak ayrıntısına kadar esere yaklaşılıp incelenebilir, çok daha küçük ayrıntılar büyütülerek ince

[154] Bruton, Radford, **age**, 1.
[155] **age**, 49.

işçilikler yapılabilir. İstenilen kısımlarda çeşitli şekiller verilebilir. Geleneksel yönteme kıyasla defalarca yeniden tasarlanabilir, düzenlenebilir. Koleksiyon eserler veya bir eserin çeşitli varyasyonları oldukça hızlı bir biçimde üretilebilir. Çeşitli parçalardan kolajlar oluşturularak yeni eserler meydana getirilebilir. Oldukça hızlı bir şekilde bireysel veya kurum çatısı altında dünya dolaşımına sokulabilir. Eserle ilgili geri bildirimler anında alınabilir.

Yeni teknik olanaklardan bahsederken anlamı da düşünmek gerekebilir. Çünkü "Teknolojiler de biçimleri ya da doğaları ne olursa olsun (doğal dil, görsel dil, görsel-işitsel dil vb) anlam üretirler. Teknik düzenlemeleriyle, getirdikleri kullanım çevreleriyle anlamın ve temsillerin oluşturulmasına katkıda bulunurlar".[156] Örneğin; bir resmin gerçek ortamda yapılmış hali ile dijital ortamda yapılmış hali aynı anlamı içermeyebilir. Boya katmanlarındaki izler, dokular bile farklıdır. Her ne kadar dijital ortamda da fırça darbelerine ve çeşitli katmanlara izin veren uygulamalar olsa da fiziksel formdakiyle birebir aynı değildir. Öte yandan eseri zenginleştiren ve ona yaratıcısından bir iz bırakan küçük hatalar veya üzeri silinmiş, kapatılmış, yeniden yapılmış alanların anlamını, hissini barındırmaz. Dijital olarak üretilmiş bir eserin de kendisine göre farklı anlamlar barındırdığı da bir gerçektir. Yalnızca karşılaştırma yapılırsa aynı anlamı karşılamayacakları görülebilir. Zaten üretildiği ortamın, tekniğin de anlamını taşıyacağı için ekran-sanal malzemeler, atölye-gerçek malzemeler arasında farklı dengeler, görünümler, yansımalar vardır. Schiller, "Hakikaten başarılı bir sanat eserinde içerik hiçbir şey, biçim ise her şeydir, çünkü bölünmemiş insan yalnızca biçimden etkilenir... Gerçek estetik özgürlük yalnızca biçimdedir"[157] demiştir. Ancak belirtilmelidir ki anlam; biçim ve içerik unsurlarını da içerisinde barındırır. Dolayısıyla anlamdan söz ediliyorsa eğer; hem kullanılan araçlar ve ortamlar hem de biçim ve içerik bir arada ele alınmalıdır. Böylece farklı yönlerden farklı değişkenler karşılığında, bir anlam ortaya çıkar denilebilir. Öte yandan sanatın anlam ifade etmek zorunda olmadığı hatta anlam aranmaması gerektiği de sanat ortamının bir düşünce biçimidir. Ancak burada bahsedilen anlam, mesaj, fikir, sav gibi eserin öne süreceği yaklaşım değil, alımlama esnasında yansıyan his ile ilgili yansımalardır.

---

[156] Bourse, Yücel, **age**, 109.

[157] Friedrich Schiller On the Aesthetic Education of Man: In a Series of Letters. Oxford, Clarendon Press, 1967) [İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup, çev. Melehat Özgü, Milli Eğitim Bakanlığı Yayını, 1990], 155'den aktaran Lary Shiner, **Sanatın İcadı**, çev. İsmail Türkmen (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2015), 204.

Sanat eserlerinin dijitalleşmesine yönelik dikkate değer yeniliklerden biri de kopyalama yöntemidir. Sanat yapıtlarının geçmişten beri her zaman yeniden-üretilebilir olduğunu ve insan yapıntılarının her zaman başka insanlar tarafından kopyalandığını belirten Benjamin'in açıklamasına göre "Çıraklar zanaatlarını pratiğe dökmek, ustalar kendi yapıtlarını yaymak ve son olarak, üçüncü şahıslar kazanç elde etmek amacıyla kopyalar yapmıştır. Gelgelelim, bir sanat yapıtının teknik olarak yeniden-üretimi yepyeni bir şeyidir"[158]. Bunun sebebi şudur ki, "modem çağ, sürekli olarak yapayı, teknik imkanlarla üretileni ve taklit edilen gerçeği veya benzersiz, biricik olanın yeniden üretilebilirliğini (ne kadar aynısı olabilirse) ikame eder"[159]. Çünkü bu dönemde hız çok önemlidir. Hıza ayak uydurmak teklik, biriciklik unsurlarının bir bakıma geri planda kalması ile sonuçlanmıştır. "El çizene dek göz çoktan görüntüyü algılamış olacağı için, resimsel yeniden-üretim süreci öyle muazzam biçimde hızlanmıştır ki konuşma hızına kafa tutar olmuştur"[160]. Kopyalama yöntemiyle çoğaltmak, kopyalamaya uygun üretmek, var olanı birtakım değişikliklerle yeniden üretmek ve defalarca farklı biçimlerde yapabilmek; teknik olanaklar dahilindedir ve çok hızlı yapılabilirdir.

Teknik olarak yeniden üretim ve kopyalama kolaylığı, hız ile birleşince ortaya aşırılığa varan bir çokluk çıkar. Baudrillard bunu "imge karnavalı" olarak adlandırır ve ekler: "O zaman imgelerin sizi yok etmelerine boyun eğmek durumunda kalacağınızı bilmeniz gerekir. İmge karnavalı demek, insanın imgeler aracılığıyla kendi kendisini yutup, yok etmesidir"[161]. İnsanın bu kadar yoğun imgelerle karşı karşıya kalması, imgeye yönelik etkisizleşme, kendisine yönelik boşluk duygusuyla sonuçlanabilir. Örneğin belirli sayıda eser karşısındaki insan ile sağı solu, yukarısı, aşağısı her yanı eserlerle çevrili bir alandaki insan karşılaştırılırsa; durum kavranabilir. Öte yandan hızlı üretim, kopyalama her şeyin üretilebilirliğini getirmiştir. Akla gelen, anlık tasarlanan her şey anında üretilebilir olmuştur. Bu sebeple dijital ya da teknik olanaklar olmaksızın yapılacak bir eserin tasarım aşamasındaki duygu durumları, zihninde evirip çevirmeleri, üzerinde derin düşünmeleri gibi birçok eylem yok oluşa gitmeye başlamıştır. Öte yandan oluşum esnasında da bunlar tasarlanabilir. Fakat multimedyanın kaydedebilme ve geri alma

[158] Benjamin, **age**, 11.
[159] Groys, **age**, 70.
[160] Benjamin, **age**, 12.
[161] Baudrillard, **Karnaval ve Yamyam**, 22.

özelliği, yeniden hızlıca yapabilirlik gibi olanakları, tasarlamanın, derin düşünmenin "zamansal" etkisini kaybettirmektedir. Elbette ki dijital tasarımda da geleneksel tasarımda olduğu gibi fikir, alt yapı, eserin inşa edileceği düşünce zemini gibi arka plan öğeleri vardır. Ancak çok uzun sürece gerek yoktur, fikir değiştiğinde malzeme kaybı da olmaz.

Dijital tasarıma yönelik kopyalama konusunda farklı yaklaşımlar da vardır. Örneğin Baudrillard, "Duyarlı bir katman üzerinde belirlenen gerçek bir dünyadan söz edilemiyorsa (fikirlerin üstünde belirlediği duyarlı bir katmana benzeyen dil yetisi için de aynı şey geçerlidir), o zaman herhangi bir yeniden canlandırma sürecinden de söz edilemez"[162] demektedir. Bu yaklaşımıyla fiziksel bir ortam, somut bir görünüm olmadan yeniden canlandırmanın olamayacağına işaret etmiştir. Groys ise başka bir açıya değinir:

> "Dijital görüntü bir kopyadır -ama görselleştirilmesi olayı orijinal bir olaydır çünkü dijital kopya görünür hiçbir orijinali olmayan bir kopyadır. Daha ileri aşamada bu şu anlama gelir: Dijital bir görüntüyü, görülmesi amacıyla, sadece sergilemek gerekmez, sahnelemek, canlandırmak da gerekir. (…) Dolayısıyla dijitalleştirmenin görsel sanatları performans sanatına dönüştürdüğü söylenebilir. Ama bir şeyleri canlandırmak onu yorumlamak, ona ihanet etmek, onu çarpıtmaktır. Her performans bir yorumlamadır ve her yorumlama bir ihanet, bir istismardır. Durum, özellikle görünmeyen orijinal vakasında iyice zorlaşır: orijinal görünürse bir kopyayla kıyaslanabilir -dolayısıyla kopya düzeltilebilir ve ihanet hissi azaltılır. Ama orijinal görünmezse böyle bir kıyaslama mümkün olmaz -herhangi bir görselleştirme belirsiz ve muğlak kalır"[163].

Groys, dijital görüntü ile geleneksel görüntüyü birbirinden ayırmakla birlikte kopya olmadıklarını öne sürmüştür. Her ikisinin de ayrı bir orijinalliği olduğunu söylemiştir. Ama Groys'a göre dijitalleştirerek görüntüyü dolaşıma sokmak, onun kendisini yayabilmesine ve yeniden üretilebilmesine yardım eder. Bu durum görüntünün pasifliğine karşılık onu tedavi eden bir ilaç olmasını sağlar. Ancak tedavi edilirken görüntünün tedavisine uygun bir çaba ile ve kendisine benzemeyen bir hale getirmenin şartıyla kaçınılmaz biçimde görüntüye daha çok kimliksizlik bulaşır[164].

Eserlerin fiziksel formdaki pasifliğinin dijital ortamda aktifliğe dönmesi, üzerlerine bir sürü katman eklenmesini getirir. Bu katmanlar somut gözle görülebilenler ile birlikte soyut katmanları da içerir. Her dokunuş, her geçiş yaptığı ortam, her el değiştiriş, her eklemlenme üst üste bindirilen ve eserin orijinal bağlamının üzerine yerleşen izlerdir. Bunlar eseri değiştirerek başka bir kimlik kazandırır ve aşırılık olduğunda da bu kimliksizlikle eşleşir.

---

[162] Baudrillard, **Neden Her Şey**, 33.
[163] Groys, **age**, 87.
[164] **age**, 89.

Teknolojik dönemde insan tıpkı en eski dönemlerde olduğu gibi taklide yönelir. Taklit, yansıtma sanatın yapıtaşını oluşturmuştur. Eco, eski Yunanlıların da bildiği üzere taklitten duyulan zevkin insan ruhunun derinliklerine işlemiş bir özellik olduğunu söylemiş ve eklemiştir: "Ancak burada insan mükemmel bir taklitten zevk almanın ötesinde, taklidin doruk noktasına ulaştığına ve bundan böyle gerçekliğin her zaman için taklidin gerisinde kalacağına duyduğu inançtan zevk almaktadır"[165]. Böyle bir açıklamada teknolojinin bu denli ileri bir aşamasında olunan günümüz ortamında nasıl sonuçlanacağını kestirmek kolaydır. Teknolojinin aşırı gerçekçi kullanımları son kullanıcıya henüz tam ulaşamamış olsa da bu anlamda gerçeklik algısına yönelik ilk adımlar atılmıştır ve geri kalanı da araştırma, deney aşamasındadır. Teknolojinin ilerleme ve gelişme hızı göz önünde bulundurulduğunda; son kullanıcıya ulaşması pek zaman almayacaktır. Taklitten öteye geçmek ve gerçeği bir anlamda klonlayabilmek ve bu klondan daha öte deneyimleri oluşturabilmek; bir anlamda gerçeğin kendisine meydan okumak anlamına gelebilir. Böyle bir durumun sonunda sanat eserinin kendisini, çağını, gerçekliği vs. "aşma" istenci ile buluştuğunda; belki de kendisinin sonunu hazırlayan bir yok oluş mekânizması ile karşı karşıya kalınabilir. Ama bu noktada belki de şu ana kadar tasavvur edilmemiş başka bir oluşumun doğuşu anlamına da gelebilir.

Eserlerin çok sayıda üretilebilmesi ve kopyalanabilmesi dijital ortamda gerçek ortamda karşılaşılan herhangi bir kayıt ya da depolama sorunsalı barındırmaz. Ama alımlayıcıya ulaşma konusunda yaratıcı çözümlerin oluşturulması gerekliliğini de hep dinamik tutar. Bunun için de alımlayıcıyı çekmek adına deneyime yönelik tutumlar sıklıkla kullanılır. "Nesne artık sanat üretiminin merkezi değil ve daha çok bir araç veya mobilya gibi, deneyimi kolaylaştıran ritüel bir nesne haline geldi. Nesnenin önemi azaldıkça, galeriler baştan çıkarılan, aktive edilen ve gerçekleşen bedenler için alanlara dönüştürülür"[166]. Fiziksel bağlamında pasif, salt izlenen bir konumdan dijital bağlamında deneyimlenen bir kurguya çevrilerek oyunsal bir nesneye döner.

Son yıllarda sanat dünyasının dokümantasyon konusuna sanat yapıtının kendisinden daha çok eğildiğini belirten Groys'a göre sanat dokümantasyonu sanatı var eden değil onu belgeleyen bir araçtır. Sanatın kendisi değildir ona gönderme yapandır.

[165] Eco, **Günlük Yaşamdan Sanata**, 105.
[166] Acarin, Adams, **age**, 73.

Böylece onun artık orada mevcut olmadığını bunun yerine namevcut ve gizli olduğunu gösterir. Ek olarak performans gibi anlık veya geçmiş sanat etkinliklerinin dokümantasyon olarak saklanması onların anımsatılmasına yönelik bir çaba gibi gözükse de geçmiş bir sanat etkinliğini sunma amacı taşımayan sanat dokümantasyonları da gün geçtikçe daha çok üretilip sergilenmeye başlamıştır[167].

Böylece aslında sanatın belgeleme, kayıt ve arşiv gibi alanlara yüklenmesi ile fabrika sistemi işlevi edindiğini de söylemek yanlış sayılmaz. Fabrikadaki bir ürün gibi çok üretilmesi, depolara aktarılması ve dağıtıma gitmesi ile eşleşir. Bu durumda sanatın özgün ve niteliksel yönünün etkilenmesi de kaçınılmazdır. Altta yatan sebebin endüstrileşme olduğu okunabilir. Endüstri ürünü, bir takım nitelik özelliklerini göz ardı eden, nicelik yaklaşımıyla varlığını süren bir yapıdır. Adorno'ya göre bu durum bir kültür endüstrisi yaratmıştır ve adi sanat, hep diğer sanat yapıtlarına benzemeye çaba göstermiştir. "Sonunda kültür endüstrisi, taklit olanı mutlak olanın yerine koyar (…) kültürü yönetim dünyasına sokan o kayıt, kataloglama ve sınıflandırma işlemlerini içerir. Ancak endüstriye dayanan, bununla tutarlı bir sınıflandırma, bu tür bir kültür kavramına tam olarak uygun düşer"[168]. Taklit olan mutlak olanın yerine konulduğunda ve artık ortada mutlak/orijinal/gerçek bir varlık olmadığında taklidin bir gerçeklik sanrısına döneceği açıktır. Böyle bir sanrı aslında sanallığa da uygundur.

Ayrıca içinde yüzmekte olduğumuz imgeler denizinde imgenin artık imge olarak adlandırılabilecek kadar uzun süre izlenemediği savını öne süren Baudrillard; "gerçekle imgesi birbirinden ayırt edilemez hale geldiğinde, boğazına kadar gerçeğin içine batan imge ondan imge olarak yararlanmaya kalkıştığında en azından istisnai bir şey, bir illüzyon, paralel bir evren olma özelliğini yitirerek yok olup gitmektedir"[169] demiştir. İmgenin yok olması imgelemin yani düşünselliğin de yok olması, tasarıların kaybolmasıyla eş değer olabilir.

Yeniden üretim olgusu teknoloji ile birleştiğinde; sanatta biriciklik kavramı da sekteye uğramıştır ve her yerdeliği ile eserin yaydığı enerji, etki ya da başka bir ifadeyle çekim alanı bozulmaya başlamıştır. Benjamin, yeniden üretim teknolojisinin çoğaltılan nesneyi gelenek katmanından ayrılmasının formülü olarak çoğaltılmasıyla

[167] Groys, **age**, 59-60.
[168] Theodor W. Adorno, **Kültür Endüstrisi Kültür Yönetimi**, çev. Nihat Ülner, Mustafa Tüzel, Elçin Gen, 9. bs. (İstanbul, İletişim Yayınları, 2014), 61.
[169] Baudrillard, **Neden Her Şey**, 35.

biricik varlığının yerine kitlesel bir varlık konulduğunu belirtir ve "teknik olarak yeniden-üretilebilirlik çağında sanat yapıtında solan şey, bizzat sanat yapıtının aurası'dır"[170] der. Bozulmanın koşulu olarak kitleleri görür ve günümüz kitlelerinin nesnelere "yakın olma" isteği ve nesneyi yeniden-üretim yoluyla sindirerek onun benzersizliğini yok etmeye yönelik eşit ölçüde tutkulu merakları" olduğunu ekler. Ona göre nesnenin üzerindeki örüntünün kaldırılması, auranın yok edilişidir; "dünyadaki her şeyin aynı olduğuna dair bir duyuya" sahip bir algının imzasıdır; yeniden-üretim araçları sayesinde bu algıda öyle bir artış olmuştur ki, benzersiz olanda dahi aynılığı bulup çıkarır"[171]. Buna göre "benzersizlik, aynılık" kavramları auranın yok edilişi olarak tanımlanabilir.

Öte yandan "sonsuz yeniden üretimden ziyade sonsuz bir varyasyon var"[172] şeklinde görüşler de vardır. "Modern ve çağdaş sanatın kaderi hiçbir şekilde "auranın kaybı"na indirgenemez. Onun yerine (post)modernite, yerinden alıp (yeni) yerine koyarak, yerinden yurdundan edip yeni bir yer edindirerek, aurayı kaldırıp yine yükleyerek karmaşık bir oyun sahneye koyar"[173]. Ancak yine de oyunsallığın boyutları arttığında, salt eğlenceye yönelik tutuma dönüştüğünde sanat eserinin hala eser olup olmadığı tartışılır.

Kullanıldığı araç, yöntem, ortam her ne olursa olsun, dağıtım ve yayılım şekli her nasıl olursa olsun, sanat yapıtının hala yapıt olma özelliğini koruyacağı konu; ödün vermeden sarmalanacağı başat unsur; niteliktir. Niteliğin korunması ile birlikte aslında diğer konular hem önemi o kadar büyük olmayan bir şekle döner hem de yenilikler, teknolojik gelişmeler çok daha anlamlı bir biçimde sanat alanında kullanılabilir. Öte yandan bir yapıtın çokseslilliği de onun niteliğini yansıtır. Çokseslilik, hem her alımlayıcıya farklı farklı etki eder hem de her alımlamada farklı etkiler barındırır. Bu bakımdan izleme edimi, bitmeyen ve sürekli yenilenen bir hareket alanı kazanır. Eco'nun sanat yapıtlarındaki "açıklık" kavramına dair yaptığı çalışması da çokseslilliğe yönelik ele alınması gereken açıklamalar barındırır:

> "…bir sanat yapıtı, iletişimsel ögeleri herhangi bir muhatabın zihninde (duyguların ve aklın uyaranlara verdiği tepkilerle) yapıtı yeniden canlandırmasını sağlayacak biçimde bir araya getiren bir sanatçı tarafından üretilmiş, özgün bir nesnedir. Bu anlamda sanatçı, yarattığı tarzda anlaşılması ve beğenilmesi amacıyla tamamlanmış bir yapıt üretir, bununla birlikte etki-tepki ve uyaran örüntülerinin anlaşılması sürecinde her bir muhatap, özgün yapıtın belirli kişisel bir

[170] Benjamin, **age**, 15-16.
[171] **age**, 17-18.
[172] Gere, **age**, 527.
[173] Groys, **age**, 69-70.

> bakış açısıyla algılanmasına neden olan kültürü, zevkleri, eğilimleri, kişisel önyargılarıyla şartlanmış somut varoluşsal bir durumdadır. Temel olarak biçim, özünü değiştirmeden çok sayıda izlenim ve yankılanmaya neden olarak farklı bakış açılarından görülebildiği ve anlamlandırılabildiği ölçüde bir estetik değer kazanır (…) Bu anlamda, mükemmel bir biçimde dengelenmiş bir organizma olarak tamamlanmış ve *kapalı* bir sanat yapıtı, taklit edilemeyen özü bozulmadan binlerce farklı biçimde yorumlanabildiği ölçüde *açıktır* da. Bu nedenle bir sanat yapıtıyla olan tüm etkileşimler hem *yorum* hem *icradır* çünkü her etkileşim farklı bir bakış açısı taşır"[174].

Eco'ya göre, her dışsal algılamada algılanan nesnenin tüm yönleri ilk bakışta algılanmaz. Algıya sonradan giren, görünümlerin başka yönleri de vardır ve bu süreç, her aşamada kesintisiz bir "izdüşüm" olarak devam eder. Zaten algının kendisi de farklı algı olasılıkları yaratan ufuklara sahiptir[175].

Bu anlamda değerlendirildiğinde; her sanat eseri zaten açıktır ve açık olma özelliği de bir anlamda çokseslilikliktir. Dolayısıyla teknik anlamda yeniden üretimler, aşırı kopyalamalar, çok maruz kalma ile gelen algıda bozulmalar, metaya dönüşme durumları; nitelik korunduğunda başka bir yöne evrilecektir. Çünkü niteliğin korunması, yapıtın açıklığını da koruyarak, çoksesli olmasına sağlar. Zaten birbirinin aynı ve kimin elinden çıktığı belli olmayan işler ile sanat yapıtının ayrılması konusunda farkındalık çalışmaları da dikkatle ele alınmalıdır. Arada bir ayrım kalmadığında, nitelik bozulmaya başlar. Sanat eserleri de dijital üretim nesneleri gibi her yerde, herkesin elinde olabilen bir şeye dönüştüğünde özelliğini yitirmesi kaçınılmazdır. Ama yine de "en kusursuz yeniden-üretimde dahi eksik bir şey vardır: sanat yapıtının şimdiliği – belirli mekândaki özgün mevcudiyeti. Yaptın nesnesi olduğu tarihçenin izini taşıyan şey, işte, bu özgün mevcudiyetidir"[176] diyen Benjamin'e göre fiziksel yapısı ve mülkiyet ilişkisi arasındaki değişimler onun mevcudiyetini de içermektedir. Çünkü fiziksel yapıdaki değişimleri, kimyasal ve fiziksel analizle, mülkiyet ilişkilerindeki değişimleri ise, orijinal eserin mevcut konumu üzerinden iz sürerek yapabilirsiniz ve bu da bir geleneğin parçasıdır.

Bunlar değerlendirildiğinde; sanal ortamda el değiştirmede hiçbir değişiklik olmaz, fiziksel olan bir eser el değiştirdiğinde; her elin izleri ile birlikte eserin yaşanmışlığı üzerine siner. Sanal ortam sonsuz bir uzam olarak vardır ve her noktası aynıdır. Oysa fiziksel mekân, mülkiyetin geçtiği konuma göre oldukça çeşitlidir, havası, sıcaklığı, ortamın kokusu bile etki eder. Bunlar fiziksel bir esere anlam katmanları olarak yerleşirler. Eser, bir yandan yaşayarak da zenginleşir. Ancak sanal ortam eseri aynen

---

[174] Eco, **Açık Yapıt**, 65-66.
[175] **age**, 87-88.
[176] Benjamin, **age**, 13.

korur, hiçbir yaşanmışlık, iz eklemediği gibi, sanki o anda yapılmış gibidir, bozulma, eskime olmaz. Ama üretim ortamları ve araçları çok hızlı değişip geliştiği için belki eserin üretildiği program, araç, yazılım, donanım, uygulama eskimiş olabilir. Yapıldığı zamanki çözünürlük, renk skalası, efektler gibi unsurlar güncellenmiş ve daha ileri uygulamalar çıkmış olabilir. Ama sonuç olarak bunlar hala teknolojik gelişimlerdir. Eserin kendisine zarar veren yıpranma söz konusu değildir. Ancak tarihçesinin izini taşıyan özgünlük mevcudiyeti, "şimdilik" konusu, aslında bir bakıma dijital ortamı da kapsar. Ama bu tarihçe fiziksel ortamdaki kadar ağır akmaz. Fiziksel ortamda eserlerin tarihçesi, yapanın yaşadığı dönem, çağ, belli bir sanat akımının zamanı gibi geniş zaman dilimlerindedir. Ancak sanal ortamda yeni uygulamalar, yazılımlar, donanımlar, programlar, gibi yeni teknolojik gelişimler doğrultusunda hızlı bir çizgide gider.

Teknolojinin getirdiği ele alınabilecek diğer bir taraf ise; postmodernizm döneminde sanatta ortaya çıkan "karnaval" oluşumunun teknolojik dönemde çok üst noktalara çıkmasıdır. Sanatın kuramsal bir kimliğe dönmesi ve kavramsallaşmasıyla birlikte hep ne olduğu, nasıl olması gerektiği, kuralları vs. ortaya konulmuş, belli biçimler, belli düşünceler kabul görmüştür. Oysa postmodernizm tüm kuralları ve hatta kuralsızlığı bile yıkan oldukça başka bir süreç olarak sanat ortamında belirmiş, eserlere "her şey olur" gözüyle bakmıştır. Zaten daha önce bahsedildiği gibi sanatta kitsch nesne ve seri üretimler de bu süreçte ortaya çıkmıştır. Sanatta tam bir "karnaval" etkisi başlamıştır. "…karnavala katılanlar aynı zamanda hem oyuncu hem de seyircidirler. Orada kural, kanun, yasaklama, toplumsal rütbeler, eşitsizlik yoktur. İnsanlar arasındaki uzaklık silinir; herkes serbestçe, birbirine son derece yakın olarak karnavala katılır"[177]. Teknolojik süreçte karnaval çok daha geniş bir yayılıma girmiş ve böylece sanat herkesin ulaşabildiği bir alan olmuştur ama bir de herkesin el atabileceği bir alana da dönmüştür. Bununla birlikte, ortaya çıkarılan eserler ve eser diye öne sürülen ama aslında eser olma özelliği bulunmayan her şey de bu karnaval ortamında bir arada bulunmaya başlamış, aralarındaki ayrım belirli bir kitlenin bilinçli yaklaşımlarıyla sınırlanmıştır.

Sanat eserinin kimliğinde meydana gelen sapmalar ve kazandığı yeni özellikler, aslında şu an sorgulama ve tartışma alanları doğursa da ortaya çıkabilecek olan şey; kesin sonuç değil, öngörü, varsayım, önsezidir. Çünkü dijitalleşme ve sanat arasında

[177] Aktulum, **age**, 36.

evrimsel açıdan bir tamamlanmamışlık vardır. Sanal alan, tam olarak anlaşılabildiğinde; kullanım biçimleri daha farkındalıklı bir düzeye eriştiğinde; daha belirgin saptamalar yapılabilir. Öte yandan sanalın daha çok güç edinmesi ile eskiyi yok ederek şu ana kadar düşünülmemiş, varsayılmamış derecede tamamen yeni bir sanat akımı, türü, alanı, ortamı, eseri de ortaya çıkışı da gündeme gelebilir.

2.5.2. Dijitalleşme ve Alımlayıcı

Alımlayıcı; bir yapıtın karşısındaki "göz"dür. Bunu salt "izleyici" olarak betimlemek onun sanat eseri karşısındaki varoluşunu sınırlamak olacağından, eseri izleyen ve bu izleme esnasında kendi duygu ve düşünceleriyle yorumunu buluşturan, eseri öznel ve nesnel olarak anlamlandırmaya çalışan kişi olarak "alımlayıcı" kelimesini kullanmak, daha geniş bir kapsamı ifade eder. Ayrıca sadece pasif bir izleme edimi yerine, "alımlama" vurgusu ile ona eser karşısında bir misyon yükleterek aktif bir rol verilir. Muhakkak ki eser karşısında bilinçli bir biçimde herhangi bir rol üstlenilmesi gerekliliği yoktur ancak eserin varlığını belirleyenlerden en büyük paydaya sahip olan alımlayıcılardır. Alımlayıcı, farkında olarak veya olmayarak, bilinçli veya bilinçsiz esere anlam katmanları ekler. Tek başına ortaya çıktığı andan itibaren eser, yine eser özelliğindedir ama her alımlayıcıda kendisine eklenen katmanlar ile eser, bir tür geribesleme ile çoksesli zenginliğe kavuşur.

Eserler önce sanatçısının duygu ve düşünce dünyasının dışavurumu, zihinlerindeki belirlenimlerin somutlaşması olarak ortaya çıkar. Sanatçının, yetiştiği çevre, toplumsal ortam, sosyal durumu, psikolojisi, eğitimi gibi bir sürü paradigma, ortaya çıkacak eserin yapı taşlarını, zeminini oluşturur. Alımlayıcı ise sanat eserinin karşısındaki göz, onu deneyimleyen beden, hisseden duygu, anlamlandıran zihin, ona çekilen ruhtur. Dolayısıyla sanatçı-eser-alımlayıcı üçgeni, süreç içerisinde birbirini besleyen ve bir arada daha anlamlanan bir yapı oluşturur.

Berger'e göre imge, yeniden yaratılmış ya da yeniden üretilmiş bir görünümdür ve her imgede bir görme biçimi yatar. Örneğin fotoğraflarda, fotoğrafçının sınırsız görünüm olanakları arasından belli bir görünümü seçtiğini fark ederiz. Fotoğrafçının görme biçiminin konuyu seçimine yansıması gibi ressamın görme biçimi de bez ya da kağıt üzerine yaptığı imlerle yeniden canlandırılır. Ama her imgede bir görme biçimi yatsa bile onu algılayışımız ve değerlendirişimiz aynı zamanda görme biçimimize de bağlıdır. Buradan anlaşılabilir ki sanatçının eseri yaratma sürecindeki

görme biçimi, alımlayıcının da eseri alımlama esnasındaki görme biçimiyle kaynaşarak eserin anlam boyutları ortaya çıkar[178].

Eco'ya göre; bir yapıtın onu algılayan kişi için anlamlı olabilmesi; önceki deneyimlerden edinilmiş ve sanat yapıtı tarafından doğrudan sunulan niteliklerle kaynaşmış değerlere bağlıdır. Çünkü nesnenin yabancı olarak kalmaması için insanın deneyimleri şiir, resim gibi farklı sanat türlerinin nitelikleriyle kaynaşmalıdır. Bir sanat yapıtının anlamlılığı, durağan ve geçmiş deneyimlerden taşınanların yeniden yapılandırılması ve iç içe geçmesini içerir, nesnenin anlamlılığı ise maruz kalınan şey ile duyular üzerinden algılama sürecinin kaynaşmasının işaretidir[179].

Alımlayıcılar da kendi çağının teknolojisi ve iletişim araçlarına yönelik olarak şekillenirler. Günümüzde daha yoğun etkileşim alanları içerisindeki alımlayıcının alımlama boyutu zenginleşmiştir. Yeni teknolojik ortamlarla birlikte "göz" dünya boyutunda bir izlemeye ulaşmıştır. "Alımlama" kişinin bilgisi ve yetkinliklerine göre belirlenir.

"Medyanın tanımını, insanların bazı fiziksel ve ruhsal yetilerinin uzantısı" olarak yapan ve "Araç Mesajdır" savını ileri süren McLuhan ve Fiore şöyle der: "Medya bizi pataklayıp duruyor. Kişisel, politik, ekonomik, estetik, psikolojik, ahlaki, etik ve sosyal sonuçlara öyle nüfuz etmiş durumdalar ki dokunulmamış, etkilenmemiş ya da değişmemiş tek bir parçamızı bırakmıyorlar"[180]. Bu teoriye göre mesajın, içeriğin iletildiği araç da algı konusunda önemlidir. "Araç sadece mesajın taşıyıcısı rolünü üstlenmez. O belki de mesajdan daha çok insanların düşünce yapılarını ve algılayışlarını değiştirir. Algımızı şekillendirir ve belki de algımızı başka formlara sokar"[181]. Örneğin bir resmi, orijinal bağlamında tuval üzerinde görmek, fotoğrafını görmek ya da dijital ortamda görmek farklı algılayışlara sahiptir.

Teknolojik iletişim araçlarından önce, etkileşim daha çok yakın çevre ile sınırlıydı. Daha uzak ve farklı bölgelerle iletişim ve etkileşim döngüsüne katılan kişiler de sınırlı bir sayıdaydı. Yeni medya ortamı, ağa erişimi olan herkesi gezgin yapmıştır. Dünya, sanal bir seyyaha dönüşen insanın gözleri önüne serilmiştir. "Medya, çevreyi değiştirerek, üzerimizde eşsiz bir algı kapasitesi gücü bırakır. Herhangi bir duyunun

[178] John Berger, **Görme Biçimleri**, çev. Yurdanur Salman, 26. bs. (İstanbul, Metis Yayınları, 2019), 10.
[179] Eco, **Açık Yapıt**, 100-101.
[180] McLuhan, Fiore, **age**, 26.
[181] Altay, **age**, 16.

uzantısı düşünce ve davranış şeklimizi, bir başka deyişle dünyayı algılama şeklimizi değiştirir. Bu algı kapasitesi değiştiğinde insanlar da değişir"[182]. Dolayısıyla sanatı anlamaya, anlamlandırmaya yönelik düşünce ve duygu dünyası da bu oranda genişlemiştir denilebilir.

Dijital ortamda özellikle facebook, instagram, twitter, youtube, blog gibi sosyal medya uygulamaları, getirdikleri kolay kullanım olanakları ile birlikte hem bireysel hem kurumsal hem de topluluk alanlarının oluşturulmasını sağlamıştır. Sanat ortamında da sanatçılar, alımlayıcılar, küratörler, eleştirmenler, sanat kurumları gibi çok geniş çapta bir kitlenin böyle bir ortama girmesi ve kendilerini sunma imkanı doğmuştur. Sanat ortamının sosyal medyada yer alması, web siteleri gibi dijital platformların olması, herkesin sanattan haberdar olmasını sağlamıştır. Özellikle sanatla ilgilenmeyen birinin bile tesadüfen, reklamlar ya da uygulamaların "keşfet" bölümüyle karşısına sanat konulu içerikler çıkmaktadır. Böylece sanat alımlayıcısı dünya sanat ortamına oturduğu yerden erişebilmekte, etkileşimde bulunabilmektedir. Sanatla ilgisi olmayan kişilere de bir şekilde sanat bulaşabilmektedir. Bunun açılımı; sanatı anlama ve anlamlandırma konusunda insan algısının yükselmesidir. Çünkü, bilinçli/bilinçsiz, isteyerek/farkında olmadan her ne şekilde olursa olsun "maruz kalma" durumu, maruz kalınan konuyla ilgili bir algı, bilinç, farkındalık yaratabilmektedir. Ama en önemlisi; sanatseverlerin sanatçılar, sanat kurumları ya da sanat eleştirmenleri, tarihçileri gibi sanat alanından insanların açtıkları canlı yayınlara katılıp, izleyebilmeleri, dünya sanat haberlerini takip edebilmeleri, sanat etkinliklerinden haberdar olabilmeleri, istedikleri kişiyle doğrudan iletişime ve etkileşime geçebilmeleri, anında geribildirim alabilmeleri mümkün olmuştur.

Teknolojik olanaklarla genişleyen dünya algısı, sanata bakış, sanatı görüş konusunu hem değiştirmiş hem de daha geniş bir çevreye yaymıştır. Çeşitli eleştirel içeriklerle de yeni medya içerisinde karşılaşan insanlar, sanatın düşünsel boyutunu da keşfetmeye başlamışlardır. Öte yandan zaten görsel içeriklere dayalı olan yeni medya ve bunun getirisi sosyal medya kanalları ile görüntüye, imgeye dair duyuların daha duyarlı bir biçim aldığı da söylenebilir. Gözün teknolojik açılımları aslında gerçek dünya ve sanal dünya arasında bir köprü kurulması ve görünenin ardını düşünme, sorgulama, inceleme konularını getirmiştir bu da sanat için oldukça etkili bir getiridir.

[182] McLuhan, Fiore, **age**, 41.

Yeni medya ortamı, gözün her yerdeliğini sağlamıştır, imgeleri dünyanın ağlarla bağlı her yerine göndermiştir ancak sanatın biriciklik özelliğine de ket vurmuştur. Berger'in ifadelerinden özetlenecek olursa; resmin biricikliği bulunduğu yerde biricik olmasından kaynaklanıyordu. Bir yerden başka bir yere taşıma yapılabiliyordu fakat hiçbir zaman aynı anda iki yerde birden var olmazdı. Bunu bozan ilk araç fotoğraf makinesi oldu ve resmin fotoğrafının çekilmesi ile imgenin biricikliği kayboldu, anlamı çoğaldı ve bölündü. Bir resmin televizyon ekranında görülmesi de aynı anlama gelir. Seyircilerin evine girer ve odalarının içerisinde yer alır, ailenin konuşma konusu olur, anlamını onların anlamına katar. Böylece aslında milyonlarca eve girebilir ve her birinde farklı bir bağlama yerleşir. Bu yöntemlerle seyirci resme değil, resim seyirciye gitmektedir ve anlamı çoğalmaktadır. Artık insana biriciklik anlamında çarpıcı gelen, resimdeki imgenin gösterdikleri değil, anlamının söylemleri değil, ne olduğudur[183].

Yeni medya ise eserleri (imgelerini, dijital işlerin ise kendisini) olabildiğince çoklu araçta, kanalda, mecrada; olabildiğince çeşitli biçimlerde sunarak eserlerin anlamını belki binlerce kez bölmüş ve binlerce kez çoğaltmıştır. Biriciklik algısı ise yalnızca eserin gerçekten görülebilme ve eserdeki yaşanmışlığı hissedebilme imkanına kalmıştır. Ama bu durumda aşırı çokluk, heryerdelik ile aurasının kaybolup kaybolmadığı ve hala görülmek arzusu taşıyıp taşımadığı bir tartışma konusudur.

Öte yandan teknoloji, makineleşme, dijitalleşme gibi konuların son kullanıcıya mümkün olduğunca ulaşabilmesi, daha geniş çevreyi kapsayabilmesi adına basit kullanım pratikleri, kolay uygulama programları oluşturulmuştur. Bu programlarla kullanıcılar, karşılaştıkları içeriklere müdahalelerde bulunup paylaşım ortamına tekrar gönderebilmektedirler. Böylece aslında kullanıcılar, sanat eserlerine de herhangi bir kural, yaptırım, yasak olmadan diledikleri gibi müdahalelerde bulunabilmektedirler. Tarihten beri süregelen galeri, müze gibi sanat kurumlarında yer alan "eser dokunulmazlığı"nın sanal olarak da olsa yıkıma uğradığı düşünülebilir. Bu durum, nitelikli müdahaleler, yaratıcı dokunuşlar söz konusu olduğunda hem eserden yeni bir eser üretilmesi hem farklı sanat alanlarının katılabilmesiyle çok katmanlı eserlerin oluşturulabilmesi, hem de disiplinlerarası açık uçlu iş birlikleri gibi olumlu yenilikler ortaya çıkarmıştır. Ancak niteliksiz, gereksiz müdahaleler ise eserlerin aurasını, yapısını, kimliğini bozarak sanat alanına gelen oyunsal bir saldırı

[183] Berger, **age**, 19-21.

olarak düşünülebilir. Oyunsal denmesinin sebebi, bu ortamın daha çok deneyime dayalı pratiklerden oluşmuş olmasıdır. Diğer yandan deneyimler de nitelikli olabilir. "İyi yapılmış bir iş, bitirilmiş bir oyun, önceden belirlenmiş sonuca ulaşan bir eylem 'deneyim' sayılır" diyen Eco, kendi deneyimini yaşamak yerine başkalarının deneyimlerini anlamak için tahminlerde bulunan bir gözlemcinin davranışını daha ilgi çekici bulur. Çünkü böylece Aristotelesçi bir ifade ile mimesisi yani bir deneyimin taklidini ortaya koymuş olur ve böylece kendi yorumunu ve taklit deneyimini yaşar[184]. Dijital ortamda uygulanan ve deneyime dönük veya oyun dürtüsü içerisinde yapılan sanatsal taklitler, yeniden tasarımlar, müdahaleler için de aynı şey düşünülebilir: kişinin "mimesis" kavramı ile kendi yaratım sürecini yaşaması.

Psikanalist Hanna Segal'in ifadelerinden çıkarımlar yapan Kuspit; eğlence ve sanat arasındaki ayrımı şöyle özetler:

> "…eğlence bizi ruhumuzun yüzeyinde tutar, böylece ruhun sığ görünmesine neden olur -her ne kadar eğlence ruhumuzu ortaya çıkarıyor gibi görünse de ruhu bir gösteriye dönüştürür; bu da boş görünmesi için onu ters yüz ettiği anlamına gelir; böylece eğlence duygusal hakikate ilişkin bellek yitimini destekler ya da sonunda ortaya çıkan (eğer çıkarsa) duygusal hakikati sıradan ve eğlenceli bir şeymiş gibi gösterir (yani çocukla akıl hastası şaklabana dönüşür)- oysa sanat, ruhun derinliklerine inen bir sualtı aracıdır, ruhun içinde yüzen tuhaf duygulara ilişkin bir kavrayış sağlarken, basınca da dayanır"[185].

Deneyim konusunda oldukça itici bir güç üstlenen dijital medya, herkesin buna katılmasını, sanal deneyimlere katkıda bulunmasını ister. Sanatı bu deneyim alanına çevirmek ise onunla bir anlamda eğlenceye, oyuna dönük bağ kurulması, taklit yoluyla bir parça da olsa kavranması gibi sonuçları doğururken bir yandan da eğlencenin sanattan fazla olması ve sanata karşı çok daha büyük bir alan kapsamasından kaynaklı olarak ruhun derinliklerini gölgeler, zaman harcama, vakit geçirme aracına döndürür.

Başka bir açıdan da dijital ortamda müdahale edilen işlerde eserlerin yaratıcısı çoğula dönmüştür fakat imzasız, serbestçe sanal ortamda dolaşanlar ile anonimleşenler de oldukça fazladır. Devingen bir sistem içerisine giren sanat, bu alanda yine devingen bir alımlayıcı kitlesi ile karşılaşmıştır, demek yanlış olmaz. Yeni teknolojilerin herkesin kullanımına açık yapısı, görsel ağırlıklı içerik biçimi, içeriklere müdahale edebilme durumu, herkesin kendi görselini, içeriğini yaratabilmesi ve sunabilmesi aslında "tasarım" kavramının gündemde önemli yer edinmesini sağlamıştır.

---

[184] Eco, **Açık Yapıt**, 224-225.
[185] Kuspit, **age**, 125-126.

> "Nitekim bir yandan sanat tasarıma evrilmekte, diğer yandan da tasarım sanatsallaşmaktadır. Sanat, giderek egemen beğeniye, popüler kültüre baş eğmekte, biricik olmak yerine röprodüksiyona öykünmektedir. (…) Sanat bir *life-style* gösterisine dönüşürken, modern sanat tarihini kuran 'stil' kavramı unutulmaktadır. Sanatın tarihsizleştirildiği, başka deyişle 'aktüelleştiği' bir ortamda, sanatı devindiren ruh, estetik stiller değil, yaşam stilleridir"[186].

İnsanı kuşatan sosyal medya ortamları, tasarım anlamında kullanıcıdan içerik talep etmektedir. Kullanıcılar kendi hesaplarında paylaştıkları içeriklerle aslında sanal bir kimlik edinmektedirler. Başkalarından "beğeni, yorum, takip" gibi etkileşimler almaktadırlar. Bu anlamda daha yoğun etkileşim istenci ile sanat da paylaşım aracına dönüştürülmüştür. Sanatın yaşam tarzı gösterişi bağlamında kullanılan bir araca döndüğü; anlamında, kimliğinde kaymalar olduğu düşünülebilir.

Dijital alan içerisinde sanatın alımlayıcıya daha kolay erişilebilmesiyle birlikte alımlayıcıya da daha çok iş düşmüştür. Baudrillard, "İzleyiciden her geçen gün daha fazlası bekleniyor, ama bir yandan da rehin tutuluyor"[187] diyerek izleyiciye/alımlayıcıya yüklenen misyonlara gönderme yapmıştır. Hem imge yoğunluğu içerisinde sanat eserine ulaşmak biraz zorlaşmış, hem aşırı imgeye maruz kalmaktan bir anlamda görsellere karşı duyarsızlık oluşmuştur. Bu noktada arada kaybolmadan ve duyarsızlaşmadan sanat eserine ulaşma, sanatı takip etme, izleme, paylaşma, etkileşime girme konularında yetkinlikler gerekmektedir. Ancak zaten günümüz dünyası teknolojik iletişim ortamlarıyla kuşatılmış olduğundan ve günlük yaşam gerekliliklerinin büyük bir bölümü bu alanda yürütülebildiğinden, kullanıcılar bir şekilde yeni medya kullanım yetilerini geliştirmişlerdir.

Ek olarak akıllı arama motorları ve özelleştirilen sistemler, kullanıcıların dijital ortamdaki hareketlerini analiz edip ilgisini çekebilecek olan içerikleri, kanalları önererek ilgi alanları dahiline keşif yapmalarını sağlamaktadır. "Makine gücünün büyük ölçüde arttığı bir çağda sanatın en önemli görevlerinden biri de insanın özgürce karar verebileceğini, istediği ve gereksindiği durumları yaratabileceğini göstermektir. ...makineye köle olan insanın makineye karşı kazandığı bir zafer"[188]. Böyle bir ifade ile Fischer, sanatın özgürleştirici etkisi ve düş gücü ekseniyle makineye karşı bir üstünlük sağlanabileceğini anlatmak istemiştir. Sanatın belli bir amaca yönelik nitelikli kullanımıyla her alanı kendi yörüngesine göre nitelikli, verimli dönüştürebileceği söylenebilir.

---

[186] Artun, **age**, 73.
[187] Baudrillard, 2015, 74.
[188] Fischer, **age**, 237.

2.5.3. Dijitalleşme ve Sanatçı

Tarih boyunca "sanatçı" kavramının üzerinde çeşitli yakıştırmalar, kurallar, açıklamalar, ifadeler, tartışmalar dönmüştür. Süreç boyunca bu kavramın kimi özellikleri sabit kalmakla birlikte kimi özellikleri değişmiştir. Her dönemin sanatçısı kendi dönemine göre değişen dinamiklere sahiptir ve aslında bugün baktığımız yerden "sanatçı" kavramının açılımının daima evrilerek ilerlediği görülür.

Sanatçı; yaratıcı, özgün, nitelikli, estetik dışavurumları olan kişidir. Sanat bu dışavurumlardan meydana gelir. Gombrich, "Sanat diye bir şey yoktur aslında. Yalnızca sanatçılar vardır"[189] demiştir. Ona göre mağara duvarına bizon resmi çiziktiren ile boya atın alıp duvar ya da tahta perdeleri resimleyen veya başka şeyler üretenler vardır. Bunların sanat olarak anılmasında bir sakınca yoktur ancak tapınma aracı haline gelen bir sanat da yoktur.

Sanatçılar, malzeme ne olursa olsun düş gücünün ve kendi gerçeklik anlayışlarının, kavrayışlarının ifade biçimlerini yansıtarak ortaya bir eser çıkarırlar. Sanat sözlüğüne göre sanatçı; "yaratıcı eylemin estetik değerlendirmeye, düş gücüne ve özgünlüğe bağımlı olduğu bir sanatı uygulamakta özel yeteneği olan kişi" şeklinde tanımlanmış ve "sanatçının yarattığı ürün özgündür, uyarıcıdır ve duyguya hitap eder"[190] denilmiştir. Buna göre sanatçının, işleve ve pazara dönük üreten ve toplumun "anonim" sözcüsü olan halk sanatçısından ve zanaatçıdan ayrılarak daha üst düzeyde değerlendirildiği eklenmiştir. Sözlüğe göre; ilkel toplumlarda sanatçının değeri, ticari ürünler yaratan üstün zanaatçılar ve ayinlerde kullanılan büyülü ürünlerin yaratıcıları olarak yansıma bulur. Onlar, özel bir el işçisi olarak görülmüştür veya din adamlarıyla eşdeğer olan "şaman" yerine de konulmuştur. 20. yy'da ise bilim, teknoloji ve endüstrinin gelişmesi ve yaşamda yetkin yer kaplaması ile duygusal, yaşantısal ve tinsel olanı geliştiren, üreten, böylece modern çevrenin teknik ve pratik önceliğini dengeleyen biri olarak özel bir öneme kavuşmuştur[191].

Sanatçı kavramından söz ederken, 21. yüzyıla gelindiğinde dengelerin tersyüz olduğunu, oldukça çeşitli anlamlar kazandığını belirtmek gerekir. Yeni iletişim ortamları, yeni teknolojiler tümüyle dijital ortam olarak adlandırılan, yaşamın da yeni

[189] E. H. Gombrich, **Sanatın Öyküsü**, çev. Erol Erduran, Ömer Erduran 4. bs. (İstanbul, Metis Yayınları, 2004), 15.
[190] "Sanatçı", **Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi**, c. 3 (İstanbul, Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları, 1997), 1607.
[191] **age**, 1607.

döngüsü olan alanda vücut bulmuştur. Sanatın bir iletişim aracı olduğu düşünülürse; dönemin teknolojisinden, iletişim araçlarından bağımsız işlemeyeceği anlaşılabilir. Sanatçı da yaşadığı dönemin teknolojik olanaklarından, iletişim araçlarından ve ortamlarından etkilenmekte bunları üretim sürecine dahil etmektedir. Zaten çağa ayak uydurmak adına egemen araçların kullanımı her zaman gerekli ve önemli olmuştur. Ancak günümüzde yaşamın ayrılmaz bir parçası olan yeni medya ortamı, kendi dinamiklerinin kullanılmasının gerekli olduğunu düşündürtmenin yanı sıra bunu dayatır. Yaşamın her alanında karşılaşılan dijital araçlar ve ortamlar o denli geniş bir yayılıma gitmiştir ki bir nevi kendisinden olmayanı ötekileştirici boyutlara vardırmıştır. Neredeyse modern ve çağdaş kelimelerinin anlamı bu araçları, ortamları kullanan, bunlar içerisinde yer alan kişileri kapsamaya başlamıştır. Dolayısıyla sanatçılar, çağından ayrı düşmemek, kabul görmek, seslerini duyurmak, üretimlerini daha geniş kitlelere yaymak gibi sebeplerle bu yeni ortamın içerisine dahil olmuşlardır. Hala geleneksel yöntemlerle ilerleyen sanatçılar vardır ama yeni medyayı üretim, paylaşım, tüketim, sunum gibi hiçbir alanda kullanmayanlar genel olarak pazar dışı kalabilmektedir ya da pazara girmekte zorluklarla karşılaşabilmektedir.

Yeni medya ortamı, sanatçılara dayatılan belirli bir sistemin dışında oldukça çeşitli olanaklar da vermektedir. Aslında bu olanakların albenisi ve kolaylıkları, sanatçılar için cezbedicidir. Yeni medyanın en dikkat çeken yanlarından biri, mesafe ve zaman sorunu olmadan yapılabilen iş birlikleridir. Aynı alandan birçok sanatçının birlikte çalışabilmesi veya farklı alanlardan kişilerle disiplinlerarası bir çalışma yürütülmesi mümkündür. Bir eseri birlikte yapan ressamlar olabilir ya da bir eseri yapan ressam, ona efekt katan görsel tasarımcı, hareket kazandıran video sanatçısı, ses tasarımı ekleyen ses mühendisi gibi eserin biçimine ve yönüne göre ihtiyaç duyulabilecek bir sürü uzman üretimde yer alabilir. Sanatçılar, teknisyenler, bilim adamları, mühendisler, teknoloji uzmanları gibi çok geniş yelpazeden uzmanlarla birlikte çalışabilmektedir. Bu iş birlikleriyle bir sanatçının tek başına yapamayacağı eserler yaratılabilir. Bu durumda eserin aslında kime ait olduğu da karışabilir. Örneğin; iş birlikleriyle ortaya çıkarılan bazı eserlerde sanatçı sadece sanat yönetmenliği ya da kreatif direktörlük yapar ve teknik işleri ekip gerçekleştirir. Bazı durumlarda da eserler, tek bir kişinin değil sanatçı kolektifinin ürünü olarak geçebilir. Bu noktada eserin yaratılmasında her aşamada emeği geçenlerin önemli olduğunu düşünmek

doğrudur ama eserlerin ortaya çıktıktan sonra artık onu yaratan(lar)dan bağımsız kendi başına varlığı olan bir kimliğe geçtiği de yadsınmamalıdır.

İş birlikleri çeşitli olanaklar sağlar ama yeni teknolojileri kullanamayan, dijital ortama adapte olamayan sanatçılar için bu alanda uzman kişilerin yardımına muhtaç olduklarını da açık eder. Geleneksel yöntemlerde el işçiliği ve bu işçiliğin mükemmelliği, dışavurumunun özgünlüğü yeterli olabilir. Ancak dijital yöntemler söz konusu ise; düşünce ve fikir özgünlüğünün yanında teknik uzmanlıklar da gerektirmektedir. Yazılım ve donanım konusunda uzman olan kişiler dijital ortamda üretim yapma konusunda daha avantajlıdır. Burada aslında bir anlamda özgürlüğün bilgi eksikliğinden kaynaklı olarak kısıtlandığı düşünülebilir ama internet ortamında bulunan veya programla birlikte verilen oldukça çeşitli eğitim ve kullanma kılavuzları ile bu sorunun giderilmesi mümkündür.

Genel olarak sanatçının kendisini temsil edecek ve eserlerini sunacak, koleksiyonerlerle ve sanatseverlerle buluşturacak, medyada yer edinmesini sağlayacak bir galeriye, sanat kurumuna ihtiyacı vardır. Bu ihtiyaç sanat ortamında kurum tekellerinin oluşmasını sağlamıştır. Bir galerinin, kurumun bünyesinde olmayan sanatçının eser satması ve kendisini tanıtması oldukça zordur. Tekeller de kendi kurallarını dayatırlar, belli sözleşmelerle sanatçıların kendilerine bağımlı kalmasını sağlayabilirler. Sanatçıların bu kurallara ve sözleşmelere uyması gerekir. Hatta kurumlar, sanatçıları arasından dilediklerini ön plana alıp diğerlerini bekletebilir ya da daha geri planda tutabilirler. Bu noktada haksız yaklaşımların olması da kaçınılmazdır.

Dijital ortam, bu tekeli yıkıma uğratmıştır ve sanatçılara kendi kurallarını koyacakları özgür bir ortam oluşturmuştur. Websiteleri, sosyal medya gibi uygulamalar, programlar, kurumların oluşturdukları iletişim ağlarının çok daha ötesine erişim vermiş ve çok daha fazla olanağı beraberinde getirmiştir. Web sitelerinde müdahalelere izin vererek uygulanabilen hazır tasarımlarla kolaylıkla açılıp kurulabilen sistemler vardır ya da daha profesyonel olması için belli bir maliyet karşılığında özel tasarımlar yaptırılabilmektedir. Sosyal medya platformları ise herkesin katılımına açık ücretsiz ortamlardır. PR ve reklam planlamaları için birçok bütçeye hitap edebilecek uygulamalar vardır ve bu bütçeler, ana akım medyada yapılacak bir reklam-PR planına göre çok daha uygun maliyetler de içerebilmektedir. Sosyal medya içerisindeki reklam-PR planlamaları ile hesapların

etkileşimini artırarak istenilen hedef kitleye ulaşmak, takipçi sayısını artırmak mümkündür. Websiteleri ve sosyal medya, sanatçılar için bir nevi portfolyo ya da sanal bir galeri gibi de kullanılmaktadır. Aynı zamanda bir pazar alanı yerine geçebilmekte herhangi bir aracı olmadan eser satışı da yapılabilmektedir. Bu özellikler sayesinde sanat kurumlarının geçmişten beri oluşturdukları tekelin yıkıldığı söylenebilir. Sanatçılar, bağımlılıktan daha özgür bir alana geçmişlerdir.

Sanatçılar internet ortamında daha önce hiç olmadığı kadar çok kitleyle etkileşime girebilmektedir. Paylaşımlarına beğeni, yorum, takip, direkt mesaj gibi özelliklerle anında reaksiyon alabilmektedirler. Hatta eserlerinin üretim aşamalarını canlı yayınlarla veya sonradan paylaşabilmekte, izleyicilerini bu sürece dahil edebilmektedirler. Bu noktada izleyicilerin eserle daha çok bağ kurabildikleri, daha iyi anlayabildikleri düşünülebilir. Ama diğer yandan eserin üretim aşamasında doğrudan yer alınmasının eserin aurasını kaybettiren bir durum yarattığı düşünülebilir. Diğer yandan sanat alanına yeni adım atanlar ve öğrenciler, sanatçılarla yoğun etkileşim, anında iletişim kurarak, eser yaratım süreçlerini gözlemleyerek kendilerine yol haritası belirleyebilirler.

Bu yeni mecraların gücünden yararlanmak ve yeni ortama uyum sağlayarak çağı yakalamak, kitlesini artırmak, tanınmak, daha fonksiyonel bir yapı oluşturmak gibi sebeplerle sanat kurumları da bu mecralarda yer edinmişlerdir. Böylece gerçek ve sanal arasında hibrit bir yapı oluşturarak daha etkili yaklaşımlar sergileyebilmektedirler. Öte yandan herhangi bir fiziksel mekânı olmayıp da sadece bu mecralarda yer alan sanat oluşumları da vardır. Sanal ortamda daha geniş bir pazar alanı oluşturabilmekte, koleksiyoner ağını dünya çapında genişletebilmekte, kimliğini dünyaya duyurabilmekte reklam ve PR konularında çok kanallı çalışabilmektedirler.

Fiziksel mekânların alanları belirlidir ve dolayısıyla sanatçılar istedikleri zaman istedikleri süre boyunca sergi açamazlar. Hatta öyle ki neredeyse tüm sanat galerilerinin, mekânlarının yıllık veya birkaç yıllık programları önceden belirlenir. Sergi açmak için başvuran bir sanatçının önce kabul edilmesi, kabul edilse dahi aylarca, yıllarca beklemesi gerekebilir. Ancak web sitelerinde veya çeşitli ücretli/ücretsiz uygulamalarda sanal/3D alan yaratarak sergi düzenleme imkânı vardır. Ziyaretçiler bilgisayarlarda yön tuşları veya dokunmatik ekranlarda yer alan özelliklerle 360˚ tur olarak gezebilmekte, eserleri inceleyebilmekte, eser bilgilerini

okuyabilmektedirler. Öte taraftan en basit haliyle sosyal medya da belirli bir görsel tasarım anlayışı ile bir sergi alanı gibi kullanılabilmektedir. Buralarda sanatçılar, dilediği gibi sergi açabilmekte, istedikleri süre kadar açık tutabilmekte ve sınırsız eser sergileyebilmektedirler. Aynı yöntemi uygulayan sanat kurumları da vardır. Daha geniş bir kitleye ulaşmak adına doğrudan sergilerini bu ortamlarda düzenlemekte ya da hem fiziksel alanda hem sanal alanda eş zamanlı düzenleyerek hibrit uygulamalar içerisine gidebilmektedirler. Sanal ve fiziksel alanın duyulara farklı biçimlerde etki ettiğini de gözardı etmemek gerekir. McLuhan ve Fiore, bir kültürün sanatının mekânın algılama şekliyle biçimlendiğini söyler. Rönesans'tan beri batı sanatçılarının çevrelerini öncelikli olarak görsel yönden algıladıklarını ve her şeyin bakan kişinin gözünün egemenliğinde olduğunu, tüm perspektifin bakanın mekân anlayışına göre olduğunu belirtmişlerdir. İlkel ve alfabe öncesi topluluklarda ise insanlar, zaman ve mekânı bütünleştirmişlerdi, görsel dünyadan daha çok işitsel, sonsuz, sınırsız, koku duyularını kullandıkları bir dünyaları vardı. Sadece gördüklerini değil bildikleri her şeyi bir araya getiriyorlardı. Örneğin; buz kütlesinin üzerinde avlanan birinin tasviri için hem buzun üzerini hem de altını gösterirlerdi. İlkel dönem sanatçıları, sergilemek istedikleri şeyi tam olarak açıklayana kadar görsel açıları eğip büküyorlardı. Elektrik devreleri de ilkel insanın çevreyle olan çok boyutluluğunu tekrar uyandırmaktadır, demişlerdir[192].

Dijital ortamda bir mekân yaratmak, iki boyutludan çok boyutluluğa kadar ihtiyacı karşılayan çeşitliliktedir. Gerçeklik algısını daha çok yaratmak, ortamın varlığına inandırmak, izleyiciyi tam olarak atmosferin içerisine çekebilmek için boyutlarla ilgili çeşitli teknikler kullanılmaktadır. Nesneler büyütülüp küçültülebilmekte, fiziksel mekânın sabit perspektif ve boyut kavramları alt üst edilmektedir.

Sanatçılar, yaşadıkları dönemin gerekliliklerine uygun davranarak çağı yakalamak isterler. Egemen iletişim ortamları ve araçlarıyla sanatlarını ifade etmek, yeni gerçeklikleri kavrayıp kendi öznel gerçeklikleriyle harmanlamak, dönemin alımlayıcısına seslenmek için etkilidir. Ancak günümüzde bu durum sanal ortamla birlikte karmaşık bir hale bürünmüştür. Dünyanın fiziksel gerçekliği, sanal gerçeklik, zihindeki gerçeklik algısı hepsi iç içe geçmiş ve birbiriyle karışmıştır. "Modern sanatçı kendini tümüyle kavrayamadığı bir evrende bulur ve 'kaos'fikri ile karşı

[192] McLuhan, Fiore, **age**, 56-57.

karşıya kalır. Yeniden dünyayı anlamak ve yorumlamak ihtiyacını hisseder"[193] diyen Kefeli'ye göre modern insan sorularına kendi bilinci ve aklı çerçevesinde cevap bulabilir. Buna göre gerçek kişinin zihninden görüldüğü biçimdedir ve dolayısıyla herkes için ortak ve tartışılmaz değildir. Herkes kendi zihnine göre gerçeğe ulaşır ve böylece çeşitli perspektiflerden gerçek görüntüleri ortaya çıkar. Moran'a göre tüm sanatçıların, eleştirmenlerin ve düşünürlerin ortak anlayışı gerçekliği yansıtmaktır. Ancak yansıtılan gerçeklik kavramı yazar, düşünür, estetikçiler yani farklı alanlardan herkes için çeşitli anlamlar kazanır. Ama genel olarak üç görüşün hâkim olduğu görülür: "Birincisi sanatın görüngüyü olduğu gibi (yüzey gerçekliği) yansıttığı düşüncesidir. İkincisi genel'i (tümeli) ya da özü yansıttığını söyler. Nihayet sonuncusu da sanatın ideal olanı yansıttığına inanır"[194]. Genel olarak bakıldığında, günümüzün yeni gerçeklik biçimleri ve anlayışları; gerçeklik kavramında oldukça yoğun katmanlaşma yaratmış, üreticiler de tüketiciler de kendi anlayışlarına uyacak ya da kendi anlayışlarını yıkacak, düşündürtecek onlara çeşitli kapılar açacak gerçeklik katmanlarını açma konusunda oldukça heveslidirler.

Yeni medyanın kolay kullanım özelliği ve programların öğrenilebilirliği herkesi birer üretici yapmıştır. Aşırı tüketim çağında ve bilginin tüketim nesnesine döndüğü bir dönemde üretici olmak, üretmek önemli bir uğraş gibi algılanabilir.

> "Sanat, topluma mal edilerek gizlice zehirlenmiştir; başka bir deyişle, ticari değerine yapılan vurgu ve üst sınıfların eğlence aracı olarak görülmesi sanatı bir tür toplumsal sermayeye dönüştürmüştür. Sanat, sıradan olanın içine girerek benzersizliğini yitirmiştir. Sanatçı olmak için bir "kavram"a sahip olunmasının yettiği inancı da sanatı aşındırmıştır; söz konusu inanç, sanatçı kavramının da sanat kavramının da açık anlamını yitirdiğini gösterir. İşte bu yüzden birçok kişi kendini sanatçı sanıyor, çünkü hemen herkesin özellikle de bildikleri bir insan, yer ya da şeyle ilgili olarak gözde bir "kavram"ı var"[195].

Kimin sanatçı olup kimin olmadığı kafa karışıklıklarına da sebep olabilir. Sosyal medyada birtakım paylaşımlarıyla öne çıkan, fenomenleşen kimseler, sanatçı olmasa da sanatçı olarak algılanabilir, kendilerini öyle yansıtabilir. Bu noktada sanatçı kimliğinin taşıdığı büyülü atmosfer herkesin olabilirliğine yönelerek dağılabilir. Aslında böyle bir durum içerisinde, "karar kurulu" ya da "sanat yargıtayı" gibi olmasa da bu konuda belirlenen birtakım kuralların, özelliklerin öne sürülmesi veya bir takım çözüm önerileri getirilmesi gerekebilir.

---

[193] Kefeli, **age**, 79.
[194] Moran, **age**, 16.
[195] Kuspit, **age**, 24.

Günümüzün iletişim ortamları, ikincil yaşam alanı olarak görsel ağırlıklıdır. Aşırı derecede çok imge, sanal alanın her yerine yığılmıştır ve yığılmaya devam etmektedir. İmge üretimi, bu ortama dahil olan herkesin üretmesini -ki bu illa sıfırdan üretim olmak zorunda değil, var olanın üzerine eklemlenerek onu artıran her yeni katmanla yeni bir imge ortaya çıkararak da olabiliyor- dayatan, bir boyuta gelmiştir. Her şey aşırı hızlı üretilmekte ve tüketilmektedir. "Hızla değişen bir toplumda, karmaşık değişime ayak uydurmak için kişi, görüntü stokunu değişim hızına eş bir çabuklukla yenilemelidir. Modelini zamana uydurmalıdır. Bunu başaramazsa, kişinin değişime tepkisi uygun olmaz; etkinliğini yitirir."[196] Sanatçılar da zamanın hızına ayak uydurmak, değişime dönük hareketleri anlamak ve yenilikçi yaklaşımlar içerisinde olmak adına hızı, üretimlerine dahil ederler.

Hızlı üretilen ve tüketilen ama aynı zamanda sonsuz imgenin dolaştığı bir ortamda birtakım estetik algıları, kökleşmiş düşünceler, beğeniler değişmiş, görünenlerin fazla olması ile aralarından seçim yapmak zorlaşmıştır. Her şeyin sınırsızca kopyalanabildiği, çoğaltılabildiği, yeniden canlandırılabildiği, yeniden tasarlanabildiği ortamda biriciklik kavramı sekteye uğramıştır. Bu nedenle "imge artık biricik, eşsiz olmasa bile sanat nesnesi o şey, gizemlilik katılarak biricik ve eşsiz kılınmalıdır"[197]. Bu noktada, herkesin üretime katılabilmesine, bir şeyler tasarlamasına, üretim yapıp, dağıtmasına, paylaşmasına izin veren bir ortamda sanatçı, kendi kendisini ayrıştırıcı olmalıdır. Kendisini özgün dışavurumları, sıra dışı, merak uyandıran ifadeleri ile genel üretim hattından ayıran sanatçı, varlığını gösterebilmekle birlikte sanata da bir anlamda sahip çıkar, denilebilir. Sanatın yaşam alanına doğrudan karışarak içerisinde erimemesi, sorgulanan, dikkat çeken üretimlerin ortamı olarak varlığını koruması adına hayati önem taşıdığı düşünülebilir.

Yeni medya, insanlığın gerçeklik tasavvurlarını birleştirmiş, ortaya sanal olarak oldukça çeşitli gerçeklik kavramları çıkarmıştır. Evrensel, tek bir gerçeklik düşüncesi yıkılmış, gerçeklik anlamında ortam şenlenmiştir. Ama zaten böyle bir ortamda "gerçekte sanatçılar da artık evrensel bir toplum için çalışmamaktadırlar. (…) Otomobil, şurup vb. üreticileri gibi sanatçı da "küçük pazarlar" için çalışmaktadır. Pazarlar çoğalmakta ve türlenme artmaktadır"[198]. Yeni medyada her şeyin çeşitlilik içerisinde var olduğu ve yine çeşitlilikte barındığı düşünülürse; tüketim için oldukça

[196] Toffler, **Şok**, 136-137.
[197] Berger, **age**, 23.
[198] Toffler, **Şok**, 227.

ideal olduğu sonucuna varılabilir. Seçeneklerin, türlerin çokluğu tüketim için herkese uyacak olanı barındırır ve pazar için uygun alanlar yaratır.

Tüm açılardan değerlendirildiğinde; çağdaş sanatçıyı hem özgür hem de tutsak sayan Artun'un yapmış olduğu değerlendirmeyi özetlemek yerinde olabilir: Çağdaş sanatçı alabildiğine 'özgür'dür. Tarih, eleştiri, estetik, etik, stil, akım, malzeme, madde, fikir, bilgi, hakikat, hayat, siyaset, ütopya, manifesto, deha gibi öncellerini bağlayan bütün sözleşmelerden kurtulmuştur. Ama belki de hiç olmadığı kadar tutsaktır. Çünkü sanatın varlığıyla ve neyin sanat olduğuyla ilgili iradeyi yitirmiştir. Bu irade şimdi sanat piyasasına devrolmuştur. Çağdaş piyasanın işleyişi son derece otokratik, kapsayıcı, bütünsel bir sistemdir. Onun dışında var olamazsınız. Postmodernizm sürecinde piyasanın sanatı özgürleştirdiği doğrudur ama her şey sattığı sürece sanattır. Sanatın finansallaşması, çağdaş sanatçıyı para yönetiminde yetkin olmaya zorlar. Sanat piyasasının rekabetçi ve riskli koşullarında, kendi geleceğini, kariyerini yönetmek durumunda olanlar, galeri, menajer vb. temsilcilerinden önce, en başta sanatçılardır. Bunun için de öncelikle estetiği yönetebilmelidirler[199].

Sanatçıların, yeni medya ortamı içerisinde yeni yetkinlikler kazandığı ama bir yandan da ortamdaki yoğun akış yüzünden ve çeşitli uzmanlık gerektiren konularının artmasından dolayı kısıtlandıkları düşünülebilir. Sanatçılar birtakım tekelleri kendi ellerine almışlardır ama bunun sonucunda kendi reklam, PR, sunum, satış gibi işlemlerini de üstlenmişlerdir. Böylece kişilere ve kurumlara karşı bağımlılıkları azalmıştır ama sorumlulukları artmıştır. Öte yandan eser üretim araçları ve biçimlerindeki çeşitlilikler, oldukça güçlü ve farklı, çok boyutlu, esnek yapılarda yaratımlar yapılabilmesine olanak sağlamıştır. Sanatçıların yazılım ve donanım tarafından ya da başka disiplinlerden kişilerle ortak çalışabilme olanağı daha zengin süreçlerin yaşanmasına aracılık edebilecek yapılar kazandırmıştır.

2.6. Dijital Ortamda Üretici-Tüketici ve Sanat Pazarı

Sanat pazarı konusu, döneminin toplumsal, kültürel yapısına ve ekonomik, siyasal, sosyal durumuna göre değişken paradigmalarla ilerler. Pazar kavramının gerçekleşmesini sağlayan, ticaret yolları, üretici ve tüketici dinamiği de aynı şekilde değişimlere uygun şekillenir. Belli bir dönemde belli bir konu; kült haline gelerek

[199] Artun, **age**, 181-182.

pazarı yönlendirebilir, yönetebilir ama daha sonraki başka bir dönemde önemini tamamen yitirebilir.

Küreselleşmeye yön veren ve hızlanmasını sağlayan yeni iletişim ortamları ile birlikte ekonomi ivme kazanmıştır. İletişim biçimleri, yolları, hızı ve ağı ekonomiye etki eder. Ne kadar geniş ağa ne kadar hızlı ulaşılırsa ekonomi o denli güçlenebilir. Daha geniş kitlelere hızlı bir şekilde ürünlerin tanıtımının yapılabilmesi ve gönderilebilmesi; küreselleşmenin ekonomi üzerindeki etkilerini yansıtır. Sanat, sürdürülebilirliği için ekonomiye, daha doğru ifade ile finansal kaynaklara bağlı olduğundan dolayı yeni pazar ağlarındaki oluşumlardan ve tutumlardan etkilenir.

Sanatçı, eserinin alıcılar tarafından hızlı bir şekilde görülmesi, tanınması, alınması için yeni kanallara doğrudan ya da dolaylı olarak uyum sağlamak zorundadır. Doğrudan uyum sağlaması, kendisinin bu kanalları tanıması ve kendi alışverişini yapabilmesiyle, dolaylı uyum sağlaması ise bu kanallarla bağlantılı çalışan kurumlara bağlı olması ve ticari ilişkisini onların yönetimine bırakmasıyla olur.

Geçmişte sanatın pazarlanması, koleksiyonerlerle, alıcılarla buluşması, satışının yapılması fiziksel mekânlarda, nispeten kapalı sistemler içerisinde yapılıyordu. Bu sebeple aslında çok geniş bir pazar ağına ulaşması zordu. Müzayedeler, açık artırmalar, galeri satışları, fuarlar ve daha niceleri küresel oluşumlarla kıyaslanınca oldukça küçük bir zümreyi bünyesinde ağırlayabiliyordu. Ama daha çok kendi belirli kitlesi içerisinde satışlar gerçekleştiriliyordu. Galeriler, müzayedeler, fuarlar, bienaller gibi sanat etkinlikleri; sanatçıların tanınması ve eser satışları için sanat pazarına yön veren tekeller olarak yer alıyorlardı. Ancak uluslararası etkinliklerde dahi internet ortamının sağladığı kadar çok ve çeşitli kesimlerden insanlara ulaşmak zordu. Sanatçıların bu kurumlara, kuruluşlara bağlı olmadan tek başına eser satabilmesi ise oldukça zordu. Ayrıca koleksiyonerler ve alıcıların ürün değerini daha çok kurumsal çatılar altında garantilemeyi tercih ettikleri de söylenebilir.

Sanatçılar kendi sürdürülebilirliğini sağlamak, finansal yönetimi düşünmemek, reklam ve PR konularıyla meşgul olmamak gibi eser üretimi dışında kalan konularla boğuşmamak için ve daha da önemlisi pazar ortamında yer alabilmek adına bu kurumlara ve kuruluşlara bağlı çalışırlar. Ancak birtakım sözleşmeler yapmak ve kurallara uymak, reklam ve PR çalışmalarını, sergilere katılma ya da bireysel sergi düzenleme sıklıklarını ve sürelerini daha çok bağlı oldukları yerlerin eline bırakmak

gibi zorunluluklarla karşı karşıya kalabilirler. Öte yandan bu kurumların belirlediği fiyatlara uymak, komisyonları karşılamak gibi gereklilikler de vardır. Yeni iletişim ortamları ile birlikte "bağlı olma" ve "zorunluluklar" açısından kırılmalar yaşanmıştır.

Yeni iletişim ortamlarının küresel erişime sahip yapısından yararlanmak adına sanat pazarı da yüzünü bu ortamlara dönmüş durumdadır. Online ortamda web siteleri ve sosyal medya üzerinden tanıtımlar yapılabilir, eserler paylaşılabilir. Web sitelerinin e-ticaret uygulamaları üzerinden ve sosyal medya kanallarından satış gerçekleştirilebilir. Oldukça geniş yelpazede reklam bütçesi ve olanaklarından yararlanılabilir. Farklı sosyal medya hesapları ile iş birlikleri yapılabilir. Web sitelerine analiz, eleştiri, tanıtım, röportaj, haber gibi çok çeşitli içerikler verilebilir. Bu kanalların küresel erişimde ve herkes tarafından ulaşılabilir olmasıyla daha geniş bir kitleye ulaşılabilir.

Sanat kurumlarının ve sanatçıların online satış ortamından yararlanmaları günümüzün olağan ve gerekli bir yaklaşımı olmuştur. Hala süregelen geleneksel satış yöntemleri olmasına karşılık, online satış uygulamaları hızlı bir şekilde artmaya devam etmektedir. Gerçek ortamda ve online olarak paralel işleyen ya da doğrudan online yöntemler de kullanılmaktadır. Online yöntemlerden yararlanmanın en önemli yanı dünya pazarına açılımı geleneksel yöntemlere göre oldukça uygun maliyetler çerçevesinde hatta yaratıcı ve nitelikli uygulamaların kullanımıyla bedavaya varacak derecede desteklemesidir.

Sanatçıların kurumlara ve kuruluşlara bağlı olma zorunlulukları internet ve çeşitli uygulamalarla ortadan kalkmıştır. Elbette ki kendilerini güçlü bir oluşum içerisinde temsil etmek isteyen ve eser üretimi dışında başka konulara eğilmek istemeyen sanatçılar yine kurumlarla, kuruluşlarla birlikte çalışmaktadır ancak daha özgür tercihlere de kavuşmuşlardır. Sanatçılar artık satış imkânı olan web sitelerinde veya kendi kurdukları web sitelerinde, sosyal medya hesaplarında eserlerini satabilmektedirler. Yaratıcı taraflarını reklam ve PR ayağında kullanarak kendi tanıtımlarını yapabilmektedirler. Etkili, interaktif yöntemlerle sosyal medya kullanan sanatçıların birçoğu artık kurumların sosyal medya ve iletişim ağlarından çok daha fazlasına bile sahip olabilmektedirler. Böylece kendi tekellerini kendi ellerinde buldurup, kendi kurallarına göre yürümek konusunda özgürleşmişlerdir.

Yeni iletişim ortamlarıyla çevrelenmiş insanın alışkanlıkları da bu yönde değişime uğramıştır. Artık birebir iletişime geçebilme, ulaşabilirlik, şeffaflık gibi konular ve bunların hızlı gerçekleşmesi önem kazanmıştır. Sanatçıyla ve belki onun takipçileriyle doğrudan etkileşime geçebilmek, eserlerine yorum yapabilmek, paylaşabilmek, üretim sürecine dahil olmak hatta katkı sağlamak gibi yakınlıklar talep edilmektedir. Ama bunlar, doğrudan bir talep olmaktan öte organik bir şekilde gelişmiş beklentiler olarak ele alınmalıdır. Sanatçılar da genellikle daha geniş kitlelere ulaşmak, takip edilmek, izlenmek, bilinmek, etkileşim döngüsünü artırmak için bu talebi yerine getirmektedirler. Sosyal medya üzerinden canlı yayınlar düzenleyip sohbetler, workshoplar yapıp eserlerinin üretim süreçlerini takipçilerine izletmektedirler. Eser görsellerinin yanı sıra çeşitli ve yaratıcı videolar, fotoğraflar gibi içerikler oluşturup paylaşmaktadırlar. Takipçileriyle interaktif eserler üretmektedirler. Kimileri de özel hayatından paylaşımlar yaparak takipçilerine karşı bir algı, kimlik oluşturmaktadır. Tüm bunlar olurken; sanatsever, alımlayıcı, izleyici gibi kavramlar daha çok "deneyimleme" esasına dönmüştür. Sanatçılar da üretim yaparken ve sunarken aslında bir anlamda deneyimleyen kişi olarak da konumlanmıştır. Castells, üretim ve deneyim arasındaki noktaları şöyle belirler:

> "Üretim, insanoğlunun madde (doğa) üzerindeki, onu kendine mal etme, haiz olduğu yarar için bir ürüne dönüştürme, onun bir kısmını tüketme (eşitsizce), toplumsal olarak belirlenmiş çeşitli hedefler, amaçlar doğrultusunda yatırım için artı değer biriktirme etkinliğidir. Deneyim, insan öznelerin kendileri üzerindeki, biyolojik ve kültürel kimliklerinin etkileşimiyle, toplumsal ve doğal ortamlarıyla kurdukları ilişkilerle belirlenen etkinlikleridir. İnsani gereksinimlerin, arzuların giderilmesine yönelik sonsuz bir arayışın etrafında inşa edilir"[200].

Dolayısıyla üretime karşılık tüketim varken, deneyime karşılık arayışlar vardır. Bu noktada arayışlara uygun cevaplar vermek için devamlı olarak arzuların giderilmesine dönük deneyim alanları oluşturulması gereklidir. Ancak deneyimin merkezinde eğlence de vardır.

> "Kitleleri eğlendirme amacıyla normalleştirilerek, hızla tüketilen bir başka heyecana dönüştürüldüklerinde -öteki eğlence merkezlerinden "farklı" etkinlikleri pazarlayan sanat, postmodern dönemin en moda eğlence merkezi haline gelmiştir- yaratıcı potansiyellerini yitirirler. Sahte deneyimler -yani yaşamda beklenmedik bir anda oluşan deneyimler değil, yapay olarak üretilen deneyimler- çok daha eğlenceli ve heyecan vericidir, çünkü bu "deneyimi yaşayan" kişiyi bir sihirle toplumun çeperlerine iter"[201].

Sanal ortamda tüketici-deneyimleyiciye ulaşmak adına yapay olarak oluşturulan deneyim biçimleri, sanatı eğlence formuna çevirir. Çoğunlukla eğlenceye dönen sanatın ise estetik, nitelik sorunsallarından ziyade bellekte yer edici, katılım heyecanı

[200] Castells, 2008, 17-18.
[201] Kuspit, **age,** 122.

uyandırıcı görsel şölene doğru ilerlediğini düşünmek ütopik sayılmaz. Bu durum merak ile birleşerek kitleleri sürükler ve Berger'in dediği gibi "tüketim toplumumuzun karakteristiği olan bir davranışı betimler: göstergeleri açgözlü bir biçimde ve her yerde tüketmek üstüne kurulu bir gerçeklik yadsıması"[202]. Sanatı bir gösterge, nesne olmaktan koruyan ve bu yöne giden yaklaşımları engelleyen yapılanmaların kurulması önemlidir. Bunu için de öncelikli olarak "imge artık biricik, eşsiz olmasa bile sanat nesnesi o şey, gizemlilik katılarak biricik ve eşsiz kılınmalıdır"[203].

Sanatçılar, sosyal medya haricinde web sitelerinde biyografi, röportaj, basın haberleri gibi kendilerini tanıttıkları içeriklere ve portfolyolarına yer vermekte, eser satışlarını buralardan da yapabilmektedirler. Ancak tüm bunları yapmanın yanı sıra teknolojik olarak hızla gelen güncellemeleri takip etme, yeniliklere ayak uydurma zorunluluğu vardır. Diğer açıdan ise sanatçıların yenilikleri takip edip uygulayarak pratiklerini geliştirdikleri, yeni ve özgün sergileme yöntemleri üzerinde düşünmelerini teşvik eden alanlar olduğu da yadsınmamalıdır. Ancak hızın yayılımıyla bu teşvikin bir baskıya dönüşmeyeceği de bilinemez. Önemli ekonomik gerçeklerin, değişimin ve hız dürtüsünün arkasında yatan gücün teknoloji olduğunu belirten Toffler'e göre "Sürekli olarak değişik durumlara yönelme zorunluluğu, sorunlara ve durumlara rahatça yaklaşma olanağını yok etmektedir"[204]. Ona göre geçmişte kalıcılık idealken insanlar bir şeyleri uzun süre dayansın diye üretiyordu. Yenilemek yerine onarım yapılıyordu. Ancak daha sonra onarılmayan, kullanılıp atılan ucuz nesneler üretmek, ekonomik açıdan daha tutarlı görülmeye başlandı. Toplumdaki genel değişim hızı artınca, kalıcılığa dayalı ekonomi de yerini geçiciliğe dayalı ekonomiye bıraktı. Bu güçlü baskıların bir sonucu olarak kullan-at kültürü yayıldı. Değişimin hızının artması ve en uzak köşelere kadar ulaşması ile gelecekle ilgili gereksinimler, değişimin neler getireceği belirsizleşmeye başlamıştır. Ama yine de değişmeyen amaçlara hizmet edecek kalıcı nesnelerin üretilmesi bu koşullar altında bir anlam taşımamaktadır.

Sosyal medya platformlarını iyi kullanabilmenin sanatçılara oldukça olumlu getirileri vardır. Örneğin; izleme oranına göre ödeme yapan Youtube, takipçi sayılarını artırdıkları takdirde çeşitli reklam iş birlikleri yapıp kazanç sağlayacakları instagram,

[202] Baudrillard, 2013, 27.
[203] Berger, **age**, 23.
[204] Toffler, **Şok**, 29-55.

facebook, twitter gibi kanallar, giriş ve tıklama sayılarını artırdıklarında yine reklam alabilecekleri web siteleri şeklinde oldukça çeşitli yöntemler vardır. Bu yöntemler sanatçıya sadece eser satışına bağlı kalmadan ekonomik sürdürülebilirliklerini sağlayabilmeleri adına yardımcı olur. Bu alanda başarı gösteren sanatçılar "fenomen sanatçı" ya da "influencer" tabiri ile anılabilir. İnfluencer, sahip olduğu sosyal medya kanalları aracılığı ile bir ürün ya da hizmet hakkındaki deneyimlerini ve düşüncelerini takipçileri ile paylaşarak o ürünün tanıtımını yapan, belirli bir kitleyi etkileyebilen kimsedir[205]. Çeşitli alanlardan belirli bir ya da birkaç konsepte odaklı paylaşımlar yapan fenomenlerin takipçi sayıları, on binler, yüz binler hatta milyonlara varmaktadır.

Giderek daha görsel bir kültürde yaşadığımız ve arabuluculuk yoluyla her zamankinden daha fazla görüntü tükettiğimizi ifade eden bir çalışmada "Markanın ve duygusal çerçevelerinin mevcut görünürlüğü ve yirmi birinci yüzyılda metaların artan görsel tasarımı, tüketici kültürünün öncelikle görsel bir kültür olduğu görülmektedir"[206] denilmektedir. Bu sebeple reklam sektörü, şirketlerin sanatçılarla veya görsel açıdan cezbedici, merak uyandırıcı sanatsal içerikler paylaşarak takipçileri çok olan fenomenlerle iş birliği yapmalarını önermektedirler. Şirketler, markalar fenomenlerle gerçekleştirilen iş birliği için ürün tanıtımı karşılığında ödeme yaparlar. Çünkü "reklamlara 'alınan' her sanat yapıtı, iki işi bir arada görür. Sanat bir zenginlik simgesidir; güzel yaşam demektir: Dünyanın zenginlere, güzellere sunduğu değerli nesnelerinin bir parçasıdır"[207]. Ek olarak reklamcılar "sanat yapıtıyla, seyirci sahip arasındaki ilişkilerin niteliğini kavramışlar, bu ilişkileri seyirci alıcıyı kandırmakta, onun gururunu okşamakta kullanmışlardır"[208]. Bu durum iyi bir PR sağlayarak tüketimi artırır denilebilir.

Sanatçı fenomenler için dikkat edilmesi gerekenin doğrudan bir reklam aracı olarak gözükmeden, viral reklamlar ya da reklamın reklam olduğunu hissettirmeden yaratıcı bir biçimde yapacakları tanıtımlar olmalıdır. Çünkü "*yapıt* ve anlam özü olarak *açık* anlamlandırma olarak *üretilmiş* nesnelerin karşıtı olamazlar; kendileri de üretilmiş nesneler haline gelir ve ortalama yurttaşın "toplumsal-kültürel" konumunu

[205] "Influencer", Tureng, https://tureng.com/tr/turkce-ingilizce/influencer [01.08.2020].
[206] Gere, **age**, 516.
[207] Berger, **age**, 135.
[208] **age**, 135.

tanımlayan aksesuarlar takımının içine dahil olurlar"[209]. Sanatçılar, kendi sanatlarının olumsuz etkilenmemesi, kendi ürettikleri eserlerin de nesne konumuna yerleşmemesi için dikkatli hareket etmelilerdir. Bunun için yaptıkları reklam sanatla uyumlu konulardan seçilmeli ve tanıtımlar, paylaşımlar da sanatsal nitelikleri yansıtmalıdır. Aksi takdirde sanatçının izleyici üzerindeki algısı ve duruşunun etkilenebileceği, sanatçılıktan salt fenomenliğe geçebileceği, daha çok metaya dönüşebileceği tehlikesiyle karşı karşıya kalabileceği unutulmamalıdır. Baudrillard için reklamcılıktan elektroniğe, medyadan sanal gerçekliğe bütün modern yapıntılar, nesneler, imgeler, modeller, ağlar, iletişim sağlamak veya bilgi vermekten çok, muhatabı yutsun ve sersemletsin, onu def etsin ve reddetsin diye yaratılmıştır.[210] Aslına bakılırsa hem her şeyin çok fazla olması, hem multidisipliner yaklaşım adı altında türlerin, biçimlerin, alanların aşırı bir aradalığının muhatabı şaşırtacağı, kafasını karıştıracağı açıktır.

Yeni medyaya uygun yaratıcılıklar ve sosyal medya yönetimi, web sitesi kurulması ve yönetimi, kaliteli içerik paylaşımı ve buna bağlı olarak fotoğraf ve video düzenleme yetkinliği gibi çeşitli uzmanlıkları da içerir. Ancak bu gereken uzmanlıklar sanatçıların kendileri tarafından kolaylıkla öğrenilip yapılabileceği gibi iş birlikleri ile de yapılabilir. Ayrıca kurulmuş olan sistemlerde ücretsiz veya satış komisyonuna bağlı olarak da çalışılabilir. Bu yeni sistemlerde sanatçılar, koleksiyonerler, alıcılar, sanatseverler aynı çatı altında buluşmaktadırlar. Bazılarının kendi uzman ekibi, danışmanları, küratörleri de vardır. Bu sebeple sanat pazarında yükselen platformlar olduğu söylenebilir. Her şeyi ya da çok şeyi kendisi yapan bir sanatçı için zaman alıcı ve emek gerektiren işler olsa da kendi yolculuğunu daha özgür bir ortamda sürdürebilmesi adına kayda değerdir.

Online uygulamaların en önemli tarafı; şeffaflıktır, denilebilir. Çünkü fiziksel bir alanda ziyaretçi sayıları net değildir, olsa bile belli amaçlar adına açıklanmayabilir ya da gerçekdışı sayılar verilebilir. Oysa web sitelerinde (tercih edildiğinde ziyaretçiler tarafından görülmesi aktif ya pasif konuma getirilebilen) ve işletme hesabı olarak kullanılan sosyal medya hesaplarında ziyaretçi sayıları, hangi içeriğin kaç kişi tarafından görüntülendiği bellidir. Hatta bölge, cinsiyet, yaş aralığı ve hangi içeriklerde daha çok zaman harcandığı gibi detaylı analiz raporları da bulunmaktadır.

[209] Baudrillard, 2013, 120-121.
[210] Baudrillard, 2015, 41.

Eser satışları da yine daha şeffaftır, her eserin fiyatı herkese açık ve görülebilirdir. Bu şekilde fiyatlar konusunda farklı yaklaşımlar ya da spekülatif durumlar önlenebilir. Ama satış fiyatının doğrudan yazmadığı, istenildiğinde direk iletişimle öğrenilebilen yöntemler de kullanılmaktadır. Yine de alıcı için de sanatçı için de geleneksel yöntemlere göre daha demokratik ve açık bir sistem olduğu söylenebilir.

Online ortamda sergileme ve depolama konusunda herhangi bir sınır olmaması, fiziksel mekân bağımlılığını da sona erdirmektedir. Atölyelerde, depolarda bulunan eserlerin, alımlayıcılar ya da satış için küratöryel bir düzenleme metodunun olma gerekliliği vardır. Bu düzenlemelerde iyi bir görünüm için üst üste gelişigüzel yığılamaz, fiziksel ortamda da istenildiği kadar eser sergilenemeyebilir. Bunun için depolarda bekletilen eserler zaman zaman görücüye çıkarılmak üzere sergilenir ve zaman zaman değiştirilir. Oysa sanal ortam, istenildiği kadar çok eserin, hatta eldekilerin tümünün oldukça farklı biçimlerde ve görünümlerde sergilenmesine izin verir.

Diğer tüm alanlar gibi ekonominin de online platformlara kayması ve sanal ortamda konumlanması ile birlikte şirketler ve markalar kendi prestijleri, sunmak istedikleri kimlik ve PR'ları için sanatçılara ve sanat etkinliklerine sponsorluk vermeye başlamışlardır. Bunların küresel çapta bilinirliği için sosyal medya platformlarından çeşitli duyuru, tanıtım ve etkinlik içerikleri paylaşılmaktadır. Sponsorluğu verenin ev sahipliğinde gerçekleşen sanatsal etkinliklerin sanata finans sağlayarak sürdürülebilirliğini desteklemesine karşılık yine sanatı özgür bir alandan alıp daha sıkışmış bir alana sürüklediğini düşünmek yanlış olmaz. Çünkü sponsorluk daha çok markanın kendi değerlerine ve kurumsal kimliğine uygun gerçekleştiği için konuların, eserlerin buna uygun üretilmesi ve hatta yer alan sanatçıların da bunlara uygun olması ve davranması beklenmektedir. Marka, sanatla kendine değer katmaya çalışmaktadır ancak sanat markanın aracı, metası konumuna dönmektedir denilebilir. Bu sebeple de eserler üzerindeki nitelik unsuruna dayalı algının değişime uğraması şaşırtıcı olmamalıdır.

Aslında tüm bunlar yalnızca sanatçılar ya da sanat kurumları için değil, sanatseverler, küratörler ya da sanatla ilgili herhangi bir online oluşum içerisine girmek isteyen herkes için geçerlidir. Çeşitli eserleri ve sanatla ilgili içerikleri, bilgileri paylaşan hesaplar gün geçtikçe artmakta ve yüksek takipçi sayılarına ulaşmaktadır. Dolayısıyla bunlar online platformların en demokratik biçimi olarak

değerlendirilebilir. Sanat, sanatçılar ve kurumların ötesine bireyin eline kadar gelmiştir. Aslında herkesin tek başına bir tekel oluşturabileceği ve kendilerine bir finans kaynağı yaratabileceği söylenebilir. Bu hesapların oldukça yararlı sanata yaklaştıran, anlaşılmasını sağlayanları olduğu gibi elbette sanatı karmaşıklaştıran, eserleri anonimleştiren veya farklı amaçlar için yeniden tasarlayıp kullanan, yanlış bilgiler iletenleri de vardır. Bu noktada açık bir yasal yaptırım olmamasına karşılık (kişilik haklarına saldırılar hariç) halk yaptırımları göz ardı edilmemelidir. Tarihte belki de hiç olmadığı kadar halkın söz hakkı ve yaptırımları görülmektedir. Eserin anlamına, sanatçıya zarar veren olumsuzlaştıran içeriklere, yanlış ifadelere kullanıcılar tarafından anında müdahale edilebilmektedir. Bu müdahaleler, doğrudan mesaj (DM) ile ya da paylaşımların altında yer alan yorum özelliği ile yapılmaktadır ve bu yorumlarda ortak konularda birleşen topluluklar oluşmaktadır. Ek olarak içerikleri ya da doğrudan hesabı sosyal medya üst yönetimine şikâyet ederek bu şekilde kullanımların önüne geçmeye çalıştıkları da görülür.

Ancak diğer taraftan herkesin serbestçe kullanabildiği bu platformlar, sanatın kimliğinde bozulmalara, aura kaybına yol açabilmektedir. Sanatçıların görünürlüklerini artırmak amacıyla herkesle yaptıkları açık etkileşim, gizemliliklerini etkileyebilmekte, kendilerine dair meraka gölge düşürebilmektedir. Her şeyin bir tüketim malzemesine dönmesi; sanatın herkesçe kullanılabilen bir araca evrilmesi, sanatçı olmayanların ya da sanat konusunda herhangi bir uzmanlığı olmayan ama çeşitli tasarımlarla ürün çıkarıp bunları “sanat” adı altında sunanlar, sanat eserlerini diledikleri gibi değiştirip, üzerine çeşitli eklemlemeler, bozmalar yaparak paylaşanlar görülebilir. Bu durumlar sanatta aura kaybına yol açmakla birlikte neyin sanat olduğu konusunda da kafa karışıklıkları yaratmaktadır. Üretici-tüketici, sanatçı-tasarımcı-teknisyen-kullanıcı gibi tarafları birbiri arasında eriterek aralarındaki ayrımları silikleştirmektedir. Böylece sanat ile ticaret arasındaki ayrımın da görünürlüğünü kaybettirmektedir. Ancak burada Andy Warhol’un sözlerini anmak yerinde olabilir:

> “Piyasa sanatı, Sanat'ın ardından gelen aşamadır. Ben bu işe ticari sanatçı olarak başladım ve piyasa sanatçısı olarak bitirmek istiyorum. Adına ister "sanat" densin ister başka bir şey, bu işi yaptıktan sonra piyasa sanatına yöneldim. Sanatçı İşadamı ya da İşadamı Sanatçı olmak istedim. Piyasada iyi iş yapmak sanatın en büyüleyici yönü. Hippi döneminde insanlar piyasa düşüncesinden uzaklaşmışlar, "Para kötüdür" ve "Çalışmak kötüdür" gibi şeyler söylemeye

> başlamışlardı. Oysaki para kazanmak sanattır, çalışmak da sanattır, piyasada iyi iş yapmaksa en iyi sanattır"[211].

Böyle bir bakışla yaklaşıldığında sanatın ticaretle olan yakın ilişkisinin sanatı ve sanatçıyı ekonomik olarak güçlendireceği, kimseye ve hiçbir şeye bağımlı olmadan sürdürülebilirliğini sağlayacağı düşünülebilir. Öte yandan elbette tasarım anlamında nitelikli çalışmalar da vardır ve serbest üretim-paylaşım olanağı onların yaratılabilmesine, sunulabilmesine, alıcı bulmasına alan açmaktadır. Fakat küresel bir ekonomik pazarın döndüğü ortamda, herkesin katılımına, üretimine, sunumuna, tüketimine açık bir alanın olumlu-olumsuz çok yönlü yaklaşımları olması olağandır. Herkesin katılımı, sanatı ve sanatçıyı taklit ederek kendisini pazar alanında konumlandırması iyimser bir bakıştan şöyle düşündürtebilir: "Tüketicinin hissettiği taklit ihtiyacı, kesinlikle, onun temel mahrumiyetinin bütün görünüşleri tarafından şartlandırılmış çocuksu bir ihtiyaçtır"[212]. Çünkü tarihte ilk kez katı kurallar ve dışlamalar olmaksızın sanata ve sanatçı kimliğine yaklaşılmıştır.

Yeni teknolojik gelişmeler ile birlikte insanların kültür-sanat ile ilişkisi değişmiştir. Online ortamlar sayesinde daha yakın temas kurarak, sanata yaklaşmışlardır. Dolayısıyla tüketim biçimleri de artmış, online sanat piyasasının oluşumuna katkı sağlamışlardır. Küreselleşme, online platformlar ve herkesin katılımına açık bir yapı ile birlikte sanat piyasalaşmıştır. Bu piyasada sanatseverler pasif olan salt izleyici ediminden çıkıp yönlendiren, talep eden, katkı sunan daha aktif aktörlere evrilmiştir. Otoritelerin, tekellerin özet, kalıp, standart sunumlarıyla yetinmek zorunda değillerdir. Neyi, nasıl, ne kadar, ne çeşitlilikte tüketeceklerini kendileri belirlemektedir. Geçmiş, şu an, gelecek ve geleneksel, çağdaş, yerel, evrensel tüm sanat dönemleri, türleri, biçimleri bu piyasanın içerisindedir. Günümüzün sanat izleyicileri, her an ulaşabildikleri bir ortamda ilgi alanlarına hizmet eden içerikleri çok çeşitli kanallarda keşfedip, tüketmektedirler.

Tüm sürecin hayatın akışına ve günün gerekliliklerine yönelik şekillendiği söylenebilir. Ama sanatı hayata teslim olan değil aksine, hayatı teslim alan olarak niteleyen Artun'a göre;

> "Modern ütopyalar, sanatın hüküm sürdüğü düzenlerden bahseder. Kısacası, modern anlamıyla sanat tasarlanamaz ve yönetilemez. Sanat, sanat olmak için özerk ve özgür olmak zorundadır.

[211] Andy Warhol: A Retrospective New York: Modem Sanat Müzesi, (1989): 459'den aktaran Donald Kuspit, **Sanatın Sonu**, çev. Yasemin Tezgiden, 3. bs. (İstanbul, Metis Yayınları, 2010), 161.
[212] Debord, **age**, 155.

> Oysa şimdilerde, bir işin sanat olarak adlandırılmasının en geçerli önkoşulu 'sanat' olarak satması, tüketilmesidir"[213].

Ancak günün koşullarından, yaşam biçimlerinden, taleplerinden ayrı da düşünülemeyecek olan sanatın farklı bir şekillenme ile sürdürülebilirliğini sağlamasının güç olduğunu da eklemek gereklidir.

Sanatçının kendi sürecini yönetebileceği özgür bir alana kavuşmuş olduğu düşüncesi, öncesi ile kıyaslandığında doğrudur. Ancak bu özgürlüğün gerçek bir özgürlük olup olmadığı da kuşkuludur. Fischer, kazanç düşkünü kapitalistlerin sanat pazarında, halkı sanattan tat almaya yöneltmek, halkın sanat anlayışını geliştirmek, sanatçının toplumsal sorumluluğu üzerinde durmak gibi ödevleri olduğunun altını çizer. Ama bu sorumluluğun gerçekleşmesini de sanatçının egemen beğeniye uymasının yanı sıra çalışması anlamına da geldiğini belirtir[214]. Dolayısıyla sanatçı, eser üreten kişi olma önceliğine ek olarak taleplere uymak ve sanatının yönetimi üzerine kendisini güncelleyerek çalışmak zorundadır.

Ilich'e göre bunalım, araçların bugünkü temel yapısını tersine çevirmeyi öğrenip, kölelere ve efendilere duyulan ihtiyacı ortadan kaldırıp, her insanın özgürlük alanını genişletecek araçlar ortaya çıkararak çözülebilir. Çünkü insanlar teknolojiye programlanmış enerji köleleri olarak değil, enerji ve düş güçlerinden yararlanmak için ihtiyaç duyuyorlar[215]. Bu anlamda teknolojik araçların ve ortamların dönüştürülmesine yönelik adımların düşünülmesi ve denenmesi ile daha nitelikli sonuçlar yaratılabilir. Çünkü online platformlar, sanatçılar, koleksiyonerler, tüketiciler, üreticiler, sanatseverler, kurumlar, eleştirmenler, danışmanlar gibi geniş bir yelpazeye hizmet eden ve onları ortak bir alanda buluşturan ortamlar olarak yerel ve evrensel arasında önemli bir köprü kurup küresel erişimi sağlamakta böylece sanat pazarında yükselen bir grafik göstererek trend oluşturmaktadır. Bu yeni trendin getirdiği sanat pazarı, sadece ihtiyaç karşılayan bir konumdan nitelikli bir piyasaya dönüştürülebilir.

2.7. Dijitalleşme Bağlamında Sanatla İlgili Örnekler

Dijitaleşme, multimedya ortamları, disiplinlerarası çalışma olanakları, teknik imkanlar gibi çeşitli yönlerden en basit uygulamalardan en karmaşık ve uzmanlık

[213] Artun, **age**, 71-72.
[214] Fischer, **age**, 243.
[215] Ilich, **age**, 24.

isteyen işlere kadar geniş bir yelpaze sunar. Sanatın deneyselliğe ve oyunsallığa yakınlığını artırarak fiziksel biçimlerden öte yaklaşımlar kazandırır. Doğrudan sanat eseri olarak ortaya çıkarılan örneklerin dışında var olan sanat eserlerinin dijital bir yapı içerisinde farklı, yaratıcı yöntemlerle sunulduğu ve var olan sanat eserlerinden esinlenilerek dijital medya araçları ile üretilenlerin olduğu da görülür.

Dijitalleşme, sanatta üretim, tüketim ve paylaşım konularının yanı sıra eğitim bakımından da etkili yöntemler getirmiştir. Çeşitli uygulamalar etrafında erişime açık uygulamalar, birtakım etkinliklerde sunulmak üzere tasarlanan örnekler, büyük organizasyonlar tarafından yapılan ve disiplinlerarası iş birlikleri ile gerçekleştirilen işlere kadar birçok örnek vardır. Örneğin; Google'ın ilk olarak 2011 yılında web tabanlı olarak başlattığı ve ardından mobil uygulamasını da eklettiği "Google Arts and Culture", sanat alanında oldukça önemli dijital bir açılımdır. Ücretsiz olması, her yerden erişilebilmesi, tarihten ve güncel sanatçılar, eserler hakkında bilgilerin yer alması, müzelerin, sergilerin üç boyutlu olarak gezilebilmesi ile dünya sanat alanında dijital açılımın oldukça önemli bir boşluğunu doldurmuştur. Devasa bir sanat kütüphanesi görevini üstlenmiştir. Bu sistemde Dünyanın çeşitli yerlerindeki yüzlerce müze, gezilebilir, sanat eserleri, mimari yapılar, doğa harikaları hakkında hikâye ve detaylara ulaşılabilir. Popüler konular, editörden seçkiler, çeşitli galerilerden ve eserlerden oluşturulmuş koleksiyonlar görülebiliyor. Konum servisi ile yakında bulunan ve internet erişimine açık olan birçok müze ziyaret edilebiliyor. Şehir ya da bölge özelinde ilgili resimler, heykeller, mimari eserler, anonim yapımlar ve çeşitli illüstrasyonlar keşfedilebilir ve kişiselleştirme seçeneği ile eser ve koleksiyonlar ilgi alanına, araştırma konusuna göre düzenlenebilir. Ayrıca fotoğraf, video yükleme alanları ile şablonlar üzerinden yapay zekâ teknolojisi sayesinde içerikler üretilebilir, GIF tasarlanabilir. Selfie özelliği ile kullanıcıya en çok benzeyen portre sunuluyor ve eserin bilgileri veriliyor. Artırılmış gerçeklik özelliği ile eserlerin kullanıcının fiziksel alanında nasıl görülebileceği gösteriliyor. Kullanıcının belirlediği fiziksel duvara eser gerçek boyutları ile yansıtılabiliyor. Yine artırılmış gerçeklik ile uygulama içerisinde bulunan tarihi ve coğrafik yerler, tapınaklar gerçekçi bir biçimde deneyimlenebiliyor[216]. Böyle bir uygulamanın sanatı ve kültürü demokratikleştirdiği açıktır. Dünyanın çeşitli bölgelerindeki müzeleri,

[216] "Cebinizdeki Dünyayı Deneyimlemeye Ne Dersiniz", Google Arts&Culture, https://www.dijitalx.com/2020/05/28/google-arts-and-culture-cebinizdeki-dunyayi-deneyimlemeye-ne-dersiniz/ [04.08.2020].

sergileri, eserleri kullanıcının ayağına kadar getirmek, çeşitli oyunsal yaklaşımlarıyla kullanıcılara eğlenceli sanat deneyimleri sunmak; sanatın kitlesini artırmakta, sanatsal gözü genişletmekte ve sanat eğitimine fonksiyonel bir yapı sunmaktadır. Dolayısıyla dijitalleşmenin en kayda değer getirilerinden biri olarak bu tarzdaki yapılanmalar görülebilir.

Sergileme ve bilgi edinmenin yanında satış olanağı olan websiteleri de vardır. Örneğin; dünyanın önde gelen galerilerini, müze koleksiyonlarını, vakıflarını, sanatçı sitelerini, sanat fuarlarını ve açık artırmalarını barındıran Artsy adlı web sitesinde yüz bin sanatçının bir milyon sanat, mimari ve tasarım eserinden oluşan tarihi, modern ve çağdaş eserleri yer almaktadır. Web sitesinde müzelerdeki, galerilerdeki, bienallerdeki ve kültürel etkinliklerdeki güncel ve geçmiş sergileri keşfetmek ve kapıları halka açılmadan önce uluslararası sanat fuarlarını önizlemek, gidip görülmeden önce bilgi edinmek için avantajlar sağlanıyor. Üyelere özel favoriye alma, seçilen eserleri kaydetme, sanatçılar, galeriler ve müzeler gibi birtakım konuları ve haberleri takip etme, çevrimiçi koleksiyon oluşturma gibi kişiselleştirilebilir özellikleri bulunuyor. Çeşitli fiyat kategorilerindeki eserler, uzmanlara danışılarak, satılan yer ile iletişime geçilerek satın alınabiliyor. Sanat tarihini oluşturan yaşamları, hareketleri, çalışmaları ve hikâyeleri kapsayan haberler, röportajlar, içerikler ile sanat tarihi gönderileri kaynağı ve yüksek çözünürlükte indirilebilir eser görselleri ile eğitim içeriği sunuyor[217]. Bu tarz web siteleri, sanatın dünya pazarına ulaşımı, sanat eğitimi, dünyadan sanatla ilgili güncel haberleri takip edebilmek gibi konularda oldukça önemli açılımlar sağlamaktadır.

Yeni oluşumlar sonsuz mekân fikrini de çağrıştırmaktadır. 2017 yılında British Council tarafından kurulan ve şimdiye kadar dört sergi düzenlenen "Duvarları Olmayan Müze" bu sonsuz mekân fikrine dokunan bir isimle öne çıkmaktadır. Ancak sonsuza uzanan sınırsız eserin yer aldığı bir oluşum değildir. Sanal bir sergi platformu olarak mekâna giriş konusunda duvarsız olması, fizikselliğinin bulunmaması gibi bir noktaya işaret eder. Müzeye girildiğinde bir çizgisel sarmal üzerinde asılı gibi duran eserler vardır. Eserlerin üzerine tıklandığında görüntü büyür ve sol tarafa eser bilgileri gelir. Fotoğraf, video, performans dokümantasyonu, resim ve yerleştirme gibi çeşitli türlerde eserleri barındır. Bu sanal müzenin öne çıkan en

[217] Artsy, https://www.artsy.net/ [06.08.2020].

önemli yanı, mikro olarak tasarlanmasıdır. Müzeye girildiğinde içerisinde kaybolacak kadar çok eser yoktur. Belirli sayıda ve dolayısıyla hepsini izleyebilecek sınırlılıktadır. Bu sebeple kafa karışıklığı yaşanmaz ve eserler tam anlamıyla rahatça alımlanabilir. Düzenlenen tüm sergilerde, farklı küratörlerle çalışılmış, belirli temalara odaklanılmıştır. Duvarları Olmayan Müze, çeşitli sanat ödülleri de almıştır[218].

Sanatın dijitale akması ile karşılaşılan oluşumlar arasında bir takım basit ama katma değeri yüksek uygulamalar da vardır. Örneğin; Google ve San Francisco'da yer alan Wescover adlı girişim kuruluşu ortaklığında geliştirilen uygulama ile Google Lens, yerel sanatçıların eserlerini tanıtabiliyor. Müzede, parkta, bahçede herhangi bir yerde karşılaşılan bir sanat eserine Google Lens kamerası tutularak eğer eser uygulamada tanımlı ise bilgi edinilebiliyor. Ancak uygulama şimdilik genel olarak San Francisco bölgesini ve kendisine tanımlı eserleri kapsamaktadır[219]. Bu şekildeki uygulamalar örnek olarak değerlendirilerek dünyanın çok daha farklı bölgelerinde yapılabilir ve böylece sanat erişiminin yolu açılmış olur.

Tarihi ve kültürel miras kapsamındaki eserlere ulaşım ve o eserlerin yıpranmadan, bozulmadan önceki hallerini görmek de dijital yöntemlerle mümkün olmuştur. Çeşitli programlarla yeniden modellenen eserler, ilgililere bilgi vermek konusunda önemlidir. Örneğin; NeoMam stüdyosu çeşitli nedenlerle yok olma tehlikesiyle karşı karşıya olan dünyanın farklı bölgelerindeki altı adet UNESCO kültür mirasını dijital ortamda restore ederek animasyonlu GIF'ler ile yeniden canlandırdı.[220] Bu şekildeki çalışmalar yapıların hayal edilemeyecek orijinal görüntülerini yansıtmakta ve miras öğelerine dair farkındalık oluşturmaktadır.

Eserlerin sunumları da yeni medya ortamı içerisinde çeşitli yaratıcı yöntemlerle yapılabilmektedir. Böylece izleyici için farklı deneyim ve alımlama biçimlerinin oluşmasına ek olarak algısal açıdan daha farklı etkilerin olabileceği de söylenebilir.

---

[218] "Museum Without Walls", British Coincil, https://www.britishcouncil.org.tr/programmes/arts/museum-without-walls [06.08.2020].
[219] "Google Lens Artık Yerel Sanat Eserlerini Tanımlayabilecek" Medium, https://medium.com/t%C3%BCrkiye/googlelensart%C4%B1ksanateserlerinitan%C4%B1mlayabilecek-1d79ba43ad80 [06.08.2020].
[220] "Yaratıcı Stüdyo NeoMam'dan Animasyonlu Seriler", Minimarizm, https://www.mimarizm.com/haberler/gundem/yaratici-studyo-neomamdananimasyonluseriler_131527 [08.08.2020].

Şekil 1: Van Gogh – The Yellow House (sol), Maciek Janicki - No Blue Without Yellow Çalışmasından Bir Kesit (sağ)

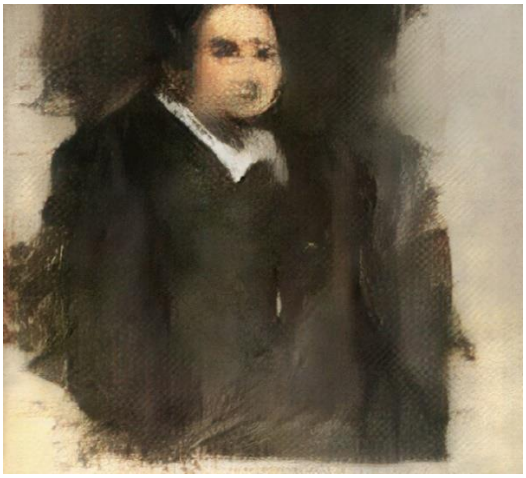
"The Yellow House The Street Vincent Van Gogh", Google Arts&Culture, https://artsandculture.google.com/asset/the-yellow-house-the-street-vincent-van-gogh/4gEx_EL470OSUw [10.12.2020].

Maciek Janicki, "The Life of Van Gogh", https://www.maciekjanicki.com/the-life-of-van-gogh [10.12.2020].

Maciek Janicki, yaptığı bir animasyon çalışması ile Van Gogh'un yaşamının önemli dönemlerine işaret eden eserlerini animasyon ile üç boyutlu bir uzamda modelleme ile canlandıran Maciek Janicki'nin "No Blue Without Yellow" adlı çalışmasında, eserler iç içe geçmiş bir biçimde yer almaktadır. İki dakikalık animasyon filminde izleyici uçarak, resimlerin içinden geçiyor ve düz bir zemin üzerinde tek tek izlemekten çok ressamın yaşamının içine dalarak daha farklı bir deneyim ediniyor.[221] Şekil 1'de görüldüğü gibi animasyon filminden alınan bir kesit ile orijinal eserin karşılaştırması yapılacak olursa; ilk olarak renk farklılıkları göze çarpmaktadır. Perspektifte de farklılıklar vardır ve orijinal eserde bulunan insan figürleri, canlandırma görselinde görülmemektedir. Orijinal eser iki boyutlu bir düzlemde iken tüm ayrıntıları görülmekte iken modelleme ile yaratılan animasyonun izlenmesi sırasında birtakım ayrıntılar gözden kaçabilmektedir. Eserin rüya formuna yakın görünümü, animasyonda daha gerçekçi bir fotoğraf karesine dönüşmüştür. Bu yönlerden bakıldığında sanat eserlerinin çeşitli uygulamalarda farklı biçimler verilerek kullanılmasının eserin kimliğinde ne gibi farklılıklar yaratacağı düşünülmelidir. Başka bir platformda modellenerek yeniden üretilen içeriğin bir taklit olduğu ve farklı bir biçimde sunulması ile akılda kalıcılık bakımından orijinalinden daha etkili olabileceği böylece orijinalinin yerine modellemenin zihinde gerçek yerine geçebileceği yadsınmamalıdır. Ama yine de bunları sanata, esere çeşitli yaklaşımlar barındıran, değişik bakış açıları sunan uygulamalar olarak

[221] "The Life of Van Gogh", Maciek Janicki, https://www.maciekjanicki.com/the-life-of-van-gogh [10.12.2020].

görmek, yeni medya bağlamında üretilmiş işler olarak nitelendirmek yeterlidir. Çünkü her deneme, daha sonra yapılacak uygulamalara ilham verir, kapı açar.



Şekil 2: Edmond de Belamy

"Yapay Zekâ Tarafından Çizilen Resim", Liste List, https://listelist.com/yapay-zekâ-tarafindan-cizilen-resim/ [03.12.2020].

Üç Fransız öğrenci tarafından açık kaynaklı yapay bir sinirsel ağın eğitilmesiyle oluşturulan "Edmond de Belamy" adlı resim, yeni medya bağlamında üretilen ve oldukça tartışılan bir çalışmadır. Resmin en büyük özelliği bugüne kadar bir müzayedede açık arttırmaya sunulan ve satılan ilk yapay zekâ yardımlı resim olmasıdır[222]. Sanatsal açıdan resmin değerlendirilmesinin önüne geçen konu, yapay zekânın ürettiği bir resim olarak 432 bin dolara satılmış olmasıdır. İnsan üretimi olan yapay zekânın yazılımlarla ve kodlamalarla eser üretebilmesi belki de "sanatçı" tanımına gölge düşürebilecek adımları barındırmaktadır. Bir eserin üretilmesinde sanatçının yaşadığı dönem, çevre, birikimleri, duyguları, düşünceleri, psikolojik durumu gibi oldukça çeşitli paradigmaların kombinasyonu vardır. Eserlerin ruhu, bu kombinasyonlarla oluşur. İzleyiciye akan hisler de bunların sonucudur. Alımlama esnasında izleyicinin de birikimleri, psikolojisi, dönemi etkilidir. Alımlamada sanatçının ve izleyicinin duygu, düşünce geçişkenliği eser üzerinden gerçekleşir. Betimlenecek olursa; sanatçı evin içindedir, eser kapıdır, ziyaretçi de kapıya gelen misafirdir. Alımlama esnasında kapı açılır ve ziyaretçi içeri girer. Ama yapay zekâ ile salt matematiksel biçimde oluşturulan bir eserde duygu geçişkenliğinin olamayacağı açıktır. Eve girme edimi olmaz. İzleyici sadece kapıya gelendir, içeriye

[222] "Yapay Zekâ Tarafından Çizilen Resim", Liste List, https://listelist.com/yapay-zekâ-tarafindan-cizilen-resim/ [03.12.2020].

girilecek bir ev yoktur. Öte yandan gelecekçi bir bakış açısıyla; tüm bunlar yapılabiliyorsa yapay zekâya duygu ve düşünce eklenerek sanatçı kimliği yüklenebilir mi ve yüklenebilirse gerçek sanatçılara ne olur, diye düşünmek, bir çeşit komplo teorisi gibi algılanamaz. Teknolojik yapılabilirliklerin ışığında değerlendirilerek "olası" görülebilir.

Şekil 3: Artifact: An Emotional Artifical Intelligence

"Artifact An Emotional Artifacal", Decol TV, http://decol.tv/portfolio/artifact-an-emotional-artifical-intelligence/ [02.12.2020].

"Artifact: An Emotional Artifical Intelligence" adlı çalışmada yapay zekâ, yüz ifadelerinden korku, huzur, mutluluk, üzüntü gibi temel duyguları algılayarak yağlı boya resim görselleri üretmektedir. Uygulama, duygulara göre etiketlenmiş ve yağlı boya tablo olarak belirlenmiş binlerce resimden bir veri seti oluşturularak hazırlanmıştır. Görüntü üretimi için, yapay sinir ağı algoritmaları arasında yer alan bir model kullanılmış ve bu veri seti ile eğitilmiş. Makine öğrenimi ile "artifact"in, duyguları ayırt edebilmesi ve istenilen duygu durumuna göre yeni yağlı boya tablo görselleri üretebilmesi sağlanmıştır[223].

Teknolojik olarak geliştirilen ve sanata uyarlanan her teknik ne kadar ileri olursa olsun ne kadar farklı yaklaşımlar barındırırsa barındırsın ortaya çıkardığı ürün, her zaman "sanat" değildir. Bu çalışmalarda daha çok öne çıkan yapı, teknik olanalardır. Bir ekranda ortaya çıkan şekiller, yağlı boya pigmentasyonuna uygun işlenmiş, resim sanatı bağlamına uygun üretilmiş ve yüksek çözünürlükte çıktısı alınmış olsa bile gerçekte yağlı boya değildir. Yalnızca ekrandan iyi çözünürlükte alınan görsellerdir.

[223] "Artifact An Emotional Artifacal", Decol TV, http://decol.tv/portfolio/artifact-an-emotional-artifical-intelligence/ [02.12.2020].

İnsanın yalnızca dört duygusunu kullanmak yeterli olmayabilir, sınırlı duygu kullanmak, gerçek duygularla alakası olmayan görüntüler verebilir. İnsanın yüz ifadesi de her zaman duygusunu yansıtmaz, yüz ifadeleri çoğu zaman aldatıcıdır. Bu çalışmadaki duyguya ulaşma ve yağlı boya eser üretme iddiasının pek geçerliliği yoktur. Zaten eser üretilirken modelin yanı sıra hatta modelden daha çok sanatçısının duygu durumunun yansısı vardır. Tüm harmanlanma, eseri üretenin görme biçiminde yatar. Dolayısıyla bu şekildeki işlerin sanat eseri olmaktan çok, etkileşimli teknik ürünler olarak değerlendirilmesi daha uygundur.

Şekil 4: Memo Akten – Body Paint

"Body Paint", Memo TV, http://www.memo.tv/works/bodypaint/ [10.12.2020].

Memo Akten'in 2008 yılında ürettiği "Body Paint" adlı çalışması, 2009 yılında Victoria&Albert Müzesi'nin gezici Decode sergisinin bir parçası olarak uluslararası alanda gösterilmiş ve dünya çapında bir dizi kamu koleksiyonunun parçası olmuştur. 2018 yılında ise Zorlu PSM'de yer alan Digilogue Space'de 3. kez düzenlenen müzik, yaratıcılık ve teknoloji konseptleriyle katılımcılara çeşitli deneyimler sağlayan Sónar+D İstanbul, kapsamında ziyaretçi ile buluşmuştur. Ancak ilginç olan on yıl önce piyasaya sürülen bir çalışma olmasına karşılık, tekrar gündeme geldiğinde sanal ortamlarda oldukça yer edinen, paylaşılan bir içeriğe dönmüş olmasıdır. Sosyal medyanın kullanım alanın artması, insanların sanal platformda olabildiğince yer almalarının interaktif enstalasyonu ünlendirdiği söylenebilir. Kızılötesi kameralar, kızılötesi yayıcılar, çoklu HD projeksiyonları, bilgisayar ve özel yazılım ile gerçekleştirilen enstalasyon, bedenle sanal bir tuval üzerine resim yapmaya, hareket ve jestlerle kompozisyon oluşturup, yorumlamaya olanak tanıyan görsel bir araç sunmaktadır. Bir resim uygulaması değildir, beden hareketini, enerjisini yakalayarak görüntü ve renk oluşturmanın anlamlı yollarını içeren bir

çalışmadır. Daha çok etkileşim deneyimine dayalıdır ve önemli olan yaratılan görüntü değil, onu yaratma hissidir. Hareket edilmediğinde görüntü kaybolur ve deneyimin hatırası kalır. 4 metreden 50 metreye kadar yerleştirilebilecek şekilde tasarlanan enstalasyonda bir kişi ya da çok sayıda kişi aynı anda etkileşim kurabilmektedir[224].

Akten'in etkileşimli enstalasyonu, izleyicinin doğrudan deneyime geçtiği, danslarla, hareketlerle resim yapma hissini yaşadığı görsel bir şölendir. Yaratım sürecini hissettirmek, bedeni araç olarak kullanmak, oyunsal bir süreç yaşatmak, insanları sanata çekmek için etkili bir yöntemdir. Enstalasyonda hareket durduğu anda çizimin, tuval üzerindekilerin yavaşça yok olması, sanal ortam ile karşılaştırılabilir. Sanal ortamda da hareket durduğunda, insan faktörü aradan çekildiğinde metaforik bir silinme, kaybolma başlar. Ne kadar hareket varsa o denli görünürlük vardır. Enstalasyonda tek başına uygulamaya izin verilmesi, kişinin yalnızca kendi duyguları, ahengi ile eser yaratabilmesinin keyfini yaşamasına; birden çok kişi ile kullanılabilmesi ise kolektif olarak çok sesli, zengin üretimler yapılabileceğini gösterir. Her harekette, her kişide, her ritim ve ahenkte değişmesi, yeni yeni izler ortaya çıkarması ile sanatın devingen yapısını hatırlatır.

Şekil 5: Refik Anadol - Renaissance Dreams

"Refik Anadol", Twitter, https://twitter.com/refikanadol/status/1321331020180848640 [10.12.2021].

Refik Anadol'un yapay zekâyı kullanarak ürettiği veri heykeli (data sculpture) çalışmalarından biri olan "Renaissance Dreams" projesi, Rönesans döneminde yapılmış eserlerin yapay zekâya tanıtılması ile ortaya çıkarılmıştır. 1300-1600 arasında yapılan resim, heykel, edebi metin ve mimari esere odaklanan çalışmada,

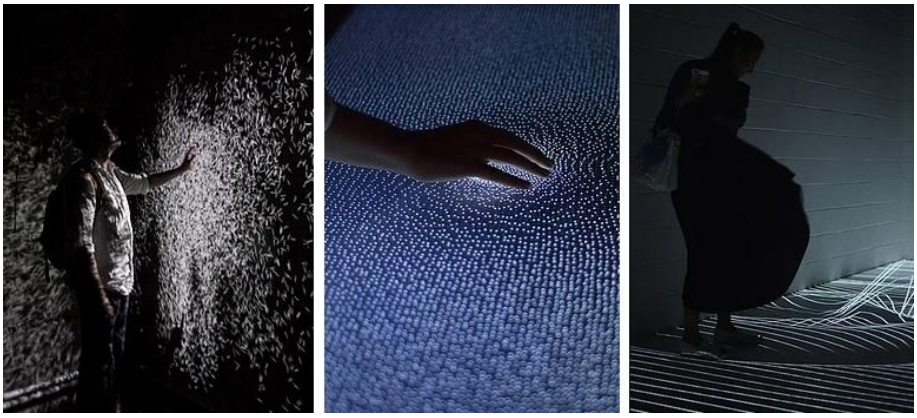
[224] "Body Paint", Memo TV, http://www.memo.tv/works/bodypaint/ [10.12.2020]; "Body Paint By Memo Akten" Digilogue, http://www.digilogue.com/sergi/body-paint-by-memo-akten/ [10.12.2020].

her birinin oluşturduğu ayrı ayrı veri kümeleriyle ile dört bölüm vardır. Bu veri kümeleri, özel olarak çok boyutlu dinamik bir şekil oluşturmak için geliştirilmiş GAN algoritmalarıyla işlenmiştir. Milano'daki dijital kültür merkezi olan "MEET"in mimarisi ve altyapısına göre uyarlanmıştır ve İtalyan sanat tarihinin izleri üzerinde hipnotik bir "yürüyüş" sağlar[225]. MEET mekânına uygun olarak yaratılan çalışma, dinamik ve her zaman farklı formlar üretmek için eğitilmiş bir yapay zekâ, insan-makine yaratıcı süreci, Rönesans sanat ve mimarisinin binlerce açık kaynaklı görüntüsü ile başlamış. GAN algoritmalarının detaylandırdığı, şekil ve renkleri değiştirdiği, orijinal sesler eklediği bir veri kümesidir[226].

Anadol'un "Renaissance Dreams" çalışması, Rönesans dönemindeki açık kaynak verilerin yapay zekâya öğretilmesi ve partiküllere dönüştürülmesi ile oluşturulan bir veri heykelidir. Devasa görünümde bir eser olmasının yanı sıra her detayın, her dağılımın ayrı bir heykel görünümünde olması ile sayısız parçalardan oluşan kolaj gibi de düşünülebilir. Çalışma, izleyiciye disiplinlerarası sanat konusunda çok katmanlı duygular yaratan, algıyı hipnotize eden, aurası güçlü bir görünüm sergilemektedir. Ama bu çalışmada belli bir dönemin, tarihin izleri, hatıraları, belleğinin partiküller olarak görülebilmesi, o eserlerin gerçekten görmüş olunduğu anlamına gelmez. Partiküller, insan algısında ve belleğinde somut, anlamlandırılabilir bir veri oluşturmazlar. Görülen yalnızca bir toz bulutudur. Deneyim, rüyaya benzeyen bir şaşkınlık halidir. Partiküller, kendi içerisinde anlamlı bir şekilde birleşip dağılsa bile alımlama esnasında rastgele olduğu düşünülebilir. Aralarda belirgin bir biçimde ortaya çıkan Rönesans heykel formları, gerçek formlarının görülmesinin tadını vermez ancak böyle bir kıyaslama yapmak da doğru değildir. Çünkü bir dönemin eserlerinden yararlanılarak insan-makine iş birliği ve yapay zekâ ile üretilen orijinalinden ayrı, yararlandıklarından bağımsız bir sanat eseri olarak görmek daha doğrudur. Aslında burada metinlerarasılığın örtük ve açık örneğinin dijital yansıması olduğu da düşünülebilir. Önceki bölümlerde bahsedildiği üzere, metinlerarasılık, kendinden öncekilerden yararlanarak çeşitli biçimlerde göndermelerin yer aldığı bir kavramdır. "Adem" yani ilk insan olmayanın kurtulamayacağı, bağımsız kalamayacağı bir kavramdır. Ancak bu çalışma ve

[225] "Renaissance Dreams By Refik Anadol", Mee Center, https://www.meetcenter.it/en/renaissance-dreams-by-refik-anadol/ [10.12.2021].
[226] "Renaissance Dreams Site Specific Installation By Refik Anadol 2", Italy24 News, https://www.italy24news.com/a/2020/10/renaissance-dreams-site-specific-installation-by-refikanadol-2.html [10.12.2021].

benzerleri, yapay zekâ ile sanat arasında kurulacak köprüyü, ilişkileri temsil etmesi ve fikri bakımından özgün olabilir. Rönesans'tan bağımsız herhangi bir şeylerin verilerinin alınmasıyla da benzer işler üretilebilir. Rönesans'tan yararlanmanın amacı, o dönemin renklerinin, dokularının, estetik ve biçim anlayışlarının, sanatsal niteliklerinin yapay zekâya öğretilerek veri partiküllerinin bu şekilde dağılımını sağlamak olabilir. Ama bunun dışında o dönemin adından, ününden, aurasından, şöhretinden yararlanarak PR çalışması olarak kullanılmış olabileceği de bir teori olarak yer bulabilir. Çünkü "Rönesans'ın tüm verilerinin birleştirilip sunulduğu sanat eseri" olduğu algısı, dünya medyasında dikkat çekici bir haber yaratır, üreticilerinden sergilendiği mekâna kadar iyi bir tanıtım aracı olabilir. Diğer yandan bunu bu şekilde yapmış olmak da yanlış ya da niteliksiz olarak değerlendirilemez. Çünkü ortaya çıkan çalışma, yeni bir teknikte, ilginç bir fikirle sanat eseri yaratılmasına dair önemlidir ve sanat alanına ne kadar çok kitle çekilebilir, farkındalık yaratılabilir, destek alınabilirse o kadar sanatın, kültürün yolu aydınlanır.



Şekil 6: Artechouse - XYZT: Abstract Lanscapes

"XYZT Miami", Artechouse, https://www.artechouse.com/program/xyzt-miami/ [11.12.2020].

XYZT: Abstract Landscapes, Fransız çağdaş dijital sanatçılar ve multimedya koreografları Adrien M&Claire B'nin bir enstalasyonudur. X (yatay), Y (dikey), Z (derinlik) ve T (zaman) olarak enstalasyon isimlendirilmiştir. Çizgilerden, noktalardan ve harflerden oluşan hayali bölge dört boyuttan ve sanal bir oyundan oluşur. Ayak seslerine tepki veren zeminler, dev bir dijital küp içindeki manipüle edilebilen parçacıklar, cam kutulara üflenerek sihirli bir dokunuşla bir araya gelen,

parçalanan sanal harfler ile sürükleyici bir duyu ile karşılaşma yaratılmaya çalışmıştır[227].

Etkileşimli dijital işler, izleyiciyi kendi alanına çekmek için oldukça etkilidir. Özellikle bu deneyimlerin sosyal medya gibi platformlarda paylaşılması hem paylaşana hem de paylaşılana getirileri bakımından zengindir. Sanatsal olarak değerlendirildiğinde; daha çok oyunsal bir alan sunduğu söylenebilir. Sanat dili, teknik uzmanlıkların alanına girmiştir. Her deneyimde farklı hisler uyandıran işer olsa da sonsuz hislere sahip gerçek bir sanat eseri kadar olamaz ve belli sayıda deneyimden sonra tadını koruması güçleşebilir. Ek olarak bu şekildeki uygulamaların izleyiciden beklenilen performans düzeyine göre etki alıp tepki uyandırması, izleyicinin deneyimleyiciye dönüşümü ve ona sorumluluklar, beklentiler yüklenmesi anlamına da gelir. Dolayısıyla günümüzün bu yeni uygulamalarını sanat eserinden daha çok teknik yapabilirlikler ve deneyimler çerçevesinde değerlendirmek daha yerinde olacaktır.

Şekil 7: Artechouse - In Peak Bloom - Seasonal Celebration

"In Peak Bloom", Artechouse, https://www.artechouse.com/program/in-peak-bloom/ [02.12.2020].

Sanat ve teknoloji evi olarak kendilerini ifade eden Artechouse'da gerçekleştirilen "In Peak Bloom - Seasonal Celebration" kiraz çiçeklerinin dijital bir atmosferde sunulduğu interaktif bir deneyimdir. Kiraz çiçeğinin kırılgan güzelliği ve geçici doğasından ilham alınarak etkileşimli ve sürükleyici dijital sanat enstalasyonları üretilmiştir. Çalışmada amaçlanan, kiraz çiçeğinin kendine özgü kısa ömrünün

[227] "XYZT By Adrien M. Claire", Miami Artechouse, https://www.miami.artechouse.com/xyzt-by-adrien-m-claire-b [11.12.2020].

kültürel önemi ile bağlantısını kurmak, hayatın ne kadar değerli ve geçici olduğunu hatırlatmaktır. Çalışmada yer alan sanatçılar, çeşitli interaktif medyayla çalışarak, kiraz çiçeğinin sembolizmini yeni yollarla hayata geçirerek, bu geleneksel kavramları 21. yüzyıl için güncellemişlerdir[228].

In Peak Bloom enstalasyonunda mekân duvarlarının her yanı panaromik biçimde çevrelenerek izleyiciyi doğrudan içine alan ve kendi dünyasına çeken bir atmosfer yaratılmıştır. Yeni gerçeklik arayışları, farklı dünyalara dalma eğilimi bu şekildeki sanat işlerinde farkedilebilir. İzleyicinin el hareketleri ile çiçeklere, yapraklara müdahale edebilmesi, dağılışlarını etkileyebilmesi, daldıkları dünyada kendi varlıklarını o ortam ile etkileşime geçerek hissetmelerini sağlayabilir. Ama paradoks yaratan durum, gerçek doğadan ayrılma ile dalınan yapay ortamda yapay bir doğa ile buluşulmasıdır. Oysa gerçek doğada izleyicinin yapabilirlikleri el hareketlerine indirgenecek kadar sınırlı değildir. Yine de algısal anlamda kırılmalar ve farklı duygular yaşatıldığı göz ardı edilemez. Bu tarz işler daha çok gösteri, görsel bir şölen gibi nitelendirilebilir.

Şekil 8: teamLab Borderless

İnstagram, https://www.instagram.com/p/BmIV09AHWGr/ [11.12.2020].

Japonya'nın Tokyo kentinde yer alan interaktif dijital ışık müzesi "teamLab Borderless", izleyiciyi akışkan-hareketli kurulumlarla sanat eserinin içine yerleştirerek sanat, teknoloji, tasarım ve doğal dünyanın birleşmesi yoluyla insanlar ve doğa arasındaki yeni ilişkiyi araştırıyor[229]. Sanat kolektifi teamLab tarafından

[228] "In Peak Bloom", Artechouse, https://www.dc.artechouse.com/inpeakbloom [02.12.2020].
[229] İnstagram, https://www.instagram.com/p/BmIV09AHWGr/ [11.12.2020].

oluşturulmuş, haritasız bir müze, sınırları olmayan sanat eserleri dünyası sunuyor. Müzede, sanat eserleri odalardan dışarı taşıyor, diğer eserlerle iletişim kuruyor, etkiliyor ve bazen sınır tanımadan birbirleriyle iç içe geçiyor[230]. Dijital Sanat Müzesi, 10 bin metrekarelik üç boyutlu bir alanda 520 bilgisayar ve 470 projektör ile sizi gerçek dünyadan koparıp dijital bir dünyaya sürüklüyor. Borderless teması; "sanatlar arasında", "ziyaretçiler arasında" ve "bir kişi ile diğeri" arasındaki sınırları yok etme amacını taşıyor[231].

Müzede çeşitli alanlar yer alır: Borderless World kısmında, renklerle, bitkilerle, çiçeklerle, şelale ile, deniz ve orman ile sarılan ziyaretçi, bu alanlarda gezintiye çıkabiliyor, Forest of Resonating Lamps kısmında; tavana asılan lamba ve aynalardan oluşan alanda ışığın hareketlerine tanık oluyor, Athletics Forest kısmında; meyveler, kuşlar ve havai fişek yansımalarından oluşan ormana benzer yerde çeşitli engelleri aşmaya çalışıyor. Sketch Aquarium kısmında ise çocukların yaratıcılıklarını artırmaya yönelik uygulamalarla deniz canlıları çizdirilip, duvara yansıtılıyor ve akvaryumda yüzdürülüyor[232].

Yeni çağın, elektrik sistemleri ile donatılmış müze tipine örnek olarak verilecek bu yapıda öne çıkan daha çok zamansızlık, mekânsızlık ve alternatif bir dünya algısıdır. Aslında böyle yapılanmalar her ne kadar enerji istasyonu gibi bir imaj çizse de geleceğin yeni evren tasarımına örnek oluşturdukları düşünülebilir. Dijital ortamda yapay olarak üretilmiş veriler, kaynaklar, alanlar içerisinde iki boyutlu, üç boyutlu yaşamaya alışan günümüz insanı için zaman kavramının yok edilerek dördüncü boyuttaymış gibi tasarlanan evrende yabancılık çekmeyeceği açıktır. Sanal alan ve fizikselliğin birleştirildiği bu örnekte insan tüm bedeniyle doğrudan yeni bir dünyaya dalmakta ve görsel şovların kurgusal alanın kendisine dönüştüğü bir alanda gezinmektedir. Aslında düşünülürse; bunun insan yapısına ne kadar uygun olup olmadığı tartışılır. Yoğun yapay ışıklar, göz alıcı renkler, karmaşa, bedenin küçülmesi, yoğunluk içerisinde kaybolması, silikleşmesi gibi durumların insana pek de uyumlanmadığı açıktır. Yalnızca rüya atmosferi, illüzyon gibi bir alanda bilinçli ve farkındalıklı şekilde var olmak, deneyimlemek düşüncesel ve hayali olarak başka kapılar açmaktadır.

---

[230] Borderless Teamlab Art, https://borderless.teamlab.art/#works [11.12.2020].
[231] "Eser ve Müze İncelemeleri", Oggusto, https://www.oggusto.com/sanat/eser-ve-muze-incelemeleri/dunyanin-ilk-dijital-sanat-muzesi-teamlab-borderless [11.12.2020].
[232] **age.**

Dijital olanaklar, araçlar ile sanatın birleştirildiği üretimlere bakıldığında; en öne çıkan yaklaşımlar; deneyimleme, büyüleme, başka bir evrene daldırma, gerçeklik algısında sapmalar yaratma gibi konulardır. Sanatın doğayla, gerçeklikle, alımlayıcıyla uğraşı, multimedya teknikleriyle boyut atlamıştır. Bu yaklaşımların sanat olarak görülmesi ya da sanat olarak kabul görüp incelenmesinden öte teknik yapılabilirlik örnekleri kapsamına alınması, nitelik açısından incelenmesi ve sanatsal yönün gelecekte tartışılması daha uygun olabilir. Bu nedenle aslında en çok üzerinde durulması ve irdelenmesi gereken; gerçekliğin aslında ne olduğu, dijitalin getirdiği ve sanatın da katıldığı yeni gerçeklik alanlarıdır. Çünkü sanat her şeyden çok gerçeklik algısını artırmaya, düşündürmeye, değiştirmeye, evriltmeye odaklanan duruşlar sergilemiştir.

3. GERÇEK OLGUSU VE YENİ YAKLAŞIMLAR

İnsanlararası iletişimde veri aktarımını sağlamanın en temel yolu yazılı ve sözlü olandır. Kelimelerden bağımsız iletişim yolları olsa da somut ve soyut tüm "şey"lere isimler verilmesi, iletişimin en temel aşamasını oluşturur. Aktaran ve aktarılan arasındaki iletişim, kelimeler yoluyla zihne yansıyan olgular sayesinde gerçekleşir. Ancak belli bir kelime ve onun anlamı, çoğunlukla her dilde ve alanda aynı ifadeyi yansıtıyor gibi gözükse de aslında farklı kökenlerden gelip farklı çağrışımlara sahip olanları da yadsımamak gerekir. Ayrıca birçok kelimenin sanat, bilim, felsefe, din, doğa gibi çeşitli alanlarda da çeşitli manaları vardır. Günlük dilde insanlar, çoğu kelimeyi asıl anlamları farklı olsa bile benzermiş gibi kullanmaktadırlar. Örneğin; "gerçek", "doğru" ve "hakikat" kelimeleri genellikle birbirleri yerine kullanılmaktadır ancak sözlük anlamları aynı değildir.

"Gerçek" kavramı dünyada en eski zamanlardan beri farklı alanlarda sorgulamaları da beraberinde getiren tartışma konularından olmuştur. Dolayısıyla "gerçek" kelimesi ile neyin ifade edilmeye çalışıldığının kesin olarak belirlenmesi, kavramın kullanıldığı durumlara açıklık getirilmesini sağlayacaktır. Bu nedenle bir kelimeyi tüm yönleriyle kavramak için terminolojik açıklamalara bakmak yerinde olacaktır.

Elektronik devrim, tıpkı kendisinden önce yaşanan matbaa devrimi ve endüstri devriminde olduğu gibi yaşamda değişiklikler yaratmış ve sorgulamalar getirmiştir. Elektronik çağ; dünya insanını ayrım yapmaksızın aynı ortamda buluşturmuş, kaynaştırmış ve düşüncelerde katman zenginliği yaratmıştır. "Burada ve Şimdi" gibi bir alanla karşımıza çıkan yeni medya ortamı belki de en çok "gerçek" kavramını sorgulatmış, yeni boyutlar kazandırmıştır. Yeni gerçeklikler ortaya çıkmış ve halihazırda bildiğimiz (ya da bildiğimizi sandığımız) gerçeklik için yeni bir belirtece ihtiyaç duyulmuştur: "Gerçek Gerçeklik". Bilgisayar tabanlı gelişen yeni gerçeklikler ise; sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, karma gerçeklik, genişletilmiş gerçeklik gibi tanımlar almıştır.

"Gerçek ve gerçeklik yaratılan bir şey midir yoksa zaten var olan bir şey midir? Yapay ve/veya sonradan kurgulanmış bir gerçek olabilir mi?" sorularının bilgisayar

tabanlı "yeni gerçeklikler" bağlamında irdelenmesi gerekir. Bilgisayar tabanlı olarak inşa edilen yeni dünyanın, var olan kavramları, yeni bir uzamda tekrar şekillendirdiği dolayısıyla da kavramların artık yeni bir boyut kazanması gerektiği düşünülebilir. Bu yüzden "Gerçek" kavramının yeniden nitelenmesi, açıklanması ihtiyacı vardır.

3.1. Gerçek Kavramı (Tanımlar, Özellikler, Yaklaşımlar)

Gerçek kavramı, her zaman farklı alanlarda irdelenen, anlamı tartışılan, üzerinde yorumlar yapılan, eleştirilen çok sesli bir konu olmuştur. Nitekim kelimenin günlük dilde "doğru", ve "hakikat" kelimeleri ile aynı anlamdaymış gibi kullanılması da kavram kargaşasını beraberinde getirmiştir. Oysa ki sözlük anlamı olarak bu üç kelimenin de farklı açıklamaları vardır. Her alan, kendisine göre anlam yaklaşımları barındırdığı için en açık yargıya varmak için her üçünün de ifade ettiği anlamlara çeşitli alanlar çerçevesinden bakmak yerinde olacaktır.

Öncelikle kelimelerin Türkçe sözlüklerdeki kökenlerine ve açıklamalarına bakmak gerekirse; Ayverdi'nin açıklamasına göre, eski Türkçede *kirtü* olarak kullanılan "gerçek" kelimesi "doğruluk"tan *kirtü+çe+ok > kirtüçek > kirtçek > girçek > gerçek* olarak evrilmiştir[233]. Ayverdi, sözcüğü şöyle açıklar: "1. İnkar edilmeyecek şekilde var olan, var olmuş bulunan, hakiki, vaki, reel: *"Gerçek değer." "Gerçek dünya."* 2. Aslı olan, uydurma olmayan, doğru, sahih: *"Gerçek söz." "Gerçek haber."* 3. Bir şeyin benzeri, örneği veya taklidi değil kendisi durumunda olan, sahici, hakiki: *"Gerçek yakut." "Gerçek fildişi." "Gerçek bir Hafız Osman hattı." "Gerçek bir Rambrant."* 4. Temel durumda olan, başlıca, asıl: *"Gerçek sebep." "Gerçek düşünceniz, gerçek amacınız nedir?"* 5. Gerektiği gibi olan, taşıması gereken vasıfları taşıyan, aranılan nitelikleri kendinde toplamış olan, halis: *"Gerçek dost." "Gerçek sevgi." "Gerçek vatanperverlik." "Gerçek sanat, gerçek şiir, gerçek resim."* 6. Olmuş vak'a veya hal, vakıa, realite: *"Gerçeği ilgililerden saklayamayız."* 7. Doğru olan şey, doğru: *"Gerçeği saklamak." "Gerçeği söylemek." "Gerçekten korkmamak."* 8. Var olan şeyin niteliği, hakikat: *"Gerçeği idrak etmek." "Gerçeğe gönül vermek."* 9. Fikir, tasavvur ve tahayyül halinde değil fiili olarak var olan şey; *Kainat, gerçek varlığın var olmayanın aynasındaki yansımasıdır (...) İkililik Allah'ın*

[233] İlhan Ayverdi, **Misalli Büyük Türkçe Sözlük** (İstanbul: Kubbealtı Yayınları, 2010), 413-414.

varlığının gerçeğini insandan gizleyen bir perdedir. 10. Hakikaten, sahiden, hakikatte"[234].

Arapça kökenden gelen "hakikat" sözcüğü ise; "1. Asıl olan durum ve şekil, gerçek, asıl, künh: *"Hakikati bilmek." "Hakikate ermek."* 2. Var olan, gerçekleşmiş bulunan, fikir, tasavvur veya hayal olmayıp fiili olarak var olan şey, vakıa. 3. Doğru olan şey, doğru. 4. *fels.* Var olan şeyin niteliği, gerçek. 5. *tasavvuf.* Allah'a erişme yolundaki dört makamdan üçüncüsü. 6. *zf. eski.* Gerçekten, sahiden, hakikaten"[235].

Eski Türkçede *toğru – toğuru < toğur-mak* "bir şeye doğru yönelmek" şeklinde kullanılan "doğru" kelimesi *toğri* şeklinde Arapça ve Farsça'ya da geçmiştir. Sözcük; "1. Bir uçtan bir uca yönünü değiştirmeden giden, aynı doğrultuda devam eden, müstakim; *"Doğru yol." "Doğru çizgi." "Doğru duvar."* 2. Yalan veya yanlış olmayan, gerçeğe uygun, gerçek: *"Doğru hesap." "Doğru haber." "Doğru bir okuyuş." "Doğru çözüm."* 3. Akla, mantığa ve duruma uygun, yerinde, münasip: *"Doğru davranış." "Doğru karar."* 4. Hak ölçülerinin, ahlak kurallarının, yasanın gerektirdiği şekilde davranan, namuslu, dürüst, güvenilir. 5. (saat ve aletler için) Zamanı veya ölçüyü göstermesi gerektiği şekilde gösteren, işini tam yapan. 6. Hak ölçülerine uygun olan şey, gerçek, hakikat. 7. *mat.* İki noktadan geçen düz çizgi. 8. Yönünü değiştirmeden, aynı doğrultuda: *"Doğru yürümek." "Doğru gitmek."* 9. Ölçüsüne veya aslına uygun şekilde yanlışsız, hatasız. 10. Hak ve hukuka riayet ederek, olması gerektiği gibi dürüst bir şekilde, doğrulukla. 11. Hiç vakit geçirmeden, sağa sola uğramadan, 12. -e yönelmiş olarak, -e karşı, -e müteveccihen. 13. Yaklaşırken, az kalmışken, yakın. 14. *ünl.* "Evet" anlamında tasdik sözü." anlamlarına işaret eder[236].

Felsefe sözlüğünde Timuçin'in açıklamalarına göre "Doğru gerçekliğin bilinçteki yansısıdır ya da bilinçteki görünümüdür. Doğrunun ortaya konulması bir şeyin nasıl olduğunun gösterilmesidir ya da basitçe olanın onaylanmasıdır"[237]. Descartes'tan örnekle doğru sözcüğünü açıklarken de onun apaçıklığı doğrunun ölçütü olarak saydığını ve ona göre bazı fikirlerin apaçık kavrandığını dolayısıyla çok açık ve seçik olarak tanıdığımız her şeyin doğru olduğunu yani doğruluğun nesnelerden edindiğimiz fikrin apaçıklığı olduğunu belirtmiştir. Felsefe ve bilimde "doğru"yu

[234] **age,** 413-414.
[235] **age**, 459.
[236] **age**, 294-295.
[237] Afşar Timuçin, **Felsefe Sözlüğü**, 2. bs. (İstanbul: İnsancıl Yayınları, 1998), 96.

incelerken; felsefenin doğrularının zihinsel düzeyde öngörülmüş olduğunu, bilimin doğrularını ise kanıtlanmamış deneyle doğrulanmış doğrular olarak açıklamış, doğrunun bizi gerçekliğe bağladığını bu nedenle onun varlığının yaşam için bir değer ortaya koyduğuna değinmiştir. "Gerçek" kelimesini ise "doğru" ile karıştırmamak gerektiğinin üzerinde duran Timuçin, doğrunun gerçeğin sezgisi ya da bilgisi olduğunu belirtir. Ger.ek kelimesini ise "Varlığı kesin olan. Görüntüyle ilgili olana karşıt olarak şeylerle ilgili olan. Olasıya karşıt olarak varlığı gösterilebilir olan. Gerçek olan etkin bir biçimde verilmiş ya da sunulmuş olandır, varlığı araştırmayı gerektirmeyen"[238] olarak tanımlar.

Başka bir felsefe sözlüğünde ise "gerçek" ve "doğru" kelimeleri şöyle karşılaştırılmıştır:

> "…'doğru' terimini birtakım kendiliklere uygulayabilmek için hep bir insan öznesine, bilme ya da algılama gibi temel bir insan etkinliğine ya da bilinç yaşantısına gerek vardır. Oysa bunun tam tersine 'gerçek' terimi bilenden, bilinçten, insan tekinden bağımsız olarak kendi başına var olabilen kendilikler için kullanılmaktadır"[239].

Hançerlioğlu, "gerçek" ve "hakikat" sözcüklerine geniş bir bölümde yer vermiş; gerçek kelimesini çeşitli alanlardan ele almıştır. Etimolojik açıdan incelerken; dilimizdeki "gerçek" sözcüğünün "girçek" biçiminde de doğru, dürüst, hakiki, sahih, doğruluk, muhakkak, mutlaka anlamlarında kullanılan çok eski Türkçe bir sözcük olduğunu; Hint-Avrupa dilinin mal ve mülkiyet anlamlarına gelen "re" kökünden türediğini aktarmıştır. Önce Sanskritçeye zenginlik anlamında ram ve zengin anlamında rayah sözcükleriyle geçen bu kökün, sonra Latinceye "mal" ve "şey" anlamlarına gelen re (i halinde: rem) sözcüğüyle geçtiğini, çeşitli batı dillerinde bu sözcükten türeyerek somut ve nesnel varlık anlamıyla bu anlamın türevlerinin meydana getirildiğini, Fransızcadaki rien, reel, realiser, realite; İngilizcedeki real, realize, reality; Almancada real, realist, relisieren; İtalyancadaki reale, realita; İspanyolcadaki real, realidad sözcükleri "şey" anlamına gelen Latince "res" sözcüğü aracılığı ile türemiş olduklarını anlatmıştır. Fizik alanındaki açıklamaya göre kısaca; gerçek, saltık ve soyut değil, bağıntılı ve somuttur. Fizik dilinde herhangi bir şeyin gerçek niteliği olmasa da bu, metafiziğin yorumladığı gibi *gerçek* yoktur anlamında değil, *gerçek* bağıntılıdır anlamına gelir, demiştir. Örnek olarak da hiçbir kavramın tek başına ışığı açıklayamadığını, ama birçok kavramın birbirlerini tanımlayarak hep

---

[238] **age**.
[239] Abdülbaki Güçlü ve diğ. **Felsefe Sözlüğü**, 3. bs. (Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları, 2008), 594.

birlikte ışığı açıklayabildiklerini; hiçbir kavramın bu açıdan, gerçekliği yansıtamadığı ancak birçok kavramı bağıntılı olarak ve birlikte yansıtabildiklerini vermiştir[240].

Düşüncecilik, açısından da gerçek teriminin anlatan Hançerlioğlu[241], Antik Yunan Eleacılığından itibaren Hegel'e kadar gerçeğin ussal olduğunu, Eleacıların oluş'u yadsıyarak tek gerçekliğin varlık olduğunu ileri sürdüklerini belirtmiştir. Yine Hançerlioğlu'nun açıklamalarından hareketle; Eleacılara göre algılanan her şey bir yanılsama ve görüntüden ibaret, yalnızca tek ve evrensel varlık gerçektir. Fakat varlık var olmuş değil, çünkü gerçek olan var olmaz, ancak usla bilinebilir, tanınabilir. Platon ise Elealıların savını geliştirerek duyumların insana asla bilgi veremeyeceği sonucunu gündeme getirmiştir. Havanın sıcak olduğunu belirtirken, sıcaklığı; soğukluk, sertlik, acılık gibi duyumlarla kıyaslayarak elde ediyoruz. Yani bir sınıflama yaparak ussal bir işlem gerçekleştiriyoruz. Hançerlioğlu, bu örnekler üzerinden bilgilerimizin duyusal değil kavramsal olduğunu ve bu sebeple de ussal ve zihin ürünü olduğunu, herhangi bir nesne üzerinde o nesneyi ifade etmek için kullandığımız kavramdan, genellerden başka bir şey bilmediğimizi dile getirmiştir. Eleacılardan, Berkeley ve Hegel'e değin idealist felsefenin "dış dünya yoktur" demediğini "vardır ama gerçek değildir" dediğini de söylemiştir. Bunun kavramsal bir yanılsamaya denk düştüğünü gerçek olmayanın var olmaması gerektiğini ve var olmayan şeyin de olmadığını ifade etmiştir. İdealizmin dayanağının gerçek deyimine tamamen ters bir anlam verdiğinin, onlara göre gerçeğin "tümel, kavramsal, ussal" olduğunu açıklamıştır. "İdealistler gerçek'i 'başkaca hiçbir varlığa borçlu olmaksızın bağımsız bir varlığa sahip olan' biçiminde tanımlarlar. Onlara göre dış dünyada ne varsa varlığını bir başka varlığa borçludur, bağımlıdır ve bundan ötürü de gerçek olmayıp görüntüdür"[242].

"Soyut gerçek yoktur, gerçek daima somuttur" diyen Lenin'in sözüyle eytişimsel özdekçilik bağlamında gerçek kavramını yorumlamaya devam eden Hançerlioğlu[243], bilinçten bağımsız, somut ve nesnel olarak gerçeği tanımlar. Bilinçten bağımsız olarak tüm var olanlar gerçektirler, der ve gerçek deyimini özdek ve nesne deyimleriyle ilişkilendirir. Bunu da yine Lenin'in "Özdek, bize duyumlarla verilen nesnel gerçekliktir" sözüyle tasvir eder. Gerçek denildiğinde bilinç dışında nesnel

[240] Orhan Hançerlioğlu, **Felsefe Ansiklopedisi Kavramlar ve Akımlar**, c. 2 (E-I), 3. bs. (İstanbul: Remzi Kitapevi, 2000), 214-215.
[241] **age**, 215-216.
[242] **age,** 216.
[243] **Age.**

olarak ortaya çıkan nesne, nitelik, koşul, durum vb. olgu ve olayların anlaşıldığını belirtir. Hakikati ise bu nesnel gerçekliğin bilinçteki yansısı olduğunu, hakikatin ölçütünün; duyumlarımız, algılarımız, tasarımlarımız ve kuramlarımız bağlamında bu nesnel gerçeğe uygunluğu oranında gerçek olduğunu aktarır. Hakikate ulaşmak için yapılması gerekenin gerçeklerin tasarımlara uydurulması değil aksine tasarımların gerçeğe uygun kılınması olduğunu ekler. İki kelimenin karşılaştırmasını yaparken; "Gerçek'e uygun düşmeyen öznel kanılarımız, tasarımlarımız, düşlerimiz, yapıntılarımız ve yanılsamalarımız hakikat değildir. Örneğin "hayalet" hakikat değildir, uydurmadır ve yanılsamadır, çünkü düşüncemizin dışında var olan bir gerçeği yoktur"[244] şeklinde örneklemeye çalışmıştır.

"Gerçek" kavramı bu açıklamalarda bilinen, anlaşılan anlamları ile ifade edilmiştir. Ancak dijital ortam ile birlikte eklemlenen yeni gerçeklik yaklaşımlarını ifade etmek için yetersiz kalır. Buradan hareketle "gerçek" kavramına eklenen yeni görüngülere bakılabilir.

3.1.1. Gerçek Gerçeklik (Real Reality – RR)

Anlamı bakımından çeşitli yönlerden düşünmeye/sorgulamaya başladığımız "gerçek gerçeklik", yeni medya ortamının getirdiği diğer gerçeklik yaklaşımları ve terimleri ile daha çok tartışılır olmuştur. Gerçek sözcüğünün sanat, bilim, felsefe, din, doğa gibi çeşitli alanlarda kendisine göre anlam yaklaşımları bulunmaktadır. Günümüzde teknolojik ortam ile birlikte gerçek kavramına farklı bakış açıları ve yeni yaklaşımlar eklemlenmiş, "gerçek gerçeklik" olarak yeni bir ifade biçimi meydana gelmiştir.

Aslına bakılırsa; günlük dilde ve yaşam ortamında ifade edilen bu kavramın karşılığı bellidir. Tüm duyularımızla hissettiğimiz, bildiğimiz ortam, zaten gerçeği temsil eder ve bu durumda gerçek gerçeklik ifadesi manasız gibi gözükebilir. Ancak teknolojinin ilerlemesi, günlük yaşamın büyük çoğunluğunun teknolojik ortama çekilebilmesi/uyarlanabilmesi/yansıtılabilmesi/aktarılabilmesi (vs.) halihazırda bildiğimiz yaşama karşılık (teknolojik ortam içerisinde) yeni yaşam alanları yaratmıştır. Bu durumda "bildiğimiz" yaşam alanını "gerçek gerçeklik" ile ifade ederek teknolojiyle bağıntılı olanları ayırt edebilmek gerekmiştir.

> "Gerçek kavramı, felsefi bir kavram olarak, genel anlamda, düşüncede var olan ya da düşünülmüş şeylere karşı anlamda var olan, düşünülmüş, hayal edilmiş olanın dışında mevcut olan anlamındadır. Tasarım ve imgelemden bağımsız olarak var olanlar gerçek olarak ileri

[244] **age**

> sürüldüğü gibi, bunu olanaksız görme ve gerçekliği bir tür tasarımların parçası olarak değerlendiren eğilimler de vardır. Gerçeklik kavramı da buradaki gerçek kavramından hareketle kullanılan, gerçek olarak var olan şeylerin tümünü ifade eder. Gerçeklik, düşünülen, tasarımlanan ve imgelenenlerin aksine, gerçekte var olan ve varlığı algılamadan bağımsız olan olgulardır. Gerçek veya gerçeklik bilinçten, düşünceden ve kurgulanmış olandan bağımsız olarak vardır"[245].

Bu açıdan değerlendirildiğinde; insan tarafından düşünülmüş ve hayal edilmiş olmayan, zaten kendiliğinden var olan fiziksel dünya ortamı gerçeği temsil eder. Gerçek kavramına eğilen bir makalede; "Gerçek" sözcüğü de kök anlamı yanında ayrıca kavramlaştırılmış ve "somut", "belli", "var olan", "dokunulabilir", "apaçık", "doğru" ve "hakikat" sözcükleri ile anlamdaş kılınmıştır[246]. Bu kavramı açıkça ifade ederken; somut ve dokunulabilir olduğu üzerinde durmak; teknolojik açıdan belirlenen diğer yaklaşımları ayırmak için etkili olacaktır. Öte yandan "gerçeklik" kavramı irdelendiğinde biraz daha karmaşık bir yapı ortaya çıkmaktadır. Dünya tarihinde filozofların da yoğunlukla üzerinde durduğu "gerçeklik" kavramı çeşitli bakış açıları ile yorumlanmıştır. Gerçek olma niteliğini "gerçeklikte meydana gelen veya var olan" ve "nesnel bağımsız varlığa sahip olmak" olarak açıklayan bir makalede George Berkeley'in "kendi düşüncelerimiz ya da duyumlarımızın yanı sıra ne algılarız?" diye sorduğunu, David Hume'un ise "zihnin, algılardan başka hiçbir şeyde bulunmadığını ve muhtemelen nesnelerle bağ kurma deneyimine ulaşamadığını" söylediği aktarılmıştır. Dolayısıyla bu gözlemlerin fiziksel dünya algımızın gerçek varlığını ima ettiği varsayımını sorgulamakta olduğu sonucuna varılmıştır[247]. Tüm açılardan yorumlandığında; gerçek ve gerçeklik terimleri; dış dünyada somut, dokunulabilir, görülebilir olmalarının yanı sıra zihne yansıyan, zihinde üretilen soyut, hissedilebilir, duyumsanabilir olarak ifade edilebilir.

İnsan bilincinin dışında kalan bağımsız bir gerçekliğin olduğu varsayımından yola çıkan ve böylece bilinç ve bilincin dışındaki her şey olarak iki gerçeklik alanı olduğuna açıklık getiren bir çalışmada; ikisinin birbirinden tam olarak bağımsız olmadığı anlatılmış ve şöyle denilmiştir:

> "Çünkü insan, bilincini ve bilgisini kullanarak gerçeklik alanında değişiklikler yapabilir. Modern teknoloji sayesinde kullandığımız aletler hem bilincin ürünüdürler hem de bilincin

---

[245] Mehmet Sezai Türk, "Medyanın Gerçeklik İnşası ve Gerçeklik Algısı", **Düşünce Dünyasında Türkiz Siyaset ve Kültür Dergisi**, c. 5, s. 28 (2014): 15.

[246] M. Bülent Gürkan, "Geçek Kavramı Üzerine", **Anadolu Aydınlanma Vakfı**, http://docplayer.biz.tr/34482206-Gercek-kavrami-uzerine-m-bulent-gurkan.html [15.12.2020].

[247] Jacob H. Steffen ve diğ. "Framework of Affordances for Virtual Reality and Augmented Reality". **Journal of Management Information Systems**. c.36. s.3, (2019): 686.

> dışındaki doğayı etkileyerek gerçeklik alanını değiştirmişlerdir. Bu bakımdan "bilinç ile bilinç dışı iç-içe geçmiş, birbirlerini dönüştüren alanlardır"[248].

Özellikle teknolojik gelişmeler ışığında gerçek ve gerçeklik kavramlarının yeni anlamlar kazandığı açıktır. Bilgisayarda üretilen ortamlar, formlar gerçek olarak nitelendirilebilir mi? Bu tartışma son dönemin gündem maddesi haline gelmiştir. Gerçeğe çok yakın olarak tasarlanan, kullanıcıyı tamamen insan yaratımı alana çeken çalışmalar, gerçeklik olarak düşünülebilir mi? Buradan hareketle sanata yönelmek doğru bir adım olabilir. İnsan yapımı olarak sanatsal çalışmaların gerçek olmadığı söylenebilir mi? Sanatsal olarak tasarlanıp üretilmiş doğa çalışmaları gerçek değil midir, yanılsama mıdır? Onlar var olan, görülebilir, çoğunlukla dokunulabilir, hissedilebilir, deneyimlenebilir, duyulabilir, koklanabilir gibi duyulara hitap eden ürünlerdir. Dolayısıyla soyut olarak zihinde tasarlanmış ama somut olarak çeşitli sanatsal üretim araçları ile somuta aktarılmış, yansıtılmışlardır. Bilinç ve bilinç dışının izlerini taşır.

> "Batıda sanatın yansıtma olduğu düşüncesi Rönesans'tan sonra tekrar canlanmış ve neo-klasikler sanatı birkaç şekilde yorumlamışlardır. Bunlardan önemli olan ikisi şunlardır: 1- Sanat genel doğanın yansıtılmasıdır. 2- Sanat idealleştirilmiş doğanın yansıtılmasıdır. Bu durumda her iki kurama göre de sanat yansıtmadır; fakat yansıtılan gerçeklik aynı değildir"[249].

Aynı olmasa da ortada bir gerçeklik olduğu bellidir. Bir çalışmada hayatın gerçeği ve sanat eserinin gerçeğinin birbirinden farklı olduğu söylenmiş, bireylerin dış dünyadaki olayları, gerçekleri farklı farklı yorumlayıp, sezdikleri ve algıladıkları, kurmaca gerçeklikleri ise kültürel birikimlerine, ideolojik veya dinî anlayışlarına, kişisel ilgi, dikkat ve meraklarına göre farklı farklı algılayıp, sezdikleri ve yorumladıkları belirtilmiştir[250].

> "Söz gelişi postmodern bir romancıya göre insan zihninin ve hayalinin ulaşabileceği, kurabileceği her şey "olabilir" olandır ve bu da gerçekliğe uyar. Bu kabulün sınırları içine giren bir postmodern romanı okumaya başlayan bir kişinin, romandan bir şey anlamamış olma gerekçesiyle, romanı hemen elden bırakması ve romanın hiçbir gerçekliğe sahip olmadığını düşünmesi çoğu zaman kaçınılmazdır. Yazar açısından ise romanında anlattığı her şey gerçekliklerle uzlaşım halindedir. Çünkü ona göre, anlattıkları varoluşun, insan olanaklarının alanındadır ve her şey gerçeklik sınırları içindedir"[251].

Yine insan tarafından tasarımlanan ve üretilen teknolojik ortam dahilindeki gerçeklikler de vardır. Yalnızca kullanılan araçlar değişmiştir. Modern teknoloji ve gereksinimler çerçevesinde ilerleyen durumlar, aslında insana ikincil dünyalar

---

[248] Haluk Berkmen, "Gerçeklik ve Gerçek", http://www.halukberkmen.net/pdf/292.pdf [19.04.2019].
[249] Tamer Kavuran, "Sanat ve Bilim'de Gerçek Kavramı", **Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi** s. 15 (2003): 2.

[250] Selçuk Çıkla, "Romanda Kurmaca ve Gerçeklik", **Hece Dergisi**, s. 65-66-67 (2002): 115-116.
[251] **age**, 119.

yaratmıştır. Gerçeklikler kapsamındaki karışıklığı gidermek için ise tanıma, sanal, artırılmış, karma, genişletilmiş olarak yeni belirteçler eklenmiştir.

3.2. Yeni Gerçeklik Yaklaşımları

Günümüzde bilgisayar yardımıyla üretilen ortamlar sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, karma gerçeklik ve genişletilmiş gerçeklik olarak adlandırılmaktadır. Bunlar fiziksel gerçeklikten ne tam olarak bağımsız ne de tam olarak ona bağlıdır. İç içe geçen kavramlardır, yardımcı ve destekleyici görevindedirler. Bilim, sanat, edebiyat, oyun, ticaret gibi farklı alanlarda ve iş kollarında kendine oldukça geniş yer tutmuş yeni gerçekliklerdir. Yeni gerçeklikler, sanat alanına da yeni bir hareket kazandırmıştır. Hem galeri, müze gibi mekânsal anlamda hem sanatçının üretim ortamı ve araçları anlamında hem farklı tür eser anlamında hem de alımlama anlamında sanat alanında zengin ve çok yönlü yansımalar meydana gelmiştir.

Başlangıç tarihleri daha uzun olan ancak son kullanıcıya ulaşma ve yaygın kullanım bakımından oldukça yeni alanlar olması sebebiyle sanatsal açıdan kesin çıkarımlar yapılamasa da inceleme ve yorumlama kısmında çalışmaların yapılması oldukça kayda değerdir.

3.2.1. Sanal Gerçeklik (Virtual Reality – VR)

İnsanların yeni dünyalar keşfetme, yeni gerçeklikler edinme arzuları; onları daimi bir arayışa ve her zaman daha kapsamlı buluşlara, keşiflere yöneltmiştir. Bildiği ve bulunduğu ortamın ötesini yaşama, merak duyguları üretimin dinamik bir yapı içerisinde sürekliliğini sağlamıştır.

Aslında insanın arayışına dair tarihsel bir gözlem yapıldığında ve klasik olarak mağara dönemine gidildiğinde duvarlara çizilen resimlerde de -diğer yorumlamalar dışında- yeni bir dünya yaratma amacı olduğu düşünülebilir. İnsan, hayal gücünü kullanarak döneminin verdiği imkanlar ve aletler çerçevesinde hep bir ortam yaratma isteğinde olmuştur. Sanat ise bu durumunun en somut yansımalarındandır. Günümüz ile kıyaslandığında yaratılan ortamlar hep iki boyutludur. Hep bir çerçeve vardır. Resim, fotoğraf, video sadece iki boyutlu bir çerçeve sunar. Televizyon, bilgisayar ekranı, cep telefonu gibi aletler de iki boyutlu çerçeve sunarlar. Dolayısıyla insan tasarladığı ortamlara, gerçekliklere, ürünlere, eserlere vs. her zaman bir çerçeve üzerinden bakmaya alışık olarak gelmiştir. Farklı dünyalara daldıran gördüğümüz bir

resim, izlediğimiz bir film, seyrettiğimiz bir sahne gösterisi iki boyutlu çerçevededir. Fakat okuduğumuz bir kitaba baktığımızda ya da bir hayal kurduğumuzda zihinde beliren görüntüler üç boyutludur. Zihin tasarımını nasıl fiziksel varlık boyutundaki bir tasarıma dönüştürebiliriz? İşte buna benzer arayış, keşif ve gereksinim dürtüleri daha gerçekçi ortamlar oluşturmayı sağlamıştır.

Sanal dünya, gerçek dünyaya alternatif biçimde ve yaşamdaki çeşitli alanlara yardımcı/destek birim olarak bir şekilde ortaya çıkmıştır. "Dünya" sözcüğüne baktığımızda algıladığımız ilk şey; fiziksel ortamı oluşturanların tümüdür. Dünya, bütün duyu organlarımızla algıladığımız yerdir.

> "Bir dünya tanımı üç ana fikirden oluşur: (1) Yerlilerin yaşadığı ve yerlileri tarafından şekillendirilen ortak alan (2) Tüm tecrübelerin yaşanması ve yorumlanması sabit olmayan fiziksel bedenlerimiz ve psikolojik tepkilerimiz aracılığı ile yönlendirilen yer (3) Fiziksel bedenlerimiz aracılığıyla, dünya hakkında ortak bir anlayış geliştirdiğimiz nesnelerle ve diğerleriyle etkileşime girilen ortak alan üzerinde hareket edilen yer"[252].

Burada dünya algısını etkileyen ayrıntılardan birinin fiziksel beden olduğu da aktarılmıştır. Yani herkesin beden boyutu farklıdır ve dolayısıyla görüş biçimiyle birlikte dünya algılaması da farklıdır. Ek olarak zamansal boyut da algılamanın değişkenliği de etkendir. Herkesin zaman kavramı ve hareket kabiliyeti farklı olsa da dünyada akışı düzenlemek adına belirlenmiş bir zaman kavramı vardır. "Sanal" sözcüğü ise aslında hemen bir "sanma" eylemini akla getirir. Sanal dünyayı benzetilmiş bir ortam olarak niteleyen bir çalışmadan özetle şöyle bir açıklama yapılabilir:

> "Dünya gibi, sanallık da hem ideal hem de gerçek olan ya da gerçekmiş gibi gerçekliğin bir yönü de dahil olmak üzere birçok biçimde yorumlanır. (…) Sanal olanı gerçek, fiziksel, doğal ya da malzeme ile karşılaştırmanın ötesinde, teknoloji gelişmiş öğrenme alanında, sanal bir simülasyon deneyimi tanımlamak için kullanılır. Bu, neredeyse gerçek olan, var olduğu algılanan, ancak ekranın ötesinde fiziksel özelliklere sahip olmayan bir şey hissi verir"[253].

Teknolojik devrimin ilk keşfi bilgisayardı ve bu insan-makine etkileşimini sağlamada en temel oluşumdu. Ardından internet ağlarına bağlı uzak iletişim ortamı sağlandı. Daha sonra sanal dünyalara geçiş süreci başladı. Genel bir tanımla "sanal dünya" tanımı yapılacaksa;

> "Avatar olarak temsil edilen sakinlerin yaşadığı ve şekillendirdiği paylaşımlı, simüle edilmiş alanlardır. Bu avatarlar, o zamanlar dünyayı paylaşan bir anlayış geliştiren, hareket ettikçe, nesnelerle etkileşime girip başkalarıyla etkileşimde bulunduğumuzda bu alanla ilgili deneyimlerimize aracılık ediyor"[254].

---

[252] Carina Girvan, "What is a Virtual World? Definition and Classification", **Education Tech Research Development**, c.66. (2018): 1092.
[253] **age**.
[254] **age**, 1099.

Sanal dünyalara en açıklayıcı ve ilk örnekler olarak "Second Life" gibi oyun dünyaları verilebilir. Bu oyun dünyaları kullanıcıya bir hayat simülasyonu verir. Kullanıcının boy, kilo, saç rengi, cinsiyet gibi istediği biçimde oluşturacağı bir avatarla başlayan oyular; eğitim, meslek, aile gibi kavramları barındıran sosyal yaşam, özel yaşam, eğitim hayatı gibi kullanıcıya ikincil bir düzlemde baştan bir hayat kurgulama şansı tanımaktadır. Dolayısıyla fiziksel yaşamda yapılamayan ya da yapılması mümkün olmayan her durum sanal dünya denilen bu ikincil alanda gerçekleştirebilmektedir. Fakat bunun bir kandırmaca mı yoksa iyi niyetli bir tatmin duygusu mu olduğu ayrı bir konu olarak tartışılabilir.

Sanal gerçeklik teknolojisi ile geçmişten beri süregelen iki boyutlu ortam algısını değiştirerek üç boyutlu ortamlar yaratabilmek mümkün olmuştur. İnsan, gereksinimlerini karşılayabilmek için teknolojiyi ve düş gücünü kullanarak bilgisayar ortamında üretilen ortamın içine dalabilme haline ulaşmıştır. Sanal gerçeklik tanımlarına bakılacak olursa;

- Sanal gerçeklik (VR), gerçeği taklit eden ve başa takılan ekranlar, dokunsal eldivenler, hareket izleyicileri ve sensörler gibi belirli etkileşim aygıtları tarafından bu yaratıcı dünyadaki kullanıcı etkileşimi sağlayan bilgisayar tarafından oluşturulan bir arayüzdür[255].
- Sanal gerçeklik, kullanıcılara görsel, işitsel, dokunma vb. gibi sezgisel ve doğal gerçek zamanlı algı etkileşimli araçlar sağlayarak kullanıcının çalışmasını en üst düzeye çıkaran, böylece kullanıcının yükünü azaltan ve verimliliğini artıran gelişmiş bir bilgisayar-kullanıcı arabirimidir[256].
- Sanal gerçeklik teknolojisi, üç boyutlu grafik oluşturma ve dinamik ortam modellemesi, sistem uygulama geliştirme ve entegrasyonu, stereo ekran ve gerçek zamanlı sensör üretimi vb. dahil olmak üzere bir dizi temel teknolojiye dayanan yeni bir teknolojidir[257].

[255] Domagoj Buzjak, Zoran Kunica. "Towards Immersive Designing Of Production Processes Using Vırtual Reality Techniques" **Interdisciplinary Description of Complex Systems** c. 16. s. 1 (2018): 111.
[256] Zhihan Lv. "Virtual Reality in the Context of Internet of Things", **Neural Computing and Applications**, (2019): 1-2.
[257] **age**, 3.

- Şimdiye kadarki literatürde sanal dünyanın en yaygın kullanılan tanımı 500'den fazla alıntı yapılan Bell'dir: "Ağa bağlı bilgisayarlar tarafından kolaylaştırılan, avatarlarla temsil edilen, senkronize, kalıcı bir insan ağı"[258].
- En sevilen tanım, kısıtlayıcı olsa da sanal gerçekliği "sentetik bir dünyaya insan daldırma" olarak düşünmektir[259].
- Sanal gerçeklik, kullanıcıya etkileşimli bir deneyim sunan bir dünya simülasyonudur. Sanal gerçekliğin gerçekliği, kullanıcının sanal bir dünya ile kuşatılma seviyesiyle yakından ilişkilidir. Görüntü başlıkları ve özel eldivenler gibi donanımlar yardımıyla kullanıcıya sanal dünyadan iletilen mesajların gerçekliği arttırılmaktadır[260].
- Sanal gerçeklik, duyularımıza, gerçekten oradaymış gibi deneyimleyeceğimiz şekilde sunulan sanal bir ortamın yaratılmasıdır. Bu hedefe ulaşmak için bir dizi teknolojiyi kullanır[261].
- Sanal gerçeklik, algıyı yanlış duyusal işaretlerle manipüle etmenin psikoteknolojik bir yoludur[262].

Tüm tanımların ışığında sanal gerçeklik; bilgisayarda üretilen, yardımcı araçlarla deneyimlenebilen, insana gerçekten oradaymış hissi veren bir daldırma yaşatan kurgusal dünya olarak açıklanabilir. Deneyimleyen kişinin bulunduğu fiziksel ortamdan başka bir boyuta geçtiği bilgisayar destekli bir modellemedir. Sanal gerçeklik teknolojisinde fiziksel dünyanın birebir simülasyonu yaratılabileceği gibi hayal gücü doğrultusunda oldukça farklı dünyalar, ortamlar da yaratılabilir. Sanal gerçeklik gözlüğü ile deneyimleyici, gözleri vasıtasıyla kurgulanan dünyaya geçiş yapar. Göz beyne gerçekten oradaymış algısını verir.

Sanal Gerçeklik İngilizcede "Virtual Reality" ve kısaltmasıyla "VR" olarak anılır. Bu teknoloji hayatlarımıza çok yeni temas etmiş olsa da aslında başlangıcı 19. yüzyılın başlarına kadar gider. Charles Wheatsone, 1930'larda icat ettiği "Stereoscpe" adlı cihaz ile her iki göze farklı görüntü vererek deneyimleyiciye 3 boyutlu bir ortam

[258] Girvan, **age**, 1090.
[259] Noureddine Elmqaddem. "Augmented Reality and Virtual Reality in Education. Myth or Reality?", **International Journal of Emerging Technologies in Learning**. c. 14 s. 3 (2019): 235.
[260] Deniz Yengin, Tamer Bayrak**. Sanal Gerçeklik VR**. (İstanbul: Der Yayınları, 2017), 37.
[261] Tim Scales, "The Reality from Virtual Reality". **International Journal of the Academic Business World**. c. 12 s. 2 (2018): 68.
[262] Gilad Yadin. "Virtual Reality Exceptionalism". **Vanderbilt Journal of Entertainment & Technology Law**. c. 20 s. 3 (2018): 863.

algılatmayı denedi. 1960'lı yıllarda ise sinema ve tiyatroyu daha gerçekçi biçimde sunmayı hedefleyen Morton Heilig, Sensorama adlı cihazı icat etti. Sensoroma'da deneyimleyiciye gerçekçilik yaşatmak için, başının etrafını örten ve sadece görüntüye odaklanılan bir sistem kurulmuştu, hareketli sandalye ve renkli ekranın yanı sıra koku ve hava etkisi veren fanlar, stereoskopik ses sistemi vardı. Yine 60'lı yıllarda Ivan Sutherland tarafından "Sword of Damocles" adıyla anılan ve başa takılan ekranların (HMD) ilki kabul edilen cihaz icat edildi. Tüm bu buluşlar ve gelişmeler sanal gerçeklik teknolojisinin başlangıcı açısından önemlidir. Sanal gerçekliğin tarihçesini bir çalışmadan özetle maddeleyerek aktarmak gerekirse;

- 1985 yılında NASA, astronotların uzay aracı dışındaki riskli faaliyetlerde yer almak yerine bir uzay istasyonu dışındaki robotları kontrol etmelerine yardımcı olmak için Sanal Görsel Ortam Ekranı (VIVED) adında başa takılı bir ekran ünitesi geliştirdi.
- Görsel Programlama Laboratuvarı'nın (VPL) kurucusu Jason Lanier, 1987'de "sanal gerçeklik" terimini kullandı VPL, Dataglove ve EyePhone başa takılan ekran dahil olmak üzere bir dizi sanal gerçeklik donanımı geliştirdi.
- 1989'da Nintendo, Nintendo Entertainment System ile hareket kontrol cihazı olarak kullanmak için Power Glove adlı bir sanal gerçeklik eldiveni çıkardı. Güç Eldiven büyük bir popülerlik kazandı ve bilgisayar oyunları için VR denetleyicilerinin başlangıcı oldu.
- Louis Rosenberg, 1991 yılında ABD Hava Kuvvetleri Armstrong Laboratuarlarında Sanal Fikstürler geliştirdi. Cihaz, insanların uzak bir yerden makinelere -neredeyse- rehberlik etmesini sağladı.
- 1998'de Sportvision bu teknolojiyi benimsedi ve bir televizyon izleyicisinin canlı ABD futbol yayınları sırasında gördüğü sarı çizgileri üreten ilk sistemini geliştirdi.
- 2012 yılında Oculus VR'nin kurucusu olan Palmer Luckey, medyayı tüketici algılamasında öncü bir ışık haline gelen Oculus Rift ile halka açıldı.
- 2014 yılında, Facebook, Oculus VR'yi satın aldı ve Rift'e daha iyi bir VR deneyimi yaratmak için kaynak verdi. Facebook, daha fazla VR içeriği oluşturmak için 250 milyon dolardan fazla yatırım yaptı.

- 2013'te Google, başa takılan bir ekran olan Google Glass'ın ilk prototipini başlattı.
- Haziran 2015'te, Google akıllı telefon için başa takılan ucuz ve basit bir VR platformu olan Google Cardboard'u piyasaya sürdü.
- Microsoft, 2015 yılında, AR ve VR'nin birleştiği ilk nokta gibi görünen HoloLens ile başa takılan ekran alanına girdi. Oculus ile birlikte çalışan mobil kulaklık seti olan Samsung Gear VR, 2015 yılında tanıtıldı.
- 2016 yılında Sony, Pro Oyun Konsolları ile birlikte çalışmak için PlayStation VR'ı tanıttı. Ünite aynı anda hem PlayStation VR kulaklığına hem de TV'ye görüntü verebiliyordu. Aynı yıl, Oculus Rift'in yeni versiyonu geliştirildi ve Facebook kullanıcılarının sanal alanda iletişim kurmalarını sağlayan odalar ve partiler başlatıldı.
- Kasım 2016'da mobil tabanlı VR kulaklık olan ve Android telefonu sürükleyici sanal gerçeklik kulaklıklarına dönüştüren Google Daydream View piyasaya sürüldü. Daydream View, kullanıcılara 360 derecelik oyunlar, videolar ve panoramik fotoğrafları görmenin kolay bir yolunu sundu[263].

Aslında başlarda daha çok askeriye, akademi ve büyük şirketler tarafından kullanılan sanal gerçeklik teknolojisi, yazılım ve donanım bakımından geliştikçe, tasarım, oyun, sanat, eğlence, eğitim, sağlık gibi birçok alanda kullanılmaya başlamıştır. Fiyatların görece ucuzlaması ve son kullanıcıya ulaşmasıyla daha yaygın kullanılan ve dikkat çeken bir teknolojiye dönüşmüştür.

Sanal gerçeklik; çeşitli alanlarda destekleyici ve yardımcı bir teknoloji olarak kullanılmasına ek olarak alternatif bir dünya olması kullanıcı için cezbedicidir. İnsan her nerede olursa olsun bu teknoloji ile kendisini başka bir ortamda bulabilir. Kuş seslerini dinleyebileceği bir ormanda, dalgaları izleyebileceği bir deniz kenarında, metropolde, fiziksel dünyada var olmayan ışıklı bir evrende, yıldızların ortasında, ayın üzerinde ve hayal gücü ile yaratılabilecek bir sürü alanda sanki oradaymış gibi hissedebilir. Bir ressamın tablosunun içine de girebilir, tarihi bir heykel ya da herhangi bir sanat eserini (günümüzde varlığı olmasa bile) sanki onun yanındaymış gibi inceleyebilir. Dünyanın herhangi bir yerinde yapılan/yapılmış olan bir konser

[263] Mohsen Attaran, Rebeca Morfin-Manibo, "Your Future Reality Will Be Digital", **Industrial and Systems Engineering at Work Magazine** (ISE), c 51 s. 12 (2019): 27-28.

veya sahne gösterisini sanki orada seyircilerin arasındaymış gibi izleyebilir. Sanal gerçekliğin önemli bir özelliğinin geleneksel doğa yasalarına uyulması gerekmediğinden fiziksel gerçeklikte bağlı olduğumuz fiziksel yasalara uymayan deneyimler oluşturma yeteneği olduğundan bahseden bir çalışmada; sanal temsiller, geçmişte var olan ya da henüz gerçekleşmemiş fiziksel ortamların rekreasyonlarını sunarak mekân ve zaman içinde atlama, uçma, su altında nefes alma, telekinezi ile nesneleri kontrol etme veya başkaları gibi deneyimler yaratılabileceği vurgulanmıştır.[264] Bu teknolojide kişi; kurgusal, spiritüel, masalsı veya düş gücünün yansıması şeklinde herhangi bir ortamda yer alabilir.

Bilindiği gibi dünyayı ve gerçekliği anlama biçimi -herkes için farklı şekillerde de olsa- duyular ve algılarla gerçekleştirilmektedir.

> "Tüm gerçeklik deneyimlerimiz, yalnızca duyusal bilgilerin ve bu bilgi için beynimizin duyu-verme mekânizmalarının bir birleşimidir. Eğer duyularınızı tamamlanmış bilgilerle sunabilirseniz, gerçeklik algınız da buna cevaben değişebilir. Gerçekten orada olmayan bir gerçeklik versiyonu sunulacak, ancak o sizin bakış açınıza göre gerçek olarak algılanacaktır"[265].

Aslında kurgusal da olsa yaratılan ortam zihne gerçeklik hissi veriyorsa; o gerçek bir ortam olur denilebilir. Çünkü "Johann Gottlieb Fichte'ye göre, tamamen kendi kendini unutması yoluyla kendinin gerçeğe batırılmasıyla elde edilen, kendisi aracılığıyla yaşar. Hâkim gerçeklik, gerçek ve gerçekten yaşanmış olay, sonuçta kendinizi unutacağınız şey olurdu"[266] İnsan fiziksel ortamın varlığına ve orada olma hissine alışmıştır ve her daim buradayım diye düşünmez. Bilinçte var olduğu yerin farkındadır ama aslında bu farkındalıktan da sıyrılmaktadır. Dolayısıyla sanal gerçeklik ortamı da eğer bu sıyrılmayı yaşatıyorsa, kendi farkındalığını unutturuyorsa gerçek bir deneyime dönüşmektedir. "Bu sistemi manipüle etmek, gerçek duyusal ipuçlarını benzetilmiş ipuçlarıyla, hatta kaba olanlarla değiştirmek ve zihni yapay bir algı modeli oluşturma ve sürdürme ve başka yerde var olma öznel hissi ile kandırma meselesidir"[267]. Buradan hareketle sanal gerçekliğin en önemli özelliği; daldırmadır ya da diğer bir açıklama ile kişinin sanal dünyaya batırılması, oradalık hissidir. Bunun anlamı kullanıcının fiziksel ortamdan soyutlanarak kurgusal ortamda gerçeklik algısına kapılmasıdır. Kullanıcıların çevre gözlemcilerinden aktif

---

[264] Steffen ve diğ., **age**, 689-690.
[265] Scales, **age**, 67.
[266] Olga Sergeevna Gilyazova, "The Relationship Between Virtual and Actual Reality: Phenomenological- Ontological Approach", **Journal of History Culture and Art Research**, c. 8 s. 1 (2019): 198.
[267] Yadin, **age**, 864.

katılımcılara dönüştüğünü ifade eden bir çalışmada "Sanal gerçeklik sisteminin mevcut araştırma ve uygulamasında görsel daldırma, işitsel daldırma ve dokunsal daldırma gerçekleştirilmiştir, ancak tat algısı, koku algısı ve mekânik algı teknolojisi hala araştırmacıların daha fazla çaba göstermesine ihtiyaç duymaktadır"[268] denilmektedir.

Başka bir çalışmada ise daldırma konusunun işaret ettiği bir kapatılmaya işaret ettiği düşünülmüştür:

> "…kullanıcılar bu VR ekranlarına tamamen daldırıldıkları için, aynı zamanda gerçek ortamdan 'kapatılır'. Bu, gerçek nesnelerle etkileşimi içeren deneylerin yapılmasını zorlaştırır, nesnenin VR'deki hareketini simüle etmemize rağmen, genelleştirilmiş dokunsal araçların eksikliği, gerçek nesnelerin çalışmalarımızdan tamamen değiştirilmesinin zor olduğu anlamına gelir"[269].

Bu kapatılma halini yaşayan deneyimleyicinin kendisini sınırlanmış hissetmesi olağandır ve olumsuz bir etkendir. Sanal gerçeklik için geliştirilmesi gereken yönlerdendir. Ancak belki de kurtarıcı olan ya da bunun gibi olumsuzlukları en aza indirgeyen durum olarak "sanal dünyaların yaratılmasında en umut verici strateji, mevcut olanları simüle etmek yerine yeni gerçeklikler yaratmaktır"[270] denilebilir. Çünkü zaten en başından beri belirtildiği gibi insanın merak, keşif, düş gücü, farklı yaşam arzusu, yaratma isteği gibi durumlardan yola çıkılırsa; mevcut olan zaten yaşanıyor, daha ötesinde neler yaşanabilir, neler hissedilebilir, neler deneyimlenebilir bunları düşünmek gerekir.

Psikolojik açıdan bakıldığında ise insanlar genellikle çevre baskısı ve diğer gözlemcilerin etkisinden bağımsız hareket edemezler. Diğerlerinin bakışını, düşüncelerini önemserler. Çünkü herhangi bir sosyal çevre içinde bulunmanın en önemli faktörü kabul görmedir. Sanal gerçeklik deneyimleri bireyseldir. Diğerleri deneyimleyicinin içinde bulunduğu ortamın farkında değillerdir. Yalnızca görüntü bir ekrana yansıtıldığında ortamı görebilirler ama deneyimleyen kişi gibi oradalık ve gerçeklik hissinde değillerdir. Pazar nüfusunun sağlanmasındaki en büyük engellerden birinin insanların açığa çıkmış hissetmeleri olduğundan bahseden bir makalede "dışarıdan, kesinlikle aptal görünüyor ve teknolojiyi kullanarak maruz

[268] Lv, **age**, 4.
[269] Xueni Pan. Hamilton, F. de C. Antonia, "Why and How to Use Virtual Reality to Study Human Social Interaction: The Challenges of Exploring a New Research Landscape". **British Journal of Psychology** c. 109 s. 3 (2018): 398-399.
[270] Gilyazova, s. 201.

kaldığımızı hissediyoruz”[271] şeklinde bir ifadede bulunularak; insanların “kafesteki maymun” gibi hissettiklerini ve bu sebeple de bu deneyime biraz mesafeli baktıkları belirtiliyor. Sanal gerçeklik gözlüğü takmış birinin bulunduğu ortam ile fiziksel ortamın çakışması; deneyimleyicinin tavırlarının ve hareketlerinin tuhaf olduğunu düşündürtebilir. Öte yandan belki de bu teknoloji yaygınlaştıkça ve geliştikçe bunun karşısındaki tutum sağaltılacaktır.

Bu teknolojinin diğer özelliklerine gelinirse; çeşitli alanlardaki işlerle ilgili uzun vadede zaman tasarrufu, mesleki veya eğitim yaşamında kolaylık, tasarımsal anlamda rahatlık ve net gözlem, düş gücü zenginliğin aktarılabilmesi, fiziksel dünyadan bağımsız biçimde istenilen boyutlarda görselleştirme, etkileşim zenginliği, taşınabilirlik, her türlü deneyime açık, güvenli ortam gibi birçok konu sıralanabilir. Deneyim esnasında göz hareketleri, beyin algısı ve bedenin asıl var olduğu ortam çatışmasından kaynaklı baş dönmesi ve mide bulantısı hissi, fiziksel ve sanal ortam arasındaki denge kontrolü zorluğu, aletlerden kaynaklı hareket sınırlaması, başa takılan ekranların ağırlığı gibi sebepler ise dezavantajlar olarak görülebilir.

VR’daki hastalık/rahatsızlık durumlarının nasıl düzeltilebileceğine dair birçok çalışmada ifadeler, öneriler, bilimsel yaklaşımlar, araştırmalar, deneyler yapılmıştır. Örneğin bu konuya eğilen bir çalışmada; etkili izleme, yüksek güncelleme ve kare hızları gibi optimizasyon faktörlerinin yanı sıra, VRMI'ların geliştiricileri, kullanıcının sanal ortamdaki hareketinin nasıl mümkün olabileceğinin farkında olunması gerektiği belirtilmiş ve eklenmiştir:

> “Özellikle, sanal ve gerçek çeviriler ve rotasyonlar arasında birebir harita kullanılması tavsiye edilir ve eğer kullanıcı fiziksel olarak durağan hareket ederken sanal olarak hareket etmesi gerekiyorsa, vestibüler sistem bu harekete duyarlı olduğu için ivmeler ve yavaşlamalar en aza indirilmelidir”[272].

Diğer bir sebep de aslında beden konusudur. Çünkü deneyimleyici sanal ortamda bir bedene sahip değildir. Her şeyi gözleri aracılığı ile deneyimler. Yere basma, beden ağırlığı gibi hisler yoktur onlar fiziksel dünyada kalmıştır. Sanal ortamda “uçan gözler” gibi bir duruma evrilmiştir, bedene baktığında boşluk vardır. Bazı çalışmalarda deneyimi artırmak için robotik ya da gerçek insan eline benzeyen ve deneyimleyicinin kontrolünde kullanılan eller eklenmiştir. Ancak deneyimleyici o

[271] Rab Messina, “The Design of Real Spaces is Key To The Success of VR”, **Frame Publishers**, c. 130 (2019): 68.
[272] Serafin ve diğ. “Virtual Reality Musical Instruments: State of the Art, Design Principles, and Future Directions”, **Computer Music Journal,** c. 40, s. 3 (2016): 27.

ellerin kendisine ait olmadığının farkındadır. Daha gerçekçi simülatif ortamlar yaratmak için deneyim içerisine kullanıcıya ait bir avatar/beden eklenebilir. Hatta bu sanal bedenin kullanıcının taranması ya da başka yöntemlerle gerçekleştirilen birebir görüntüsünün aktarılmasına dair daha ileri çalışmalar yapılmaktadır.

Bilgisayarların erişim kolaylığı, akıllı telefonların ve internetin yaygınlaşması, bağlantı hızlarındaki artış, sanal gerçeklik içeriklerinin zenginleşmesi, görüntü kalitelerinin iyileştirilmesi, sanal gerçeklik gözlüklerinin öncesine göre kullanım rahatlığı gibi etkiler bu teknolojinin yaygınlaşması ve son kullanıcıya ulaşması bakımından etkili olmuştur. Teknolojik açıdan hala bebek sayılsa da bu teknolojinin günlük kullanıma yönelik yaşamın bir parçası olacağı açıktır.

3.2.2. Artırılmış Gerçeklik (Augmented Reality – AR)

Fiziksel dünyanın yapılabilirlikleri ve sınırlılıklarını aşma anlamında -yine kendi sınırları ve kendi yapabilirlikleri olsa da- alternatif bir ortam olarak sanal dünya insana ikincil bir alan yarattı. Deneyimlendiği sırada kişiyi kendi ortamına daldıran/batıran sanal gerçeklik teknolojisi ile teknolojide sıçrama yaşandı. Sanal gerçeklikte fiziksel ortamdan izole olunan duruma karşılık olarak "artırılmış gerçeklik" ile sanalı ve fizikseli birleştiren yapıyla yeni bir deneyim alanı oluşturuldu. Gerçeği, var olan durumu artırmaktan yola çıkılarak çeşitli araştırma ve uygulama alanlarıyla artırılmış gerçeklik konusu kavramsallaştırıldı.

Artırılmış gerçeklik teknolojisinde sanal ve gerçek kavramları birbirinden ayrılmaz, aynı anda her ikisi de yaşanır. Duyuları bakımından insan, hem fiziksel hem de sanal ortamın farkındadır. İngilizcede "augmented" olarak geçen kavram "bir şey eklemek, artırmak" anlamına gelir. Gerçeklik ortamına sanal bilgilerin eklenmesi biçiminde düşünülecek olan "augmented" kelimesi Türkçeye "artırılmış" olarak çevrilmiştir. Fiziksel ortamın gerçekliğine veri eklemek dolayısıyla "gerçekliği artırmak" şeklinde açıklanabilir.

Artırılmış gerçeklik tanımlarına bakılacak olursa;

- Sanal gerçeklikten farklı olarak (yapay dünyaya tamamen daldırmaya neden olur), artırılmış gerçeklik, gerçek dünyaya ek bilgiler (dijital içerik) ekleyerek gördüğümüzü geliştiren (veya artıran) sanal bir arayüze, 2D veya 3D'ye atıfta

bulunur. Sanal dünyaya tam olarak dalınmaz, çünkü etrafımızdaki gerçek dünyayı her zaman görebiliriz[273].

- Artırılmış gerçeklik, sanal bilgiyi gerçek dünyaya bindirir ve bu açıdan kullanıcıyı, kendi kendine yeten sanal bir dünyaya çeken sanal gerçeklikten farklıdır[274].
- Britannica ansiklopedisi, artırılmış gerçeklik için şu tanımı yapar: "Artırılmış gerçeklik, bilgisayar programlamasında, görüntüleri bilgisayardan elde edilen verilerle üst üste bindirerek video veya fotoğraf ekranlarını birleştirme ya da "artırma" sürecidir[275].
- Artırılmış gerçeklik, dijital ve fiziksel dünya arasındaki sınırları bulanıklaştırıyor ve bizi yeni bir bağlamsallık düzeyine taşıyor. Artırılmış gerçeklik, sensör kullanımı, bilgisayar kullanımı, yapay zekâ ve büyük verilerden kaynaklanan zengin deneyimler sunar[276].
- Artırılmış Gerçeklik: gerçek ve sanal içeriği birleştiren, gerçek zamanlı olarak etkileşimli olan ve üç boyutta kayıtlı olan herhangi bir sistemdir[277].
- AR üç önemli faktörle ayırt edilir: gerçek dünyanın sanal gerçeklikle birleşimi, gerçek zamanlı etkileşim ve üç boyutlu hareket özgürlüğü. Bu teknoloji, sanal bilgilerin metin, grafik, görüntü, 3B model, video veya ses biçiminde sunumunu sağlayan bir sistem olarak anlaşılabilir. Bilgi gerçek dünyanın imajına eklenmiştir ve mobil cihazların ekranında gösterilir[278].

Bu tanımlar ışığında denilebilir ki; artırılmış gerçeklik, kullanıcıya fiziksel ve sanal ortamın birlikteliğini sağlayan, bilgi katmanlarından oluşan, farklı teknolojilerin kullanımına açık, üç boyutlu görüntü sunan, hareket özgürlüğü veren bir teknolojidir.

Artırılmış gerçeklik, yaşam alanlarımıza doğrudan girmesi ve son kullanıcıya ulaşma konusunda yeni bir teknoloji olarak algılansa da aslında tarihçesi eskidir. Artırılmış

---

[273] Elmqaddem, **age**, 237-238.
[274] Nicky Hocly, "Augmented Reality", **ELT Journal,** c. 73 s. 3 (2019): 2.
[275] Jon Peddie, "Augmented Reality – Where We Will All Live", **Springer International Publishing** (2017): 20.
[276] **age**, 47.
[277] Steffen ve diğ., **age**, 687.
[278] R. T. Azuma, "A Survey of Augmented Reality." Presence: Teleoperators and Virtual Environments c. 6 s. 4 (1997): 355–385'den aktaran Tomasz Grzegorczyk, Rafal Sliwinski, Joanna Kaczmarek, "Attractiveness of Augmented Reality to Consumers", **Technology Analysis & Strategic Management**, c. 31 s. 11 (2019): 1257.

gerçekliği konu edinen bir kitaptan özetlenecek olursa; artırılmış gerçeklik benzeri bir cihazın ilk pratik uygulaması, Pepper'ın Hayaleti (1862, hayaleti tiyatro, eğlence parkları, müzeler, televizyon ve konserlerde kullanılan bir illüzyon tekniği) konseptine dayanan 1950'de Hubert Schiafly tarafından geliştirilen telepromptera kadar gider. Ardından 1962'den itibaren uçak şirketlerinin uzaktan kontrol, pilotlar için kolaylık ve deneysel çeşitli çalışmalar için ürettikleri cihazlar gelir. Daha sonra orduda ve uzay alanında çeşitli kullanımlara yönelik araştırma ve uygulamalar yapılmıştır. 1965'lerden itibaren akademik araştırma alanlarında desteklenmeye başlandı ve laboratuvarlarda çalışıldı. İnsan-makine tasarımı mühendislik alanlarında çalışıldı. 1981'de TV'de artırılmış gerçeklik yöntemleri kullanıldı, 1985'te ilk giyilebilir bilgisayarlar tasarlandı ve kullanıldı, kablosuz iletişim kurma ve video paylaşım ortamları yaratıldı, ellerin kullanımı için özel eldiven ve başa takılan ekranlar tasarlandı. 1994'te Julie Martin, "Siber Alanda Dans Etme" adı verilen Artırılmış Gerçeklik Tiyatro prodüksiyonu olduğuna inanılan şeyi yarattı. 1996'da Columbia Üniversitesi'nde bilgisayar bilimi profesörü olan Steven Feinberg, açık hava gösterimi kullanan ilk dış mekân mobil artırılmış gerçeklik sistemini yarattı. 1997'de Ronald T. Azuma, Artırılmış Gerçeklik Araştırması, tıbbi, imalat, araştırma, mekânik operasyon ve eğlence gibi artırılmış gerçekliğin çeşitli kullanımlarını inceledi. Daha sonra artırılmış gerçeklik için ilk mobil sırt çantası, mobil bilgisayarlarla 3 boyutlu grafiklerin birleşimi gibi çalışmalarla birlikte kafaya takılan ekranlar geliştirildi. 1990'ların sonunda da artırılmış gerçeklik, çalıştay, sempozyum ve konferanslarla ayrı bir çalışma alanı haline geldi. 2004'te tüketici cep telefonunda ilk artırılmış gerçeklik sistemi Bauhaus Üniversitesi'nden Mathias Möhring, Christian Lessig ve Oliver Bimber tarafından gerçekleştirildi. 2009'dan itibaren oyun sektöründe kullanımlar hız kazandı. Ardından sektörel yatırımlar arttı, kullanıcı tabanlı artırılmış gerçeklik gözlükleri geliştirildi[279].

> "1999 yılına kadar AR, bilimsel araştırma laboratuvarlarıyla sınırlandırıldı. Donanım pahalıydı, yazılım normal kullanıcının böyle bir teknolojiyle başa çıkmasını engelleyecek karmaşıklıktaydı. (…) Akıllı telefonlar ve tabletlerin erişilebilirliği sayesinde bu teknoloji gelişti ve yaygınlaştı. Microsoft'un HoloLens gibi AR gözlükleri üretimi bu teknolojiye olan ilgiyi artırdı"[280].

Ayrıca kullanıcının günlük ihtiyaç ve kullanımı anlamında teknolojik gelişmelerle birlikte akıllı telefonların gelişmesi bu sistemin akışını değiştirmiştir. "Çünkü akıllı telefonlar sadece ekran için etkileşimli dokunmatik ekranlar sağlamakla kalmaz, aynı

[279] Steffen ve diğ., **age**, 59-80.
[280] Elmqaddem, **age**, 238.

zamanda daha önce mümkün olmayan mobilite ve erişilebilirliği sağlar"[281]. Dolayısıyla genel bir bakışla; hayal gücü ve bilim-teknoloji-akademi gibi alanların gereksinimlerinin birleşmesiyle ortaya çıkan, zamanla kavramsallaşan "artırılmış gerçeklik" teknolojisi hem bireysel hem sektörel anlamda eskiye oranla nispeten günlük ihtiyaca dönmüştür. Çeşitli konularda, alanlarda dönüşümler, gelişmeler yaratmıştır.

Artırılmış gerçeklik, günümüzde askeri, sanayi, havacılık, otomotiv, tıp, endüstri, reklam, mimarlık, perakende, turizm, eğitim ve eğlence gibi alanları etkisi altına almıştır. Eğitim anlamında, öğrenciye fonksiyonel öğrenme yöntemleri, deneysel-tasarımsal aktiviteye dayalı beceri yöntemleri sağlamış, mesleki açıdan çeşitli formasyon teknikleri getirmiştir. Üstelik bu durumun en gelişmiş biçimi dünyanın her yerinden katılıma açık olmasıdır. Dijital dönüşüm teknolojisi kuruluşu olan PTC CEO'su Jim Heppelmann'a göre;

> "AR, fiziksel ve dijital dünyalar arasında bir köprü görevi görerek, dünya çapında milyarlarca akıllı, bağlı ürünün ürettiği bilgi ve görüşlerden istifade etme yeteneğimizi ortaya koyuyor. (…) Uzak bir mevcudiyete izin verdiği için AR, müşteri hizmetlerini ve şirketlerin etkileşimde bulunma ve müşterilere hizmet etme şeklini değiştirecektir"[282].

PTC çatısı altındaki bir yazılım bölümü olan PLM'nin genel müdürü Kevin Wrenn'a göre ise;

> "Artırılmış gerçeklik kullanarak, ekip üyeleri dünyanın her yerinden ürün tasarımları hakkında görselleştirebilir, etkileşime girebilir ve geri bildirimde bulunabilir. AR, menfaat sahiplerinin, ürünün içinde dolaşmak ve modelin içine girmek de dahil olmak üzere farklı durumları görüntülemek gibi ürünün 3B modeliyle etkileşime girmesini sağlar"[283].

Tüm bunlardan hareketle bu teknolojinin bir çeşit kolektif çalışma, üretme, geliştirme alanı olduğu söylenebilir.

Artık kültürel ve tarihi mirası koruma yöntemleri ve sanatsal anlamda da artırılmış gerçeklik yöntemleri yüksek oranda kullanılmaktadır. Özellikle müzeler hem işlevselliği artırmak hem de ziyaretçi deneyimini zenginleştirmek adına bu teknolojiye yoğun bir şekilde eğilmişlerdir. Örneğin; sosyal müze deneyimlerini ve yaratıcı içerik üretimi yoluyla ziyaretçilerin katılımını artırmaya yönelik çalışmaların yanı sıra;

> "…doğal tarih koleksiyonları ve bilim merkezlerine sahip müzelerde, etkileşimli olarak daha fazla bilgiyle ortamı desteklemek, eski sergileri canlandırmak, değiştirilmiş, tahrip edilmiş

[281] Zain Abbas ve diğ. "Augmented Reality-Based Real-Time Accurate Artifact Management System for Museums", **Presence: Teleoperators & Virtual Environments**, c. 27 s. 1 (2018): 138.
[282] Rob Marvin, "27 Tech Trends That Will Change The World in 2018", **PC Magazine** (2018): 3-4.
[283] Marvin, **age**, 4.

> kültürel miras alanlarını görselleştirerek uzak geçmişi yeniden inşa etmek için kullanılmıştır"[284].

Artırılmış gerçeklik yöntemleri, müzelere katılımda teşvik edici rol oynaması, deneysel sergileme ortamları yaratması, bilgi katmanlarına eğilmesiyle eğitimi ve bilgi birikimini destekleyici yapı sunmasına ek olarak geleceği şekillendirmek açısından da önemlidir. Tarihi-kültürel-sanatsal miras ve günümüz adına etkileşim yaratırken aynı zamanda gelecek için de önemli bir görüş açısı ve değer ilişkisi doğurmaktadır. Müzelerde konuyla ilgili çalışmaları aktaran bir araştırmadan özetle;

> "Hollanda Mimarlık Enstitüsü Powermuseum'u; Londra Müzesi, Layar, Urban Artırılmış Gerçeklik ve Sokak Müzesi olarak bilinen AR uygulamalarını başlattı. Floransa Üniversitesi tarafından yürütülen bir projede giyilebilir veya taşınabilir bir cihaz kullanmadan bilgilendirici içerik göstererek etkileşimli bir duvardan ziyaretçilerle iletişim kurmak için doğal insan hareketleri kullanıldı"[285].

Müzelerdeki çeşitli uygulamalardan bahseden bir kitaptan özetle; Güney Hollanda'daki Hertogenbosch'ta bulunan Stolen Art (MOSA) müzesi AR uygulamalarıyla insanların, sanattan zevk almasına izin veren, çalındığı için görülmekten yoksun bırakılan eserler için bir sanat girişimidir. 2015 yılında, bir grup öğrenci, New York metro istasyonlarını film afişleri ve ürün reklamları ile dolu hale getirmek için artırılmış gerçeklik projesi olan NO AD'yi kurdu. RJ Rushmore of Vandalog tarafından banliyö kalabalığı için tasarlanan ve küratörlüğü yapılan, 13 sanatçı ve koleksiyoncu tarafından 39 GIF sanat eserinden oluşan bir sanat projesi olan NOAD mobil uygulaması kuruldu. Başa takılan ekranlar bir kez daha yaygın hale geldiğinde bile dünyanın nasıl olabileceğine dair bir kavram kanıtı olduğu için bir yıl sonra kapattılar. 2010'dan beri de müzelerde diğer pop-up artırılmış gerçeklik gösterileri ortaya çıktı[286].

AR uygulamaları, sanat alanından bakıldığında; müze, sergi, galerilerde çeşitli deneysel ve kavramsal yöntemlerle kullanılmasına ek olarak sanatçıların bireysel çalışmaları için de etkili olmuştur. Üç boyutlu görüntüler yaratmak ve bunu sanatsal bir ifade biçimi ya da dışavurumu olarak sunmak; AR alanının zenginleşmesine, ilginin artmasına, günlük kullanımda rol oynamasına, sektörel düzeyde işlevsel yaratıcı çözümler getirilmesine katkı sağlamıştır. Gerçek ve sanal nesnelerin birleşiminden oluşan üç boyutlu görüntü; her iki taraftaki etkileşimde rol oynayarak

---

[284] Diana Marques, Robert Costello, "Concerns and Challenges Developing Mobile Augmented Reality Experiences for Museum Exhibitions", **Curator The Museum Journal**, c. 61 s. 4 (2018): 541.
[285] Abbas, **age**, 138.
[286] Peddie, **age**, 137.

çeşitli avantajlar sunar. Eğlence, deneyim ve duyuların birleşimi; tekdüze bir ortama göre daha faydacıdır. İnteraktif teknolojilerin en temsili medya özelliklerini etkileşim, hipermetinsellik, modalite, bağlantı, konum özgüllüğü, mobilite ve sanallık olarak açıklayan Javornik'e göre;

> "Tüketicinin AR konusundaki deneyimi, özellikle bu teknolojiyle ilk temas sırasında, faydacıdan (bilişsel) daha hedonik (duygusal) olabilir. Dahası, AR, tanımlayıcı özelliğinden dolayı diğer etkileşimli teknolojilere kıyasla eşsizdir: büyütme, gerçek fiziksel ortamları sanal öğelerle üst üste getirme yeteneğine atıfta bulunur. Bu, tüketici deneyiminde yeni yollar açabilir"[287].

Sonuç olarak, üreticiler için yenilikler ve son teknolojiden yararlanmak, dinamik ve sürdürülebilir olmalarını sağlarken; tüketiciler için de tüketildikçe artan, bitmeyen bir çoğulluk yaratır.

Çeşitli avantajlar sunmasına karşılık AR uygulamalarının dezeavantajlı olarak kabul edilebilecek yanları da vardır. Örneğin; gerçek bir deneyim yerine kurgulanmış deneyimi yaşamak; herhangi birine karşı yabancılaşmayı, soyutlanmayı veya deneyim esnasında doğal çevrede olduğu gibi kendini yönetme yetkisini sınırlayabilir ya da ortadan kaldırabilir. Elbette içerikler arttıkça da maruz kalma ve gereksiz/istenmeyen içeriklerle karşılaşma gibi etkenler de düşünülmelidir. Yapay ortam tarafından aşırı çevrelenme de doğal ortamdaki konsantrasyonu kaybettirebilir. Teknik dezavantaj olarak görüntü kalitesi gösterilebilir. "İnsan gözü çok ince detaylar tespit edebilmesine rağmen (görme derecesi başına 50'ye kadar değişen açık ve koyu çizgiler), bugün HMD'ler genellikle bir dereceye kadar sadece yedi ila 12 hat, lens, ekran ve görüntüleri işlemek için bilgisayar gücü var"[288]. Bu nedenle kullanıcıda baş ağrısı, dönmesi, mide bulantısı, gözlerde problemler gibi sorunlar gözlemlenebilir. Ancak bu durum ciddi araştırma konusu halindedir ve iyileştirmek adına çözümler aranmaktadır.

AR uygulamalarını üç prensip ve belirli bileşenlerin olmasına dayandıran bir makaleden bunları kısaca yansıtmak yerinde olacaktır. Prensipler; (1) AR gerçek ve sanal dünyanın bir birleşimidir. (2) etkileşimli olarak gerçek zamanlı olarak çalışır. (3) 3B nesneler arasında, yani gerçek dünyaya entegre sanal nesneler arasında entegrasyon vardır[289]. Süreç performansını desteklemek için bulunması gereken bileşenlere gelince; (1) Sahne oluşturucu; kamera tarafından yakalanan görüntüleri

[287] Grzegorczyk, Sliwinski, Kaczmarek, **age,** 1258.
[288] Gary Anthes, "Augmented Reality Gets Real" **Communications of the ACM**, c. 62 s. 9 (2019): 17.
[289] Marques, **age,** 89.

oluşturma görevine sahip bir bileşendir. Sanal nesneler yakalanır ve daha sonra nesnenin görüntülenebilmesi için işlenir. (2) İzleme sistemi; izleme sürecinde, gerçek nesne ile gerçek nesne kalıbı tespit edilir, böylece ikisi arasında senkronize edilir. (3) Ekran; izleme alanında aydınlatma faktörü, görüntüleme işlemini etkileyen önemli bir parametredir. Ayrıca, ekran çözünürlüğü sanal nesneler ve gerçek nesneler arasındaki görüntüyü de etkileyebilir. (4) AR cihazları; akıllı telefonlar ve tabletler gibi AR cihazlarında kullanılabilecek birkaç cihaz vardır. iPhone, iPad ve Android'de bu teknolojiye sahip çeşitli uygulamalar vardır. Web kamerası gibi bir kameraya bağlı olan PC'lerde de kullanılabilir[290]. Biraz daha ek yapılabilecek olsa da artırılmış gerçeklikte bulunan ve bulunması gereken hatlar, bu şekilde çizilebilir.

AR ve VR karşılaştırıldığında çoğu zaman aynıymış gibi algılanırlar ama aslında ikisi farklı kullanım ve uygulama alanlarına sahip ayrı teknolojilerdir. Sanal gerçeklik; kullanıcıyı var olan fiziksel ortamlarından soyutlayarak bilgisayar tarafından üretilen üç boyutlu sanal bir ortama çeker. Artırılmış gerçeklik; fiziksel ortam içerisinde gerçek zamanlı grafik, ses, metin, görüntü, video, animasyon gibi üç boyutlu sanal ifadeler oluşturur. "VR, sanal ortamda bir varlık hissi oluşturmaya çalışırken, AR, kullanıcının yakın fiziksel ortamında bir varlık hissi sürdürür"[291]. Sanal gerçekliğin doğal ortamı tamamen gizlemesine karşılık; artırılmış gerçeklik fiziksel ortamdaki gerçekliği artırır. "AR ve VR arasındaki temel fark daldırma seviyesidir. (…) AR açıktır ve kullanıcıları yeni bir dünyaya tamamen sokmaz, ancak kullanıcıların şu anki gerçekliğine katkıda bulunur"[292]. Diğer önemli fark ise VR'de deneyimleyici, kendi bedenini göremez; beden, batırıldığı ortamın dışında fiziksel gerçeklikte kalmıştır. Ancak AR deneyimleyicisi, bedenini görür, hareketlerini gerçek zamanlı ve gerçek ortamda koordine edebilir.

Kısacası her iki teknolojinin de -benzer altyapıları kullansalar da- ayrı yönleri vardır. İkisi arasındaki kullanım tercihini seçmek için yapılmak istenen uygulamanın ve amaçların fiziksel gerçekliğe karşılık hangisinde daha cezbedici olacağını belirlemek olabilir. AR konusunda yapılan ve ortaya konulan analizlere göre;

AR pazarı yıllık %75'lik bir oranda büyüyecek ve bundan beş yıl sonra 2024 yılına kadar 50 milyar dolara ulaşacak. Bazı analistler perakende, otomotiv ve tıbbi

[290] **age,** 89.
[291] Steffen ve diğ. **age,** 687.
[292] Attaran ve Manibo, **age,** 27.

uygulamalarda en büyük büyümeyi ararlar. Ancak bazıları sonunda tüketici AR cihazlarının dizüstü bilgisayarlarda ve akıllı telefonlardaki tüm geleneksel ekranların yerini alacağını öngörür[293]. Buradan hareketle; sektörlerin yeni teknolojilere sıcak bakmaları ve benimsemeleri, uygun değerlendirmeler yaparak kendi bünyelerinde kullanımlara yönelik çalışmalar yapmaları yerinde olacaktır.

3.2.3. Karma Gerçeklik (Mixed Reality – MR)

Yaşam biçimine dönüşmüş, farklı alanlarda kullanıma yönelik tasarlanmış ve son kullanıcıya ulaşmış teknolojilerin tek koldan değil, karma yapıları bünyesinde barındıracak biçimde ilerlediği açıktır. Sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojilerinde teknik bakımından çeşitli yöntemler kullanılıp birleştirilmesine karşılık; uygulama yönünden belirli çerçeveleri vardır. Sanal gerçekliğin belirginliği kullanıcıyı yapay ortam içerisine almakken artırılmış gerçekliğin belirginliği fiziksel ortama yapay nesneler yerleştirmektir. Oysa "Karma Gerçeklik" adı verilen bu diğer yeni gerçeklik teknolojisi; adından da anlaşılacağı üzere hem VR hem de AR yapılarını bütünleştirerek karma bir ortam sunar.

Karma gerçeklik tanımlamalarından birkaçına bakılacak olursa;

- Karma gerçeklik aygıtları, kullanıcılara hem Sanal Gerçeklik hem de Artırılmış Gerçeklik hakkında birleşik bir deneyim sunar. Hologramlar, çevre ile etkileşim için kullanılır ve yakın çevrede dijital bir dünya yaratmamıza yardımcı olur, böylece doğada holografik olan bağımsız bir bilgisayar oluşturur[294].
- Karma gerçeklik bir tür sanal gerçekliktir, ancak gerçek dünyayı sentetik elektronik verilerle güçlendiren artırılmış gerçeklikten daha geniş bir konsepttir. Karşı tarafta, sanal ortamı gerçek dünyadan verilerle zenginleştiren veya güçlendiren bir terim, artırılmış sanallık vardır. Karışık gerçeklik, artırılmış gerçeklikten artırılmış sanallığa bir sürekliliği kapsar[295].

---

[293] Anthes, **age**, 16.

[294] Dhwani Mehta, Mohammad Faridul Haque Siddiqui ve Ahmad Y. Javaid, "Facial Emotion Recognition: A Survey and Real-World User Experiences in Mixed Reality", **Sensors (Basel)**, c. 18 s. 2 (2018): 4.

[295] Hideyuki Tamura, Hiroyuki Yamamoto, ve Akihiro Katayama, "Mixed Reality: Future Dreams Seen at the Border between Real and Virtual Worlds", **IEEE Computer Graphics and Applications**, c. 21 s. 6 (2001): 64.

- Bir MR deneyimi, kullanıcının sanal varlık artırma (artırılmış gerçeklik) ile gerçek olan veya gerçek dünya artırma ile sanallaştırılmış (artırılmış sanallık) sanal olan etkileşimli bir ortama yerleştirildiği deneyimdir[296]
- Karma gerçeklik, fiziksel ve dijital nesnelerin gerçek zamanlı olarak bir arada bulunduğu ve birbirleriyle etkileşime girdiği ortamlar ve görselleştirmeler üretmek için gerçek ve sanal dünyaların birleştirilmesini ifade eder[297].
- Karma gerçeklikte birey gerçek, fiziksel dünyayı ve nesneleri görür. MR aynı zamanda inandırıcı ve hatta duyarlı, sanal nesnelerin görülmesini sağlar. MR, hem AR hem de VR'ın en iyi özelliklerini birleştirme girişimidir[298].
- Sanal gerçeklik veya simülasyon dünyasında karma gerçeklik, sanal ortamın ikisinin de bir arada olabileceği gerçek bir ortamla birlikte birleştirilmesi anlamına gelir. Bazen de "hibrit gerçeklik" olarak adlandırılır[299].

Tüm açıklamalardan anlaşılacağı üzere karma gerçeklik; sanal ve artırılmış gerçekliği etkileşimli şekilde birleştirerek kullanıcıya daha geniş perspektifte bir yeni gerçeklik ortamı sunar. Sanal nesneler/veriler, fiziksel ortamdaki gerçek nesneler/veriler "miş" gibi yer alır. Bildiğimiz gerçeklik algısını değiştirmek, kurgusal, oyunsal bir gerçeklik tasarımı yaratmak için karma gerçeklikten yararlanmak; daha inandırıcı bir gerçeklik algılatabilir. VR'daki gibi fiziksel ortamdan koparmadan, AR'daki gibi belirli bir sanal nesneye odaklatmadan tam bir kaynaştırma sağlar.

Karma gerçeklik terimi de hayatlarımıza yeni girmiş gibi gözükmesine rağmen aslında biraz daha önceye dayanır. Bu terim ilk olarak 1994'te Paul Milgram ve Fumio Kishino tarafından yazılan VR ve AR konularını da içeren bir makalede yer alır. Daha sonra yapılan çalışmalarda da genel olarak bu makaledeki tanımlamalardan yararlanılmıştır. MR'ı "sanallık sürekliliği" olarak tanımlayan Milgram ve Kishino'dan bahseden bir çalışmada "Süreklilik, spektrumun her iki ucundaki sadece tamamen fiziksel ve tamamen sanal gerçeklikler hariç, gerçek ve

[296] Charles E. Hughes ve diğ., "Mixed Reality in Education, Entertainment, and Training", **IEEE Computer Graphics and Applications,** c. 25 s. 6 (2005): 24.
[297] Petri Selonen, Petros Belimpasakis, Yu You, Timo Pylvanainen, Severi Uusitalo, "Mixed Reality Web Service Platform", **Multimedia Systems**, c. 18 s. 3 (2012): 215.
[298] Tara J. Brigham, "Reality Check: Basics of Augmented, Virtual, and Mixed Reality", **Medical Reference Services Quarterly**, c. 36 s. 2 (2017): 174.
[299] Peddie, **age,** 23.

sanal öğelerin (farklı oranlarda karıştırılmış) birleşimlerinden oluşur"[300] denilerek bu tanımın mobil bilgi işlemin başlangıçta olduğu ve sanal gerçekliğin hala popüler olduğu ve son on yılda görülen mobil bilgi işlemdeki paradigma değiştirici büyümeden hemen önce popüler bir zamanda formüle edildiği aktarılmıştır. Karma gerçekliğin karmaşık bir soyağacı olduğuna değinen bir makalede; fiziksel ortamdaki sanal bilgilerin katmanlaştırılması ve çoklu ortam biçimlerinin bilgisayar bilimcilerinin yaptığı deneylere konu olduğu hatırlatılmıştır. Aynı makaleden özetlenecek olursa; 1960'lardan beri medya sanatçılarının MR öncüleri sayılabileceği ama yine de onlarca yıldır AR ve MR uygulamalarının laboratuvar ve sanat sergileriyle sınırlandırıldığı çünkü pahalı teknolojiler olduğu için bireysel geliştirmeye uygun olmadığı anlatılmıştır. Fakat son yıllarda akıllı telefonların ve uygun fiyatlı cihazların geliştirilmesiyle bu teknolojilerin erişilebilir hale geldiği vurgulanmıştır[301].

Yeni gerçeklikler olarak adlandırılan VR, AR ve MR kavramları günümüzde kısmen son kullanıcıya ulaşmış olsa da genel olarak birbirlerine karıştırılmaktadır. MR kavramı son kullanıcıya ulaşma bakımından diğerlerinden biraz daha geridedir ancak yine de eskiye göre nispeten alım gücüne olumlu yansımalar bu teknolojinin de önünü açmakta bireysel kullanım bakımından cazip hale gelmektedir. Aralarındaki farkı belirtmek gerekirse şöyle özetlenebilir: VR, kullanıcıyı gerçek dünya bağlamından ve farklı bir yere çeker. AR, mevcut ortamınızdaki bilgileri daha bilinçli kararlar vermek veya eğlendirmek amacıyla diğer unsurlarla kaplar. MR, mevcut ortamınızı fiziksel içeriğin bir parçası olmayan öğelerin eklendiği bir aşama olarak kullanarak sanal ve artırılmış gerçeği birleştirir[302]. Örnek verilecek olursa; sanal gerçeklikte gözlük ile bir sanat galerisi fiziksel ortamdan bağımsız olarak o ortamın içindeymiş gibi gezilebilir, artırılmış gerçeklikte o galerideki eserler üç boyutlu olarak fiziksel ortamda görülebilir, karma gerçeklikte ise hem galeride gezilebilir hem eserler üç boyutlu incelenebilir, hem fiziksel ortamın farkında

[300] Evan Barba, Blair MacIntyre, Elizabeth D. Mynatt, "Here We Are! Where Are We? Locating Mixed Reality in The Age of the Smartphone", **IEEE Computer Graphics and Applications**, c. 100 s. 4 (2012): 929.
[301] Rebecca Rouse, Maria Engberg, Nassim JafariNaimi, Jay David Bolter, "MR×: An Interdisciplinary Framework for Mixed Reality Experience Design and Criticism", **Digital Creativity**, c. 26 s. 3-4 (2015): 175-176.
[302] Diana R. Carl, "The Shifting Realities Of Performance Improvement: VR, AR, MR", **Performance Improvement**, c. 57 s. 4 (2018): 6-7.

olunabilir, hem sanal mekânın tüm yapısı ve dokusu hissedilebilir, hem de etkileşimde bulunulabilir.

Karma gerçekliği daha gerçekçi bir yapıya büründüren dikkate değer bir durum ise sanal nesnelere müdahale edilebilmesidir. Fiziksel gerçeklikte nesnelerin yerini değiştirme gibi bir hareket, karma gerçeklik ortamında sanal nesnelere de uygulanabilir. Görüş alanı içinde de fiziksel gerçekliğe çok benzer bir durum vardır. Sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklikte deneyimde nesnelerin boyutu değişmez aynı kalır. Ancak karma gerçeklikte tıpkı fiziksel gerçeklikte olduğu gibi nesnelerin görünüşüyle uzaklık-yakınlık-büyüklük-küçüklük-açı gibi farklı biçimlerde oynanabilir. Karma gerçeklikte bir nesneden uzaklaştıkça küçük gözükmeye yaklaştıkça büyük gözükmeye, sağına-soluna-arkasına-önüne hareket ettikçe o açıları göstermeye başlar. Bunun karşılık geldiği en önemli konu ise algıdır.

> "MR her zaman hibrit fiziksel-sanal alanlarda algı ve temsil nosyonlarıyla ilgilenmiştir. Bunun geleneksel odağı neredeyse tamamen görsel temsiller olmasına rağmen, daha geniş bir MR nosyonunun algıya yalnızca görme kavramından ziyade insan bilişinin tüm süreçlerinin bir fonksiyonu olarak bakması gerekir"[303].

Bir uygulamanın başarısını değerlendirmek için nihai kriterin işlevsel bir gereklilik değil, duygusal değerlendirme ile ölçülen insan etkisi olduğuna dikkat çeken bir makalede şöyle bir değerlendirmede bulunulmuştur:

> "Temel hikâye, kullanıcının fiziksel mekân, sanal ortam ve izleyicinin etkileşimli hayal gücü arasındaki karışık fantastiklik sürekliliğini tamamlama hayal gücüne dayanmalıdır. Bu gereksinim kullanıcılarla olan deneyimin kalıcı bir izlenimini bırakmak için gereklidir"[304].

Aslına bakılırsa; karma gerçeklik, hayal gücünün sınırlarını zorlayan fantastik ortamlar yaratmak ve aynı zamanda bunu da fiziksel gerçeklik ortamına bağlamak konusunda ortaya çıkmış bir teknolojidir ancak hala olgunlaşma sürecindedir. İlerlediğinde; belki fiziksel ve sanal karışımı olarak ikisinin birbirinden ayırt edilemeyeceği tam simülasyon ortamı oluşabilir. Ancak bunun da elbette ki insan yaşamında sosyal, psikolojik ve başka birçok açıdan olumlu ve yardımcı tarafları olmasına karşılık olumsuz birçok yanı olabilir.

Karma gerçeklik teknolojisinin avantajlı bir yönü kolektif çalışmalara izin vermesidir. Bir çalışmada MR'ın uzaktan iş birliği ve paylaşıma uygun bir yapısının olması "hızlı bir görev tamamlama süresi, kullanıcılardan daha fazla güven ve görev

[303] Barba, MacIntyre, Mynatt, **age,** 931.
[304] Hughes ve diğ., **age,** 24.

sırasında sözlü iletişimde harcanan zamanın azalmasına neden olur"[305] denilmektedir. Tek başına çalışmanın getirdiği zorluklarla başa çıkmaya çalışmak yerine çeşitli uzmanlardan yerinde veya uzaktan destek alınabilmesi, bilgi paylaşımı yapılabilmesi bu teknolojinin yolunu da açmaktadır. Ayrıca başka bir çalışmadan aktarılan bir bilgiye göre "Kullanıcıların yaşam boyu sanal kopyalarını uzaktaki alana yansıtarak yüz yüze konuşma deneyimini yeniden yaratan bir MR telepresence sistemi, işbirlikçi, fiziksel bir görevi çözme yeteneğini kanıtladı"[306]. Aslında günümüzdeki sanal görüşmelerin yerini bu şekilde alternatif bir yöntemle yüz yüze görüşmeye döndürmek olumlu bir durumdur. Ancak bunun da dezavantajları vardır. "Bu teknolojiler daha popüler hale geldikçe, gizlilik, güvenlik ve etik kaygıları ön plana çıkacaktır. AR ve MR muhtemelen dış dünyadan insanları, yerleri ve şeyleri dahil ettikleri için ilk önce inceleme ile karşı karşıya kalacaklar"[307]. Buradan anlaşılacak bir nokta da aynı makalede belirtildiği gibi yüz tanıma sistemlerinin izinsiz kullanılması olabilir.

Endişe verici olan böyle bir olasılığı gidermek için ciddi bir şekilde güvenlik önlemleri alınması ve konuyla ilgili yasal düzenlemeler, eklemeler yapılması gerekir. Şu an yaşanan sosyal medya hesap hackleme olayı, sanal kimlik/yüz/beden hacklemeye kadar giderse oldukça karmaşık ve sorun yaratacak olaylar meydana gelebilir. Fakat gerekli önlemler alındığında herkesin bir sanal bedeni olması bunu da karma gerçeklik gibi yardımcı ve destekleyici alanlarda kullanmak insan hayatında kariyer ya da eğitim gibi birçok konuda ilerlemeci, geliştirici, daha gerçekçi, uzaklık sorununu kıran ikincil bir beden olması anlamına gelebilir. Örneğin; bir sanatçının eserleri dünyanın faklı bir bölgesinde sergilendiğinde; sanatçı oraya fiziksel olarak gitme zorunluluğunda olmaz. Sanal beden mekânda yer alabilir, izleyicilerle interaktif bir biçimde yüz yüzeymiş gibi etkileşim içine girebilir. Bu da dünya sanat ortamı ile zaman/mekân/maddi kısıtlılık gibi olumsuzluklar olmadan oldukça gerçekçi çözümlerle bağ kurabilmek anlamına gelir.

> "MR, tıp ve refah, mimarlık ve şehir planlaması ve eğitim ve öğretim gibi uygulama alanları için umut verici bir teknolojidir. Eğlence endüstrileri de MR'a büyük ilgi gösteriyor. (…) Bazı yetkililer, MR teknolojisinin, sergileme biçimimizi büyük ölçüde değiştirme potansiyeline sahip olduğunu söyledi"[308].

---

[305] Steven Szu-Chi Chen, Henry Duh, "Interface of Mixed Reality: From the Past to the Future", **CCF Transactions on Pervasive Computing and Interaction** c. 1 (2019): 80.
[306] **age.**
[307] Brigham, **age**, 175.
[308] Tamura, Yamamoto, Katayama **age**, 70.

MR'ın etki ettiği/edeceği alanlardan bahseden yukarıdaki çalışmada, taleplere yönelik tüm gereklilikleri ve istekleri yerine getirmek için, sadece teoride değil, deneylerde de çalışılması gereken çok şey olduğunun üzerinde durulmuştur. Elbette ki birçok alanda bilindik yaşam tarzını etkilemeye yönelik bir teknoloji için deneysel çalışmaların yoğunlaştırılması, her fikrin ve türevlerinin yapılandırmaya ilişkin olarak deneysel ortamlarda değerlendirilmesi gerekmektedir. Teorilerde bulunmak, deneysel laboratuvar çalışmaları yapmak ve akabinde bunları gerçek dünyaya entegre etmek; uygulamaları geliştirmek için uygun bir sıralamadır.

> "MR'ın başarısı sadece teknolojik yetenekleri geliştirmekle kalmayacak, aynı zamanda yaratıcı olasılıkları kullanarak da ortaya çıkacak. MR'ın laboratuvar uygulamasını yeniliğinden gerçek dünyadaki inovasyona dönüştürmeden önce gelecek nesil MR'ın genişliğini ve derinliğini sanat, bilim ve iş açısından nasıl tanımladığımız konusunda yaratıcı adımlar atmamız gerekecek"[309].

Dolayısıyla MR'ın yapabilirliklerinin yanında yapılabilecekleri de açıklamak, ön görülerde bulunmak bu teknolojinin anlaşılmasına, benimsenmesine ve vizyonlanmasına katkı sağlayacaktır.

Şimdi, bilgisayar geleceğine yönelik bu vizyonların hiçbirinin en azından aşırı sürümlerinde geçemediğinin açık olduğu ve kitlesel pazar teknolojisinin, on yıl önce araştırmacılar tarafından hayal edilenden oldukça farklı bir şekilde geliştiğini belirten bir çalışmada anlatıldığı gibi;

> "Sanal dünyalara girmek için giyilen ekranlar, eldivenler ve diğer sensörleri takmak ya da gündelik nesnelerin daha akıllı versiyonlarının etkileşimli ormanlarında dolaşmak yerine, algılama cihazı ve bilgisayar gücü akıllı telefona sıkıştırılmış ve ortamın zekâsı bulutun geniş veri işleme tesislerinden 'talep üzerine' aktarıldı"[310].

Karma gerçeklik teknolojisinde iyileştirmeye yönelik adımlar atılması; pazar ortamında daha kullanıma yönelik atılımların gerçekleştirilmesi ile paralel olacaktır. Daha kullanışlı arayüz tasarımları, görselleştirmede daha iyi pikseller, kapasite artışları, cihazların hafifliği ve taşınırlığı gibi konularda kullanıcı dostu yöntemlere ulaşmak; MR'ın ileriye dönük açılımlarını da güçlendirecektir. Ancak geliştirmelerde farklı alanlardan uzmanların kolektif çalışmaları, çok yönlü iyileştirme için önemlidir.

3.2.4. Genişletilmiş Gerçeklik (Extended Reality – XR)

İnsan, yaşadığı dünyanın gerçekliğini irdeleyerek, sorgulayarak geçirdiği serüvende her daim farklı dünyalar ve gerçeklikler aramaya, yaratmaya kafa yormuştur.

[309] Hughes ve diğ., **age**, 29.
[310] Barba, MacIntyre, Mynatt, **age**, 931.

Dünyayı algılama bakımından insan sayısı kadar farklı bakış açısı vardır. Bu nedenle aslında belirli bir kategorizelendirmeye gidilmesi güçtür. Ama genel geçer kavramlarla ve duyu organları üzerinden gerçeklik algısı için sınıflandırmalar yapılmıştır. Günümüzde fiziksel gerçeklik algısına en yakın örnekler "yeni gerçeklikler" olarak adlandırılan ve simülatif bir yolculuğa çıkaran teknolojiler hala bebek sürecindedir. Ancak sonuç olarak doğmuştur ve birçok yönden gelişmeye açıktır.

Genişletilmiş gerçeklik (XR), VR, AR ve MR teknolojilerinin tümünü kapsayan, hepsinden yararlanan ve gerçeklik algısını simülasyon durumuna taşıyan bir teknolojidir.

> "Tamamen kontrol edilen, sürükleyici bir ortam olan Sanal Gerçeklik (VR) bilgisayar tarafından üretilen alanda var. Artırılmış Gerçeklik (AR), gerçek dünyadaki alanlarla birlikte var olur ve bilgi katmanlarıyla örtüşür. Karışık Gerçeklik (MR) bu spektrumun ortasında bulunmaktadır ve hem VR hem de AR unsurlarını içermektedir"[311].

Bu çalışmaya göre; çoklu deneyim için gelecekte VR, AR ve MR teknolojilerinde kapsayıcı olarak XR'a başvurulacağı anlatılmıştır. Günümüzde bu teknolojiye ve diğerlerine iş, sosyal, eğitim, eğlence gibi yaşam alanlarının tümünde; donanım, yazılım, giyilebilir cihazlar, maliyet gibi sorunsalların iyileştirilmesi ile birlikte tam adaptasyon sağlanacağı öngörülmektedir.

Bildiğimiz ve yaşadığımız dünya içerisinde sanal teknolojilerle alternatif bir dünya yaratan yeni gerçeklikler, bilgisayar kaynaklıdır ancak insan-makine arasındaki iletişimde oldukça bütünleştirici bir rol oynayarak deneyim esnasında tüm duyu organlarına hitap ederler. Böylece fiziksel gerçekliğin kırıldığı sanal evrende daha önce hiç tecrübe edilmemiş deneyimler yaşatırlar. Mevcut gerçeklikten tamamen izole edilmesi fiziksel iletişimin kopması, asosyalleşme, makine bağımlılığı gibi birtakım durumlarda olumsuzluklar yaratabilir. Öte yandan her teknolojide olduğu gibi doğru ve yerinde kullanım; yardımcı, keşifçi, yaratıcı birçok serüvene davet eder. Örneğin; tasarım dünyasında önemli kazanımlar vardır:

> "…tasarım ekipleri, fiziksel bir model üzerinde çok fazla zaman ve para harcamadan önce sanal bir model üzerinde çalışabilirler. Tasarımcılar, konsept aşamalarında karmaşık boyutları, üç boyutlu olarak çözerek tasarımları için daha bilinçli bir yönlendirme yapabilirler"[312].

---

[311] Ken Fujiuci, Joseph Riggie, "Academic Library in the Age of Extended Reality (XR)", **Collection Management**, c. 44 s. 2-4 (2019): 297.
[312] Anne E. Mcmills. "Extended Reality Meets Theatrical Design", **Theatre Design and Technology**, (2018): 36.

Bu yöntemle beklenmedik, hazırlıklı olunmayan durumlarla karşılaşmak yok derecesine indirgenir. Tasarımlar, önceden sanal bir biçimde tıpkı fiziksel gerçeklikte olduğu kadar gerçek görülebilir, gözlemlenebilir, iyileştirmeler, düzenlemeler yapılabilir. Aslında sanatçıların eser üretme süreçleri için de hem yardımcı hem de yaratıcılığı artıran bir yöntem olabilir. Örneğin; bir heykeltıraş eserini öncelikle sanal formda meydana getirerek daha iyi analiz edebilir ve sonuçlara göre fiziksel üretime başlayabilir. Sanal alan yapboz biçimde de kullanılabilir. İstenildiği kadar çok düzenleme yapılarak en iyi sonuca varıldıktan sonra fiziksel gerçeklikteki formu yaratılabilir.

Genişletilmiş gerçeklik, birçok iş alanında kullanılmaktadır. Örneğin perakende satış alanında ürünü -ev için bir mobilya da olabilir, bir giysi de…- almadan önce deneme olanağı vardır. Eğitim alanında yararları olabilir, özellikle uzaktan eğitimde veya askerlik, tıp gibi alanlarda sahada eğitim öncesi simülatif eğitimler için kullanılabilir. Emlak, inşaat, mimarlık gibi alanlar için belirleyici, karar aşamasını hızlandırıcı ve daha uygun seçimler yapmak için yararlı bir yöntem olabilir. Eğlence sektöründe zaten oldukça geniş bir hareket alanına sahiptir. Bu örnekler oldukça çeşitlendirilip uzatılabilir.

Ancak özel verilerin ve kimliklerin gizliliğine yönelik bilgilerin dikkat edilmesi, düzenlenmesi, önlemler alınması gereken konu olduğu açıktır. Çünkü bu teknoloji daha karma bir yapıda olduğundan görünüm, jest, mimik, duygu durum, hareket alanı, konum bilgisi gibi çeşitli konularda kişisel bilgi toplayıcı analiz yapıcı niteliktedir. Bu bilgilerin ciddi önlemler alınarak toplanması gerekmektedir. Ama yine de özel bilgilerin sanal ortamda şifrelenmesi gizlilik anlamında endişe verici olabilir. Henüz çok yeni olduğundan geliştirme, deneyimlenme aşamasındadır ve yasal düzenlemeler tam donanımlı yapılmamıştır. Teknik, yazılım, donanım, kullanım gibi konularda yapılacak iyileştirmeler; gelecek dünyanın şu an bildiğimizden çok farklı, belki bilim kurgu filmlerindeki gibi olacağına işaret edebilir.

Gelecekte gerçeklik algısının simüle edilen alanlar, ortamlar, nesneler, insanlar hatta olaylar ile birlikte tamamen istenildiği gibi manipüle edilebileceği olasıdır. Yeni medyanın tanımı bile yeni gerçekliklerin araç olması, kullanılması üzerinden işleyerek değişecek olabilir. Günümüz dijital ortamında olduğu gibi; insanların herhangi bir şeye maruz kalmaları ileri seviyelere ulaştığında gerçeklik kavramı

değişir. Algıya en çok giren, duyulara daha çok hitap ettiğinden gerçeklik o olur. Sanal alan ile çevrelenen insan, sanalı gerçeğin kendisi olarak varsayabilir. Baurdillard bir çalışmasında "kitle iletişim araçlarının işlevi dünyanın yaşanan, benzersiz ve olaysal karakterinin yerine oldukları halleriyle birbirine türdeş, birbirlerini anlamlandıran ve birbirlerine gönderme yapan bir araçlar evrenini geçirmek için nötr hale getirmektir"[313] der ve araçların tüketim toplumunun totaliter iletisi olduğunu savunur. Başka bir çalışmasında ise; insanın dünyaya bir anlam, bir değer ve bir gerçeklik kazandırmaya çalışırken diğer taraftan bunların eriyip gitmelerini sağlayacak bir süreç başlattığının altını çizer[314]. Ona göre tüm sanal gerçeklik biçimleri, gerçekliğin kaybolmasına sebep olmuştur ve herkesi büyüleyen de budur. Gerçek ve gerçeklik ilkesini külte dönüştürdüğümüzü ama bu külte dönüştürülen şeyin gerçek mi yoksa gerçeğin ortadan kaybolması mı olduğunun sorulması gerektiğini de belirtir. Baudrillard'ın saptamalarından çıkarılacak sonuç; bu yeni sistemlerle yeni bir gerçeklik yaratıldığı, yaratılanın asıl gerçeğin yerine geçtiği ama asında bu yerine geçen gerçekliğin ne olduğunun sorgulanması gerekliliğidir. Gerçeğin zaten var olan bir kavram olarak insan yapımı bir makinede üretilebilen bir şey olması düşündürtücüdür.

Yeni gerçeklik teknolojilerinin insanın "sanma" eylemini artırmış, kandırmacanın kandırmaca olmaktan çıkışını getirmiştir. Kurgusal gerçekliklere inandıran varlığı/yokluğu sorgulanmayacak alanları yaratmaya doğru yol aldığı gözlemlenmektedir. Tüm bunlar olurken bir yandan da yeni gerçekliklerin medyayı nasıl etkilediği, makineleşmenin başlattığı yeni çağın adımlarının ve anlamının nasıl olduğu, sanattaki durumlar, yansımalar, öngörüler ortaya koyulmalıdır.

[313] Baudrillard, 2013, 142.
[314] Baudrillard, **Neden Her Şey**, 14-25.

4. YENİ GERÇEKLİKLER VE MEDYA

Tekniklerin ve uygulamaların hızlı bir devinim içerisinde olduğu teknoloji ve sanat iş birliğinde; yaratıcı süreçler, yeni tekniklerin ortaya çıkışını hazırlar. Gerçeğin sorgulanması, yeni gerçekliklere ulaşma istenci, daha özgür ve sınırsız ortamlar yaratma güdüsü; iletişim bağlamında alternatif ve çok yönlü araçların üretilmesine, yapılanmasına ilişkin arayışları getirmiştir. İletişim teknolojisi, birçok alanın işine yarayacak, çeşitli oluşumlar için yararlanılabilecek ortamlar haline gelmiştir. Sanat alanındaki kullanımlar ise daha yaratıcı biçimlere ilham kaynağı olmuştur.

Dijital çağ, insana farklı algılama, kavrama ve ifade yöntemleri kazandırmıştır. Yeni gerçeklik oluşumları, daha ötedeki varoluşu, sorgulamayı, kurgulamayı getiren bir bilinç ortaya çıkarmıştır. İnsanlığın gerçekliğe ilişkin kavramlarının, görülerinin, duyularının değiştiği bir çağda; gerçeklik, yaratılabilen bir şey konumuna gelmiştir. Gerçeklik artık katman katman, farklı bileşenlerle kurgulanabilmektedir. Evren artık fiziksel dünyanın, var olanın ötesindekilerin, zihinde vuku bulanların hatta doğaüstünün bile çeşitli anlamlarla gerçeğe dönüştürülebildiği bir ortamdır. Günümüzde fiziksel dünyanın sınırlanmış gerçekliğine koşut olarak sanal dünyanın sonsuz, sınırsız gerçekliği vardır. Orada fiziksel ortamımızda olmayan her şey gerçekleştirilebilir durumdadır. Hatta öyle ki fiziksel dünyaya eklemlenen, yeni gerçeklik katmanları, gerçeği gerçekten daha gerçek kılabilmektedir.

Sanal, artırılmış, karma ve genişletilmiş gerçeklikler olarak adlandırılan yeni gerçeklik oluşumlarında bilgisayar sistemleri aracılığıyla kurgusal bir ortam yaratılmaktadır. Ancak buna karşılık her zaman bilgisayar dolayımlı araçlara ihtiyaç olmaması, karton gözlüklerden de yararlanılabilmesi ve güçlü yazılımları, donanımları destekleyebilecek maliyeti yüksek araçların yanı sıra sadece bir akıllı telefon ile de deneyimlenebilmesi yeni gerçeklik sistemlerinin, araçlarının ulaşılabilir olmasını sağlamıştır. Dünyanın aynası olmaktan öteye geçen ve yeni gerçekliklerle evrilen sanal dünya, insanın kendisini aşması, gerçekleştirmesi, fiziksel dünyanın sınırlılıklarından arınarak ikincil bir yaşam alanı oluşturabilmesi ile davetkardır.

Yeni gerçekliklerin sarmalamaya başladığı günümüz dünyasında; sanat, bilim, reklam, eğitim gibi birçok alan, bunlardan yararlanmaya başlamıştır. Hem yaratıcılığa izin vermesi hem denemelere açık olması ile sektörlerin kullanımı için cezbedicidir. Ancak özellikle tüketim çağının her daim arayışında olduğu "yeni" kavramına uyumlanan, tüketime sevk ettiren uygulamalar oluşturulabilmesi de ayrıca dikkate değerdir. Yakın zamana kadar süregelen "fast food" mantığındaki tüketim biçiminde farklı paradigmalar yaratacağı da doğrudur. Dijital medya şimdiye kadar tüketicinin algısına çeşitli enformasyon kanallarından girerek tüketimi sağlatmaya çalışıyordu. Hızla akan enformasyonlar arasında insan daha neye ihtiyacı olduğunu bile kavrayamadan sadece "tüket" dürtüsü ile hareket ediyor ve tüketim ürünü henüz eskimeden hemen yenisi piyasa sürülüyordu. Verilerin hızlı oluşturulması, hızlı aktarılması ve hızlı geçişkenliği, algıya girip aldırtmak için elverişlilik getiriyordu. Nitekim ortam ya da dünya, bu oluşumdan henüz tam anlamıyla sıyrılmış değildir ancak artık yeni bir dönem de başladığı için geçmiş zaman ifadesi, kullanılabilir. Çünkü dijital ortamın yapısı gereği, yeni oluşumlar öncekileri hızla yok eder.

Yeni gerçekliklerin iki boyutlu dijital ortama göre farklılık yaratmasının çeşitli sebepleri vardır ancak en kayda değer olanı düşünsel boyuttaki genişlemedir. Yakın zamana kadar dijital ortamın hızlı üretim, hızlı yayılım ve hızlı tüketimi söz konusuydu. Bir imge iki boyutlu olarak anında üretilebilir ve dağıtılabilirdi. Yeni gerçeklikler de yine dijital ortamın getirisi ve olanakları kapsamında olmasına karşılık hız anlamında değişiklik olmuştur. Üç boyutlu imgeler, üretim bakımından o kadar hızlı değildir. Gerçeğe yaklaşmak, inandırıcılık sağlamak, fiziksel ortama uygunluk gibi kriterler göz önüne alınarak oluşturulan üç boyutlu imgelerin yapım aşaması daha uzundur. İmgeyi tüm boyutlarıyla, görünümleriyle, biçimleriyle düşünmek ona göre hareket etmek gerekir. Tüketim konusunda ise üç boyutlu imgeler, (araçlara ulaşım bakımından) henüz tam anlamıyla herkes için ulaşılabilir değildir ancak ulaşabilir olduğu durumlar da daha çok "deneyimleme" ile çevrilidir ve deneyim esnasında deneyimleyiciyi sarmaladığı için hızlı tüketimin tersine düşünme ve sindirmenin öne çıktığı gözlemlenebilir.

Yeni gerçeklik ortamlarında doğrudan sanal ortamın içine dalma, sanal nesneyi fiziksel ortama aktarma, bu nesnelerin konumunu, ölçüsünü vs. değiştirebilme, fiziksel yüzeyi tanıma ve sanal nesneyi yerleştirme, fiziksel nesneyi tanıma ve sanal ortama yerleştirme, fiziksel ve sanal ortam koordinatlarını belirleyebilme, nesnelerle

etkileşime geçebilme, modifiye etme gibi olanaklar, deneyim yaşatır ve kişi gerçekten neye ihtiyacı olup olmadığını kavrayarak tüketime yönelir.

Akıllı telefonlardaki uygulamalar, konum, derinlik, hareket yakalama, ölçü, mekân tarama, ön ve arka kamera kullanımları, başkalarıyla bağlantı gibi sayılabilecek çok fazla özellik, ürünü/nesneyi üç boyutlu olarak deneyimletebilmektedir. Örneğin; eve alınmak istenen bir mobilya, artırılmış gerçeklik teknolojisi ile gerçek boyutlu olarak fiziksel ortama yansıtılabilir ve ürünün nasıl görüneceği hakkında daha net bilgi edinilebilir. Sanal ortamda belirlenen ölçülere uygun olarak ev ya da oda tasarlanıp dekorasyonu yapılabilir. Dolayısıyla ürün tüketilmeden önce sanal yöntemlerle gerçeğe en uygun biçimde denenebilir ve karar aşaması için düşünsel bir süreç oluşur. Böylece yanlış ya da anlık kararlarla yapılabilecek tüketimin önüne geçilebilir. Böyle bir yapı, sadece mimari planlamalarda değil birçok alana entegre edilerek kullanılabilir.

Yeni gerçeklik ortamlarının keşfe açık yapısı, hem üreticiye hem tüketiciye çok boyutlu süreçler yaşatmaktadır. Multimedya araçları ve farklı uzmanların birlikteliği ile disiplinlerarası çalışma ve üretim süreci vardır. Disiplinlerarasılık, daha geniş kitleye ulaşımda etkili bir yöntem olarak düşünülebilir. Yeni gerçeklik uygulamaları, farklı sistemlerin ortaya çıkarılabilmesi için çok seçenekli yaklaşımlar barındırır. Hem sınırlılıkları kaldırması hem sonsuz yeniden yapım olanağı, daha özgür ve yaratıcı uygulamalar için oldukça önemlidir.

Fiziksel ve sanal iş birliğinde farklı yöntemler vardır. Sanal bir ortamda sanal nesneler, fiziksel ortamda sanal nesneler, fiziksel ortamın sanala aktarılması ve üzerine sanal nesne bindirilmesi gibi çeşitli melez yapılanmalardan oluşur. Dolayısıyla analiz etme, kavrama ve yorumlamalar için elverişli bir alan sağlar. Bu durum ifade yöntemlerini genişletmektedir ve farklı düzeylerde yaratıcı kurgular yapılabilmesi için işlevseldir. Hatta tek bir durum, farklı seçeneklerle gerçekleştirilebilir. Böylece her biçimin farklı bir alımlayıcısı olduğu düşüncesinden hareketle; hedef kitlenin kapsamı da genişletilebilir. Deneyimleyen kişide gerçek gerçeklikten bağımsız farklı yanılsama düzeyleri ortaya çıkarılabilir.

Yeni gerçekliklerin çerçevelendiği simülasyon ve içine dalma kavramları, deneyimleyici için dinamik bir süreci barındırır. Salt izleme ediminden çıkıp bir dünyanın içerisinde aktif olarak varlık göstermesi, deneyim esnasında baş karaktere

evrilmesi anlamını taşır. Hatta yeni gerçeklik yaratımlarına eklemlenebilecek bir yapay zekâ sistemi ile deneyimleyicilerin hareketlerine, davranışlarına, tepkilerine yönelik tutumlar analiz edilip buna uygun modeller de üretilebilir.

Bünyesine dahil edilen her şeyi kayıt altında tutan ve devasa bir bellek görevi gören dijital ortamın yeni gerçekliklerle birlikte boyut atlayacağı söylenebilir. Enformasyonların iki boyutludan, üç boyutluya yükselerek aktarılabilmesi ve tüketilebilmesi, bellek arşivinden çok daha öteye taşınarak yaşam arşivine döneceği öngörülebilir. Örneğin; büyük bir bölümü yok olmuş olan tarihi bir yere dair yazılanları okumak, fotoğraflara-resimlere bakmak, canlandırılmış videoları izlemek, oraya gidip kalıntıları görmek, müzesini gezerek eserleri incelemek yalnızca bilgi verici niteliktedir. Ancak bu yerin modellenmesi, yok oluşundan önceki haliyle üç boyutlu bir simülasyon ile canlandırılması, yeni gerçeklik sistemleriyle deneyimlenebilmesi, bilgi vermekten öteye giderek orada yaşayan bir kişi gibi konumlandırılmayı sağlayabilir. Böylece aslında dijital ortam sadece enformasyon yüklü kayıt deposundan yeni yaşam biçimlerinin oluşturulup, denenebildiği bir alana evrilebilir. Dolayısıyla fiziksel dünyanın kısıtlılıklarından, yüklerinden, zorluklarından bunalan insana kaçış noktası yaratarak arayışında olduğu alternatif yaşam alanlarının kapısını açar. Bauman "sibermekânda bedenlerin önemi yoktur, ama bedenlerin hayatında sibermekânın kesin ve vazgeçilmez bir önemi vardır"[315] demektedir. Ona göre ihtiyaç duyulan şeyler sibermekâna nakledildiği için toplumsal anlamdan mahrum kalınan ve fiziksel bir alana indirgenen yerellikten yalıtılmaktır. Bu da bir yere bağlı olmama durumu, yerel müdahalelerden muafiyet ve tecrit amacıyla kişilerin evlerinin, oyun alanlarının güvenliği olarak tercüme edilir. Bu anlamda değerlendirildiğinde; sanal ortamların özgürlük alanı sağlaması karşılığında tecride yönlendirdiği için fiziksel alana kapatılma durumunu yaşattığı söylenebilir.

İletişim çalışmalarında bilim ve teknoloji etkisi ve ortaya çıkan yeni araçlar, ortamlar ile sağlanan melez yapılanmalar "hipergerçek" dünyasını oluşturmuştur. Hipergerçeklikler sanatsal yaratıcılıkla, tasarım mantıklarıyla şekillenerek insanlık tarihinde oldukça önemli kırılmaları meydana getirmiştir. Yeni anlatım yöntemleri aynı zamanda yeni yaşama modelleri anlamına da gelmeye başlamıştır. Hikâye anlatımı, hikâyeyi yaşatma durumuna dönmüştür. Böylece insanlara bireysel ya da

[315] Bauman, **age**, 29-30.

toplu olarak sosyal ve iş alanları yaratılmış, gerçek gerçekliğe koşut alanlar ortaya çıkmış hatta bunların ötesine geçebilme fırsatı sunulmuştur.

Kurgusallığı üst düzeye taşıyan yeni gerçeklik yaklaşımları ile medya yön değiştirmiş, hatta gerçeklik algısında söylemsel ve ifadelere dayalı tutumlarda değişiklikler ortaya çıkmıştır. Post-truth olarak nitelendirilen bu yeni tutumda, reklam, PR konularında yeni propaganda alanları oluşturulmuş, kitlelerin sürüklendiği, yeni kimlikler kurgulanabilen yaklaşımlar ortaya çıkmıştır. Ancak bu süreçte olumsuz olarak karşılaşılabilecek durumların nasıl yönetilebileceği düşünülmelidir.

Diğer taraftan insan-makine iş birliğinden makinelerin makinelerle iletişime geçebileceği yeni bir sanayi devriminin yaşanacağına dair adımlar da atılmaktadır. Bu durumda, insana kendisini gerçekleştirme yolunda daha fazla zaman kalacağı açıktır. Ancak emek sarfiyatının önlenip, yaratıcı düşün alanlarında kafa yorulmasının yaşamda sanatsal niteliğe daha çok alan tanıyan ortamların nasıl öne çıkarılabileceğine eğilmek gerekmektedir.

Gerçeklik anlayışlarıyla bu denli oynanan bir ortamın bir anlamda oyun alanına dönüşmesi, neredeyse her şeyin deneyimleme dürtüsüyle çevrelenmesi, oyun kavramını tekrar gündeme getirmiş ve yaşam alanlarına, sanat alanına nasıl entegre edildiği ve nasıl nitelikli bir biçimde kullanılabileceği araştırma konuları olmuştur. En çok üzerinde durulan ve tartışma götüren konulardan biri ise oyunun sanat olup olmayacağı üzerine temellendirilmiştir.

Tüm bunlar göz önüne alınarak sanatın varoluşundaki temel mekânizmaların yeni boyutlara karşı ne şekilde uyum sağlayacağına bakılması gerekmektedir. Post-truth, Dördüncü Sanayi Devrimi, oyun alanı gibi konuların sanatla iç içe geçmesinin, sanatın sanal gerçekliğe akmasının ve bunun sonuncunda sanatın alımlanması sürecinde algıda neler yaşanabileceğine dair araştırma, inceleme ve analizlere yönelen bir bakış atmak gerekir.

4.1. Post Truth ve Sanat

Gerçekliğin mevcut ve üretilmiş olan, doğal ve yapay olan tüm katmanlarıyla kuşatılmış dünyada sürekli olarak yeni yaklaşımlar meydana gelmektedir. Dijital dönemin iletişim araçları farklı gerçeklikler yaratmış, insanı içine çekecek kurgusal

ortamlar oluşturmuştur. Ama önemli olan noktalardan biri, bu yeni süreçte insanın da kendisine yeni katmanlar eklemesidir.

Son dönemde yaşam alanında özellikle yer kaplayan ve sanal ortamın alternatif yaşam alanı haline gelen sosyal medya, insanın başkalaşımına yol açmıştır. İnsanlar bu ortamda kimliklerini fiziksel dünyadan farklı ve istedikleri gibi inşa edebilmektedir, sanal cemaatlere katılabilmektedir, aktif ya da pasif bir biçimde var olabilmektedirler. Sosyal medya, devamlı olarak bir şeyler paylaşılan, yorumlar yapılan, geri bildirimler alınan çok hızlı akışa sahip platformlardır. Bu sebeple ne şekilde bulunulursa bulunulsun etkileme oranı yüksek ortamlardır. Yeni medyanın bir uzantısı olan hatta aslında kullanıcı yoğunluğu ve içerik çeşitlilikleriyle diğer kanallara nazaran neredeyse yeni medyanın kendisi konumuna erişen sosyal medya, insanları biçimlendirmektedir. Bu biçimlendirme doğrudan bir kural, yaptırım, ifade gibi totaliter şekilde değil, dolaylı yollardan ve insanlara özgürlük alanı veren bir algıda gerçekleşmektedir. "Artık imajlar, taklitler ve simülasyonun hâkim olduğu bir toplumsal yapı içerisine adım atılmış olmaktadır. Kendini imgelerden oluşan bir evrenin içerisine hapseden modern birey, gerçekliğe ait her şeyi artık imgeler üzerinden değerlendirmektedir"[316]. Web sitelerinde, sosyal medyada takip edilenler, beğeniler, yorumlar, kaydedilen içerikler, harcanan zaman gibi her hareket, her etkileşim birtakım algoritmalara göre analiz edilir. Kullanıcıya da daha çok etkileşim kurduğu, izlediği içeriklere benzer içerikler; reklamlar, keşfet ve bunu takip edebilirsin gibi özelliklerle sunulur. Dolayısıyla kullanıcı, bir algoritma tarafından oluşturulan ve onun hareketlerine göre tepki veren bir sistemle karşı karşıyadır. Etkileşimlerine benzer içerikler daima önüne çıkarılır. Farklı içerikler için özel arama yapması gerekir. Bu noktada kullanıcının karşısına benzerler çıkınca, farklılıklar bir anlamda saf dışı kalır ve benzerlerden oluşan bir yapı da "salt gerçeklik" olarak algılanır.

Örneğin; fiziksel dünyadaki durumu pek de bolluk içinde olmayan bir kullanıcının sürekli refah düzeyi yüksek içeriklerle karşılaşılması, çift yönlü işleyebilir. Kullanıcı, ya kendi fiziksel dünyasıyla kıyaslayarak isyan etmeye, psikolojik açıdan kötü hissetmeye başlar ya da fiziksel gerçekliğine uymasa bile kendisine sanal dünyada

[316] Mehmet Güzel, "Gerçeklik İlkesinin Yitimi: Baudrillard'ın Simülasyon Teorisinin Temel Kavramları", **FLSF - Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi**, s. 19 (2015): 70-71.

refah düzeyi yüksek bir profil oluşturabilir. Ancak bu durumda sorgulanması gereken konu, karşılaştığı içeriklerin de sahte, sanal bir gerçeklik olup olmadığıdır.

> "…insanlar bütün hayal ettiklerini veya ütopyalarını gerçekleştirdiği sürece bütünsel, yani doğrulanamaz bir gerçekliğe doğru ilerlemektedirler. (…) Simülakrlar nedeniyle her şeyin gerçek gibi algılanması, bütünsel gerçekliğe yol açmaktadır. Bu da gerçekliğin sıradanlaşması demektir"[317].

Ortaya çıkan durum; fiziksel gerçekliğin önemsizleşmesi ve sanal gerçekliğin gerçek olarak varsayılmasıdır. "Gerçek minyatür birimlerden, matrislerden, bellek banklarından ve komut modellerinden üretilir ve bunlar ile sınırsız sayıda yeniden üretilebilir. (…) Aslında, artık bir hayali tarafından kuşatıldığından, artık gerçek değildir"[318]. Dolaysıyla böyle bir yapı içerisinde insanın kendi kurgusallığına bile kapılması, ikincil, üçüncül benlikler oluşturması, bunlara inanması ve fiziksel gerçekliğini dışlaması söz konusu olabilir.

Dijitalleşme sürecinde yaşanan değişim ve dönüşümler, sosyal medyanın eklemlenmesi ile başka bir evren modeli yaratmıştır. Hipergerçeklik olarak adlandırılan bu yeni evren modeli, Baudrillard'ın simülasyon evrenine işaret eder. "Bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine hipergerçek yani simülasyon denilmektedir. Simülasyonun en belirgin özelliği en önemsiz olguları bile kapsayan *gerçeğin yerini almış modellerden* oluşmasıdır"[319]. Teknoloji iletişim araçlarını vermiştir ancak insanlar kendi elleriyle yeni gerçeklikleri ya da kurgusal dünyaları yaratmış ve bunların gerçek olduğuna kapılmışlardır.

Simülakr, bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünümdür; simüle etmek, gerçek olmayan bir şeyi gerçekmiş gibi sunmak, göstermeye çalışmaktır; simülasyon ise bir araç, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenme, gösterilme ya da açıklanma amacıyla bir maket ya da bir bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesidir[320]. Sanal ortamda insanlar, gerçeklik olarak algılanmasını istedikleri içerikleri yaratarak bir simülakr ortaya çıkarmakta, bunları gerçeklik olarak algılatmak isteyerek simüle etmekte ve bilgisayar sistemleri aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden yeniden üreterek simülasyonu oluşturmaktadır.

---

[317] Güzel, 2015, 79-80.
[318] Jean Baudrillard, "Simulations and Simulacra", Kareliot, http://kareneliot.de/downloads/JeanBaudrillard_Simulations_and_Simulacra.pdf [25.11.2016]
[319] Jean Baudrillard, **Simülarklar ve Simülasyon**, çev. Oğuz Adanır (İstanbul: Doğu Batı Yayınları, 2014), 14-35.
[320] **age**, 7.

Bu yeni evrendeki simülakrlar Baudrillard'a göre doğal simülarklar, üretici simülarklar ve simülasyon olarak üçe ayrılır. Doğal simülakrlar, uyumlu, iyimser ve Tanrı'nın yaratmış olduğu ideal doğanın aynısını oluşturmayı amaçlayan imgeleme, kopyalama ve taklit üzerine kurulmuş doğal simülakrlardan oluşmaktadır. Üretici simülakrlar, tüm üretim düzenini kapsayan enerji ve güç üstüne kurulmuş, makinelerin somutlaştırdığı üretici özelliğe sahip simülakrlardır. Simülasyon simülakrları ise bilgi, model ve sibernetik oyunlardan oluşan, toplam bir işlemsellik, hipergerçeklik ve toplam bir denetimi amaçlayan simülakrlardır[321]. Bu üç grup aslında bir aşamayı anlatır. Gerçekliğin üretile üretile birinci aşamadan üçüncü aşamaya geçerek hiperleşmesi ve ardından yok olmasıyla sonuçlanır.

Gerçek olgusunun anlamında ve kimliğinde meydana gelen yeni oluşumlar ile birlikte insanın gerçekliğe dair kavramlarında değişiklikler, sapmalar olmuştur. Bu kavrama dair başka bir yaklaşım ise 2016 yılında Oxford sözlükleri tarafından yılın sözcüğü seçilen ve hızla gündemde kendisine yer edinerek kavramlaşan "post-truth" kelimesidir. Oxford sözlüğünden özetle; Nesnel gerçeklerin kamuoyunu şekillendirmede duygu ve kişisel inanca hitap etmekten daha az etkili olduğu koşullarla ilgili olan veya bunları ifade eden bir sıfat olarak tanımlanan post-truth, bu anlamıyla ilk kez 1992 yılında Sırp-Amerikan oyun yazarı Steve Tesich tarafından The Nation dergisindeki bir yazısında kullanılmıştır[322]. Daha önce de bu kelime kullanılıyordu ancak bu anlamdaki kullanımı yenidir. "Post" ön eki genellikle önüne getirildiği kelimeye sonrası ifadesi verir ama post-truth kelimesinde; "'belirtilen kavramın önemsiz veya ilgisiz hale geldiği bir zamana ait olmak" anlamında kullanılmıştır. Ralph Keyes'in yazdığı ve 2004 yılında yayınlanan "The Post Truth Era" adlı kitaptan sonra kelime, bu anlamıyla bilinir olmaya başlamıştır. Ama "2016 yılında ABD başkanlık seçimi ve İngiltere'nin Avrupa Birliği'nden ayrılışıyla birlikte yoğun kullanılan bu kavram, Oxford Ansiklopedi tarafından yılın sözü seçilmiştir"[323]. Türkçeye çevrilmesinde hem ön ek olan "post"un "sonrası"" anlamına gelmesi hem de "truth" kelimesinin "doğruluk" kelimesini ifade etmesi, çeşitli karmaşalara sebep olmuştur. Çünkü "doğruluk" kelimesi daha önce de

[321] Zuhal Öker, "Baudrillard", **Kadife Karanlık I, 21. Yüzyıl İletişim Çağını Aydınlatan Kuramcılar**, haz. Nurdoğan Rigel ve diğ. (İstanbul: Su Yayınevi, 2005), 216.
[322] "Word of The Year 2016" Oxford Languages, https://languages.oup.com/word-of-the-year/2016/ [30.06.2020].
[323] Ahmet Özkaya, "Post Truth (Gerçeklik Ötesi): Yalanların Gerçekmiş Gibi Sunulduğu Bir Dünyada, Hakikatin Anlamı Nedir?", Evrim Ağacı, https://evrimagaci.org/post-truth-gerceklik-otesi-yalanlarin-gercekmis-gibi-sunuldugu-bir-dunyada-hakikatin-anlami-nedir-8574 [28.06.2020].

belirtildiği gibi Türkçede "gerçek" ve "hakikat" kelimeleriyle aynı anlamdaymış gibi kullanılmaktadır. İngilizce olan bu kelimenin karşılık geldiği anlamlar ile çeşitli kombinasyonlar yapılmıştır ama "önerilen karşılıklardan biri, kavramı en iyi açıklayan bir "tanım" olarak görülmektedir: hakikatin önemsizleşmesi"[324]. Post-truth kavramının karşılığında kullanılan "hakikatin önemsizleşmesi, gerçek ile ona ilişkin yargılar arasındaki uygunluğun ortadan kalkmasının umursanmamasıdır. Yani hakikatin düşüşüdür"[325]. Alpay'a göre, "hakikatin önemsizleşmesindeki temel nokta, kitlelere yalan söylemek değildir. Onları nesnel veriler kullanmadan, duygularına çağrılar yaparak, doğru ya da yanlış birtakım şeylere inandırmaktır. Hakikate karşı doğrudan bir girişim değildir, hakikati önemsemeyen bir girişimdir"[326]. Bu kavram daha çok siyaset alanında kullanılmasıyla gündeme gelmiştir ancak artık ekonomi, eğitim, medya gibi her alanda kullanılabilen, birçok alanı kapsayan bir şekle dönüşmüştür.

Post-truth kavramında aslında modernizmin devamı olan postmodernizmin izleri vardır. Bir çalışmadan özetle; 15. yy'da ortaya çıktığı düşünülen modernite, büyük anlatıların, ideolojilerin, evrensellik iddiasının hâkim olduğu, rasyonalitenin, eleştirelliğin ön planda olduğu, verilerin kontrol etme gereksinimin ve tek bir hakikatin söz konusu olduğu, herkesin de bu hakikatin peşinde olduğu kabul edilen dönemdir. 1970'lerden sonra yükselen postmodernite ise büyük anlatıların parçalanıp yapı söküme uğratıldığı, "her şey söylemden ibarettir" düsturunun ön plana çıktığı, gerçeklerin toplumsal inşa ile oluşturulabileceğine inanılan, isteklerin, beklentilerin, kanaatlerin, duyguların, göreliliğin, çoklu gerçekliğin daha önemsendiği bir dönemdir. Bununla birlikte tek olarak kabul edilen hakikat yerini çoklu hakikate bırakmıştır. Post-truth ile beraber artık hakikatin yerini de "inanabilirlik" almış ve hakikatin kendisinin de önemin kalmadığı bir döneme girilmiştir[327]. Kısacası "var olan fenomen, teknoloji ile birlikte baş döndürücü bir aşamaya gelinmiştir. (…) kitle

[324] Adem Terzi, "Post-Truth Kavramı ve Türkçe Karşılıkları Üzerine", **Türk Dili Dergisi**, s. 820 (2020): 84.
[325] Yalın Alpay, **Yalanın Siyaseti Post-Truth**, 7. bs (İstanbul: Destek Yayınları, 2020): 28.
[326] Alpay, **age**, 29.
[327] Rıfat Özcan, "Hakikat Sonrası Çağı Anlamak, Propaganda ve Medya", İndy Türk, https://www.indyturk.com/node/160641/t%C3%BCrkiyeden-sesler/hakikat-sonras%C4%B1-%C3%A7a%C4%9F%C4%B1-anlamak-propaganda-ve-medya [07.07.2020].

iletişim araçlarının yalanı hiper gerçeklik yaparak sunduğu bir çağı temsil etmektedir"[328].

Baudrillard'a göre postmodern toplumda hipergerçeklik evresine geçişin dört aşaması vardır:

> "Birinci evre, göstergelerin, yani sözcüklerle imgelerin gerçekliğin yansımaları olarak geliştirildiği evreye karşılık gelir. İkinci evrede, göstergeler artık hakikati süslemeye, abartmaya ve hatta çarpıtmaya başlarlar ama buna rağmen gerçeklikten mutlak bir kopuş söz konusu olmadığı için göstergeler gerçekliği yansıtmaya ve sembolleştirmeye bir şekilde devam ederler. Fakat üçüncü ve dördüncü evrelere geçildiğinde, göstergeler ve simülasyon bundan böyle gerçekliğin yerini alır ve en nihayetinde sembolik bir topluma geçilir. Bu toplum, sembollerle göstergelerin gerçek olan şeylerle hiçbir ilişkisinin kalmadığı, insan ilişkilerinin bile sadece sembolik ilişkiler olup çıktığı bir simülakrum ya da taklitler toplumudur. Onun bahsettiği bu toplumda epistemolojik bir hakikat veya gerçeklikten bahsetmek artık mümkün değildir. "Ele geçirilebilecek" tek gerçeklik biçimi artık hiper-gerçekliktir"[329].

Ancak dikkat çeken durum, post-truth hakikatlerinin de sabit olmadığı ve her an değişebilir, önemsizleşebilir, değiştirilebilir nitelikte olduğudur. Bu aşamada çelişkilerin, tutarsızlıkların da bir önem taşımadığına değinen Alpay, kişinin neye inanmak isterse onu seçtiğini, bugün buna, yarın bir başkasına inanmak isteyebileceğini, bu nedenle de inanılan şeyin anlık ve uçucu bir şey olduğunu belirtmiştir. Ona göre postmodernizmin "hemen şimdi, hemen burada" düsturu vardır, dolayısıyla her şeyin sonsuz uçucu olduğu bu yeni kaotik dönemde, "burada ve şimdide" olmayanın, ifade ettiği bir şey yoktur[330].

Post-truth kavramının hipergerçeklik olarak ifade edilen süreçle ilişkisi olduğu açıktır. Yeni iletişim teknolojileri insanların gerçek gerçekliğe olan bağını yapısöküme uğratarak kimi zaman katman katman eklediği ve kimi zaman da yeniden oluşturduğu gerçekliklere alıştırmıştır. Gerçek kavramı artık net görünümünden uzaklaşarak flulaşmıştır. Post-truth, simülasyonla doğrudan benzer değildir. Simülasyonda gerçek kendisinin ötesine geçer, post-truth'da ise önemsizleşir. Ama her ikisinde de ortak olan nokta inançtır. Gerçeğin ötesinde bir gerçek yaratılsa da asıl gerçek önemsizleşse de ortaya çıkan "yeni gerçek" artık inanılan gerçek olmuştur. Post-truth'da birtakım söylemlerle, propagandalarla eylem gerçekleştirilirken simülasyonda öne çıkan daha çok imgelerdir. Simülasyon ortamının yaratılması, kişilerin bizzat katılımıyla ve katkısıyla olmaktadır. Ama post-

---

[328] Ahmet Özkaya, "Post Truth (Gerçeklik Ötesi): Yalanların Gerçekmiş Gibi Sunulduğu Bir Dünyada, Hakikatin Anlamı Nedir?", Evrim Ağacı, https://evrimagaci.org/post-truth-gerceklik-otesi-yalanlarin-gercekmis-gibi-sunuldugu-bir-dunyada-hakikatin-anlami-nedir-8574 [28.06.2020].
[329] Güzel, 2015, 69.
[330] Alpay, **age**, 39.

truth kavramında "insanların duygularını gerçek üstü durumlarla kullanarak, düşüncelerini değiştirmek ve bu sayede gerçek olan şeyi gizlemek… Bir başka deyişle, insanların fikirlerini etkilemek amacıyla birtakım inançların manipüle edilmesi"[331] vardır. Buradaki manipüle edilebilme durumu da dolaylı olarak kullanıcılarla ilişkilidir. Manipülenin asıl kaynağını yeni medya ortamını bilinçli kullanamamak oluşturur. Algoritmalar tarafından karşısına hep benzer içerikler çıkan kullanıcı, karşıt ya da farklı bilgilere karşı kapanmış olur. Dolayısıyla benzer görüşler bağlamında manipüle edilmeye açıktır. Nitelikli bir yeni medya kullanıcısı ise benzerliklerin karşıtlarını, farklılıklarını da araştırır ve çok yönlü analizlere varır. Onun manipüle edilmesi kolay değildir. Manipüle edilen kişiler manipülasyonu gerçek olarak algılar ve o görüşlere karşı fanatik bir savunmaya girebilir.

Alpay'ın ifadesiyle; popülist yaklaşımlarla kitlelerin inançlarına, duygularına toplumsal değerlerine oynayan ifadeler, bir süre sonra hakikate dönüşebilmektedir ve böylece başka bir hakikatin anlamı kalmamaktadır. İlginç olan ise uydurma ya da manipüle edilmiş hakikatlerin kitleler tarafından körü körüne savunulmasıdır. Ancak kitleleri ikna etmek adına duygularının coşturulmasına başvurulması ve bunun kitleler tarafından kabul edilmesi sahte bir evren üretir. Bunun sonucunda da gerçeklik ve zihin yansıması olan hakikat arasındaki bağlantılar kopar. Burada olan şey; rasyonel bir akıl yürütme ve değerlendirme ile hakikate varmak değil, açık büfeden alır gibi herkesin kendi hakikatini seçmesidir[332].

Gerçeğin nesnel bir taraftan öznel bir tarafa geçmesi yani kişiselleşmesi ve bilgiye karşı yanlı bakış açıları olduğu için bilginin değersizleşmesi de söz konusudur. "Post-truth kavramı bir bilginin yanlış olduğu kanıtlansa bile bu bilgiyi doğruymuş gibi etrafa yaymak ve onu savunmak. Yani doğru bilginin ağırlığını ve önemini yitirmesi olarak tanımlamak mümkün"[333]. Sanal cemaatlerin bu şekilde kutuplaşması ise post-truth oluşumlarını, söylemlerini beslemektedir.

Aslında bu durum bir anlamda Platon'un "Devlet" kitabının yedincisinde geçen "Mağara Alegorisi"ni de anımsatmaktadır. Alegoride bir grup tutsak doğumlarından

[331] "Yalanlardan Gerçeklik Üreten Siyasi Dalga: Post-Truth", Fikriyat, https://www.fikriyat.com/galeri/yasam/yalanlardan-gerceklik-ureten-siyasi-dalga-post-truth [28.06.2020].
[332] Alpay, **age**, 31-33.
[333] Berke Ceylan, "Doğru Bilginin Değersizleşmesi (Post-truth nedir?)", Medium, https://medium.com/t%C3%BCrkiye/do%C4%9Fru-bilgininde%C4%9Fersizle%C5%9Fmesi-post-truth-nedir-daa3da134f66 [29.06.2020].

itibaren bir mağaraya kapatılmışlar ve sırtları mağaraya dönük bir şekilde duruyorlar, kafalarını çeviremiyorlar, dış dünya hakkında bilgileri yok. Bazen mağaranın kapısından geçen insanlar ile başka şeyler mağaranın duvarlarında gölge ve yankı oluşmasına sebep oluyorlar. Tutsaklar da bu illüzyonların gerçek olduklarına inanıyorlar. Bir tutsak birdenbire serbest bırakılıyor ve ilk kez dışarı çıkıyor. Işık gözlerini acıtıyor, yeni ortamı karmaşık buluyor. Etrafındakilerin gerçek olduğu ve gölgelerin de yalnızca yansımalar olduğu söylendiğinde buna inanamıyor. Gölgeler ona daha net geliyor. Fakat gittikçe gözleri alışıyor. Sudaki yansımalara ve objelere doğrudan bakabiliyor. En sonunda gördüğü her şeyin en büyük kaynağı olan güneşe bakabiliyor. Tutsak buluşunu paylaşmak için mağaraya dönüyor. Fakat artık karanlığa alışık değil. Duvardaki gölgeleri görmekte zorluk çekiyor. Diğer tutsaklar bu yolculuğun onu aptal ve kör ettiğini düşünüyorlar ve herhangi bir serbest bırakılma eylemine şiddetle karşı çıkıyorlar[334].

İnsanların tek bir yöne bakmaları, yalnızca kendi gerçeklik inançları ve buna uygun içerikler içinde kalmaları göz önüne alınırsa; post-turth kavramın da böyle bir alegori oluşturduğu söylenebilir. Sanal ortam da bir mağara oluşturmaktadır ve bu ortamda da yine mağaranın dışına çıkanlar vardır. Fakat paralel olan durum, yine içerde kalanların baktıkları duvarı gerçek olarak kabul etmesidir. "Kişi gerçeğe sırtını dönüp onun önemsiz bir unsurunu asıl barınağı saymakla, kendi elleriyle kendini bir sınırlılıklar dünyasına kapatmış olmaktadır. Bu, dijital çağda ortaya çıkan bir tablodur. İnsanın kendisi kendi isteğiyle adeta yeniden mağaraya dönmektedir"[335]. Sanal ortam mağarasına giriş ile Platon'un mağarasında bulunma durumu farklılık içerir. "Dijital mağarada kişi, bu sınırları, kendi dünyasının sınırlarına bilerek ve isteyerek eşitler. Yani o, bilinçli bir varlıktır ve mağaranın dışındaki mevcudiyetinden itibaren kendisinin ve reel olanın gerçekliğinin farkındadır. O, mağaraya girmekle, dıştaki gerçekliğe farkında olarak sırtını dönmüştür"[336]. Bunu yapmasının amacı, dış dünyada sahip olmadığı kimliği sanal dünyada oluşturabilmesi, kendi alanını istediği gibi yaratabilmesi, kendi gerçekliklerini kurgulayabilmesidir.

---

[334] "Platon'un Mağara Alegorisi", Youtube, https://www.youtube.com/watch?v=RmBizVdmp68 [20.05.2020].
[335] Milay Köktürk, "Post-Truth ya da Mağaraya Dönüş", **Pasajlar Post-Truth Çağı**, ed. Yalın Alpay (İstanbul: Doğu Batı Yayınları, 2020): 45.
[336] Köktürk, **age**, 45.

Böyle bir ortamda sanat için de çok yönlü çıkarımlar vardır. Gerçekliğin simülasyon durumuna evrilmesi, post-turth ile önemsizleştirilmesi gibi yaklaşımlarla oluşturulan algılar, sanata da etki eder. Bu etki kimi açılardan olumludur kimi açılardan da olumsuzdur. Sanat, insanlara çeşitli yöntemler ve araçlarla gerçekliğin yansımalarını verir. Bu yansımaları çok sesli bir şekilde ve ilgi çekecek ifade biçimleri ile gösterir. Göstergeler, metaforlar, benzetmeler kullanır. Bunlar insanın düşün dünyasını zenginleştirerek algısının açılmasına yarar sağlar. Belli bir konunun, olgunun hem estetik hem de nitelikli bir şekilde dışavurumu, onu görenlerin farklı bir gözle bakmasını, daha önce düşünülmemiş bir açıdan yaklaşmasını sağlayabilir. Aslında manipülasyonun bir biçimi de sanatta vardır ve bu daha çok söylemlere dayalı post-truth ile rekabete girebilecek hatta onu yenecek düzeyde de olabilir. Çünkü insan algısı sözden, kulaktan önce görsel odaklıdır. Bu sebeple sanatın manipülasyon evresini ve gerçekliğin yapısökümünü nitelikli bir biçimde dağıtıp kurgulayarak yapabileceği sonucuna varılabilir.

Olumsuz olarak düşünülebilecek ve dikkat edilmesi gereken nokta ise; sanal mağaradır. Sanatın, sanatçının, başka gerçeklikler yaratma, kitle edinme ve kitlesini kendi istediği yönde manipüle etme isteği aslında sınırlanmayı getirir. Her ne kadar sonsuz bir ortam gibi de gözükse soyut kısıtlılıklar vardır. Sanatçının kendini yeni pazar alanı olan dijital ortamda sunabilmesi için sanal bir kimliğe ihtiyacı vardır. Bu sanal kimlik, sanatçının yaratıcılığı ekseninde kurgulanarak çekici bir görünüm kazandırılıp verilebilir. Ancak böyle bir ortam içerisinde oluşturulan kimlik, sanal da olsa ona uygun davranmak sanal kimliğinin sorumluluklarını üstlenmek durumundadır. Herhangi bir yanlış anlaşılmada veya kimliğin dışına çıkan, başka çizgiye geçilen noktalarda özen gerekmektedir. Çünkü sanal kitle kendisine uygun ya da hayranlıkla bakabileceği kimlikleri kolaylıkla ve anında alkışlayabileceği gibi kolaylıkla ve anında da dışlama eğilimi gösterebilir. Zaten sürekli yenilenen gündem, akış, ortam içinde iken unutulmak, silinmek kolaydır. Öte yandan sanatçının bu akışkanlığa uyum sağlaması ve sanal kimliğinin çerçevesinde yenilenmesi, yenilikleri de bu kimliğe uygun olarak biçimlendirmesi gerekmektedir.

Sanat kurumları, günümüzde ekonomik sürdürülebilirliği için daha çok bankalar, şirketler gibi alanlarla veya vakıf, dernek gibi kuruluşlarla iş birliği yapmaktadır. Tüm bunların post-truth döneminden etkilendiğini, manipülatif propaganda çerçevesinde PR yapabildiklerini ifade etmek yanlış sayılmaz. Çünkü bunlar, ortamın

koşulları ve günün gerekçelerine uygun olarak hareket etmek ve hem hedef kitleye hem de sonuca daha hızlı ulaşmak için kullanılan yöntemlerdir. Ancak sanat kurumlarının da iş birliği içerisinde oldukları finans kaynaklarıyla uyumlu hareket etmeleri ve benzer politikaları gütmeleri gerekmektedir. Sanat kurumlarına bağlı çalışan sanatçıların da sanat kurumlarının politikalarına, duruşlarına uygun olmaları gerekmektedir, hatta bu doğrultuda eserler üretmeleri ya da temalarını onlara göre seçmeleri istenebilir. Dolayısıyla bu durum sanatçı özgürlüğüne ket vurmaktadır.

4.2. Dördüncü Sanayi Devrimi ve Sanat

Çeşitli paradigmalarla ortaya çıkan devrimler, yaşamda oldukça radikal değişimleri getirmiştir. Devrimler, farklı birçok etkiyle ve yeniliklerle olabildiği gibi teknolojik araçlar ve iletişim ortamları çerçevesinde de şekillenir. İletişimin teknoloji ile olan bütünleşik yapısı; gelişen her aracın öncekine göre daha hızlı olmasını ve daha geniş bir çevreye yayılabilmesini sağlar. Daha geniş çevre ile kurulabilen iletişim ise etkileşim kaynaklı olarak kültürleri ve dolayısıyla toplumları dönüşüme uğratır.

Sanatsal boyutlar, anlamlar, ifade biçimleri de diğer tüm alanlar gibi bu dönüşümlerden payını alır. Farklı düşünce yapılarıyla bağlantılar, daha zengin ifadelere ve ilham kaynaklarına erişim sağlar. Geribildirimler sanatın ifade yöntemlerinde etkilidir. Ancak bu etki, olumlu ya da olumsuz olarak değerlendirilmektense tarafsız bir biçimde ele alınmalıdır. Çünkü her sanatçının varoluşu, tinsel dünyası farklı olduğu için kimi tüm ortamlardan, çevreden tamamen izole olarak daha nitelikli eserler verebilir, kimi de kültürlerin, toplumların, insanların, olayların, durumların yoğunluğu içerisinde yaratımlarını yapabilir. Bu sebeple aslında teknolojik yeniliklerden ve dönemin olanaklarından bahsedilirken sanat ortamının tümünü kapsadığı söylenemez. Zaten dünyada bu yeniliklerin ya da teknolojinin ulaşmadığı alanlar da vardır. Söz konusu olan gelişmiş ülkeler ve teknolojinin son olanaklarına erişimi olan, yeniliklerin kapsama alanındaki bölgeler ve bu bölgelerle bağlantıda yaşayan sanatçılar ve alımlayıcılardır. Sanatın uyumlandığı noktalarda diğer tüm alanlar gibi teknolojide de yaratıcı süreçlerin etkisiyle daha anlamlı, insana daha çok uyumlanabilen, algısına giren işler ortaya çıkarılabilir.

Sanayi devrimi üç aşama olarak sürmüştür. İlk aşaması, demiryolları inşası ve buhar makinesinin akabinde gelişen mekânik üretim sürecidir. İkinci aşama elektriğin

kullanımı ve seri üretim sürecidir. Üçüncü aşama ise bilgisayarların kullanılmaya başlandığı ve hala içinde bulunduğumuz dijitalleşme sürecidir. Sanayi devrimlerine bakıldığında ana etkenin "üretim" çerçevesinde olduğu söylenebilir. Sürdürülebilirliği sağlamak adına daha kolay üretim yöntemleri bulmak, daha geniş çevreye yaymak ve daha çok tüketimi sağlamak amaçlanmıştır.

Mekânik ya da dijital, insanın kas gücü ya da zihinsel olarak yoğun emekleri dolayımıyla ürünler ortaya çıkmıştır. Ancak 4. Sanayi Devrimi (Endüstri 4.0/Sanayi 4.0) şimdiye kadar gelmiş ve bir şekilde birbiriyle ilişkili olan süreçleri kökten bir değişime uğratacak gibi görülmektedir. "Bu terim ilk kez 1940 yılında Albert Carr'ın 'Amerika'nın Son Şansı' başlıklı makalesinde kullanılmıştır"[337]. Daha yaygın bir kullanım bulması ve kabul görmesi ise bir endüstri fuarından sonra olmuştur. "2011 yılında Hannover'de düzenlenen endüstri fuarında kullanılan bir kavram olan Dördüncü Sanayi Devrimi, siber-fiziksel sistemlere dayalı üretim biçimi, nesnelerin interneti ve akıllı fabrikalar gibi gelişmelerle günümüzde yaşanan devrimi ifade etmek için kullanılmaktadır"[338]. Ancak "Sanayi 4.0 halen tartışmalı bir konudur. Bir yanda bunun gerçekten bir devrim olduğu görüşü bulunurken, karşı tarafta yaşanan sürecin sanayideki ani bir değişiklik ve kopuştan (devrim) ziyade evrimsel bir gelişme olduğu yönündedir"[339] şeklinde düşünce biçimleri de vardır.

"4. Sanayi Devrimi, birçok çağdaş otomasyon sistemini, veri alışverişlerini ve üretim teknolojilerini içeren kolektif bir terimdir. Bu devrim nesnelerin interneti, internetin hizmetleri ve siber-fiziksel sistemlerden oluşan bir değerler bütünüdür"[340]. "Aşırı dijital bağlantıyla ortaya çıkan kültür ve uygulamalara dayalı yeni bir inovasyon çerçevesi"dir[341]. Bu yeni sürecin üretim ve tüketim ilişkilerini bütünüyle değiştirecek bir yapı içerdiğine değinen Alçın, "bir yanda tüketicinin değişen ihtiyacına anlık olarak uyum sağlayan üretim sistemleri, diğer yanda ise birbirleriyle sürekli iletişim ve koordinasyon halinde olan otomasyon sistemleri içine girilmekte olan yeni

[337] Vural Özdemir, "Endüstri 4.0, Akıllı Nesnelerin, İstilası ve Aşırı Dijital Bağlantının Karanlık Yüzü", **Endüstri 4.0 ve Dijital Medya**, ed. Filiz Aydoğan (İstanbul: Der Yayınları, 2019): 5.
[338] Salih Dursun, Belemir Şengül, "Sanayi 4.0 ve Türkiye: Genel Bir Değerlendirme", Academia, https://www.academia.edu/37297373/D%C3%B6rd%C3%BCnc%C3%BC_Sanayi_Devrimi_ve_T%C3%BCrkiye_Genel_Bir_De%C4%9Ferlendirme [20.07.2020].
[339] "Sanayi 4.0 Nedir? Sanayi 4.0 İçin Durum Analizi", 4Ware, https://www.4ware.com.tr/sanayi-4-0-nedir/ [05.08.2020].
[340] Burak Kesayak, "Endüstri Tarihine Kısa Bir Yolculuk", Endüstri4.0, https://www.endustri40.com/endustri-tarihine-kisa-bir-yolculuk/ [30.06.2020]
[341] Özdemir, **age**, 1.

dönemin karakteristik yapısını betimlemektedir"[342] demiştir. "Dördüncü sanayi devrimi sadece akıllı ve bağlantılı makine ve sistemlerle ilgili değildir, kapsamı çok daha geniştir. Gen diziliminden nanoteknolojilere, yenilenebilir enerjilerden kuantum bilgi işleme bir dizi alanda eşzamanlı ileri atılım dalgaları yaşanıyor"[343] diyen Schwarb'a göre bu devrimi öncekilerden ayrıştıran ve bu teknolojilerin iç içe geçip kaynaşmasını sağlayan; fiziksel, dijital ve biyolojik alanlarda karşılıklı etkileşimidir. "Bugün bu inovasyonların çoğu henüz emekleme aşamasındadır, ancak fiziksel, dijital ve biyolojik dünyalarda teknolojiler iç içe geçip birbirlerini güçlendirerek yol aldıkça gelişimlerinde bir sıçrama noktasına yaklaşıyorlar[344]. Dördüncü Sanayi Devrimi, yaşamı kökten dönüştürecek bir eşiğin habercisi görünümünde olabilir. Çünkü şimdiye kadar alışık olunan insan-makine iş birliği, yerini salt makineye bırakabilir. Bu durumda yaşam biçimlerinde, iş yapma süreçlerinde ve daha birçok alanda bilimkurgu filmlerini aratmayacak, hatta aşacak bir sistemin doğuşu olduğunu öngörmek fantastik olmayacaktır.

Dördüncü Sanayi Devrimi'ne geçişin etkenlerini değerlendiren bir çalışmadan özetle; gelişmiş ülkelerdeki emek maliyetlerinin gelişmekte olan ülkelere göre daha yüksek olması ve teknolojik gelişmelerle hızlanması, seri üretim sistemlerinin müşteri beklentilerini tam olarak karşılayamaması başat etkenlerdendir. Bu devrime yön veren koşullar ise üretimde insan gücünün azalması, insanın kendisine daha çok zaman ayırma bağlamındaki bireyselleşmesi ve dijital teknolojilerin sürekli kullanımıdır[345].

Dördüncü Sanayi Devrimi, teknolojilerin ve değer zinciri organizasyon kavramlarının kolektif bir bütünüdür. Genel olarak nesnelerin interneti, hizmetlerin interneti ve siber fiziksel sistemlere bağlı bir yapıdan oluşur[346]. Nesnelerin interneti, herhangi bir nesneden üretilen verilerin, bir ağ aracılığıyla başka sistemlere aktarılmasıyken; hizmetlerin interneti, hizmet satıcılarına internet yoluyla hizmetlerini sunma imkânı veren sistemler; siber fiziksel sistemler, enformasyon

---

[342] Sinan Alçın, "Üretim İçin Yeni Bir İzlek Sanayi 4.0", **Journal of Life Economics**, c. 3 s. 2 (2016): 20.
[343] Klaus Schwab, **Dördüncü Sanayi Devrimi**, çev. Zülfü Dicleli (İstanbul: Optimist Kitap, 2016): 17.
[344] Schwab, **age**, 9.
[345] Mehmet Özkan, Arzu Al, Serkan Yavuz, "Uluslararası Politik Ekonomi Açısından Dördüncü Sanayi-Endüstri Devrimi'nin Etkileri ve Türkiye", **Marmara Üniversitesi Siyasal Bilimler Dergisi**, c. 6, s. 2 (2018): 133.
[346] Burak Kesayak, "Endüstri Tarihine Kısa Bir Yolculuk", Endüstri 4.0, https://www.endustri40.com/endustri-tarihine-kisa-bir-yolculuk/ [30.06.2020].

teknolojisinden yararlanarak iletişimi, fiziksel süreçleri ve bilişsel mekânizmaları yöneten ve izleyen sistemlerdir. Nesnelerin interneti ile siber-fiziksel sistemler birbirleriyle ve insanlarla gerçek zamanlı olarak iletişime geçip iş birliği içinde çalışabilecektir[347]. Siber-fiziksel sistemlerin üretim sürecinde fabrikalardaki makinelerde kullanılması, insanlardan neredeyse bağımsız bir biçimde kendi kendilerini koordine ve optimize ederek üretim yapabilecek "akıllı fabrikalar" anlamına gelir. Bu stratejinin gerçekleşmesi durumunda üretim süresi, maliyetler ve üretim için ihtiyaç duyulan enerji miktarı azalacak, üretim miktarı ve kalitesi artacaktır[348]. Dördüncü Sanayi Devriminin ayırt edici özelliği, üretim süreçleri içerisinde yer alan tüm araç ve makinelerin sensorlar ve internet aracılığıyla karşılıklı etkileşime geçerek üretimi eş zamanlı düzenlemeleridir. Bu sistemin uluslararası alanda, ucuz işgücüne dayalı rekabet yerine, yüksek katma değerli üretime dayalı rekabeti geçirmesi beklenmektedir[349]. Aslında "İnsan Olmayan Makineler-Yarı İnsan Yarı Makine" ile kendinden önce gerçekleşen tüm sanayi devrimlerini de unutturacağı"[350] düşünülebilir. Ek olarak "en önemli özelliği ise fiziksel, dijital ve biyolojik dünyaların sınırlarını ortadan kaldıran teknolojileri devreye sokmasıdır"[351]. Dikkat çeken bir konu olarak; birçok mesleğin otomasyona uğramasıyla vasıflı işgücüne olan talebin artması, insan becerilerini içeren, ikna ve duygusal zekâ gibi sosyal becerilere yönelik mesleklerin öne çıkacak olmasıdır[352].

Teknolojiler yaşamın çerçevesini değiştirmektedir ancak son teknolojilere ve gelmekte olanlara fütüristik bir açıdan bakıldığında; artık çerçevelerden çıkılacağı ön görülebilir. Daha öncesinde ütopik görülen hatta düşünülemeyecek konuların yaşanmakta olduğu göz önünde bulundurulursa; insanın ya da dünyanın kendisini aşarak başka bir boyuta evrileceği farkedilebilir. Makinelerle, bilgisayar sistemleriyle yoğun iletişimde olmaya henüz yeni alışmış olan insanın karşısına şimdi de birbirleriyle iletişim kurabilen makinelerin gelecek olması, çift yönlü sonuçlar doğurur. Niteliksiz, vasıfsız ya da salt kas gücüne dayalı işlerde makilerin yer alması, nesnelerle işlerin halledilmesi insana zaman kavramında bir genişleme verir. Bu

[347] Özkan, Al, Yavuz, **age**, 134-135.
[348] "Endüstri 4.0", Wikipedia, https://tr.wikipedia.org/wiki/End%C3%BCstri_4.0 [30.06.2020].
[349] "Sanayi 4.0 Nedir? Sanayi 4.0 İçin Durum Analizi", 4Ware, https://www.4ware.com.tr/sanayi-4-0-nedir/ [05.08.2020].
[350] Özkan, Al, Yavuz, **age**, 149.
[351] "Dördüncü Sanayi Devrimi nedir? 4. Endüstri Devrimi neden önemli?", Gel Gez, https://www.gelgez.net/dorduncu-sanayi-devrimi-nedir/ [30.06.2020].
[352] Dursun, Şengül, **age**, 70.

noktada yetenekleri, düşünsel gücü, yönetim tarafı, tasarım kabiliyeti olan insanlar için umut verici bir süreç olacağı açıktır. Çünkü düşünsel ve yaratıcı boyutlar için esnek zaman dilimlerine ihtiyaç vardır. Fakat bu yönlerden zayıf olan kişiler, işsizlikle karşılaşabilir, sadece tüketim ya da seyirci tarafında kalarak ne yapacağını bilmeyen bir kitleye dönüşebilirler.

Sanat açısından düşünüldüğünde çok değişik paradigmalarla, yapılanmalarla karşılaşılabilir. Dijital ortamda üretim, dijital malzemeler alışıldık bir konu oldu. Ancak dijital malzemelerle iletişime geçebilirse çok farklı bir durum ortaya çıkabilir. Örneğin bir sanatçının tuvali, fırçası, boya malzemeleri ile iletişime geçebilmesi, bu nesnelerin sanatçının hareketlerini, tarzını öğrenmesi ve sanatçının komutlarına göre eseri nesnelerin üretmesi hatta başka sanatçıların araçlarıyla iletişime geçip ortaya farklı bir dil çıkması, nesnelerin, makinelerin melez yeni ifade biçimleri oluşturması gibi düşünceler ilginç olabilir.

Mekân temelli değerlendirildiğinde ise; galeriler, müzeler gibi sanat mekânları kendi aralarında konuşabilecek bağlantı kurabilecek seviyeye gelebilirler mi? Sanat mekânlarının birbirleriyle ve içerisinde yer alan eserlerin de birbirleriyle konuşabilmesi, iletişime geçebilmesi; daha zengin oluşumların önünü açabilir. Kendi içine kapalı sistemlerin başka sistemlerle bağlantıda olması, ilişki kurabilmesi; beslenme adına dikkate değer olabilir.

Öte yandan sanatçıların aradan çıkarılması ve yapay zekâ iş birliğinde; fiziksel ve sanal ortamdaki, tarihten beri yapılmış eserlerin makineye tanıtılması, dönemlerin, akımların, üslupların öğretilmesi ile makinelerin üretim yapması da sağlanabilir. Ancak bu noktada sanat eseri olup olmadığını sorgulamak gerekir. Muhakkak ki metinlerarasılık terimi bağlamında hiçbir sanatçı saf özgün değildir, gördüklerinden, okuduklarından etkilenmektedir ve eserlerde mutlaka bunların izleri vardır. Ancak "yaratım anının düşünsel boyutu, ruhu, bakış açısı makineye de öğretilebilir mi? Makine bir insan gibi hareket edebilecek noktaya gelebilir mi?" soruları önemlidir. Sonuçta ilham, makineye entegre edilemez, insana özgüdür ama şimdilik(!). Hali hazırda yapay zekâ teknolojisi ile üretilmiş çalışmalar vardır. Fakat bunların eser olup olmadığı da tartışmalı bir konudur.

Küratöryel süreçlere bakıldığında, bir robot/makine farklı dinamikleri, matematiksel hesaplamaları ve bilgi ayrımlarını yapıp, bunları sentezleyerek eserlerin konumunu,

düzenini ayarlayabilir mi? Öğretilen, yüklenen ifade biçimlerinden yeni ifade biçimleri, sunumlar ortaya çıkarabilir mi? Bunları da diğer sanat kurumlarıyla bağlantıya geçerek, oradaki makinelerle konuşarak gerçekleştirebilir mi?

Genel olarak üretimi ve küratöryel işleri makine yapabilir. Ama önemli olan makinenin tüm bunları insanın estetik algısına, düşünsel boyutuna ve düşsel dünyasına göre yapıp yapamayacağıdır. Bu noktada yapabilirlik sağlandığında da insanın yaratıcı kimliklerinin alınarak robotlara, makinelere devredilecek olması kafa yorulması gereken bir konudur. Çünkü insanın kas gücüne dayalı işleri makinelere bırakması ona tasarımsal, düşsel, sanatsal gibi yaratıcı işleri yapabilmesi ve kendisini gerçekleştirmesi yolunda zaman kazandırabilir, emek sarfiyatını önleyebilir. Ancak yaratıcılığa, ilhama, düşünsel ve düşsel dünyaya bağlı işleri de makine üstlendiğinde; insanın görevinin ne olacağı üzerinde durulmalıdır.

Sanayi 4.0, tüm yönleri ile değerlendirildiğinde kimilerine belki aşırı gelebilecek yaklaşımları barındırmaktadır. Ama teknoloji tarihine bakıldığında; üzerinde konuşulan, fikir yürütülen, olması zor hatta imkansız görülen çok şeyin gerçekleşmiş olduğu ortadadır. Bu sebeple ilk somut adımları atılan bu devrimin, tüm alanlara sıçrayarak etki altına alacağı, kendisine uygun bir biçimde dönüştüreceği çok uzak değildir.

4.3. Oyun ve Sanat

İnsan doğasına ait olan buluşlar, bir fikirle başlar. Ardından bu fikre yönelik deneyler/denemeler yapılır. Burada kurgusal düşünce biçimi vardır. Kurgusallık ise insanın en temel alanlarından biri olan “oyun” güdüsünde yatar. Oyun, kurguyu getirir. Aslında tasarıların ve eylemlerin bir anlamda oyun mantığında filizlendiği düşünülebilir. Bu oyunun reelde gerçekleşme zorunluluğu da yoktur, oyun zihinde de oynanabilir.

Oyun, insanın gerçek “miş” gibi yapma serüvenidir. Ancak bu serüven içerisinde “miş” olgusuna kapılma, inanma duygusunu getirmektedir. Gerçeklik ve onun yaratımları, farklı biçimleri, doğasıyla bu denli ilgilenmenin çeşitli gerçeklik biçimleri yaratmanın özü, aslında “oyun” alanındadır. “İlk insanların çevrelerinde gördüğü şeyleri taklit etmesi ve bu yolla diğer insanlar ile iletişime girmesi oyunun başlangıcı sayılmaktadır. ‘Oyun’ varoluşlarından bu yana tüm canlıların iletişim

yollarından biri olmuştur"[353]. İletişimin kaynağını oluşturan ve "uygarlıkların aynası olan oyunların kökeni, ilkel dinlerin bereket ayinlerine, güneşe, aya, toprağa tapınmalara kadar gitmektedir"[354]. Buradan hareketle; oyunun çocukların yaptığı bir eylem olduğu yaygın kanısının dışında çok daha geniş bir anlam bulduğu söylenebilir. En temel yapısı ise gerçekliğe koşut bir biçimde düş gücü ekseninde yaratılan yeni gerçekliklere yer vermesi ve araca gereksinimi olmayan iletişim ve etkileşim kanalını oluşturmasıdır.

"Oyun kültürden daha eskidir" diyen Huizinga'ya göre insanlardan önce hayvanlar oyun oynardı ve insanlar oyun kavramına hiçbir temel özellik katmamışlardır. Oyunun temel çizgilerini hayvanlar gerçekleştirmişlerdir. Hayvanlar bir tür ayini andıran tavır ve jestlerle birbirlerini oyuna davet ederler[355]. Huizinga'nın açıklamalarından yola çıkılarak oyun; kültürün içinde ve kültürden önce var olan, kültüre eşlik eden, başlangıçtan günümüze her zamana damga vuran kendiliğinden var olan, her yerde mevcut olan, gündelik yaşamdan farklılaşan bir eylem niteliğindedir, şeklinde ifade edilebilir[356]. Yengin ve Bayrak'a göre "oyun, bir yaşam laboratuvarıdır"[357]. Açıklamalar ışığında denilebilir ki; oyun, insandan önce de vardır ama -ister gerçek anlamıyla ister meteforik anlamıyla ele alınsın- insan yaşamında "birşeyleri gerçekleştirmenin" başlangıç aşamasıdır.

Oyun, tarihten beri toplumların, kültürlerin, yaşayış biçimlerinin, inançların, eğlence anlayışının, iletişim şekillerinin, ekonominin ve daha birçok paradigmanın değişip güncellenmesi ile yoğrularak ilerlemiştir. Günümüzde ise yeni iletişim teknolojilerinin ekseninde tekrar başkalaşım geçirmiştir. Oyun kavramının insanın boş zaman geçirme aktivitesi olmasının ötesindeki en önemli anlamı, ekonomik pazarda güçlü bir aktör olmasıdır. İletişim ve etkileşim kapasitesinin büyüklüğü ve katılım olanağı, geniş kitlelere ulaşmada ve dolayısıyla ekonomik döngüde büyük pay almasını sağlar.

---

[353] Dilay Argün, "Tüketim Kültürünün Yeniden Üretildiği Bir Kitle İletişim Platformu Olarak Dijital Oyun Sektörü" (Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2019), 1.
[354] Asli İgit, "Dijital Oyunlar Aracılığıyla Empatik İletişim İnşası" (Doktora Tezi, Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2019), 27.
[355] Johan Huizinga, **Homo Ludens Oyunun İşlevi Üzerine Bir Deneme**, çev. Mehmet Ali Kılıçbay, 2. bs. (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2006): 16.
[356] **age**, 20.
[357] Deniz Yengin, Tamer Bayrak, "Tüketimin Oyunlaştırılmasıyla Artırılmış Gerçeklik", **Etkileşim: Üsküdar Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi**, c. 1 (2018): 75.

Yeni iletişim ortamları ile birlikte alanlar, dijitalleşme sürecinden etkilenmiş ve dijitale uyumlanmıştır. Oyun sektörü, dijital ortamın ve bu ortama geçişin yapı taşlarındandır. İnsanlara bir yeniliği anlatmanın, aktarmanın en etkili yöntemi oyun oynatmaktır. Fakat şüphesiz oyun sektörünün başat amacı yeniliği tanıtmak olmamıştır. Burada yeni iletişim ortamlarının olanaklarından yararlanarak farklı deneyimler yaşatma ve daha çok insana ulaşma isteğinin öncelikli olduğu tahmin edilebilir. Yeni iletişim ortamına verilebilecek en iyi örneğin dijital oyunlar olduğuna değinen Yengin ve Bayrak'a göre "enformasyon bombardımanıyla karşı karşıya kaldığımız bilişim toplumunda etkileşimin en çok arttığı alanlar yeni iletişim ortamları olmaktadır. Yeni iletişim ortamlarının iletişim sürecindeki kanal bileşeni teknolojik gelişmelerle dönüşüm geçirmektedir"[358]. Bu kadar yoğun kanallar, araçlar, ortamlar içerisine bir de aşırı enformasyon yüklendiğinde; yenilikçi, yaratıcı ve katılımı teşvik ettirici yöntemlerin oluşmasına ihtiyaç duyulur. Oyun olgusu, bu yöntemlerin kullanılması için uygundur. "Dijital oyunlar küresel anlamda gündelik tüketimci yaşamın en önemli metaları haline dönüşmüş durumdadırlar. Her yaştan insan grupları gündelik yaşamlarının önemlice bir bölümünü bu oyunlara ayırmaktadırlar"[359]. Kullanılan araç, yöntem ve uygulamalarla oyun endüstrisi gelişmektedir.

Oyunların, yeni teknolojilerle devamlı olarak güncellenmesi, çeşitli yaklaşımların eklenmesi ile daha çok kullanıcıya ulaşması, pazarda büyüme yaratmıştır. "Geçmiş zaman içinde konsol oyunları, video oyunları, bilgisayar oyunları ve elektronik oyunlar olarak adlandırılan dijital oyunlar, 1970 yılından itibaren gelişmeye başlamış olup teknolojinin gelişmesine paralel olarak alanını ve tanımını genişletmiştir"[360]. Oyun ortamları ile birlikte oyun türleri de çeşitlenmiştir. "Çevrimiçi oyun, dijital oyun, mobil oyun, sanal gerçeklik oyunları gibi kavramlar yeni medya literatüründe"[361] yer edinmiştir. Ancak daha genel bir kavram olarak "dijital oyun" tercih edilmektedir.

---

[358] Yengin, Bayrak, 2018, 75.

[359] Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan Sütçü, "Dijital Oyun Kültürü ve Türkiye'de Gençliğin Internet Kafe Kullanım Pratikleri: Çevrim İçi ve Çevrim Dışı Kimlik Egzersizleri, Hareketsiz Toplumsallaşma ve Sanal Kariyer Yapma -Ankara'da Etnografik Alan Çalışması", Docplayer, https://docplayer.biz.tr/20416879-De-gencligin-internet-kafe-kullanim-pratikleri-cevrim-ici-ve-cevrim-disi-kimlik-egzersizleri-hareketsiz-toplumsallasma.html [10.07.2020].

[360] İgit, **age**, 32.

[361] Berkay Buluş, Gökay Canberk Buluş, "Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyunlar ve Dijital Ekonomi", **Aksaray Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi**, c. 12, s. 21-6 (2020): 2.

Bir çalışmadan özetle; yeni iletişim teknolojilerindeki gelişmelerle geleneksel oyun anlayışının, araçlarının ve yöntemlerinin diğer kanallara aktarılmasıyla değişen ortam ile birlikte yeni oyun kültürü olan "dijital oyun" ortaya çıkmıştır[362]. Başka bir açıklamaya göre dijital oyun, "kodlanarak yaratılan ve aktarılan gerçekliğin yeniden yapılanmasıdır"[363]. Günümüzde dijital oyun çerçevesinde akıllı telefonlarda da oyun oynanabilmesi ve akıllı telefonların kullanımının artmasıyla her yaşa uygun çok sayıda seçenek oluşturulmuştur.

> "Bilgisayar ve konsollara ek olarak akıllı telefonlar ve tabletler de birer oyun platformuna dönüşmüştür. Günümüz itibariyle dijital oyunlar 3 farklı ana platform üzerinde sınıflandırılabilir. Bunlar, kişisel bilgisayar (PC), oyun konsolu (PS4, XBOX, Nintendo) ve mobil oyunlardır"[364].

Akıllı telefonlar ve tabletlerin oyun aracına dönmesi, her an yanında taşınabilir araçlar olduğu için, oyun kullanıcılarında artış sağlamıştır.

Dijital oyunları geleneksel oyunlardan ayıran ve pazar ortamında büyümesini sağlayan, kültürel olgulara etki eden en önemli özellik, yeni medya ortamının sunduğu etkileşim özelliğidir. Dijital ortamda bilgisayar ile karşılıklı oynanabilen oyunların yanı sıra iki veya daha çok kişinin birlikte oynayabildikleri oyunlar da vardır. Çoklu oyunculu oyunlarda, genellikle oyuncularla iletişim kurulabilen sistemler de bulunur. Oyunlar ve kullanıcıların seviyeleri ile ilgili bilgiler, web sitelerinde, sosyal medya hesaplarında paylaşılabilir böylece oyunun farklı kullanıcılarıyla iletişime geçilebilir. Oyunların kendi sosyal medya hesapları veya oyunu sevenler tarafından oluşturulmuş sosyal medya hesaplarında, bloglarda kullanıcılar buluşup etkileşime geçebilirler. "Dijital olarak evirilen oyun mekân, zaman, uzam, ortam, araç ve kişilerin aidiyetlerini gerçeklikten sanal gerçekliğe taşımada aracı olmuştur. Bu taşıma hali geleneksel sosyalleşme ortamlarının dijitalde yeni bir uzam olarak varlık bulmasına olanak sağlamıştır"[365]. Bu durum fiziksel gerçeklik dışındaki bir uzamda etkileşimi artırmıştır.

> "Son yıllarda teknolojinin hızla gelişmesi ile telefonda, bilgisayarda, konsollarda oynanan oyunlarda VR (Virtual Reality) teknolojisinin kullanılması, 360 derece görünümlü oyunların üretilmesi, internet üzerinden karşılıklı oynanan oyunlar için yeni platformlarının ortaya çıkması ve toplulukların oluşturulması, düzenlenen oyun turnuvalarının canlı yayından

[362] Ceyda Ilgaz Büyükbaykal, İnci Abay Cansabuncu, "Türkiye'de Yeni Medya Ortamı ve Dijital Oyun Olgusu", **Yeni Medya Elektronik Dergi**, c .4, s. 1 (2020): 3.
[363] Deniz Yengin, "Digital Game As A New Media And Use Of Digital Game In Education", **The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC**, c. 1, s. 1 (2011): 22.
[364] Esin Selin Güregen, "Mobil Oyunlarda Hikâye Anlatımının Oyun Deneyimine Etkisi" (Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2020), ii.
[365] İgit, **age**, 37.

izlenebilmesi, oyun oynanış videolarının yayınlanabileceği yeni platformların kurulması gibi değişimler yaşanmıştır"[366].

Oyun sektöründeki teknolojik gelişmeler ile birlikte kullanıcıya gerçeklik katmanlarının çok çeşitli yönlerini deneyimletme ve gerçekten oyunun içerisinde yaşıyormuş hissini verme bakımından oldukça önemli yollar katedilmiştir. Bu durum oyun oynama performansında artış sağlamakla birlikte oyun türlerini de çeşitlendirmiştir. Sanal gerçeklik, arttırılmış gerçeklik, karma gerçeklik gibi teknolojik gerçeklik biçimleriyle fiziksel gerçeklik dünyasından bağımsız, oyuna tam daldıran yöntemlerle yeni dünyalara keşfe çıkılması sağlanmıştır. Öte yandan oyuncu eskiye göre oyun hikâyesine doğrudan müdahale edebilen daha aktif bir kullanıcıya evrilmiştir. "VR / AR gibi teknolojilerin hızla gelişmesiyle beraber, oyunlar artık gerçekten "sahnelenebilir" hale gelmiştir ve bu da bu anlatı türünü güçlendirmektedir"[367]. Zenginleştirilen grafik öğeleri, taşınabilen cihazlarda kullanımı, ücretsiz uygulamaların çokluğu ile oyun deneyimi daha geniş kitlelere doğru yayılmaktadır. "Oyun oynama deneyimini daha gerçekçi, konforlu, sürükleyici, eğlenceli kılmak adına oyun tasarımcıları, yazılım mühendisleri, endüstri mühendisleri, edebiyatçılar, psikologlar gibi farklı disiplinden uzmanlar birlikte çalışmaktadır"[368]. Disiplinlerarası yaklaşımlarla gerçekleştirilen oyun uygulamaları, göz önüne alındığında; tarihte bilinen ilk oyunlardan ne kadar öte bir duruma geçildiği görülebilir. Taklitten yola çıkılarak gerçekleşen oyun, günümüzde teknoloji ve birçok farklı alanın bileşenleri ile oluşturulmaktadır.

Yeni ortam oyunlarının yeni gerçeklikler bağlamında dikkat çeken türü ise simülasyon oyunlarıdır. Simülasyon oyunları "bir eylemle ilgili pratik yapmak bir aracı kullanmak veya dünya kurmakla ilgili genellikle bitmeyen şekilde tasarlanmış oyunlardır"[369]. Simülasyon ile gerçek deneyimden ayırt edilemeyecek uygulamalar yapılabilir. Deneyimin gerçekçiliğine ek olarak, kullanıcıların sanal bir kimlik oluşturabilmeleri ile sanal dünya daha canlı bir hal almaktadır.

"Dijital oyunların tüketicilerine sunduğu etkileşim alanı, onlar için yepyeni bir sosyalleşme alanı yaratmaktadır. Oyun karakterleri veya avatarlar üzerinden tanımlanan kişisel profiller,

[366] Ümit Sarı, Aygün Bahar Öncel, Bir Arka Bahçe Olarak Steam: Geleneksel Oyunun Dijital Oyuna Dönüşümü, **Endüstri 4.0 ve Dijital Medya**, ed. Filiz Aydoğan (İstanbul: Der Yayınları, 2019): 20.
[367] Güregen **age**, 49-50.
[368] Damla İşbilen, "Etkisel Oyunbilim: Kitlesel Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları Oynama Motivasyonları" (Doktora Tezi, Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2018), 7.
[369] Ceyda Terlemez, "Dijital Oyun Bağımlılığı İle Kişilik Özellikleri Arasındaki İlişki" (Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2019), 13.

> oyuncuya kendilerini istedikleri gibi tanıtmaya ve yeni dünyalar kurmaya olanak tanımaktadır"[370].

Binark ve Sütçü'ye göre oyunların günlük yaşamın doğal bir öğesi olması onu sadece kazanılan ve kaybedilen bir yapı olmaktan çıkarmıştır, böylece oyun "tüketim kültürüne dahil olmuş bir kimlik inşasına dönüşerek, artık oynama ediminin biricik getirisi olmaktan çıkmıştır. Bu durum ise dijital oyun kültürünü, geleneksel oyun oynama ediminden ve içeriklerinden ayıran ve belirleyen en önemli özelliktir"[371]. Çünkü geleneksel oyun oynama edimi yakın fiziksel çevre ile sınırlıyken, dijital çevre dünya boyutunda genişlemiştir. "Burada dijital bir kimlik inşaa edilmekte ve bu dijital kimlik üzerinden kişiler sanal cemaatler kurmakta, sanal klanlara üye olmakta, bir nevi sanal bir çevre edinilmektedir"[372]. Oyun çevresinin bu denli genişlemesi de sanal oyun dünyasının gerçekliğe yaklaşmasında etkilidir.

Sanal oyun dünyasının etkileşimselliği, iletişim kanallılığı, sanal kimlik inşası, geniş bir çevreye ulaşabilmesi, çeşitlilikleri, her yaşa hitap eden uygulamaları farklı bir toplumsal ortamın yaratılmasını sağlamıştır.

> "Bu yeni toplumsallaşma biçimi, gençlerin sanal uzama taşıdıkları toplumsal ağlar aracılığıyla kendilerini gündelik yaşamda nasıl yeniden konumlandırdıklarını ve sanal uzamda toplumsal sermayelerini yeniden inşa etmeye niçin ve nasıl yatırım yaptıklarını açıklamaktadır"[373].

Dijital oyunlarda avatarlar, kullanıcı profilleri gibi özelliklerle oyuncuların sanal kimlik yaratabilmesi; bir anlamda sokağında, bahçesinde oyun oynayan çocuğu hatırlatır. Geleneksel oyun anlayışında sokakta oyun oynayan çocuk, kimliğini, kültürünü, kendi varoluşunu bir şekilde oyun arkadaşlarına aktarır. Ancak ilginçtir ki "devasa çevrimiçi oyunlarda oyuncuların gerçek yaşamdaki habituslarını oyun dünyasına taşıdıkları ve gerçek yaşamda üretilmiş habitusun sanal karakterin inşasında kullanıldığı görülebilir"[374]. Ama yine de gerçek yaşama tamamen zıt ya da ilgisiz sanal kimlikler yaratılabildiği de doğrudur. "Oyun esnasında birey, gerçek kimliğinden arınarak, kendi varlığını eriterek gizler"[375]. Çünkü "oyun dünyası, bazen gerçekçi-nesnel bir görünüşte bazen de düşsel olandan devşirilmiş öznel veya algısal bir yapıdadır"[376]. Dolayısıyla düşsel dünyaya uygun olarak düşsel kimliklerin

[370] Büyükbaykal, Cansabuncu, **age**, 3.
[371] Binark, Sütçü, **Dijital Oyun Kültürü**, 15.
[372] Sarı, Öncel, **age**, 26.
[373] Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan-Sütcü, "Silkroad Online'da Sanal Cemaat İnşası ve Türk Klan Kimliği" (XIII. Türkiye'de İnternet Konferansı Bildirileri, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, 2008), 105.
[374] Binark, Sütcü, **Silkroad Online**, 105.
[375] Aysel Alver, "Sanatta Oyunsallık ve Kurgu" (Sanatta Yeterlilik Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, 2020), 14.
[376] Alver, **age**, 14.

yaratılması, oyuncuları aynı zamanda kendi gerçek yaşamlarındaki olumsuzluklarından arındırıp iyi hissedecekleri bir atmosfere taşınmalarına yardımcı olmaktadır. Öte yandan böyle bir oluşum yaratıcı düşünmeyi teşvik ederek oyuncuların zihninde hayata dair yeni anlamlar oluşmasını sağlar; tekdüze, tek tip ve sınırlı düşünce yapılarından arındırır.

Teknolojinin olanakları ile farklı bir boyuta taşınan oyun alanı, seslendiği kitlenin genişliği, içine dalma/kapatılma duyusunun yüksekliği, yaratıcı ve çok yönlü uygulama pratikleri, disiplinlerarasılığa uygunluğu gibi birçok sebepten tüketim endüstrisinin yakın takibine girmiştir. Tüketim çağının gerekliliklerinden biri tüketimi teşvik eden uygulamalardır.

> "İnsanların tüketim davranışlarını biçimlendirmek, insanları sürekli olarak tüketim ortamında ve tüketim eyleminde tutmak için çeşitli teknik ve yöntemler geliştirilmektedir. İletişim teknolojilerinin her tür olanağından yararlanarak geliştirilen tüketimi teşvik tekniklerinden biri ise oyunlaştırmadır"[377].

Bu yöntemin rağbet görmesinin nedeni, tüketimin tüketim olduğu algısından çıkarılarak oyun atmosferi içerisinde farkettirmeden tükettirilmesi olabilir.

Dijital ortamda kendisine yeni anlamlar edinen oyun alanı, fonksiyonelliği ile başka alanların içine kolaylıkla dahil olabilmiştir. Örneğin; alışverişe dönük oyunsal uygulamalarla ticaret evrim geçirmiştir. Eğitim alanında yaygın kullanımı, oldukça etkin sonuçlar doğurmuştur. Araba kullanmak, balık tutmak, ev dekore etmek, hayvan bakmak, bitki yetiştirmek gibi herhangi bir becerinin ön hazırlığı gibi alanlarda da kullanılmaktadır. Ancak dikkat çekilmelidir ki kullanıldığı alanların çokluğu, ulaştığı hedef kitle gibi durumlar göz önüne alınarak tüketim endüstrisinin tüm kollarına yayılma ve bu endüstrinin başvuru kaynağı olma durumuna dönmesi kaçınılmazdır. Aydoğan'ın ifadelerinden özetle; teknolojik gelişmelerle birlikte oyunu da kapsayan serbest zaman etkinlikleri daha çok ev merkezli olmaya başlamıştır. Bu durum da dijital teknolojilerin enformasyonu yaydığı kadar eğlenceyi, oyunu, kültür endüstrisini de küresel olarak her yere yaydığını gösterir. Pek çok yazarın değerlendirdiği gibi çağımız, teknolojik yenilik ve buluşların, yaratıcılık ve enformasyonun birincil önemde olduğu "tekno-kapitalizm çağı" olarak adlandırmaktadır[378].

---

[377] Yengin, Bayrak, **Tüketimin Oyunlaştırılmasıyla**, 60-61.

[378] Filiz Aydoğan, "Tekno-Metalaşan ve 'Emeğe' Dönüşen Oyun", **Endüstri 4.0 ve Dijital Medya**, ed. Filiz Aydoğan (İstanbul: Der Yayınları, 2019): 58.

Dijital oyun sektörünün hızla büyüyen bir pazar haline gelmesi, çift yönlüdür. Çünkü bu pazarda hem üreticiler hem dağıtımcılar hem de kullanıcılar kazanmaktadır. Örneğin; birçok firma bu sektörün olanaklarından yararlanmak adına çeşitli satın alımlar yapmaktadır. Bu şekilde oyunlardaki kullanıcı veri tabanlarına ulaşarak kendi reklam çalışmalarına yönelik avantajlar edinmektedirler. Oyuncular seviyelerini artırdıkları hesaplarını satarak kazanç sağlayabilmektedirler. Oyunlar için çeşitli nesneler, avatarlar, özellikler satın alarak ekonomik faaliyette bulunmaktadırlar.[379] Markalar, tanıtım yapma ve satış artırma stratejileri olarak oyunlara ürün yerleştirme gibi uygulamalarla müşterileri eğlendirirken etkilemeye çalışmakta ve müşterinin markayla bütünleşmesi, bağ kurması için mesajlarını oyun alanı içerisinde sunmayı tercih etmektedirler[380]. Dolayısıyla oyun sektöründeki pazar alanı, kültür endüstrisine uyumlu bir biçimde tüketime dönük çok yönlü yaklaşımları barındırmaktadır.

Akıllı telefonlarda da oynanabilmesi, oyun oynamak için evde bilgisayar başında, oyun konsolunda, internet kafede olma gibi belli bir alanda bulunma zorunluluğunu ortadan kaldırmıştır. İnsanlar tablet bilgisayarları ya da akıllı telefonlarda oynayabilecekleri çok sayıda kategori, konu, tür ve zorluk derecelerinde oyunlar bulabilmektedir. Dolayısıyla her an her yerde oynanabildiği için ulaşım kolaylığı olmuştur ve daha çok insan oyun alanına dahil olmuştur. Hemen her yaştan ve çevreden insanın dijital ortamda oyun oynamaya başlaması, tüketim endüstrisi için verimli bir tarla görevi görmektedir.

İnsanlar hayatın yoğun temposundan uzaklaşmak, sosyalleşmek, stres atmak gibi amaçlarla oyun oynamaktadır. Ayrıca dijital oyunlar insana başarı, rekabet, adrenalin, gerilim, şiddet, güç, hız, ödül, statü kazanma, ekip olma arzusu, bir yere ait olma isteği gibi olumlu ve olumsuz duyguların yaşatıldığı bir arena yaratmaktadır. Öte yandan çevrimiçi oyunlar sohbet özelliği ile yeni sosyal çevre oluşturarak kullanıcının sosyalleşmesini ve oyun içerisinde karşılaştığı zorluklara karşı mücadele ederek aktif, deneysel ve probleme dayalı öğrenmesini sağlamaktadır[381]. Böylece dijital oyunların yarattığı dünyada, insanı içine daldırmak için kullanılan yöntemlerin diğer açıdan insana yarar sağlayıcı nitelikte olduğu da ifade edilebilir.

---

[379] Argün, **age**, 3-39.
[380] Hidaye Aydan Silkü Bilgilier, Şehriban Kayacan, Onur Tos, "Oyun Kültürünün Dijital Medyada Yansıması: 'Advergaming' İçeriklerine Yönelik Bir Analiz", **LAÜ Sosyal Bilimler Dergisi**, c. 11, s. 1 (2020): 83.
[381] Argün, **age**, 96.

Oyun alanında gerçekliğe yaklaşmak ve kullanıcıyı etkilemek amacıyla uygulanan disiplinlerarası yaklaşımlar temelinde tasarım ve sanat alanlarının kullanımı birtakım tartışmaları da beraberinde getirmiştir. Tasarım, oyunun ayrılmaz bir bütünüdür. Ama sanat söz konusu olduğunda farklı dinamikler söz konusudur. Bir oyun uygulaması içerisine bir sanatçı tarafından üretilmiş nesneler yerleştirilebilir ya da oyun alanı, mekânı bir sanatçı tarafından oluşturulabilir. Ancak bu durumda sanatsal niteliklere sahip bir oyun olsa da oyunun tamamının sanat olduğu, sanat formu bağlamında kullanılabilirliği, sergilenmesi ve sunulması çeşitli çevrelerce tartışılan gündem maddeleridir. Sağlamtimur'un açıkladığı gibi sanatsal üretim "geleneksel yöntem", "mekânik yeniden üretim" ve "dijital yöntem" olarak üç aşamaya ayrılır. Geleneksel yöntemlerle üretilen eserlerin biricikliği mekânik olarak yeniden üretimle sonlanmıştır. Dijital süreçte de sayısal olarak imge üretilebilmesi ile sanal eserlerin yapılabilmesi sağlanmıştır. Fakat geleneksel yöntemleri ve mekânik yeniden üretim yöntemlerini benimseyenler, dijital yöntemleri kabul etme konusunda başlangıçta isteksiz davranmıştır. Dijital teknolojinin gelişimi ile birlikte çağdaş sanatın dijital sanata uyarlanması bir nevi zorunlu hale gelmiş, mühendisler, programcılar ve sanatçılar ortak çalışarak sanat ürünlerini yaratmaya başlamışlardır[382]. Bu açıklamalardan hareketle denilebilir ki; oyunun da sanat alanına girmesi veya sanatsal bir tür olarak rüştünü ispatlaması için zaman yeterli olabilir.

Aslında dikkate alınması gereken durumlardan biri de kuşaklardır. Z kuşağı olarak adlandırılan son kuşağın dijital teknolojilere doğrudan uyumlanmış bir yaşam sürecekleri açıktır. Hatta geleneksel dönemi hiç bilemeyecekler. Bu kuşak, sokakta oyun oynama kültürü yerine dijital ortamda oyun oynama kültürü ile yetişecek. Bu bakımdan yeni kuşakta yetişecek sanatçılar, sanat alımlayıcıları ya da sanat alanının herhangi bir kolundan insanlar dijital kültürle evrilecekler. Bu yüzden bugün tartışma konularını gündeme getiren yaklaşımlar ve yeniliği kabul etmede zorlanan durumlar belki de ortadan kalkacaktır.

Sanat ve oyun arasındaki ayrılıkların ve ortaklılıkların tartışılmasının temel sebebi oyunların sanat olarak ele alınıp alınamayacağıdır. Sayılgan'ın ifadelerinden özetle; oyunun sanat dünyası ile ilişkisindeki boyutlardan biri, sanatçılar dijital devrim ile birlikte yeni ortamı bir üretim alanı ve aracı olarak görüp sanat yapıtı ve deneyimi

[382] Zuhal Özel Sağlamtimur, "Dijital Sanat", **Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi**, c. 10, s. 3 (2010): 216.

üretmek için kullanmaya başlamasıyladır. Oyunu bir mecra olarak kullanan sanatçı girişimleri, genellikle oyun metninin oyunsallığını törpüleyerek onu oyun olmayan bir yapıta dönüştürürler. Oyunun sanatsal üretim sürecinin bir parçası olarak kullanıldığı oyun sanatı olan "game art" ve sanat oyunları olarak anılan "artgame" birbirlerinden farklıdır. Sanat oyunlarında sanatsal ifadeler oyunsal niteliklere bağlıdır, görsel-işitsel yüzeye eklenmiş etkileşim unsurlarıyla sanat eseri izleyicisini etkileşimciye dönüştürür. Bu nedenle sanat eseri olan oyunla etkileşime girmenin yöntemi onunla oynayabilmek olarak ortaya çıkar. Oyun oynanabilen medyayı sanat eserinin üretim ve sergileme sürecinde bir araç olarak kullanma, var olan bir oyunu dışardan müdahalelerle değiştirme ve doğrudan sanatsal bir oyun tasarlama olarak sanat ve oyun ilişkisinde farklı biçimlerden söz edilebilir[383].

Oyun ile estetik arasında sıkı bağlar olduğunu belirten Huizinga'ya göre oyun, ritim ve armoni ile doludur. Çünkü oyun alanı sınırları içerisinde mutlak bir düzen vardır, oyun düzen yaratır hatta düzenin kendisidir. Dünyanın kusurluluğu karşısında geçici ve sınırlı bir mükemmellik yaratır. Oyunun düzen kavramıyla olan bu sıkı ortaklığı, oyuna estetik alanda tanınmış büyük payın gerekçesidir. Oyun unsurlarını tanımlamada kullanılan terimlerin büyük bir bölümü estetik alanda yer alır: gerilim, denge, salınım, birbirinin yerine geçme, zıtlık, çeşitleme, birbirine eklenme, ayrılma ve çözüm. Oyun dahil eder ve serbest bırakır. Özümler, yakalar, cezbeder. Diğer bir ortaklık da arkaik kültürlerde, sanat ve teknik, beceri ve yaratıcılığın henüz birbirlerinden farklılaşmadıkları zamanda tıpkı oyun gibi rakibi geçmek ve kazanmak güdüsünün içinde yer almaktaydı[384].

Sanat ve oyun ilişkisini irdeleyen başka bir çalışmada ise her iki pratiğin de teatrallik, drama, temsil, düşsel gerçeklik, kurgu, manipülasyon, metafor ve serbest montaj gibi yaratıcı ve oyunsal edimler üzerinden üretiliyor oluşlarıyla birkaç farklı biçimde ortak bir yönelimselliğe sahip olduklarına işaret edilmiştir. Ek olarak her iki pratiğin de gündelik nesnel gerçeklikten farklı algısal bir gerçekliği ortaya çıkaran ortak bir fantezi ürününe dönüştüğü, oyun veya sanat nesnelerinin hayal ile gerçek arasında yer alan birleştirici birer unsur oldukları açıklanmıştır. Ayrıca sanat alanına

[383] Özge Sayılgan, "Bir Sanat Formu Olarak Dijital Oyun", **Sanat ve Tasarım Dergisi**, c. 9, s. 2 (2019): 331-335.
[384] Huizinga, **age**, 23-215.

özgü pratiğin ürettiği "miş-gibi" yapma edimi, yaşamın pek çok alanına hâkim olan oyunsal dile özgü bir yönelimdir[385].

Oyunun sanatsallaşması konusundaki tartışmalar ve eleştiriler, oyunun sanat alanında bir araç olarak kullanılması konusunda biraz daha yumuşamıştır. Zaten interaktif uygulamalar içeren sanat eserlerinde de oyun atmosferi gözlenir. Ama asıl sanat kurumlarının bu bağlamda çeşitli yaklaşımlar getirmesi kayda değerdir. Müzeler, sergiler, galeriler değişen dünyaya, kültüre, topluma, insana uyum sağlamak adına kendilerini güncellemektedirler. Yeniliklerden yararlanmak ve ziyaretçi çekmenin etkin yollarından biri olarak oyunlaştırma uygulamalarını kullanmaktadırlar.

Sanat kurumları yakın geçmişte, sesli rehber, etkileşim alanları gibi çeşitli özellikleri denemiş ve bünyelerine katmışlardır. Dijitalleşme sürecinden yararlanarak çevrimiçi ortamlara geçmiş, koleksiyonlarını alımlayıcılarla buluşturmuşlardır. Çevrimiçi alanlarda alımlayıcıya ulaşmak için yaratıcı tanıtımlardan, sunumlardan, reklamlardan yararlanmışlardır. Ancak kitleleri kendilerine çekme konusunda devamlı olarak yenilenmeleri ve daha etkili yöntemler kullanmaları gerekmektedir. "Oyunlaştırma uygulamaları da kullanılan bu yeni yöntemlerden biridir. Oyunlaştırma uygulamaları, ziyaretçilerin müzelerde hem sanat eserleriyle hem de çevresindekilerle etkileşime geçebilmelerini sağlayacak bir yöntemdir"[386]. Bu anlamda oyunlaştırma için kullanılan uygulamalar arasında sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik gibi yöntemler vardır. Özellikle artırılmış gerçeklik uygulaması, sanat kurumlarında etkileşimli oyunsal yöntemlerin kullanılmasında yaygındır. Eser hakkında bilgiler, eski görünümü, kayıp bir parçanın canlandırılması, modellemeler, eserin ait olduğu dönemin atmosferinin yaratılması gibi yöntemler, oyunsal ve etkileşimli içeriklerle sunularak ziyaretçilere aktif bir deneyim verir.

Oyunun sanal ortamda yaşadığı açılım, yeni anlamlar kazanmıştır. Çeşitli alanların alanlarına doğrudan veya dolaylı yollarla girmiş, disiplinlerarası yaklaşımlara dahil olmuştur. Alanların da mesajlarını iletmeleri için araç olarak kullanılmıştır. Muhakak ki tüketim endüstrisi içerisinde tüketime yöneltme amacıyla markaların oyun kavramına yönelmesi; hedef kitleye seslenmek, onları etkilemek amacıyla kullanması anlaşılır bir durumdur. Eğitim gibi alanlarda da öğrenmeyi kolaylaştırıcı bağlamda

[385] Alver, **age**, 27-111.
[386] Özgül Çetin, "Müzelerde Oyunlaştırma Uygulamaları" (Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2020), 1-2.

kullanılması fayda sağlayıcı sonuçlar doğurmaktadır. Oyun, sanat alanında da geçmişten beri bir ifade biçimi, aktarım ortamı olarak kullanılmaktadır. Ancak oyunun doğrudan sanat türü olarak kabul görmesi ya da oyun içerisinde doğrudan sanat nesnelerinin, ürünlerinin yer alması tartışılmaktadır. Popüler kültüre hizmet eden oyun alanı, sanat ile anıldığında sanatın anlamını ya da sanat yapıtı olmanın getirdiği yapıtaşlarını olumsuz etkileyeceği düşünülebilir. Ancak sanat günümüzde özgür ve çok da kalıplara sığmayan bir yapıdadır. Zaten sanat her daim popüler kültür içerisinde de yer almıştır ve bu temelde eserler de verilmiştir. Oyunla birlikte anıldığında, bir oyun programının/uygulamasının içerisinde sanat ürünleri olmasının, sanatçı tarafından tasarlanmasının herhangi bir olumsuzluğu olamaz. Aksine kullanıcılara sanatsal, estetik göz kazandırılmasına yardımcı olabilir. Ancak bir oyunun sergilenebilir sanat ürünü bağlamında üretilemesi veya kullanılması konusunda elbette, sanatın niteliksel unsurlarına uyup uymadığına, anlam, his, düşünce dışavurumunun nasıl sağlandığına, alt metin okumalarında doluluk oranına, arka planına, izleyiciyle karşılaşma durumuna bakılmalıdır. Diğer bir konu olarak oyunun sanat alanında kullanılması; sanatçıya düşlerini, fantezilerini gerçekleştirebileceği yeni bir katman sağlar, izleyiciye de içerisine dahil olup sarmalanacağı, eserin varoluşunda önemli bir öğe konumuna çıkarak esere katılabileceği, eğlence, sorgulama ve düşünceyi aynı anda yapabileceği alanlar verir.

4.4. Yeni Gerçeklikler ve Sanat

İnsanlar hayatta kalabilmek için hayvanları taklit etmişlerdir. Sanatın kökeninde de doğanın taklit edilmesi vardır. Buradan yola çıkılarak; "taklit" kavramının sanat tarihinde ve insanlık tarihinde ortak olduğu görülebilir. Fiziksel gerçekliği taklit ederek ona uyumlanılabileceği düşünülmüştür. Fiziksel gerçekliğin taklit edilerek çeşitli biçimlerde yansıtılmış, çeşitli faaliyetler için kullanılmıştır. Bu faaliyetlerde gerçeklik algısının izleri incelendiğinde; çağlar, toplumlar, yaşayışlar hakkında verilere ulaşılabilir.

İlkel dönemlerde büyü ve çeşitli ritüeller amacıyla kullanılan maskeler, heykelcikler, mağara duvarına resmedilenler hep doğanın taklidiyle ortaya çıkmış yansımalardır ve dönemin inanç biçimleri, yaşayış tarzına dönük bilgiler verir. Sanat ve taklit unsuru bağlama alındığında; Aristoteles'in ortaya attığı ve Yunanca taklit anlamına gelen "mimesis" kavramına bakılabilir. "Mimesis, doğa ve insan davranışının sanatta ve

edebiyatta taklide dayanan temsilidir. Aristoteles tarafından sanatın rolünün 'doğanın taklidi' olduğunu ileri sürerken kullanılmıştır"[387]. Aristoteles, sanatsal temsillerin taklitten doğduğunu öne sürer. Ona göre insanlar, diğer canlılardan taklit etme yetenekleri ile ayrılır ve ilk bilgilerini de taklit yoluyla elde ederler. Tüm taklit ürünleri karşısında insanın karakteristik özelliği olan "hoşlanma" vardır. Sanat yapıtları karşısındaki yaşantılarımız da bunu kanıtlar. Çünkü, tiksinti uyandıran hayvanlar ve cesetlerin resimlerinde olduğu gibi gerçekte hoşlanmayarak baktığımız nesnelere bile resme dönüştüklerinde hoşlanarak bakarız[388]. Bu açıklamalardan hareketle denilebilir ki, insan sanat yaparken gerçeğin taklidiyle başlar ama sanat eseri, hoşlanma duygusunu yaratarak insanın var olan gerçekliğe farklı bir gözle bakmasını sağlar.

Sanat tarihinde gerçeklik algısına dair önemli bir kırılma yaratan buluş 19. yy'da fotoğrafın icadıdır. Fiziksel dünyanın gerçekliğini doğrudan yansıtan fotoğraflar ile birlikte sanat alanında başka arayışlar başlar. Öte yandan sanayi dönemi ve makineleşmenin sanat alanında üretim ortamına ve araçlarına getirdiği yenilikler, "nitelik" konusundaki tartışmalara yol açar. Gerçekliğin yansıtılmasında makinenin kullanımı ve kolaylığı, sanatı fiziksel dünyada görülmeyen farklı gerçekliklere, daha düşsel, yönlere, soyut dışavurumlara dayalı temsillere götürerek yeni arayışları başlatır. "Modernizm sonrası (postmodern) dönemde ise teknoloji ile gelinen noktada 'gerçek' sonsuz sayıda yeniden üretilebilen 'işlemsel' bir şeye dönüşmüş, bu yapıyla birlikte 'orijinal' çoktan kaybolup sonsuz yansımalara dönüşmüştür"[389]. Böylece sanatta temsil sistemleri köklü bir biçimde değişmiş, malzemeler, nesneler, mekâna yönelik sorgulamalar, yeni yaklaşımlar ortaya çıkmıştır. Başlangıçta dış dünyaya/doğaya, gerçekliğe uyum sağlayarak onu taklit eden insanın yerini, nesneyi, nesnel dünyayı karşısına alan; taklit eden değil, onu sorgulayan inceleyen, çözümlemeye hatta değiştirmeye çalışan insan almıştır[390]. Günümüzün düzenlemeleri ve değişikliklerini hazırlayan ve yöneten de bilgisayar sistemleri olmuştur.

Sanat ve gerçeklik kavramlarının bilgisayar sistemleri ile yeniden ve farklı biçimlerde yaratılması, sanatın hipergerçek bir görünüm almasına sebep olmuştur.

---

[387] "Mimesis", Wikipedia, https://tr.wikipedia.org/wiki/Mimesis [15.09.2020].
[388] Aristoteles, **Poetika**, çev. İsmail Tunalı, 13. bs. (İstanbul, Remzi Kitapevi, 2006), 16.
[389] Cüneyt Gök, "Değişen İmgeler ve Temsiliyet", **İstanbul Kemerburgaz Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi**, c. 1, s. 2 (2016): 101.
[390] Okan Ercan, "Değişen Gerçeklik Bağlamında Günümüz Sanatında Nesne ve Mekân Sorgulamaları" (Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, 2016), 11.

Her daim gerçekliği taklit eden, gerçekliğin farklı formları ile vücut bulan sanat artık gerçekliği aşmaya başlamıştır. Malzemeler, nesneler, ortamlar sanat alanına giren her olgu, hiper bir şekle ulaşarak varlıkla yokluk arasında denge kaybına yakalanmıştır. Çünkü "hiper gerçeklik, gerçek dünyadakinden daha çok imaj dizgelerinin yansımalarıyla ortaya çıkar. Kitle iletişim araçları, dünyayı hiper gerçeklik yoluyla tanımlar ve bu noktada kendi algılarımız gerçek değil, hiper gerçekliğin birebir kendisidir"[391]. Bilgisayar sistemleri içerisindeki sanal sanat, nesnesiz, mekânsız, zamansız sanat ile hem gerçeği aşan hem de aşırı görülen yapısıyla bir yandan da aşırılığın akıbetine yakalanarak yoklukla eşleşmiştir. Sanatın simülasyon evrenine ulaşması, artık her şeyi bırakıp kendi kendisini taklit etmesi ama bu taklidi de kendi gerçekliğinin çok ötesinde yapması ile kendisini yok etme noktasına gidecek olması, ütopik bir teori olmaz. Bu noktada aslında düşülmesi gereken, sanatın anlamsal yönüdür.

İnsan, gerçeklikle olan uğraşı ve edindiği yeni alanlar sonucunda yeni bilgiler edinerek varoluşa, doğaya, evrene dair yeni düşünce biçimleri, algılama şekilleri, bakış açıları kazanmıştır. Gerçeklik kavramı da insanın algılama ve bakış açıları doğrultusunda değişmiştir. Her çağın kendisine göre gerçeklik anlamı vardır ve bu da inanışları etkiler. "Teknoloji sadece yeni araçlar kullanmakla ve geliştirmekte ilgili bir şey değildir. Teknoloji insanların çevrelerini yeni biçimlerde modellemelerine ve yeni düşünme biçimleri için temeller yaratmalarına da olanak tanır"[392]. Sanat, nesnel ve öznel inanç biçimlerinden etkilenerek ve bu çerçevelerde ortaya çıkar. Sanatın ve her şeyin dijital ortama aktarılması ile yaratılan sanal dünyada insan, gerçeklik kavramında öncekileri yıkan veya aşan yeni anlayışlar, tutumlar edinmiştir. Dünyanın farklı bölgelerinde farklı gerçeklik anlayışları, inanç biçimleri varken; dünyanın küresel bir köye dönüştüğü çağımızda bu anlayışlar daha evrensel bir boyut kazanmıştır. Gerçeklik kavramındaki yeni katmanlarla birlikte insanın dünyayı algılayışı ve buna bağlı olarak toplumsal ve kültürel yapısı da değişir. Dolayısıyla sanatta da bu yeni algılayışların, yapıların etkileri görülür. Küresel ortam bölgesel anlayışları genişletmiştir. Farklı bölgeler artık o kadar da farklı değildir ve düşünceler, algılar, anlayışlar da birbirlerinden o kadar kopuk değildir. Sanat

[391] Aysel Demir, "Siber Kültür ve Hiper Gerçeklikte Değişen Yaşam" **Online Academic Journal of Information Technology**, c. 8, s. 29 (2017): 93.
[392] Ron Burnett, **İmgeler Nasıl Düşünür**, çev. Güçsal Pusar, 3. bs. (İstanbul: Metis Yayınları, 2018), 151.

eserlerine yüklenen anlamlarda da bir ortaklık görülebilir. Sanal ortamlardaki etkileşim, sanatta birliği oluşturmaya başlamıştır ancak bu birlik olumludan ziyade olumsuz olarak da düşünülebilir. Çünkü sanat aslında en çok zıtlıklardan, farklı düşüncelerden, ayrılıklardan beslenen yapıdadır. Gök'ün[393] açıkladığı gibi; sanatsal imge gerçeğin dolayımsız bir yansıması olmakla birlikte yaşamla ilgili olayların anlamlarını bir düzene koyar. Sanat imgelerinin üretimi benzemezlik ve farklılık üzerinedir. Ancak 20. yüzyıl ile birlikte tüketim ve gösteri toplumunda reklam ve medya imgelerinin de etkisiyle terse dönmüş, benzerlik ve aynılık üretmeye başlamıştır. Gösterinin bir parçası olan estetik imge kaybolmuştur.

Sanal ortamın daha çok görüntülere dayalı yapısı ve sanatın görüntülerle ilişkisi, bu ortama uyumlanmasının en temel noktası olmuştur. Görsele dayalı kültür ve deneyimlemeye dayalı yeni yapılar sanatın izlenilen yanını, yaşanılan, deneyimlenen bir yöne çekmiştir. Fakat, sanat eseri ve izleyici arasındaki mesafenin daraldığı mı yoksa yakınlaştığı mı sorusu biraz karmaşıktır. Burnett'in ifadeleri ilgi çekicidir: "Deneyimin iki boyutlu ekranlara mı üç boyutlu simülasyonlara mı dayandığına bakmaksızın, görülen imgelerle bakan izleyici arasında her zaman bir miktar mesafe bulunacaktır. Bu durum ancak imgeler heykel gibi fiziksel hale gelirse ya da izleyicilerin bedenleri holografikleşirse değişecektir[394]. Bu düşünceye göre izleyici ve sanat eseri arasında fiziksel-fiziksel veya sanal-sanal gibi aynılık olduğu zaman uzaklığın silineceği sonucu çıkarılabilir.

Hipergerçek ortam ancak deneyimle hiperlik kazanır. İmgeler üç boyutlu bir görünüm içerisinde ve en az fiziksel gerçeklikteki kadar algılanırsa hiperlik sağlanabilir. Ancak "dil, ses, görüntü, şekil, boya gibi malzemeleri biçim ve kompozisyon gibi unsurları kullanarak üretilen sanatların tümü kendine özgü bir gerçekliği belirlese de onu değerli kılan ana unsur kendi nesnesel boyutunun dışında insanın zihnini, duygularını harekete geçiren anlatımcı özellikleridir"[395]. Böyle bir noktada aslında önemli olanın sanatçının ifade etmeye, yansıtmaya, dışavurmaya çalıştığı düşünce yapısının, anlam katmanlarının, duygu dünyasının zenginliğidir, Alımlayıcı tarafında ise yeni anlayışların belirmesinden kaynaklı olarak yeni görme biçimleri edinmesi, belki de sanatın eski yargılardan bağımsız yeniden tanımlanması,

[393] Gök, **age**, 109.
[394] Burnett, **age**, 114-115.
[395] Doğan Akbulut, "Dijital Çağda Sanatın ve Sanatçının Konumu", **İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi**, c. 8, s. 17 (2018): 118.

açıklanması, eleştirilmesi, çözümlenmesi gerekmektedir. Akbulut'un[396] da ifade ettiği gibi dünyanın teknolojik olarak değişirken sadece ekonomi, siyaset, tüketim alışkanlıkları ve algılar değişmemiştir. Kültürel, edebi, sanatsal bakış açıları da yeni bir gözle değerlendirilmelidir. Çünkü küreselleşme, melezleşme üzerine kurulmuş olan postmodern algıda geçmişte oluşturulan neredeyse tüm siyasi, kültürel, sanatsal birikimleriyle inkara dönük bir hesaplaşma içindedir ve kendi meşru zeminini oluşturarak söylemlerini kitlelere aşılamaya başlamıştır.

Yeni gerçeklikler, yaşamın her alanında ortaya çıktığı ve kullanıldığı için sanatın bundan bağımsız bir form alması mümkün değildir. Bu nedenle aslında zaten yeni bir gözün devreye girdiği söylenebilir. İnsan zaten eskisine oranla daha geniş perspektif içerisindedir. Fakat bu genişlik aşırılığa ulaştığı için, doğru değerlendirmeler ve kavramsal bakışların oluşturulması adına yeni görme biçimin tanımlanması, nitelikli bir kimlikle açıkça ortaya koyulması, sanatsal alandaki çözümlemelerde kullanılması gerekmektedir.

Sanatın doğayı yansıtmasıyla başlayan serüveni, yapay bir doğa yaratmasına dönüşmüştür. Doğa yerine yapay ortamın hâkimiyeti söz konusu olmaya başlamıştır. Doğadan bir imgenin taklit edilmesinin yerini, imgelerin sınırsız bir biçimde üretilmesi, değiştirilmesi, dönüştürülmesi, güncellenmesi almıştır. "Bilgisayarda üretilen ve nesnesizleştirilmiş bir evrenin fabrikasyon olarak tekrarına dayalı imaj oluşturma süreçleri, denetlenemez bir yükselişe geçerken, bu imajların düzensiz bir şekilde her şeyi istila etmesine izin vermiş görünüyor"[397]. Bu noktada istilanın yani çokluğun sonucunda tüketim toplumunun getirisi olarak imgeler tüketim nesnesi haline gelmiştir. Bu süreçte sanat ve tüketim arasındaki çizgilerin muğlaklaştığı söylenebilir. Sanat imgelerinin herkes ve birçok alan tarafından manipülasyona uğratılabilmesi de sanatın çağrışımlarını etkilemektedir. Çünkü anlamlar; her dönüşümde, üretimde, eklemlemede, eksiltmede değişir.

Dijitalleşme kapsamındaki teknik gelişmelerle ortaya çıkarılan yeni gerçekliklerin sanatta kullanılması, sanatın bunlardan yararlanması sanatçıya da izleyiciye de kolaylıklar sağlar. Bu kolaylıklar değerlendirildiğinde; sanatın yeni bir atmosfer içerisinde yer alması ve ifade biçimlerinin çeşitlenmesi aslında geniş kapsamda

[396] Akbulut, **age**, 117.
[397] Rıfat Şahiner, **Çağdaş Sanatta Temsiliyet Krizi, Çağdaş Yorumlamalar ve Güncel Tartışmalar**, (Ankara: Ütopya Yayınevi, 2015), 99-100.

yorumlar doğurur. Yıldırım'ın Frank Popper, Vera Molnar'dan aktardığı dört amaçta, bilgisayarın sanat alanında kullanımına ilişkin faydalarına değinilir:

> "1- Bilgisayarın ortaya koyduğu teknik imkân onu sanatsal açıdan da önemli kılmaktadır. Bu teknik imkânlarla hem sınırsız biçim ve renk imkânı hem de sanal uzam yaratımıdır.
> 2- Bilgisayarlar sanatsal yenilik ihtiyacını tatmin edebilmektedir. Aynı zamanda da geleneksel kültürel formların yükünü hafifletebilir.
> 3- Bilgisayar sanatçının da izleyicinin de zihninin farklı, yeni şekillerde çalışmasını sağlayabilir.
> 4- Ayrıca bilgisayar teknolojisi izleyicinin yapıta verdiği tepkiyi somut bir şekilde gözlemleyip kaydedebilir; örneğin gözün hareketlerini izleyen sensörler"[398].

Sanatın yeni gerçeklik alanlarına ve sistemlerine dönüşümü incelendiğinde; teknik olarak yapılabilirlikler değerlendirilip üretim ve sunum kapsamında getirilen yeniliklerin söz konusu olduğu görülür. Sanatçı ve izleyicinin zihninde yeni biçimler oluşturması, yaratıcı düşünme yönünü etkilemesi de dikkate değer çıktılardır. Ancak diğer taraftan bu tekniklerin getirdikleri yeniliklerle genişleyen, çeşitlenen anlamı ve bozulan taraflarına ve sanatın varoluşuna, özüne nasıl etki ettiği ve edeceği de değerlendirilmelidir. Sonuçta "Brecht'in iddia ettiği gibi, gerçeklik değiştikçe, onu temsil edebilecek yöntemler de değişmek zorunda kalmayacak mıdır?"[399]. Bu nedenle değişimlerden öte nitelik yönüne bakılması yerinde olur. Çünkü bir şeyin sanat olup olmadığı hangi araç gereçlerle yapıldığına göre değil, estetik yanı ile belirlenir. Hangi araç gereçle yapılırsa yapılsın, hangi ortamda sunulursa sunulsun, ne şekilde tüketilirse tüketilsin sanat olup olmadığı ancak onun biçim, içerik, anlam ve özü bağlamındaki estetik ve düşünsel yanıdır. Bu değerlerle birlikte yenilik ortaya koyuluyorsa ve düşünsel anlamda güçlü bir etki uyandırıyorsa; eser olma niteliğinden bahsedilebilir.

Diğer bir açıdan bu yeni alanlarla birlikte sanatın ne'liği üzerine ve yeni estetik biçim arayışları üzerine yeni sorgulama alanları ve çeşitli önermeler de ortaya çıkacaktır. "Ne yaptığımız, hangi nesneleri kullandığımız, başkalarıyla nasıl iletişim ve etkileşim kurduğumuz ve içinde yaşadığımız veya geçtiğimiz türden alanlar - bunların tümü, mevcut kültürel kalıpları ve estetik tercihleri değiştirmenin yanı sıra yenilerini yaratmaya da bağlıdır"[400]. Kısacası estetiğin de yeniden yaratılması gerekebilir. Çünkü zamanın mekânın silikleştiği, önemsizleştiği ve hızın arttığı bir çağda daha önemli olan "yetişebilmek" olmuştur. Yetişme kavramı, yetişmeye

---

[398] Merve Yıldırım, "Dijital Sanat ve Kolaj", **Ekev Akademi Dergisi**, s. 80 (2019): 321.
[399] Ahu Antmen, **Sanatçılardan Yazılar ve Açıklamalarla 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar**, 6. bs. (İstanbul: Sel Yayıncılık: 2014), 18.
[400] Lev Manovich," Introduction to Info-Aesthetics", Manovich, http://manovich.net/index.php/projects/introduction-to-info-aesthetics [27.03.2020].

çalışılan sürede başka noktaların kaçırılmasını getirmektedir. Demir'in açıkladığı üzere; bu süreç içerisinde sanatçılar, eserlerini ortaya koyarken, popüler kültürün istediğini verebilmek, popüler olabilmek, sanat pazarında yer alabilmek için ilgi çekici özellikleri ile kendilerini göstermeye çaba harcamakta ve yaratıcılıktan uzak, zorlama eserler çıkarmaktadırlar. Sanatçı, böyle bir ortamda var olabilmek adına sansasyon yaratabilecek haberlerle gündeme gelmeye çalışmaktadır. Her kesime hitap etme, popülerleşme eğilimi, kitsch'i yani simülasyon estetiğini yüceltir. Ayrıca dijital devrim, sanat ve kültürün dönüşümüne aracılık ederek, yaratıcılığın anlamını 'girişimcilik' ile eşleştirmiştir. Bu durum da ekonomik güç sahiplerinin sanatın belirleyicisi olmalarına, sanatın her tür materyali içine alarak genişlemesine ve dolayısıyla ekonomik değişim aracına dönmesine sebep olur. Böyle bir ortam, sanatın ne olduğu ve sanatçının kim olduğu sorularıyla baş başa bırakır.[401] Bu açıklamalardan hareketle denilebilir ki; sanat teknik anlamda genişlemekle kalmamış, konu, içerik, anlam, alan gibi her yönüyle büyüyerek her şeye bulaşmaya başlamış, her şeyin de kendisine bulaşmasına izin vermiştir. Bulaşmadan söz edilirken; hangisinin hangisine ve ne şekilde hizmet ettiği önemlidir. Sanat bulaşmış olduğu bir alana değer katıyorsa ya da sanata bulaşan bir şey, sanatın niteliğini genişletiyorsa ortaya çıkan durum karşılıklı beslenmedir. Eğer sanat, bulaştığı alanda PR, ekonomik büyüme gibi güç unsuru olarak belli amaçlar çerçevesinde sadece hizmet eden bir aracı olarak bulunuyorsa, ortaya çıkan durum, sanatın kendisini kullandırarak metaya dönüşmesidir.

Yeni gerçeklik alanlarının sunduğu avantajlardan biri de daha önce belirtildiği gibi sunum ve sergileme alanlarında sanatçıya, kurumlara getirdiği özgür yapılardır. Özellikle 360 derece veya sanal gerçeklik sistemleri ile sanal alanların modellenerek yaratılabilmesi ya da fiziksel alanların çekimlerinin yapılabilmesi ve dijital ortama aktarılabilmesi gibi teknolojik yenilikler, oldukça önemli çözümler getirmiştir. Ama bu çözümler, hem çağı yakalamak adına bir zorunluluk şekline dönüşmüş hem de herkes tarafından kullanılabilirliği ile aynı zamanda sanat alanında çokluk, yoğunluk, hatta fazlalık da yaratmıştır. Bu yüzden Özgür'ün[402] dediği gibi; günümüzde artık sergilemek sorun olmaktan çıkmıştır. Fakat sergiler, bienaller ve uluslararası organizasyonların hızı içinde sanatçılar kaybolmamak için amansız bir mücadele

[401] Demir, **age**, 91-93.
[402] Ferhat Özgür, "Kafa Karışıklığımızın Resmi: Çağdaş Sanat", **Tykhe Sanat ve Tasarım Dergisi**, c. 5, s. 8 (2020): 62-65.

veriyorlar. Başarı hırsı içerisinde hemen şimdi ve her yerde olma, her şeye yetişme, her yerde görülme arzusuna kapılıyorlar. Böylece hızlı üretim ile sanatsal yaratım niteliği perdeleniyor. Sanatsal üretim de bu hız çağında kendi içinde gelişen, yapılıp bozulan, ekleme ve çıkarmayla belli bir sürece yayılan ve sonra en son biçimini bulan bir ifade olmaktan öte proje bazlı, son şeklinin ne olacağı daha baştan kesinleştirilmiş, "başlamadan bitirilmiş" bir tasarıma evriliyor. Hızlı üretim de şöhreti beraberinde getiriyor, şöhret de bir reklam olgusu olarak kullanılıyor ve eser satışına katkı sağlayan bir unsura dönüşüyor ve bu da zenginliğin aşırı derecede gösteri dünyasında serimlenmesini doğuruyor.

Sanata eklenen yeni katmanlarla birlikte sanatın yeniden keşfedilmesi gereken bir olguya dönüştüğü açıktır. Sanatçı, kazandığı özgürlüklere karşılık üzerine yüklenen misyonlar, taşıması gereken sorumluluklar ve yetilerin artmasıyla karşı karşıyadır. İzleyici sanattan ayrıştırılan ve sadece bakan göz olma durumundan çıkmış, tüm duyuları ve varlığı ile sanata katılan hatta yaratımına katkı sunan bir hale gelmiştir. Ama bunun karşılığında da neyin sanat olduğu, neyin olmadığı konusunda kafa karışıklıklarına yakalanmış, sanata ve sanatçıya bakış açısındaki hayranlık boyutu değişime uğramıştır. Her şeyin kendisiyle kaynaştırılabilmesinden dolayı sanatın günlük yaşamla arasındaki sınırlar erimiş, kavramsal yönünde, estetik biçiminde sapmalar meydana gelmiştir. Sanal alanın tüm bunların en önemli kaynağı olmasındaki sebep ise bilgi yaratımı, eklenmesi, edinilmesi kapsamında sonsuzluğa doğru uzamasıdır. "Sanat ve teknoloji disiplinlerinin birbiri içerisine geçmesi ve bu disiplinlerin benimsediği akımlarla üretilen sanat/tasarım ürünleri, artık sanat nesnesi olmaktan çıkmış ve özünde çok çeşitli verileri barındırabilen bilgi nesnelerine dönüşmüştür"[403]. Sanat eserinin, bilgi nesnesi olma durumundan arındırılması gerekmektedir. Sanat eserinin bilgi verici nitelikte olmasında bir sakınca yoktur. Ancak sadece bilgi nesnesi olması onu eser olma bağlamından koparmaktadır.

Çağdaş kültürü anlamak için "bilgi-estetiği" paradigmasını ortaya atan Manovich, bilgi kelimesinin form kelimesini içinde barındırdığını söyler. Günümüzün çalışma formu, kişinin bilgisayar ekranındaki veriyi manipüle etmesine yani bilgiyi işlemesine indirgenmiştir. Ne iş yapılırsa yapılsın, meslek ne olursa olsun tüm iş yerlerinde görülen bilgisayar ve klavyelerle dolu olduğudur. Günlük yaşamda, sosyal

[403] Murat Kara, "Dijital Boyamanın Evriminde Sanal Gerçeklik Boyutu", **ODÜ Sosyal Bilimler Dergisi**, c. 10, s. 1 (2020): 26.

hayatta da arama motorlarının kullanımı, veri tabanlarından veri almak, dijital ortama veri eklemek gibi biçimlerle bilgi toplumuyla birliktelik devam eder. Fiziksel varlıklar olduğumuz için, bedenlerimizi, bilgi işlem makinemizi ve bilginin kendisini barındırmak ve taşımak için her zaman çeşitli fiziksel formlara ihtiyaç duyduk. Bu formlar, binalar, köprüler, uçaklar gibi çok büyük olanlardan, iPod'lar, cep telefonları gibi çok küçük olanlara, mimari gibi nadiren değişenlerden, giysiler gibi periyodik olarak güncellenebilir olanlara kadar çeşitlidir. Giysiye ihtiyaç duyulduğu gibi, bilgisayarın da içini korumak ve insan-bilgisayar arayüzünü yani genel olarak klavye-ekran kullanarak bilgileri uygun bir şekilde girmeye ve değiştirmeye izin veren bir kasaya ihtiyaç vardır. Ekranda ya da kâğıtta metnin okunabilmesi için uygun şekillerde görüntülenmesi gerekir. Kendimiz için oluşturduğumuz kaydettiğimiz ve işlediğimiz bilgiler için formlar tasarlamamız gerekir. Bu nedenle, "bilgi" kelimesi, içinde dünya "biçimini" içermesine rağmen, gerçekte tam tersi olarak faydalı olmak adına bilginin her zaman dış biçime sarılması gerekir. Dolayısıyla bilgi işleyen bir tür haline gelmiş olabiliriz ancak aynı zamanda form oluşturan bir tür olarak da kalmaya devam ediyoruz. Kısacası bilgi işleme, yeni algılama, davranış, çalışma ve oyun alışkanlıkları gibi hem formun dışında olan bir güç hem de formların tasarlandığı yöntem olarak hareket eder.[404] Manovich, bu açıklamalarından hareketle birtakım soruları gündeme getirir:

-Bilgi toplumunun gelişine yeni formlar, yeni tasarım estetiği, yeni ikonolojiler eşlik etti mi?

-Katı, kararlı, sonlu, ayrık, uzay ve zamanda sınırlı olmak yerine, yeni biçimler genellikle değişkendir, ortaya çıkar, dağılır ve doğrudan gözlemlenemez. Bu yüzden yazılım ve bilgisayar ağlarının biçim kavramını yeniden tanımladığı düşünüldüğünde; bilgi toplumuna özgü biçimler olabilir mi?

-Eğer bilgi işleme, insan ve bilgisayar arasındaki etkileşim, telekomünikasyon, ağ oluşturma gibi onu tanımlayan faaliyetler dinamik süreçlerse, bilgi toplumu ikonik olarak temsil edilebilir mi?

-Bir bütün olarak haritası bile çizilemeyen dijital bilgi yapılarımızın insanüstü ölçeği, insan algısı ve biliş ölçeğine nasıl çevrilebilir?

[404] Lev Manovich, “Introduction to Info-Aesthetics”, Manovich, http://manovich.net/index.php/projects/introduction-to-info-aesthetics [27.03.2020].

-Endüstriyel toplumdan bilgi toplumuna geçiş, formdan bilgi akışına geçişle birlikte gerçekleşmişse, bu bilgi akışlarını yine de bir insan için anlamlı formlara haritalayabilir miyiz?[405]

Bu sorulardan hareketle; sanat alanı üzerine düşünülebilir. Sanatın yöntem, uygulama, biçim, deneyim, üretim, tüketim, sunum gibi tüm pratikleri sanal ortama aktarıldığı için bu alanda da devasa bir bilgi yığını bulunmaktadır. Bu bilgi yığınlarının da işlenmesinde yeni formlar, yeni biçimler bulunmalıdır. Yeni tasarım estetikleri üzerine kafa yorulmalıdır. Sanatın bilgi toplumuna, dijital kültüre karşı ikonik temsilleri ortaya çıkarılmalıdır. Çünkü aynılığın getirdiği temsiller, herkesin aynı programlar, uygulamalar üzerindeki tasarımları ikoniklikten öte sıradanlık sağlar. Belki de en önemlisi; sanatın insan algısına ve bilgisine dönük bir ölçek ile haritalandırılıp ortamın karmaşası ve yoğunluğundan ayrıştırılması gerekliliğidir. Çünkü her şeyin yer aldığı bir yerde sanat, kendi sınırlarını çizmez, kendi alanını net bir şekilde tanımlamazsa her şeyleşme durumuna düşmekle karşı karşıya kalabilir. Dolayısıyla bu yeni ortamlarda sanatın anlamlı formlar ile haritalanması düşeceği durumlardan kurtarabilir.

4.4.1. Yeni Gerçeklikler Bağlamında Algı ve Sanat

İnsan, öznel ve nesnel gerçekliklere duyu organları aracılığıyla varır. Sanatın üretilmesi ve alımlanması duyu organlarının etkisiyle olur. Her duyu organı farklı derecelerde işler, herkesin duyuları farklı oranlarda etkilenir ve her sanat eseri de farklı duyulara gönderme yapar. Bu noktada "algı" devreye girer. Duyu organlarının çalışma biçimi algıya dayalıdır. Her duyu organın algısı farklı olduğu gibi her insanda da bunun ölçüleri farklıdır. Algısal farklılıklar sanatın çoksesli olmasını sağlar. Algı, sanatta yanılsamalar yoluyla manipülasyonun yaratılmasına olanak tanır.

Algının tam olarak ne olduğuna eğilmek için çeşitli alanlardan değerlendirilmesi ve tanımlanması gereklidir. Ama sanattaki durum açısından bakılacak olursa özellikle psikoloji sözlüklerindeki tanımlar işe yarayabilir. Ruhbilim Sözlüğü'nde geniş yer bulan bu kavram şöyle özetlenebilir: Nesnel dünyayı duyular yoluyla algılama ve duyu organları aracılığı ile dışarıdakilerin ve içeridekilerin farkına varmak, dış

[405] Lev Manovich, "Introduction to Info-Aesthetics", Manovich, http://manovich.net/index.php/projects/introduction-to-info-aesthetics [27.03.2020].

dünyanın duyumlarla gelen imgesinin bilinçte gerçekleşen tasarımı, duyumların yorumu, duyumların anlamlı kılınmasıdır. Nesnelerin duyu organlarını etkilemesi ve bu etkinin bilince aktarılması ile gerçekleşen ama arı duyumlardan ansal bir işlevi gerektirmesi ile ayrılan bir kavramdır. Özellikle görme, işitme ve dokunma duyuları bilinçte kavram ve düşünce yapımı için algısal gereçler taşır. Görme duyusundan örnek verilecek olursa; her iki göz çeşitli planlarda beliren iki ağaç imgesi getirir ve bu imgeler ansal bir işlev ile tek imgeye dönüşür. Tek imgeye zihinde biriken eski algılardan gerekenler çağrışım yoluyla eklendikten sonra ağaç algısı gerçekleşir. Duyular kadar algı biçimi vardır ama en büyük ağırlık görme algısındadır. Yorumlamalarda yanılgılar da olabilir ve herhangi bir nesneyi olduğundan başka türlü algılama yanılsama yani illüzyondur[406].

Psikoloji Sözlüğü'nden özetle algı: duyu organlarının edindiği duyumların örgütlenerek anlamlandırılması süreci, duyumsal süreçte edinilen hammaddelerin işlenerek nesne ve olaylar hakkında bilgi sahibi olma etkinliğidir. Yapısalcı bakış açısında olduğu gibi ayrı ayrı unsurların bir araya getirilmesiyle bütüne ulaşma süreci değildir. Gestalt'çıların savunduğu gibi bütünü oluşturan parçaların daha fazlasının olduğu bir süreçtir. Örneğin kesik çizgilerle çizilmiş bir üçgen kesik kesik çizgilerle değil, bütün bir üçgen gibi algılanır. Ek olarak algı, aç birinin beyzbol topunu yemek sanması veya sevgilisini bekleyen kişinin karşıdan gelen her kadını sevgilisi sanması gibi öznel bir yapıdadır[407].

Ansiklopedik Psikoloji Sözlüğü'nden özetle algı: Nesnel dünyaya dair duyusal uyarımların anlamlı deneyimlere çevrilme sürecidir. Işık, ses gibi değişik uyaranlarla bu uyaranların oluşturduğu deneyimler algılama sürecinin özelliklerini ortaya çıkarır. Duyum ve algı farklı kavramlardır. Duyum, duyularla edinilen yalın deneyimlerdir. Algı, yalın öğelerden çağrışımlarla oluşturulan karmaşık yapılardır ve öğrenilenlere bağlı olarak duruma göre değişir[408].

Gerçeklik ve algı ilişkisine dair bir çalışmadan özetle; algı ve gerçeklik arasındaki farkın devreye girdiği noktada görülen doğru bile olsa gerçeğin farklı olabilmesidir. Örneğin belli bir noktadan belli uzaklıktaki bir çiçeğin fotoğrafı çekilecek olsa, farklı lenslerle farklı fotoğraflar elde edilir ama çiçek, aynı çiçektir. Lenslerin bazılarında

[406] Orhan Hançerlioğlu, **Ruhbilim Sözlüğü** (İstanbul: Remzi Kitapevi, 1988), 17-18.
[407] Güncel Masaroğulları, Muhammet Koçakgöl, **Psikoloji Sözlüğü** (Ankara: Nobel Yayın, 2011), 8.
[408] Rasim Bakırcıoğlu, **Ansiklopedik Psikoloji Sözlüğü** (Ankara: Anı Yayıncılık, 2006), 8-9.

çiçeğin tüm ayrıntıları görülür, bazılarında ise genel hatlarıyla çiçeğin görünümü yansır. Olaylara ve kavramlara bakışta buna benzer bir durum oluşur ve gerçek tek olmasına karşılık algı seviyesine göre bazı insanlar tüm boyutları inceleyip ayrıntılara iner, bazılarıysa daha yüzeysel bakar. İllüzyon (yanılsama) da bu şekilde yaratılabilir ve bu şekilde farklı gerçeklik algıları oluşturulabilir. Örneğin aynı apartmanın farklı katlarındaki pencerelerden sokağa bakan insanların görüşleri de farklıdır. En alt kattaki pencereden bakan kişi, aparman önündeki çöp kutusunu daha net görüp sokağı daha pis algılarken, en üst kattan bakan kişi, sokağın genelini görüp daha temiz algılayabilecektir. Dolayısıyla bakış açısı da algıyı belirler. Ayrıca algı konusundaki en önemli konulardan biri "dualite" kavramıdır. Bir olgunun tersi de mevcut ise o olgu kavranabilir. Karanlık olmadan aydınlık, ışık olmadan gölge algılanamazdı, her şey zıttıyla algılanabilir[409].

Tüm açıklamalar değerlendirildiğinde; algının dış dünya ve insan belleği arasında nesnellikten öznelliğe bir aktarım olduğu, bu aktarım esnasında duyular, bilgiler ve yorumlamalar ile bilinçte tamamlanan bir yapı oluşturduğu, gerçek kavramına öznel ve nesnelin bir arada işlenmesi ile çoğul anlamlarla ulaştığı, bir takım duyusal uyarımlarla anlamlı deneyimlere dönüştürdüğü, perspektife, yanılsamalara ve insanın o anki ruh haline göre değişebildiği, herkese göre farklı çıkarımlar ve ifadelerin yer alabildiği, zıtlıkları içerdiği söylenebilir.

Algının tanımından yola çıkılarak sanatın sanal ve fiziksel formunu açıklamak gerekirse; en başta zaten sanal ve fiziksel olarak zıtlığın yaratıldığı söylenebilir. Fiziksel ortamda var olmayan ya da benzeri olmayan bir şeyin sanalda kavranması algılanması güç olabilir. Sanal ortam yanılsamaların yaratılması konusunda daha elverişlidir. Sanal ortam, fiziksel ortama göre manipülasyona daha yatkındır. Her perspektifin algıya ayrı biçimlerde dokunduğu göz önüne alınırsa, sanal ortamda oldukça çeşitli perspektiflerle sunulabilecek sanat eserleri kişinin algısına çok yönlü olarak etki edebilir. Sanal ortamda yaratıcı düş gücüne bağlı olarak ortaya çıkarılan eserler, insanın dış dünyadaki bilgisi ile birleşip tamamlanarak algıda çeşitlilik sağlanabilir. Çünkü her insanın dış dünya algısı, gerçekliği, bilgisi farklıdır. Örneğin; ışık oyunları, ses efektleri ile mistik atmosferler oluşturularak illüzyon yaratılabilir. İllüzyonlar ile kişinin duyularına gerçeklik algısının farklı boyutları eklemlenebilir.

[409] İdil Göksel, "Ekonomik Algı ve Gerçeklik", **Algı, İllüzyon Gerçeklik**, der. Esra İlkay Keloğlu İşler (Ankara: İmge Kitapevi, 2016), 186-200.

Sanat eserlerinin boyutlarında, uzaklık, yakınlık, büyüklük, küçüklük ölçütlerinde sanal ortamda sürekli olarak oynanabilir ve bu şekilde fiziksel ortamda sabit ölçülerde ve mesafede olan bir sanat eserine göre sanal ortamda her izlendiğinde farklı algılar canlanabilir.

Sanat tarihi boyunca sanat eserinin en önemli öğelerinden olan perspektif, boşluk ve boyut ile sanal ortamda sınırsız bir biçimde oynanabilmesi sayesinde zengin algı açılımlarına ulaşılabilir. Perspektif, boşluk ve boyut ölçütleri, sanat eserinin estetiğini, görsel niteliğini belirleyen en temel unsurlardandır. Ancak sanat tarihine bakıldığında; bunların dönemin anlayışına göre değiştiği görülür. Her dönemin belirli ölçütleri, kabul gören kuralları vardır. Sanat akımlarında da bu ölçütlerin önemi farkedilebilir. Örneğin; bir akımda bunlar mükemmelliğe dayalı unsurlarken; başka bir akımda parçalanması, dağıtılması, başkasında soyutlaşması, başka bir akımda da iç içe geçmesi görülür. Boyut, "bir cismin herhangi bir yöndeki uzantısı ve doğruların, yüzeylerin veya cisimlerin ölçülmesinde ele alınan üç doğrultudan uzunluk, genişlik ve derinlikten her biri"; boşluk, "kapanmamış yer" (sanatta espas olarak da geçen boşluk için "kompozisyon elemanları içinde bırakılması gereken anlamlı boşluklar" tanımı yer alır); perspektif, "bakış açısı, nesneleri bir yüzey üzerine görüldükleri gibi çizme sanatı" ve "gözün görüş hissini çizgi ve renk olarak gösterme işi" anlamlarına gelir[410]. Bu terimler sanat eserinin yapı taşlarını oluşturmakla birlikte eserin alımlanması konusunda da önemli çıkış noktalarıdırlar.

Bilgisayar sistemleri ile donatılmış günümüzde, sanatın dijital ortama geçmesi ile bu ölçütlerde de yeni anlayışlar ortaya çıkmıştır. Geçmişten gelen anlayışların korunmasıyla birlikte kuraların altüst olduğu, sınırların ihlal edildiği durumlar meydana gelmiştir. Örneğin; çağlardan beri iki boyutlu olarak ilerleyen resim, dijital teknolojilerle üç boyutlu yapılabilir hale gelmiştir. Sanatçılar, sanat tarihi boyunca üç boyutluluğa ulaşmak ve aşmak için çaba harcamışlardır. Bunun için iki boyutlu düzlemi kesmek suretiyle derinliği yakalamış, kolajlar sayesinde kütleselliğe ulaşmışlardır. Üç boyutluluğa algı ile oynayarak göz yanılsamalarıyla varmaya çalışmışlardır. Sanal ortamda ise fiziksel ortamdakinin aynısı veya onu aşan biçimde üç ve daha çok boyutlu işler üretilebilir olmuştur. Bununla birlikte sanat eserlerinin

[410] "Boyut", "Boşluk", "Perspektif", Türk Dil Kurumu Sözlükleri, Sözlük, https://sozluk.gov.tr/ [09.10.2020]; "Boyut", "Boşluk", "Perspektif", Arthipo, Sanat Terimleri Sözlüğü, Arthipo https://www.arthipo.com/artblog/sanat-terimleri-sozlugu-pdf [09.10.2020].

türlerinde de melezlikler doğmuştur. Örneğin; resim, heykel görünümüne de dönmüştür.

Boyut, boşluk ve perspektif unsurları; zaman, mekân, hareket öğelerini de içerirler ve eserin algılanmasını etkilerler. Mekân, boşluğun sınırlarının çizilmesi ile belirir, boyutlar zaman kavramına dair bilgi verir, perspektif de hareket alanına şekil verir. Sınırsız bir arazi sonsuz bir uzam iken bir çerçeveye alındığında mekânlaşır. Sanal ortam, sonsuz bir uzamdır. Orada birtakım uygulamalar içerisinde, iki, üç ve daha çok boyut seçenekleri ile alanlar belirlenir. Örneğin; sanal gerçeklik uygulamaları ile çalışıldığında önce boşluk vardır. Bu boşluğun sınırları çizilip gerekli modellemeler yapıldıktan sonra eserin alanı ya da galeri, müze gibi bir sergileme alanı yaratılabilir. İki boyutlu dijital çizim için de aynı yöntem geçerlidir; programda öncelikle çizimin yapılacağı alanlar, çerçeve belirlenir. Perspektif unsuruna bakıldığında iki boyutlu bir düzlemde kullanılan perspektifler etrafında eser izlenir. İki boyutlu bir eserde izleyicinin göz veya kafa hareketleri, üç boyutlu eserde beden hareketleri ile izlenir. Daha çok boyutluluğa erişilebilen sanal boyutta da bedenin gezebilmesi, eserlerin içinden geçebilmesi mümkün olur. "Sanatın her döneminde, iki boyutlu düzlem üzerinde, hipergerçekliğe ulaşmak için çaba sarf eden insanlar, artık teknolojinin getirdiği yeni iletişim biçimlerini kullanarak hem kendi eserlerini hem de izleyicisini üçüncü boyuta taşıma şansı yakalamıştır"[411]. Sanatın ifade biçimlerinin ve uygulama pratiklerinin çeşitlenmesi ile birlikte esere formunu veren öğelerin yapıları da genişlemiştir.

Teknolojik yöntemlerle daha çok duyuya bir arada etki edilebilmesi ile eserin alımlanmasının kapsamı artmıştır. Bir resme bakmak ile resmin içerisinde gezebilmek, duyuları farklı oranlarda harekete geçirir. İki boyutlu bir esere bakan izleyici için mekân, eserin sergilendiği yerdir, eseri görmek için asıldığı duvara dönük bir biçimde tek perspektifte durması gerekir. Üç boyutlu ortamda eserin içine girer ve mekân, eserin kendisi olur, eserin bütününü görmesi için tek bir açıda durmak yerine tüm açıları gezmesi alanı arşınlaması gerekir. Günümüzdeki uygulamalar ile mekân kavramı da boyut atlamıştır.

> "20. yüzyılın ilk yarısından itibaren gelenekle bağlarını koparmaya başlayan sanatın, el maharetine, temsile ve belli kurallara dayalı gerçekliği yansıtma biçimi, yerini giderek düşüncenin öne çıktığı bir sanat pratiğine bırakırken, yeni mekân ve gerçeklik algısı ile

[411] Kara, **age**, 25.

> sınırların daha da genişlemesi aynı zamanda boşluğa dair yeni yaklaşımların da önünü açmıştır"[412].

Dolayısıyla çok boyutlu sanal sanat, üretim aşamasında teknik bilgiye sahip olma gereksinimi dışında daha çok düşünsel boyutuyla öne çıkar. İzleyiciyi davet ettiği ortamda onu kelimenin tam manasıyla içine alır ve onunla bütünleşir. Böylece düşsel bir atmosfer yaratarak, düş gücüne, düşün dünyasına doğrudan etki edebilir.

Sanat, üç boyutlu bir illüzyon yaratmak için dördüncü boyutu yani zamanı içine almıştır. Bunun için çeşitli akımlarda birtakım yaklaşımlarda bulunulmuş, denemeler yapılmıştır. Örneğin; kübizmde sanatçı durağan nesne etrafında 360 derece dönerek algılananı iki boyutlu düzleme aktarır. Fütürizmde de sanatçı hareket halindeki nesneyi zamansal ifadesindeki hareketliliği ile iki boyutlu düzleme aktarır. Kolaj, asemblaj, happening çalışmalarıyla da sanat nesnesi iki boyutlu düzlemden kaçışın adımlarını çok boyutlu zaman aralığına bırakır. Dijital ortam, gerçeklik arayışlarına çözüm bulmuş, boyut konusunda sınırları saşmış, sanatçılara yeni yaratım olanakları tanımış, yeni katmanlar vermiştir. "Dijital sanatın amacı ve irdelediği şey olan nesne sıfıra yaklaşırken ona bağlı kuramlar ve anlamlar da sonsuza yaklaşmaktadır. Dolayısıyla sanat kuramsal bilincin nesnesine dönüşmektedir"[413]. Sanat eserlerinin sonsuz bir boşlukta istenilen alan ve büyüklükte tasarlanabilmesi, tüm perspektiflerden aktarılabilmesi, çok boyutluluğa varan yaklaşımlar içerisinde bulunabilmesi ile birlikte sanatçı illüzyon sınırlarının ötesinde yaratım olanaklarına kavuşmuştur. Bununla birlikte fiziksel sınırlılıklar ortadan kalkmıştır ve doğaüstü olgusuna metaforik bir algıda da olsa sanal alemde varılmıştır. Böylece birçok duyunun katılımı ile sanat eseri ile iletişime geçilebilir ve daha zengin bir alımlama süreci ortaya çıkar. Ancak daha gerçek olarak algılanmasının dokunma, koklama gibi duyuların sanal ortama uyarlanmasıyla olacağı da açıktır. Teknolojik olanaklar içerisinde uygulamanın başarısına göre diğer duyulara güçlü bir etki sağlanması ile eksik olan duyular belki de fark edilmeyecektir. Çünkü insan algısının çeşitli yönlere çekilmesi ve yaşadığı aura ile bir anlamda oyun alanında olma duygusu da hissedilebilir ya da algının dışsal bilgilere başvurarak eksiklikleri tamamlayıp anlamlı bir bütüne çevirme özelliği eksikliklerin aşılmasında önemli bir faktör olabilir. "İnsanın henüz tam olarak kavrayamadığı evren içerisinde kendini

[412] Tanzer Arığ, "Günümüz Sanatında Boşluk ve Yeni İfade Olanakları" (Sanatta Yeterlik Tezi, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, 2015), 54.
[413] Ferrah Nur Dündar, "Dijital Sanatın Gerçekliğinin İrdelenmesi", **Sosyal ve Beşeri Bilimler Dergisi**, c.5, s.2, (2013), 110.

konumlandırmaya çalışması, onu dış dünyanın bilgisine ulaşmaya ve evreni sonsuz denemeler alanı olarak görmeye yönlendirmiştir"[414]. Bu denemelerde de daha öteye ulaşma istenci olacak ve uygulamaların profesyonelliği, gerçekçiliği ve yaşattığı yeni durumların etkisi ile duyuların oranı çeşitlilik gösterecektir.

Sanal ortamda perspektif, boyut, mesafe, oyunsallık gibi çeşitli yöntemler ile algıya yönelik uygulamalar, hipergerçeklik oluşturulabilir. Hipergerçeklik; "gerçek olan şeyden daha gerçek veya gerçek olmak için fazlasıyla gerçek olarak algılanan yapay olarak yaratılmış kopya: gerçekliği model alan ancak, doğal olamayacak kadar parlak ve canlı renklerle oluşturulan bilgisayar üretimi filmlerdeki gibi abartılmış bir yoğunluk"[415] olarak açıklanabilir. Dolayısıyla kurgusal bir ortam olan sanalda, doğal bir ortam olan fiziksele kıyasla gerçeğin ötesinde uygulamalar yapılabilmesi, algıyı genişletir, sanat eserlerinde de hiperleşen görünümler edinilebilir. Sanat eserinin erişeceği yeni gerçeklikler, yıkacağı gerçeklik algıları, kazanacağı biçimler; izleyiciyi şok etmek, şaşırtmak, düşündürtmek için oldukça etkileyici olabilir. Ancak bu noktada eser niteliğinin ve estetik algının bozulmaması hayatidir. Çünkü hiperleşen şeyler, simülasyon ile eşittir ve daha önce belirtildiği gibi simülasyonun gerçeğini yok etme yetisi vardır.

Sanal ortamda algıya girmek ya da etki bırakmak adına yapılan birtakım yöntemler sanatsal bağlamda kalındığı sürece esere güçlü nitelikler ekleyecektir. Fakat bu oyunsal ortamın sınırları keskin değil, muğlaktır. Bu nedenle herhangi bir fazlalıkta eser olma özelliği yitirilerek sanal nesneye dönüşmesi olasıdır. "Doğa kendi içinde bir uyum sağlamıştır. İnsan doğayı taklit ederek üretir ve doğadaki mükemmeliyet, kusursuzluk ve dengeyi üretimlerine yansıtmaya ve bu uyuma ulaşmaya çalışır"[416]. Sanat eseri üretilirken de denge oldukça önemlidir ve sanal ortamda üretilen ya da sanal ortama aktarılarak manipüle edilen eserler için sanala uygun bir doğa yaratılması gerekmektedir.

Sanal ortamda aşırı derecede dolaşan ve her yere dağılmış imge yığınları arasında insanın aradığını bulması veya ilgi alanına seslenecek olanlarla karşılaşması görece kolaydır. Çünkü bunların fiziksel ortamda aranması, bulunması, zaman-mesafe

[414] Arığ, **age**, 22.
[415] Daniel Chandler, Rod Munday, **Medya ve İletişim Sözlüğü**, çev. Babacan Taşdemir, (İstanbul: İletişim Yayınları, 2018), 184.
[416] Cüneyt Gök, "İmge, Kavram, Algı ve Çağrışım…", Blogspot, http://cuneytgok.blogspot.com/2012/08/imge-kavram-alg-ve-cagrsm.html [20.10.2020].

olarak daha güçtür ve sanaldaki sınırsızlığa erişmek mümkün değildir. Ancak imgelerin aşırı yoğunluğun içerisinde insan algısına girebilmesi, dikkat çekebilmesi zordur. Fazla maruz kalmadan kaynaklı olarak algı kapanabilir ve algıda seçiciliğe dokunmak gerekir. Nesnel ve öznelin birleşimi ile algıya giren her şey aslında bir imgedir. Gök'ün ifadeleri şöyledir; bir nesneyi doğrudan yeniden tanıtmaya yaracak şekilde göz önüne seren, duyu organları ile algılanan şeyin somut ya da düşünsel kopyasıdır. Gerçek olmaktan ziyade bir görünüm, zihinsel bir aktivitedir. Anlam yüklenen simgenin kaynağı olan nesne veya öznenin zihindeki resmidir. Dış dünyadaki soyut-somut nesnelerle ilişki kurulması ve bunlarla ilgili yargılarda bulunulup bir davranış benimsenmesi bu nesnelerin algılanmasıyla başlar. 5 temel duyu dili vardır ve dünyayı onlarla algılar, kodlar, kaydeder, bellekte saklar, anımsar ve ifade ederken dillendiririz. Bunlar; sözel (konuşma, dinleme, yazma, okuma), görsel (renk, biçim, devinim), işitsel (frekans, tını, genlik), motor (denge, konum, devinim ve durgu) ve kimyasal (koku, tat, iç ve dış duygu) olarak sıralanabilir[417].

Yukarıdaki açıklamalardan hareketle; sanal ortamda yer alan eserlerin de aslında birer imge olduğu söylenebilir. Diğer tüm imgelerle bir arada yer alan eserlerin kişilerin algısına girmesi, merak uyandırması, dikkat çekmesi adına farklı duyulara hitap edilmesi, şaşırtıcı yöntemlerle sunulması gerekebilir. Sanal ortam oyunsal ve deneysel biçimde algıyı etkileyebilecek, manipüle edebilecek, kendisini öne çıkartacak yöntemlere ve uygulamalara olanak tanır. Bu olanakların sanat alanına uygun bir biçimde kullanılması ise eserlerin niteliğini artırıp çok sesli olmalarına destek sağlayabilir.

4.5. Sanal Gerçeklik ve Sanat

Sanatın gerçeklik yaratma, düşsel ortamlar oluşturma, bakanı içine alma, duyulara işleyerek kuşatma gibi amaçları her zaman vardı. Bu amaçlar çerçevesinde mi yapılmış bilinmez ancak bugünün algısıyla geriye bakıldığında tarihin en eski zamanlarının bu dürtülerle bezeli olduğu görülür. Tamamen el işçiliğine dayalı ürünlerden, tamamen teknolojik ürünlere ve karma yapılara kadar çeşitli biçimlerde yansıtılan bu kavramlar belirmektedir. Sanal gerçeklik ve sanat konusundan önce insanların yeni gerçeklikleri sanatsal yöntemlerle yaratma ve deneme yolculuğuna

[417] Cüneyt Gök, "İmge, Kavram, Algı ve Çağrışım..", Blogspot, http://cuneytgok.blogspot.com/2012/08/imge-kavram-alg-ve-cagrsm.html [20.10.2020].

kısaca bir göz atmak yerinde olabilir. Sanal gerçekliğin tarihçesi çok eskidir ancak sanatın kurgusal atmosferlere dair çalışmaları, denemeleri daha da eskidir. Dış dünyayı tasvir ederken ona en çok yaklaşacak denemeler, sanat alanında oldukça geniş yer bulmuştur. Bilinçli, bilinçsiz ya da bugün bahsedilen bilinçten bağımsız bir biçimde yapılanların sanatın sanal gerçeklik yolculuğundaki sürecinin kökenlerini oluşturduğu düşünülebilir.

Sanatın köklerinin arandığı ve birçok kaynakta sanatın başlangıcı olarak bahsedilen mağara resimleri, bir anlamda farklı gerçeklik katmanlarına gönderme yapar. Örneğin; dünyanın bilinen en eski mağara resimlerini barındıran Chauvet Mağarasına bakıldığında; duvarlarındaki resimlerin adeta ortamı ve dolayısıyla içinde yer alan insanları sarmaladığı görülür.

Şekil 9: Chauvet Mağarası, Fransa

"Mağara Resimleri Büyülü Eller, Tarihli Sanat, https://www.tarihlisanat.com/magara-resimleri-buyulu-eller/ [03.12.2020].

Dini mekânlara bakıldığında; inanç bağlamına dair atmosferler oluşturulduğu görülebilir. Dini mekâna giriş yapan insan, o ortamın gerçekliği ile kuşatılmış duruma geçer. Örneğin, kiliselerde dini hikâyelerin duvarlara resmedilmesinin amacı hem okuma yazma bilmeyenlere hem de anlatılan hikâyeyi bilmeyenlere hikâyeleri aktarmaktır. Ancak dört bir yanının resimlerle çevrelenmesi, insanı hikâyenin evrenine çeker.

Şekil 10: Sistine Chapel

"Raphael Tapestries Sistine Chapel Rome", Apollo Magazine, https://www.apollo-magazine.com/raphael-tapestries-sistine-chapel-rome/ [12.10.2020].

Atmosfere bakıldığında; dış gerçeklikten uzakta tamamen dini amaçlara hizmet için oluşturulmuş bir mekânda, yeni bir gerçeklik katmanı yaratıldığı görülür. İçeri gireni büyüleme, kendi gerçekliğine davet etme, inandırma, etkileme gibi duyguların yaşatıldığı açıktır.

Sanatçıların dış gerçekliğe yaklaşmak, üç boyutluluğu yakalamak için denedikleri yöntemler, çok çeşitlidir. Örneğin; panaroma tarzı resimler, müzeler de bunlara örnek olarak verilebilir. Bir manzaranın belli bir kesiti yerine daha geniş perspektifini hatta 360˚ görünümünü veren panorama tarzı, bakan kişiyi sarması açısından dikkate değerdir. Göz resim yüzeyindeki görüntüyü kesit olarak değil, dış dünyadaki gibi geniş bir perspektifte görür ve kendi zihniyle tamamlaması gereken kısımlar azalır. Tamamını görme durumu, kurgunun gerçek olduğu hissine daha çok kaptırabilir.

Şekil 11: Musee de l'Orangerie, Paris

"Musee National de l'Orangerie", Babelio, https://www.babelio.com/auteur/-Musee-national-de-lOrangerie/97937 [12.10.2020].

Başka bir örnek olarak İstanbul'da yer alan ve Dünyanın ilk tam panoramik müzesi unvanına sahip olan Panorama 1453 Tarih Müzesi, İstanbul'un fethini yeniden yaşatan kurgusal atmosfer ile dönemin gerçekliğini gözler önüne sermektedir.

Şekil 12: Panorama 1453 Tarih Müzesi

"Galeri", Panoroma 1453 Tarih Müzesi, https://www.panoramikmuze.com/tr/galeri [12.10.2020].

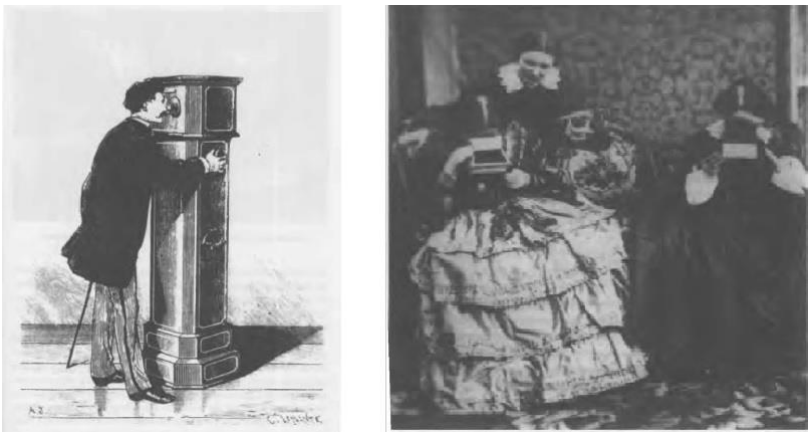
Panorama 1453 Müzesi'nde ziyaretçiyi her yerden kuşatan resimde 10.000 figür vardır. Çalışmada resmin bittiği yer diye bir şey olmadığı için resme balan kişi optik alışkanlıklarından dolayı eserin gerçek boyutlarını kavrayamamaktadır. Bu nedenle çevresi ve sınırları belli olan resimlere göre derinlik ve üç boyut algısı daha çok yaşanmaktadır. Müze, insana kapalı bir mekâna girdiği halde tekrar üç boyutlu dış alana çıkmış duygusu yaşatmaktadır. Binlerce askerin tekbir sesleri ve mehter marşları da ziyaretçinin fetih zamanının ruhunu hissetmesi ve keşfetmesi için eklenmiştir. Müze, Dünyadaki örnekleri arasından tam panorama olması ile ayrılmaktadır[418].

Örneklerden görüldüğü üzere; uygulamalarda daha çok resimle etraf sarmalanarak bir uzam yaratılmak istenmiştir. Resimlerle bezenen ortamlarda algısal olarak 360 derecelik etki ve görece üç boyutluluk yakalanmış gibi gözükmesine rağmen gerçekçi biçimde fiziksel uzam boyutlarına erişim görülmemektedir. Resimden yola çıkılarak yaratılan bu ortamlarda eklemlendikleri öğelerle bir anlamda heykelimsi etki yakalanmıştır. Sanat zaten her daim çeşitli öğeleri, türleri, alanları kendisine eklemleyerek ilerlemektedir. Türler birbirine benzeşmekte, kaynaşmakta ya da birbiri içine geçmektedir, dış dünyanın betimlenmesi ile fiziksel dünya boyutlarına erişim

[418] "Fiziki Mekân", Panorama 1453 Tarih Müzesi, https://www.panoramikmuze.com/tr/fiziki-mekân [12.10.2020].

yakalanmaya çalışmaktadır. Ancak genel olarak resim tekniği ve buna bağlı ortaya çıkan tekniklerde tam olarak üç boyutluluğa ulaşma durumu başarılamamıştır.

Sanatta izleyiciyi kendisine kaptırmak, atmosferine çekmek için üç boyutlu uzamlar yaratma istenci, teknoloji ile buluşarak disiplinlerarası yaklaşımlar sayesinde çözümlenmek istenmiştir. Bir anı olduğu haliyle ya da kadraj, ışık oyunları veya teknolojik-dijital araçlar yardımıyla manipüle ederek belgeleyen fotoğraf, betimsel iki boyutlu bir alan sunar. Fotoğraf, üç boyutlu algıyı somut olarak yakalatan bir tür değildir ama fotoğrafın başarısına, izleyicinin ilgi alanına, o anki etkilenme durumuna bağlı olarak soyut bir şekilde zihinde yakalanabilir. Bilinç eksik parçaları kendisine göre tamamlayarak duyulara gerçeklik yansıtılmasına yardımcı olabilir. Fakat bu farazi bir durumdur. Üç boyutlu perspektif yaklaşımlarının teknoloji ile iş birliğine girmesinin başlangıç aşamalarına sensorama ile varılabilir.



Şekil 13: Stereoskop, 1870 (sol) – Stereoskop, 19. yy (sağ)

Jonathan Crary, **Gözlemcinin Teknikleri, On Dokuzuncu Yüzyılda Görme ve Modernite Üzerine** 3.bs. (İstanbul: Metis Kitap, 2015), 147 ve 138.

Görseller günümüzde kullandığımız ve alışık olduğumuz araçlar düşünüldüğünde; ilkel olarak görülse de eylem ve düşünce bakımdan o dönemlerde yer alması ilginç bulunabilir. 19. yüzyıl kıyafetleri ile şu anda kullandığımız sanal gerçeklik gözlüklerine benzer araçları kullanan insanların yer aldığı görüntüler, günümüzden bir bakışla şaşırtıcı olabilir. Ancak o dönemde kullanılan bu araçların ne gibi hisler uyandırdığını, nasıl karşılandığını bilmek pek olanaklı değildir. Dönemin algısı, yaşayışı, bilgisi, teknolojik olanakları ve son kullanıcıların bunlara erişim kapasiteleri göz önüne alınırsa; (ne kadar günümüze oranla ilkel olursa olsun) üç boyutlu deneyim esnasında duyularının nasıl etkilendiğini, ne düşünüp hissettiklerini şu anki algı ile yorumlayabilmek güçtür.

Stereoskopun ortaya çıkışı, sebepleri ve özelliklerine kısaca değinmek gerekirse Crary'den şöyle özetlenebilir: fotoğrafın dışında 19. yüzyılda en önemli imge üretim aracıydı ama kavramsal yapısı ve icat edilişindeki tarihsel koşullar, fotoğraftan bağımsızdı. Charles Wheatstone ve Sir David Brewster, icat edilmesi ile en yakından ilişkilendirilen kişilerdir. Stereoskop, uzamın algılanması ile ilgili tartışmalar içerisinde yer alıyordu. İki gözün farklılığı ve az bile olsa farklı gördükleri antik dönemlerden beri var olan bilgiydi. 1830'lardan itibaren bilimciler için bedeni iki göze dayalı görmeye sahip bir yapı şeklinde tanımlamak, her iki gözdeki optik eksenin açısal farklılığını saptamak, farklılıkları fizyolojik olarak temellendirmek önemli konular haline gelmiştir. Bir gözlemci her göz ile farklı bir imge algılıyorsa bunlar nasıl tek olarak yaşantılanmaktadır, sorusu merkeze yerleşmiştir. Wheatstone, 1833'te gözlerin aynı noktaya yoğunlaşması sonucunda her gözün eksen açısının birbirinden kaç derece farklılaştığını başarılı bir şekilde hesapladı. Ardından göze göreli olarak yakın tutulan nesneler karşısında edinilen görsel deneyimle stereoskop biçimlendi. Wheatstone, stereoskopu bir baskı ya da çizimin sergilenmesine yönelik yeni bir yolun bulunması için değil, fiziksel bir nesne ya da sahnenin gerçek varlığının simüle edilmesi amacıyla tasarlamıştı. Stereoskop, nesnenin bakan kişiye yaklaşmasıyla yaratılan etki canlılığını artıran, optik eksenlerin birbirine yaklaşmasıyla üç boyutlu katılık izlenimini güçlendiren bir biçimdeydi. Bu sebeple stereoskopta istenilen etki sadece benzerlik etkisi değil, dokunabilme izlenimiydi. Ancak dokunur olma durumu görsel bir deneyime dönüştürülmüştü. Fakat 19. yüzyılda başka hiçbir temsil biçimi optik olanla gerçek olanı bu kadar yan yana getirememişti. Elbette ki stereoskopta da tıpkı diğer araçlarda olduğu gibi gerçeklik etkisi değişkendi, hatta bazı stereoskop imgeleri üç boyutlu etkiyi hiç yansıtamıyordu. Stereoskoptaki üç boyutluluk birleştirici bir mantıkta ya da düzende değildir. Gözler imge üzerinde dolaşırken tüm alanın üç boyutluluğunu kavrayamaz. Üç boyutluluk sadece ayrı ayrı alanlar üzerinde bölgesel olarak algılanır. Stereoskop imgesinde farklı yoğunluk alanlarından oluşan perspektifsel bir kırk parçalı kumaş etkisi oluşur. Üç boyutluluğun bölgesel kuşaklarından oluşan bir montaj vardır ve bu kuşaklar arasında sanrısal bir netlik içine gömülme gerçekleşir. Stereoskop imgelerinin yaratmış olduğu büyülenmenin bir bölümü içindeki düzensizliklerden ve tutarlılığı bozan kırılmalardan kaynaklanır[419].

[419] Crary, **age**, 128-138.

Buraya kadar anlaşılmaktadır ki, Stereoskopun ve onun öncesindeki denemelerin ortaya çıkarılmasındaki amacın gerçekliği simüle etmek ve insanı büyüsel bir gerçeklik katmanına yaklaştırmaktır. Ancak teknik olarak gerçek anlamda üç boyutluluk yakalanamamıştır. Genel olarak gözün özelliklerinden, kusurlarından, yapısal farklılıklarından yararlanılarak algısal anlamda ve daha çok illüzyona dönük yaklaşımlar ile üç boyutlu kurgulara, imgelere ulaşılmaya çalışılmıştır. Günümüze gelindiğinde ise teknolojinin ilerlemesi ile birlikte bilgisayar sistemleri sayesinde donanımların, yazılımların ve uygulamaların gelişmesi, çeşitlenmesi üç boyutlu ortamların yaratılmasını, fiziksel gerçekliğin ve onu aşan biçimlerin simüle edilebilmesini sağlamıştır.

Bilgisayar teknolojisi öncelikle dijital sanatı yaşama dahil etmiştir. Sanat, yüzyıllarca varlığını sürdüren geleneksel sanat, mekânik sanat, dijital sanat olarak üç gruba ayrılmıştır. Dijital ortamda resim, heykel, enstalasyon, grafik, animasyon, baskı gibi çeşitli sanat türlerinde üretim yapılabilir hale gelmiştir. Bilgisayar yazılımları ve donanımları ile üç boyutlu çalışmalar yapılabilmesi önemli bir dönüm noktası oluşturmuştur. Özellikle resim sanatında boyama tekniklerinin gelişmesi, çeşitli dokuların eklemlenebilmesi ve iki boyutlu düzlemde, üç boyutlu çalışmalar yapılabilmesi önemli yenilikler olarak nitelenebilir. Daha sonra geliştirilen tekniklerle birlikte sanatçının da üç boyutlu kurgusal ortama girebilmesi hatta bunu yaratabilmesi, orada üretim yapabilmesi, izleyicinin de bu süreci izleyebilmesi, nesnesiz sanat anlayışının tam anlamıyla yapılabilmesi tarihsel perspektifte çığır açıcı olmuştur. Kafaya monte ekranların (Head Mounted Display-HMD) ve sanal görüntü odalarının/sanal mağaraların (Cave Automatic Virtual Environment-CAVE) geliştirilmesi ve sanal gerçeklik gözlüğü olarak son kullanıcıya ulaşması, basit kullanımlı kumandalarla kullanıcının rahatlıkla uygulamaları kullanabilmesi sanatın sanal gerçeklik ortamında boyut atlamasını sağlamıştır. Dijital sanat bağlamında bilgisayar ortamında yapılabilen çizimler, hareketlendirmeler, çeşitli renk, biçim, boyut, tür, katman eklemlemelerinin de sanal gerçeklik ortamında yapılabilirliği fonksiyonel üretim ortamları oluşturulmasına olanak tanımıştır. Üretim süreci esnasında 2 ya da 3 boyutlu video kayıt alınabilmesi, çeşitli sosyal medya platformlarında veya internet ortamının çeşitli mecralarında paylaşılabilmesi, izleyicinin ulaşabilmesi gibi imkanlar da sanatta sanal gerçeklik yaklaşımlarının yolunu açan özellikler olmuştur. “Çağdaş sanat anlayışı ile üretim halinde olan

sanatçılar, teknolojinin sağladığı imkanları geleneksel sanatın birikimi ile harmanlayarak yaratım süreçlerini geliştirmişlerdir. Sıradanlaşan yorumlamalara uzak olan bu yeni yaklaşım ile kendini sınırlamayan eserler ortaya çıkmaktadır"[420]. Böylece sanatın alanı genişleyerek sanatçılara kendilerini ifade edecekleri yeni yöntemler kazandırılmış, çağın yapısına uygun anlayışlarda eserler yaratılmaya başlanmıştır. Öte yandan yeni sanat türleri doğduğu gibi yeni sanatçı türleri ve yeni kolektif üretim biçimleri de gündeme gelmiştir.

Sanal gerçeklik teknolojisi sanatta simülasyonun yaratılmasında oldukça etkileyici açılımlar getirmiştir. Sanal gerçeklik, fiziksel gerçekliği yapay bir biçimde yeniden üreterek ya da alternatif bir gerçeklik algısı yaratarak kullanıcının duyularını etkileşim özelliği ile yönlendiren dijital veri uzamıdır ve neredeyse bütün bir evren tasarımını olanaklı kılar[421]. Bu yönüyle sanal gerçeklik ortamları, somut dünyanın soyut bir versiyonunu yaratma, dönüştürme gibi özellikler ile kullanıcılara yeni yorumlama ve deneyim alanları kazandırmaktadır. Bunlarla birlikte insanın algısını, gerçeklik kavramına bakışını, fiziki dünya görüşünü etkileyen, farklılaştıran etkiler oluşturuştur. Sanatçı için sınırsız dışavurum olanaklarına, düş gücündeki yansımaların doğrudan aktarılıp kullanılabilmesine, çok disiplinli oluşumlara, multimedya araçlarının kullanımlarına izin verir.

Sanal gerçeklik teknolojisinin en önemli özellikleri olan simülasyon, daldırma ve etkileşim ile sanat, tarihten beri aradığı, çeşitli yöntemlerle ulaşmaya çalıştığı gerçeklik katmanları yaratma, yanılsamalar oluşturma ve inandırma isteğine varmıştır. Simülasyon ile fiziksel dünya verilerini aktararak üzerinde çeşitli oynamalar yapılabilir veya doğrudan sanal ortamda bunları simüle edilebilir. Hatta her birini birbiri içine kaynaştırılabilir. Etkileşim ile de daha gerçekçi ve işlevsel yaklaşımlar eklenebilir.

> "Etkileşim unsurları yapıtla karşılaşmayı daha dinamik bir ilişki türüne sürüklemekte, yapıt bir bireysel deneyim ve yaşantı ortamına dönüşmektedir. Artık söz konusu olan, varlığın algılanması konusundaki olanakların ve bunun da ötesinde bir bilinç durumu olarak varoluşun sorgulanmasıdır"[422].

Aslında yeni bir varoluş alanı yaratan ya da var olanı sorgulatan etkileşim unsurları, daldırma, kapatma, gömülme gibi ifadelerle açıklanabilecek "immersion" etkisi ile

---

[420] Sinan Çakmak, "Dijital Sanatta Yaratıcı Bir Uygulama Olarak Airbrush Tekniği", **Inonu University Journal of Art and Design**, c. 9, s. 7 (2019): 56.
[421] Rıza Kuruüzümcü, "Bir Dijital Ortam ve Sanat Formu Olarak Sanal Gerçeklik", **Sanat Dergisi**, s. 12, (2007): 95.
[422] Kuruüzümcü, **age**, 96.

kişiyi fiziksel ortamından koparark sanal ortamın içerisine tamamen alabilmektedir. Sanatın, sanat eserinin özünde var olan daldırma istenci, sanal gerçeklik ile buluşarak birebir örtüşen çoklu yöntemlerle, uygulamalarla buna izin veren bir yapıya kavuşmuştur. Sanat eserinin ruhunu yakalama durumu aslında bir anlamda ruhunu yaşama, ruhuyla bütünleşme gibi durumlara dönmüştür. Bu anlamda alımlayıcının eserle kurduğu bağ, esere yaklaşımı, algısı ve hisleri daha önce hiç olmadığı biçimde çok daha farklı noktalardan etkilenebilir. Ancak tabii ki her yeniliğin, olanağın tuzak olabilecek özellikleri de vardır. Örneğin; etkileşim özelliği kurgulanan ortamı ya da eseri daha canlı kılabilir. Ama öte yandan bunun nasıl yapıldığına ve miktarına bağlı olarak alımlama durumunu oyun oynama durumuna çevirebilir. Bu nedenle aslında yenilikler kullanılırken, gerçekten gerekli olup olmadığı, ne şekilde kullanılması gerektiği, miktarı gibi özellikler de tamamıyla sanatsal bir biçimde değerlendirilip eklenmelidir.

Sanal gerçeklik sanata, fiziksel dünyada var olan sınırların aşılmasını, olağanüstü, doğaüstü sistemlerin oluşturulabilmesini, oldukça çeşitli modeller yaratılabilmesini getirmiştir. Çeşitli duyulara, çeşitli oranlarda etki edecek ya da birden fazla duyuyu harekete geçirebilecek uygulamalar, sanatın anlamsal yönünü ve ifade biçimlerini daha büyük bir perspektife yaymıştır. Sanal gerçeklik sanatında üç boyutlu üretimler yapılırken dijital ortamın tüm özellikleri kullanılabilir. Geri alma, farklı boyutlarda çalışma, aynı modelin çeşitli dokularda, renklerde, yüzeylerde aynı anda uygulanıp çalışılması, farklı şekillere evriltilmesi, farklı şekillerin, biçimlerin eklenebilmesi, hareketlendirilmesi, uzatılması, esnetilmesi, uzaklaştırılması, yaklaştırılması, büyütülmesi, küçültülmesi mümkündür. Yağlı boya, sulu boya, akrilik gibi çeşitli boya malzemeleri, çeşitli özelliklerde, büyüklüklerde ve kalınlıklarda fırçalar, kalemler, paletler, materyaller bulunur. Aslında geleneksel, mekânik ve dijital yöntemlerin, araçların, malzemelerin neredeyse hepsi sanal gerçeklik uygulamalarında kullanılabilir durumdadır. Öte yandan hazır nesneler, ürünler de sanal olarak mevcuttur ve eser yaratımı için kullanılabilir. Böylece sanatı bir anlamda oyun alanına çevirerek deneyimlerle, denemelerle, üç boyutlu algılama içerisinde, alışıldık fiziksel dünya görüşüne göre ve sınırsız sanal uzam illüzyonları ile sanatçının yaratımını güçlendirmektedir.

Sanal gerçeklik uygulamalarını kullanan sanatçılar dijital sanatın birtakım gerekliliklerinden yine ayrılmazlar. Çünkü geleneksel yöntemlerde olduğu gibi

sadece uygulama yapan, eser üreten sanatçı konumunda değillerdir. Daha nitelikli ve zengin işler üretmek isteyen sanatçılar, aynı zamanda birtakım yazılımları, donanımları, arayüzleri, uygulamaların kullanımlarını, programları bilmeleri gerekebilir. Bunları öğrendikleri takdirde daha sınırsız ifade biçimlerine kavuşabilirler. Ancak bunların öğrenilmesi sanatçıyı, bilgisayar mühendisleri, yazılımcılar, bilişimciler gibi teknolojik taraftan kişilerle yaklaştırır ve bu özellikler bir miktar da olsa sanatçıya eklemlenir. Öte yandan bunlarla ilgilenmeyip yalnızca eser üretmek isteyen sanatçılar ya herkesin kullanabileceği basitlikteki uygulamalardan yararlanmaktadırlar ya da kolektif çalışma süreçlerine uyum sağlamak zorundadırlar. Kısacası sanal gerçeklik teknolojisi, sanata ve gerçeklik kavramına yeni katmanlar yüklerken, sanatçıya da sanatının sürdürülebilirliği için yeni özellikler, edinimler, çalışma düzenleri eklemiştir. Sanal gerçeklik teknolojisi getirdiği yeni olanaklar ve yaklaşımlarla sanattaki birtakım kalıpları değiştirmiş, zorlamış, esnetmiştir.

Sanal gerçeklik sanatının en yaygın yanılgısının ne olduğu hakkındaki soruya küratör Tina Sauerlaender, şöyle cevap vermiştir: Sanal gerçeklik sanatının film, oyun veya eğlence gibi anlaşıldığı, geleneksel bir ekranın sanal gerçeklik deneyimini herhangi bir biçimde yeniden yaratabileceği en genel yanılgıdır. Oysa bir film, oyun ve sanat eseri her biri farklı amaçları yerine getiriyor. Görsel sanatçıların ilgilendikleri şey genelde toplumsal veya kültürel koşulların bir yansımasıdır ya da araçların sunduğu olanakları, sınırları keşfederler. Sanal gerçeklik, sanat tarihinde ilk kez tamamen illüzyon dolu bir alana dalma fırsatı tanıyor. Ancak buna rağmen hala bir eğlence aracı olarak algılanıyo[423]. Bu açıklamanın üzerine denilebilir ki, sanal gerçeklik sanatının etkileşim adına eğlence ve oyunu içerdiği ama eğlence ve oyundan bağımsız bir tür olarak anlaşılmasına dair birtakım yöntemlerin oluşturulması gerekliliği vardır.

Sanal gerçeklik sanatının bir diğer handikabına yönelen bir online dergi içeriğinde ise şunlar yer alır: Sanat dünyası, sanal gerçeklik olanakları ve bu doğrultuda gelişen VR sanat eserinin, eşsiz yaratımlarının nasıl satılacağı, bakımının nasıl yapılacağı ile boğuşmaktadır. Teknoloji uzmanı Keleni Nichole'e göre sanat piyasasında benzersizlik algısı önemlidir ama sanal gerçeklik ruhu, kıtlık değil açıklık ve erişim

[423] Stephan Rabimov, Alexey Timbul, "Why First Virtual Reality Art Prize Is Perfect For 2020", Forbes, https://www.forbes.com/sites/stephanrabimov/2020/11/27/why-first-virtual-reality-art-prize-is-perfect-for-2020/?sh=4c883fc82027 [30.11.2020].

esasına dayalıdır. Phillips müzayede evinin dijital strateji direktörü Megan Newcome ise sanat piyasasının tarihi zorlu türler ve malzemeler için aksama ve zaferlerle doludur bu yüzden VR'ın ortaya çıkışı diğer yeni ortamlar ve kültürel değişim dönemleriyle tutarlıdır, demiştir. Öte yandan hızlı ilerlemeye bakılırsa kimse bugün yeni bir cihaz satın almak istemiyor çünkü yeni olan birkaç ay içinde arkaik bir hale gelebiliyor. Ama VR sanatçılarının kullandığı teknolojinin takıntı olarak görülmemesi gerekir. Örneğin; Danimarkalı VR prodüksiyon şirketi Khora Contemporary'nin ortağı Sandra Nedvetskaia'ya göre 1970-80'lerden video sanatı eserlerindeki gibi VR'ın önceki çalışmaları da sanat tarihinin bir parçasıdır ve hiçbir zaman tamamen modası geçmeyecektir. Dijital stratejist Megan Newcome, VR sanat eserlerinin geleneksel, nesne tabanlı eserlerden daha farklı bir bakım ve gözetim gerektirir çünkü koleksiyonerlerin heykel, resim veya fotoğraf sahibi olmak için birtakım protokolleri vardır ama sanal gerçeklik cesur yeni dünya gibidir, demiştir. Small Data Industries'in kurucusu Ben Fino-Radin'in önerisi; genellikle bir sanat eserine en iyi olarak beş yılda bir koruma sağlandığı, ama VR sanat koleksiyonu için her yıl bir check-up çalışması olması gerektiğidir. Böylece geçmiş yılların teknik sorunlarının nasıl çözüleceğini hatırlayan biri her zaman bulunur. VR prodüksiyon şirketi Acute Art'ın direktörü Daniel Birnbaum'a göre VR ilerleyecek, hatta Netflix veya Spotify'a benzeyen abonelik tabanlı modellerin bile ortaya çıkabileceği olasıdır. Sonuç olarak bu ortamın tarihi şu anda yazılıyor[424].

Sanal gerçeklik sanatı, eser üretme, alan yaratma, sergi düzenleme gibi geniş bir perspektife yayılmıştır. Sanal gerçeklik sanatının tam olarak maddelerle ayrıştırılabilecek kesin çizgileri yoktur. Genellikle farklı bileşenlerin bir araya getirilerek üretildiği görülür. Ama bu kapsamda genel olarak bir tablo yapmak gerekirse şöyle olabilir:

[424] Scott Indrisek, "What You Need to Know about Collecting Virtual-Reality Art", Artsy, https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-collecting-virtual-reality-art [10.11.2020].

Tablo 1: Sanatta Sanal Gerçeklik Uygulamaları

Eser Olarak	Var olan fiziksel eserlerin sanal gerçeklik uygulamasına birebir görünümleriyle aktarılması
	Var olan fiziksel eserlerin sanal gerçeklik ortamında gerçeğine uygun yeniden üretilmesi
	Sanal gerçeklik uygulamasına aktarılan fiziksel eserlerin modifiye edilerek sunulması
	Sanal gerçeklik uygulaması içerisinde (resim, heykel, animasyon vb.) özgün eser üretilmesi
Alan Olarak	Fiziksel bir alanın sanal gerçeklik yöntemleri ile çekilmesi ve sunulması
	Var olan bir mekânın modellenmesi
	Gerçekte olmayan yeni bir mekân modellenmesi, tasarlanması
Eser ve Alan Olarak	Yaratılan ya da aktarılan eserin doğrudan uzam olarak kullanılması

Görüldüğü gibi fiziksel eserler, alanlar birebir biçimde sanal gerçeklik içerisine yerleştirilebiliyor, değiştirilebiliyor, yeniden tasarlanabiliyor ve fiziksel ortamda hiç olmayan bir eser ya da alan da doğrudan sanal gerçeklik içerisinde yaratılabiliyor. Yukarıdaki maddeler sanal gerçeklik yaklaşımları içerisinde karma bir şekilde de kullanılabilir ve böylece çeşitli kombinasyonlarla daha zengin üretimler de açığa çıkar.

Sanal gerçeklik sanatı henüz literatürde yeni olarak bilinse de kapsama alanı oldukça geniştir. Sanatın üretimi, sunumu, paylaşımı, tüketimi olarak klasik yöntemlerin neredeyse tümü yapılabilir ve bunlara ek olarak daha fazla ve çeşitli yöntemler, olanaklar mevcuttur. Geleceğin alışıldık bir sanat anlayışı olacak sanal gerçeklik sanatına bakmak, değerlendirmek, eleştiri ve önerilerde bulunmak daha nitelikli süreçlerin oluşturulması için önemlidir. Bu nedenle sanal gerçeklik kapsamında sanat konusuna örneklerle bakmak gereklidir.

4.6. Sanal Gerçeklik Bağlamında Sanatla İlgili Örnekler

Sanal gerçekliğin sanatta çok yönlü kullanım alanları vardır. Fiziksel eserler, 3B modellemeler ya da çizimlerle VR ortamında yeniden yaratılabilir, doğrudan VR olarak orijinal eser üretilebilir, hikâye anlatıcılığı eklenerek eserler farklı formatlar içerisinde sunulabilir, VR olarak eserler sergilenebilir. Bu başlıklar birçok kombinasyonla multimedia araçları ve yaratıcılıkla çeşitlendirilebilir.

- Sanal gerçekliğin sanatta kullanımının en genel uygulaması; eserlerin üç boyutlu olarak taranması, üç boyutlu bir ortama yerleştirilmesi ve üç boyutlu izlenebilmesi olabilir.

Dünyanın herhangi bir yerindeki eserlerin gerçek boyutları ile zaman ve mekân farketmeden izlenebilmesi, sanatın paylaşılması adına önemlidir. Özellikle tarihi eserlerin bu şekilde görülebilmesi, dünya kültürüne açılmasını sağlar. Harap olmuş eserlerin bilgisayar ortamında düzeltilmesi, eksik parçalarının tamamlanması, yok olmuş eserlerin yeniden modellenmesi gibi yöntemler, sanat tarihi için bellek ve arşiv oluşturulmasında etkilidir.

Şekil 14: Tarih Öncesi Eserlerin 3B Taranması

"3D Scanning of Prehistoric Artifacts", VR All Art, https://vrallart.com/news/3d_scanning_of_prehistoric_artifacts/ [04.12.2020].

Tarih öncesi eserlerin üç boyutlu taranmasına örnek olarak VR-All-Art ekibinin Avrupa'nın en büyük tarih öncesi arkeolojik alanlarından biri olan Vinca kültürüne ait sanat eserlerinin taramasını yaptıkları çalışma verilebilir. Çalışmada Neolitik döneme ait otuzdan fazla figürin taranmıştır. Serginin çeşitli merkezlerde ve müzelerde sanal ve artırılmış gerçeklik uygulamalarıyla sunulacağı ayrıca web sitesinde de etkileşimli 3B olarak mevcut olacağı belirtilmiştir. Ekibin açıklamasına

göre; eserlerin 3B olarak taranması kültürel mirası korur, daha geniş bir izleyici kitlesine ulaşır. Sanal gerçekliğin kullanımından itibaren nesneler izleyicilere yaklaştırılabildi, mesafe ve küresel engellerden bağımsız olarak erişimi açtı.[425] Eserlerin gerçek görünümlerinin sanal alana yerleştirilmesi ile sanat eserleri ve sanat tarihi adına dokümantasyon, kayıt ve daha genel olarak bir bellek oluşturulmuş olur. Ancak dünyadaki tüm eserlerin sanal ortama yüklenmesi, bellek oluşturmaktan çok karmaşa da yaratabilir. Dolayısıyla bu sistemin oldukça kurallı, sistematik bir arşivcilik ile kaydedilmesi, arananın zaman kaybetmeden bulunulabilmesi, sanal ortamda nitelikli keşif yapılabilmesi için önemlidir.

- Eserlerin dışında tarihi-kültürel alanlar da üç boyutlu olarak çekilmektedir.

Hatta çeşitli düzenlemeler, efektler, kurgularla izleyicilere farklı bir deneyim yaşatılabilir. Böylece fiziksel alanda gezmek ile sanal alanda gezmek, aynı gerçekliği vermese bile birbirinden farklı tatları olan deneyimler oluşturulabilir.

Şekil 15: Göbeklitepe VR Experience

"Üç Boyulu Sanal Keşif Göbeklitepe VR Experience", Digilogue, https://www.digilogue.com/uc-boyutlu-sanal-kesif-gobeklitepe-vr-experience/ [11.12.2020].

Örneğin; Digilogue'un desteği ile dördüncü kez gerçekleştirilen Sonar+D İstanbul'da gösterilen Göbeklitepe VR Experience, dijital olanakları kullanarak gece atmosferinde, tapınakların içinden izlenebilecek bir deneyim sunmuştur. UNESCO Dünya Kültür Mirası kalıcı listesinde yer alan ve 12.000 yıllık geçmişiyle dünyanın en eski anıtsal tapınağı olarak öne çıkan Göbeklitepe'nin güncel durumunda, özel izinler haricinde, alanın fiziksel kurulumu ve müze kuralları gereği, ziyaretçiler kalıntıları yukarıdan ve gündüz izlemek zorundalar. Mini belgesel formatında

[425] "3D Scanning of Prehistoric Artifacts, VR All Art, https://vrallart.com/news/3d_scanning_of_prehistoric_artifacts/ [04.12.2020].

değerlendirilebilecek ve yaklaşık 10 dakikalık 360˚ video şeklindeki üç boyutlu alan modelindeki Göbeklitepe VR Experience ise bir gece atmosferinde yıldızların altında etkileyici bir ışık düzeniyle, tapınakların içinden, dışından ve tepesinden izlenebilmektedir[426]. Göbeklitepe VR Experience'a bakıldığında gerçek çekimler yerine modellemeler kullanılmıştır. Teknik olanakların henüz tam gerçekçi bir simülasyon biçimine ulaşamamış olmasından ve belki de maliyet sorunsalından kaynaklı olarak modellemelerin gerçek bir alan görünümü ve hissi vermediği açıktır. Ancak yine de eldeki imkanlar çerçevesinde sanal gerçeklik, izleyicilere fiziksel alanda yaşayamayacakları deneyimleri yaşatmaktadır. Diğer yandan tarihi ve kültürel açıdan değerli alanlarda birtakım kurallar gereği çok yönlü gezintilere, deneyimlere izin verilmeyebilir. Ama sanal gerçeklik sistemleri ile zengin ifade olanakları yaratılarak izleyiciye alana dair farklı perspektifler kazandırılabilir. Öte yandan bu uygulamalar turizm için de önemli bir kaynak oluşturabilir.

- Sanal gerçeklik uygulaması olarak değerlendirilmese de buna yakın olarak kullanılan basit yöntemlerden biri, eserlerin 360˚ fotoğraf-video formatına uyarlanmasıdır.

Örneğin bir youtube kanalında[427] "Caravaggio'un Judith Beheading Holofernes, St. Jerome, Sacrifice of Isaac" adlı üç eseri arkaya getirilerek masa üstü bilgisayar yön tuşları, akıllı telefonlar veya Google Cardboard ile izlenebilecek 360˚ görüntüler oluşturulmuştur. Yön tuşları ile bakıldığında; eserlerin tüm açılarına detaylı olarak ulaşılabilir. Google Cardboard ile izlendiğinde iki boyutlu resimsel yüzey ile izleyicinin etrafı sarılır ve baktığı tüm yönlerde, eserlerle çevrelendiğini görür. Burada sanal gerçeklikten tam olarak söz edilememesinin sebebi, derinlik algısının olmaması, tam daldırma sağlamamasıdır. Duvarda asılı olan tabloya bakmaktan farkı ise izleyicinin tüm perspektifinin, uzamının eserle 360˚ açıyla sarılmasıdır. Bu uygulamalar daha çok, sanat eserini farklı bir formatta deneyimleme, birtakım ayrıntılarını keşfetme gibi konularda önemli olabilir. Sanatsal açıdan yenilikçi bir fikir değildir ama sanat eserinin farklı bir medyaya uyarlanma örneği olarak değerlendirilebilir.

- Sanal gerçeklik ortamında sanat eserine dayalı üretimler de yapılmaktadır.

---

[426] Üç Boyulu Sanal Keşif Göbeklitepe VR Experience, Digilogue, https://www.digilogue.com/uc-boyutlu-sanal-kesif-gobeklitepe-vr-experience/ [11.12.2020].
[427] 360˚ Caravaggio, Youtube, https://www.youtube.com/watch?v=ft5_Rs0cTp8 [11.12.2020].

Bu üretimlerde eserler 3B şeklinde canlandırılmaktadır ve yaratılan dünyaya sürükleyen deneyimler yaşatılmaktadır.

Şekil 16: The Dreams of Henri Rousseau

The Dreams of Henri Rousseau, Culture VR, https://culturevr.fr/en/the-dreams-of-henri-rousseau/ [4.12.2020].

The Dreams of Henri Rousseau, akıllı telefonda VR gözlükle ve bilgisayarda yön tuşları ile 360˚ izlenebilen bir deneyimdir. Henri Rousseau'dan ilham alınarak kurgulanan çalışmada; öğleden sonra Paris'teki Jardin des Plantes serasında, bir ziyaretçi bahçeler kapandıktan sonra geride kalır. Bulunduğu yer, Rousseau'nun hayaleti tarafından avlanır ve seyirci, birdenbire Rousseau'nun hayal ettiği karakterler, hayvanlar ve bitkilerle dolu bir rüyaya düşer. Rousseau'nun eserlerine ilham veren egzotik ormanlar ve botanik bahçeleri ile donatılan çalışmada, ressamın vizyonlarıyla hayat bulan tropikal bir serada büyülü bir gece yaşatılır. Fantastik bitkiler ve hayali hayvanlardan oluşan rüya gibi bir dünya deneyimletilir[428]. Çalışmada; sanatçının eserleri canlanarak doğa formunda bir uzama yayılır. Sanatçının eserlerinin fikir dünyası ve çeşitli öğeleri etrafı sarmalar. İki boyutlu yüzey resmi, üç boyutlu bir atmosfere dönerek bir rüya alanı oluşturmuş gibi hissettirilmektedir. Arka plandaki sesin buğulu etkisi ve müzik de sanatçının düşünde, duygu dünyasında, zihnindeki imajlarda gezildiği etkisini artırır. Arada ortaya çıkan, yeşeren, çiçek açan, büyüyen bitkiler, bir anda beliren figürler ile birlikte hisler uyarılır.

---

[428] "The Dreams of Henri Rousseau", Culture VR, https://culturevr.fr/en/the-dreams-of-henri-rousseau/ [04.12.2020].

Şekil 17: Dreams of Dali

"Dreams of Dali 2", The Dali, https://thedali.org/dreams-of-dali-2/ [04.12.2020].

Benzer olarak üretilen bir başka çalışma "Dreams of Dali" ise Dali'den ilham alan bir VR deneyimidir. Çalışmada Dali'nin "Archaeological Reminiscence of Millet's "Angelus" adlı sürrealist eseri VR ortamına taşınmıştır. Sanal gerçeklik gözlükleri ile, 360° video şeklinde ve Google Cardboard gibi araçlarla deneyimlenebilmektedir[429]. Dali'nin düş dünyasının yansıtılmaya çalışıldığı çalışmada, sanatçının eseri bir uzama dönüşmüştür ve sürrealist bir filmin içine girilmiş gibi etki uyandırılmıştır. Yaratılan alanda izleyicinin tek başına olması ve ortamın renkleri, atmosferi ile birlikte dünya dışı başka bir gezegene ışınlanılmış etkisi verir. Dali'nin görülerini, yörüngesini bir uzama dönüştürerek deneyimleten bir uygulama olarak görülebilir. Ama üç boyutlu biçime çevirmek için eserin orijinal kompozisyonu bölünmüş, parçalanmıştır. Bu nedenle boşluklar oluşmuştur. Detaylara girildiğinde anlamın kaybolduğu ve böylece bağlamından koptuğu söylenebilir.

Şekil 18: Claude Monet - The Water Lily Obsession

"Claude Monet The Water Lily Obsession", Arte TV, https://www.arte.tv/sites/webproductions/en/claude-monet-the-water-lily-obsession [11.12.2020]; "Claude Monet, l'obsession des nymphéas, de Nicolas Thépot", Institut Francais, https://www.institutfrancais.com/fr/oeuvre/claude-monet-obsession-des-nympheas-de-nicolas-thepot [11.12.2020].

[429] "Dreams of Dali 2", The Dali, https://thedali.org/dreams-of-dali-2/ [04.12.2020].

Yine benzer bir çalışma olarak “Claude Monet, The Water Lily Obsession” adlı sanal gerçeklik işi verilebilir. 1883’te Fransız kasabası Giverny'de bir ev kiralayan Monet, mülkü ve yanındaki araziyi satın aldıktan sonra orada bulunan küçük göleti nilüferlerin olduğu bir su bahçesine dönüştürmüştür. Monet, 1899'dan 1926'ya kadar, kendisinin "takıntı" olarak adlandırdığı nilüfer temasına adanmış 250'den fazla sahne çizmiştir. Monet'in bahçesinde başlayıp sanatçının atölyesinde durup sergi salonlarında biten bu çalışmada mevsimlerin değişimi, doğanın yenilenmesi ile birlikte duyusal bir yolculuğa çıkılıyor[430]. Çalışmada Monet’in yaşamının önemli bir yönüne değinilmiş ve izleyici için deneyime dönüştürülmüştür. Sanatçının nilüfer takıntısının çevrelediği deneyimde, sanatçının atölyesine konuk olmak, eserlerinin betimlediği manzaralara şahit olmak, eserleri bir sanat galerisinde görmek izleyiciye sanatçı hakkında bilgi vermektedir. Bir sanatçı hakkındaki bilgileri okumak, filmde izlemek, eserlerini görmekten çok daha farklı olarak izleyicinin doğrudan sanatçının yaşamına dalmış gibi hissetmesi daha çekici olabilir.

The Dreams of Henri Rousseau, Dreams of Dali ve Claude Monet, The Water Lily Obsession çalışmaları, daha çok belgesel film niteliğinde çalışmalardır. Tasarlanan ortamlar, ambiyanslar, atmosferler, kullanılan objeler, renkler, perspektifler, açılar her biri teknik tasarım olarak ayrı ayrı sanatsal olarak incelenebilir. Ama sanat tarihinde önemli yer edinmiş dünyaca ünlü sanatçıları odağına alan çalışmalarda zaten bu sanatçılara ve eserlere ait belirgin özellikler işlendiğinden teknik tasarım olarak sanatsal niteliğin aranması yerine, ele alınan eserin kendi anlamına ve bağlamına sadik kalınıp kalmadığına bakılabilir. Çünkü aslında yapıbozum yapılmıştır ve bu esnada eğer anlamından ve bağlamından koparıldıysa; bir yeniden üretim olarak yine sanatsal bir anlama, bağlama yerleştirilip yerleştirilmediği incelenmelidir. İki boyutlu bir eserin üç boyutlu bir biçime dönüştürülmesi; orijinal eserin kompozisyonundan, perspektifinden uzaklaştırarak bütünlüğün bozulmasına sebep olabilir. Dolayısıyla kesit kesit incelendiğinde, orijinal eserin bağlamı VR uygulamasında yerinden edilmiş gözükebilir. İzleyici yönünden; ressamın gözünden o iklimi yaşatmaya dönük işlerde sanatçıya, eserlerine dair merak uyandırılabilir. Deneyimleyen kişi, sanata yaklaştırılabilir. Bahsedilen üç çalışmada da sanatçının düşlerine doğru bir yolculuk yaratılıyor ama izleyici için doğrudan bir deneyime dönüştüğü için kişinin kendi rüyasındaymış gibi bir algı da oluşuyor. Sanatçının

[430] “Claude Monet L’obsession des Nymphéas”, Culture VR, https://culturevr.fr/en/claude-monet-lobsession-des-nympheas/ [11.12.2020].

kurgulanan düş dünyası, izleyicinin algısıyla karışıyor. Bir sanatçının yaratım kaynaklarını, düşünce yapısını anlamaya çalışmak, zihnine girme etkisi yaratmak gibi açılardan değerli çalışmalar olarak görülebilir. Ancak diğer yandan sanatçılar kendi dönemlerinde bu teknolojik olanaklara sahip olsalardı, eserlerini bu şekilde kullanırlar mıydı, bu çalışmalar gerçekten sanatçının gözünden eserin canlandırılması, sanatçının düş dünyasının yansıması olarak değerlendirilebilir mi, soruları ayrı bir konu olarak düşünülebilir. Sonuç olarak sanatçıların düş dünyası tam olarak bilinemez ve anlaşılamaz, ancak tahminlerde bulunup yorumlar yapılabilir ve aslında ortaya çıkan her çalışma, bu uygulamaları yapan kişilerin kendi yorumlarının yansımasına dönüşür.

- Sanal gerçeklik uygulamalarında resim yapılabilen seçenekler de vardır. Ünlü sanatçıların eserlerinin VR uygulaması içerisinde yeniden çizildiği örnekler yapılmıştır.

Şekil 19: Hokusai Katsushika - "The Great Wave off Kanagawa (sol), James R. Eads VR Uygulamasından Bir Kesit (orta ve sağ)

"The Great Wave of Kanawaga, Wikipedia, https://en.wikipedia.org/wiki/The_Great_Wave_off_Kanagawa [04.12.2020]; "Experience "The Great Wave" in Virtual Reality! Art Attack Master Works" Youtube, https://www.youtube.com/watch?v=3OAAf2Eo1Gs [04.12.2020].

Sanal gerçeklik sanatçısı James R. Eads, üç boyutlu (3D) modelleme ve boyama uygulamalarından biri olan Tilt Brush'ı kullanarak Japon sanatçı Hokusai Katsushika'nın "The Great Wave off Kanagawa" adlı eserini yeniden çizmiştir. Eads, uygulama süreçlerini video olarak instagram[431] hesabında paylaşmaktadır. Eads çalışmada Katsushika'nın eserini bitirdikten sonra eserde görülen teknelerden birine binerek kürek çeker ve böylece daha canlı bir görünüm yakalayarak, gerçek bir ortam algısı yaratır. Ancak ortam fiziksel gerçekliğe benzer değildir, daha çok bir animasyon filmini andırır. Şekil 19'da görüldüğü gibi VR uygulaması üç boyutlu olduğu için orijinal eserle kıyaslamak adına esere en yakın kadrajdan yalnızca belli bir kesitinin görüntüsü alınmıştır. Karşılaştırıldığında; yalnızca yükselen ve köpüren

[431] İnstagram, https://www.instagram.com/p/BhH4lYxH_R6/ [12.12.2020].

dalgalardan oluşan şekillerin benzerliği vardır. Renkler, dalga kıvrımları, köpükler, teknelerin duruş açısı, gökyüzü birebir değildir. Bu sebeple aslında orijinal eserin VR ortamında birebir olarak yeniden çizilmesi değil, yeni araçlarla gerçeğine en yakın biçimde taklit edilmesi vardır, denilebilir.

Şekil 20: Salvador Dali, Persistence of Memory (sol) - James R. Eads VR Uygulamasından Bir Kesit (sağ)

"Exploring Salvador Dalí's Strange and Surreal Persistence of Memory", My Modern Met, https://mymodernmet.com/the-persistence-of-memory-salvador-dali/ [12.12.2020]; Salvador Dali's "The Persistence of Memory" in VR Art Attack Master Works", Youtube, https://www.youtube.com/watch?v=L4CVFxrrzFs [12.12.2020].

Eads, başka bir çalışmasında yine Tilt Brush uygulamasını kullanarak Salvador Dali'nin "Persistence of Memory" adlı eserini sanal gerçeklik ortamında yeniden resmetmiştir. Süreci video olarak instagram[432] hesabında paylaşan sanatçı, uzamı nasıl eğip büktüğünü, detayları nasıl küçültüp büyüterek çalıştığını göstermektedir. Çizdiği alanların orijinal eserdeki görünümlerini videonun üst köşesinde yer alan küçük kutucukta göstermektedir. Böylece orijinal eserin detayları ve Tilt Brush uygulamasındaki görünümlerini kıyaslayabilmek adına işlevsel bir yaklaşım ortaya konulmuştur. Video sonunda Eads'ın çalışmayı bitirdikten sonra üç boyutlu bir uzama dönüştürdüğü eserin bir köşesinde oturduğu görülür. Eser ve VR uygulaması karşılaştırıldığında aslında genel görünümü aynıdır ama detaylar, renkler, atmosfer birebir benzerlikte değildir.

Read'in VR ortamına taşıdığı her iki eser de orijinalleri ile karşılaştırıldığında görülür ki VR çalışmasının teknik olanaklarından, kullanılan araç ve ortam farklılıklarından, yapan kişinin uzmanlık düzeyinden veya kendi yorumunu bir biçimde katmak istemesinden dolayı tamamen birebir değildir. Görüldüğünde orijinal eserin kimliği anlaşılmaktadır. Genel hava aynıdır. Ancak perspektif, boşluk, boyut, ölçü, renkler gibi öğeler ve ince detaylar eserin orijinalinden farklıdır. Bir eseri yeni

[432] İnstagram, https://www.instagram.com/p/BhXTWNCnG2I/ [12.12.2020].

bir araca, medyaya uyarlamak, bir takım deneysel çalışmalar kapsamına girse de kitsch bir ürüne dönüştürülebilmesi ihtimali bakımından tehlikelidir. Sanatsal olarak değerlendirilemeyecek bu uygulamalarda VR ile deneysel, eğlenceye dönük bir çalışma yapılmıştır denilebilir. İki farklı yöntemi, aracı kıyaslamak ve özgün üretimler yapmak adına fikir edinmek anlamında çalışmaların değerli yaklaşımlar olduğunun ise göz ardı edilmemesi gerekir. Ama zaten postmodern düşünüş yapısında olduğu gibi sanat nesnesinin kendisi de sanata kaynaklık ederek eklektik mantıkta üretimlere ortam hazırlayabilir. Bir eserin başka bir esere nesne oluşu, yeni üretimin niteliği ile ilgilidir. Niteliğin mükemmelliği, kaynaklık eden eseri aşarak yeni bir sanat eserini ortaya çıkarabilir.

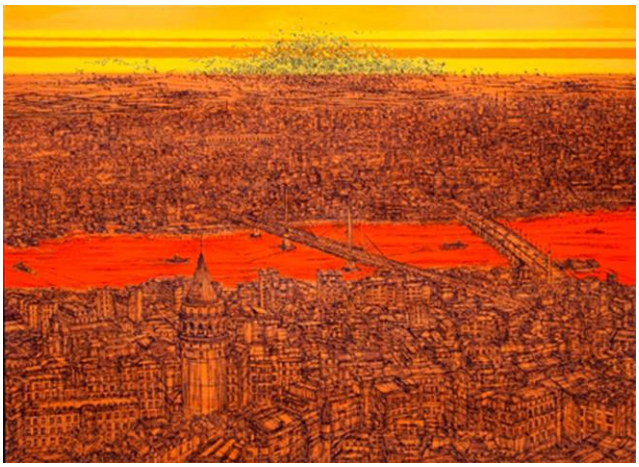
- Sanal gerçeklik uygulamalarında yine fiziksel bir eserden ilham alınarak modelleme ya da çizim ile üretilebilen çalışmalar da vardır.

Bunlar üç boyutlu bilgisayar ortamında birebir yapılabildiği gibi çeşitli yorumlamalarla da ortaya çıkarılabilmektedir.

Şekil 21: Sanal Devrim VR Projesi

Talat Alkan, Muse VR Arşivi, Kişisel Görüşme, [6.12.2020].

Sanal Devrim VR projesi, ünlü ressam Devrim Erbil'in ifade dili esas alınarak İstanbul'un sanal gerçeklik ortamında anlatılmasıdır. Erbil'in yağlı boya tarzı ve tek renkli görsel dili etkileşimli olarak kurgulanmıştır. Proje, 2018 yılında Muse VR tarafından gerçekleştirilmiştir ve ulusal, uluslararası çeşitli platformlarda sergilenmiştir.



Şekil 22: Devrim Erbil – İstanbul, Galata – Gün Batımı

"Yağlı Boyalar", Devrim Erbil, https://devrimerbil.com/yagli-boyalar/ [13.12.2020].

Muse VR kurucularından Talat Alkan'ın ifadeleriyle: Sanal Devrim, iki farklı modda çalışıyor. Birinde teleport edilerek (eldeki kumandalarla ışınlanarak) tüm koordinatlar gezilebiliyor. Diğerinde ise içeride bulunan şehir hatları vapuruna dokunarak vapura biniliyor ve vapurla istenilen rotaya doğru dolaşılabiliyor. Çalışmada Erbil'in ifade biçimi, soyutlaması, monokrom tarzı, çizgi dili esas alınmış ve bu parametreler VR dilinde yorumlanmıştır. Bir bakışta soyut da olsa İstanbul'un içinde olduğu hissedilebilecek öğeler, İstanbul konusunda akla gelebilecek topoğrafya, Ayasofya, Sultanahmet, Galata Kulesi, Beyazıt Kulesi, Kız Kulesi, köprü gibi mimarilere yer verilmiştir. İstanbul, silüet olarak yansıtılmıştır. İnteraktif olan çalışmada, vapurda gezildiği sürece bakılan yöne göre sıcak ve soğuk olarak renkler değişmektedir. Gökyüzü, bulutların hareket halinde olduğu, gece ve gündüz etkilerinin görüldüğü dinamik bir yapıda resmedilmiştir[433].

Sanal devrim projesi, klasik medyada uygulanan resim dilinin yeni bir medyaya uyarlanmasıdır. Devrim Erbil'in eserlerinin yeni medya bağlamında yeniden yorumlanmasıdır. Bir sanatçının eserlerinin veya ifade dilinin dönemin araçlarına, akımlarına, bakış açılarına göre yeniden yorumlanması, sanat tarihinde sıklıkla görülür. Sanal Devrim VR çalışması, Erbil'in teması olan İstanbul'u, tıpkı Erbil gibi soyutlayarak, silüete dönüştürülüp simgesel yapılarının kullanılması ile oluşturulmuştur. Çalışmaya bakıldığında; orijinal bir sanat eserinden daha çok yeni bir araç olan sanal gerçeklikte klasik bir yöntemin nasıl kullanılabileceği,

[433] Talat Alkan, Muse VR Kurucu Ortağı, Kişisel Görüşme [06.12.2020].

uyarlanabileceği örneğinin deneysel gösterisi görülür. Deneyim esnasında Devrim Erbil'in tablosuna girmek gibi bir duygu vermez ama belki sanatçının düşünce sistemine, ifade kapsamına dalma hissini yakalatabilir. Aynı düşünce doğrultusunda iki farklı medya aracıyla eser üretilmiştir. Ancak karşılaştırma yapıldığında sanatsal açıdan aynı estetik ile karşılaşılmamaktadır. Erbil'in resimlerindeki bütünlük, Sanal Devrim VR işinde dağılmış, saçılmış gibidir. Eserin iki boyutlu düzlemde, çalışmanın ise üç boyutlu ortamda olmasının etkisi bütünlük ve dağılma konusunu ortaya çıkarmış olabilir. Çünkü Erbil, çalışmalarında soyut bir düzlemdeki kompozisyon öğelerini tamamlayıcılık ölçeğinde ele almıştır. VR ortamında ise içine girilmiş olmasından dolayı detaylar bütünden koparılmıştır. Dolayısıyla Erbil'in çalışmalarındaki bütünlük, VR örneğinde yakalanamamıştır. Aslında genel olarak Erbil'in eserlerinin içerisinde geziyor olma hissi pek yoktur, yorum katılarak yeni bir dünya kurulmuştur. Ama yine de 2018 yılında gerçekleştirildiğinde çerçevesi bakımından ilk örnek olan bir iştir. Ayrıca o dönemki teknoloji günümüzde hızla gelişmiş olduğu için döneminin bağlamında görülmesi, yeni bir medya ile üretilen deneysel bir iş olması ve örnek oluşturması açısından dikkate değerdir.

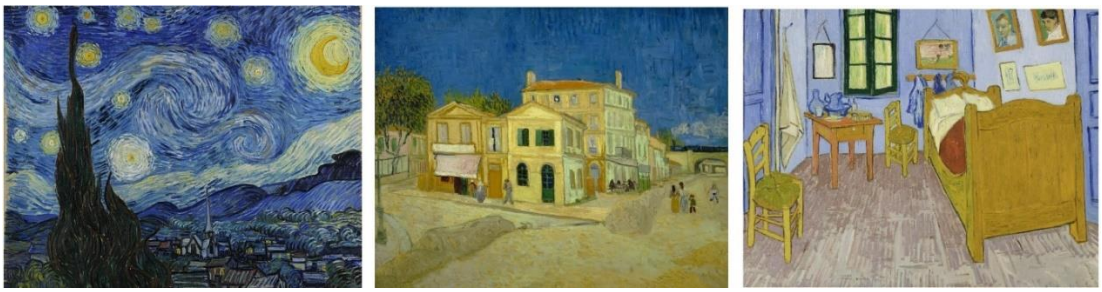
Şekil 23: 3D-VR Version of Van Gogh's Starry Night

"The starry night Stereo VR experience", Youtube, https://www.youtube.com/watch?v=G7Dt9ziemYA [04.12.2020].

Sanat eserinin kaynaklık ettiği başka bir çalışma da Motion Magic tarafından yapılan "3D-VR version of Van Gogh's Starry Night"[434] sanal gerçeklik çalışmasıdır. Ressam Van Gogh'un "The Starry Night", "The Yellow House" ve "Bedroom in Arles" adlı yapıtları bir araya getirilerek sanal gerçeklik ortamında aslına uygun olarak yeniden tasarlanmıştır. Deneyim esnasında yeniden tasarlanan eserlerin içerisinden bir eserden diğerine geçilerek gezilmektedir.

---

[434] "The starry night Stereo VR experience", Youtube, https://www.youtube.com/watch?v=G7Dt9ziemYA [04.12.2020].



Şekil 24: Van Gogh – The Starry Night (sol), The Yellow House (orta), Bedroom in Arles (sağ)

"The Starry Night - Vincent Van Gogh", Google Arts and Culture, https://artsandculture.google.com/asset/the-starry-night-vincent-van-gogh/bgEuwDxel93-Pg [04.12.2020]; The Yellow House The Street - Vincent Van Gogh", Google Arts and Culture, https://artsandculture.google.com/asset/the-yellow-house-the-street-vincent-van-gogh/4gEx_EL470OSUw [04.12.2020]; "Van Gogh's Bedroom in Arles", Google Arts and Culture, https://artsandculture.google.com/asset/van-gogh-s-bedroom-in-arles/kQEugEsNjGDZfw [04.12.2020].

Sanal gerçeklik uyarlamasında; Gogh'a ait üç eser ile yeni bir dünya yaratılmıştır. Deneyim, eserlerin canlandığı üç boyutlu bir animasyonu andırmaktadır. Çalışma ilk olarak yıldızlar ve gezegenlerin görüldüğü bir uzay ortamında asılı duran "The Starry Night" eseriyle başlamaktadır. Gökyüzü hareketleniyor. Gökyüzünden aşağı doğru kayarak kasabaya iniliyor ve "The Yellow House" görülüyor. Sokakta ilerlenerek eve varılıyor, kapı açılıyor ve "Bedroom in Arles" resmindeki odaya geçiliyor. Son olarak odadaki arka pencere açılıyor ve ormanlık alana çıkılarak deneyim sonlanıyor. Eserlerdeki, detaylar ana çizgiler genel olarak korunarak uyarlanmaya çalışılmıştır. Kolaj mantığına uygun bir yöntemle işlenmiştir. Orijinal esere aykırı bir biçim vermeden eserler arası geçişler yaratılarak üç boyutluluk için renklerde birtakım değişiklikler ve yeni öğe eklemeleri ile orijinale uygun tamamlamalar yapılmıştır. Sanatsal açıdan yeni ya da orijinal bir yorum görülmemektedir ama resimlerden yola çıkılarak film mantığında bir üretim yapıldığı söylenebilir.

- Sanal gerçeklik uygulamalarında, var olan eserlerin uyarlanmasının yanı sıra orijinal, özgün eserler de yaratılmaktadır.

Şekil 25: Anna Zhilyaeva – Sanal Gerçeklik Sanatçısı

İnstagram, https://www.instagram.com/p/CF4Z-_rqExW/ [04.12.2020].

Sanatçı Anna Zhilyaeva, sanal gerçeklik ortamında Tilt Brush ile özgün üretimler yapmaktadır. Multimedyanın özelliklerinden yararlanarak üretim, sunum, paylaşım konularında melez yaklaşımlarda bulunmaktadır. Sanatçı, klasik resim dilini yeni bir araç olan VR'ı kullanarak yapmaktadır ama sürecine performans sanatı ekleyerek üretimlerini çok boyutlu bir biçimde sunmaktadır. Gösteriye dönüştürdüğü resim üretimi ve sunumu ile alımlayıcıya sanatı daha farklı algılarla izletmektedir. Sosyal medya üzerinden canlı yayınlar ve videolarla takipçileri ile buluşarak işlerini nasıl ürettiğini, VR araçlarının işlevsel yönlerini göstermektedir. Sanatın paylaşılması, alımlayıcıya ulaşmasının yeni yöntemlerin ve kitle edinme, tanınma, PR yönetimi gibi birçok konuda yeni medyada tek başına ve bağımsız olarak var olabilmenin örneği olarak değerlendirilebilir. Aslında yeni ortam içerisinde bir sanatçının tek başına tekelleri yıkabileceğinin de somut göstergesi olarak düşünülebilir.

Tilt Brush gibi uygulamalarda üç boyutlu sanal ortamda üretirken, eserin dokunulan, müdahale edilebilen bir alana dönüştüğü görülmektedir. Klasik yöntemlerle resim yaparken sanatçının daha iyi algılamak için resimden uzaklaşıp öyle bakması gerekir. Bu yöntemde bulunulan noktadan çizim büyütülüp küçültülebilir, uzaklaştırılıp yakınlaştırılabilir, eksik veya fazla yanları görülebilir ve kompozisyona müdahaleler rahatlıkla yapabilir. Sanal alanda espastan sınırsızca yararlanılıp, alan hâkimiyeti fazlasıyla elde edilebilir. Bu çalışma yönteminde yalnızca dışavurulan duyguların bir tasviri değil, içerisinde gezilebilen bir yaratıya dönüşümü vardır. Sanatçı, kendi dünyasını oluşturarak dış dünyadan izole olabileceği bir alana kavuşmuştur. Bir

anlamda mağara sistemine yeniden girmek, orada yuvalanmak gibi düşünülebilir. Sanatçı kendi kozasını ören bir canlıya dönüşürken aynı zamanda işleme biçimi de izleyiciyle paylaşabilmektedir. İzleyiciye ise resim, heykel, enstalasyon, dijital sanat, performans sanatı gibi çeşitli kolların birleşiminden oluşan yeni bir sanat anlayışı sunulmaktadır. Bu tarz çalışmalar, klasik bir sanat olan resim dilinin "özgün" bir biçimde, temel özelliklerini kaybetmeden yeni özellikler edinip diğer sanat dallarının da birbiri içerisinde kaynaşması ile yeni bir medyaya nasıl uyarlanabileceğine dair örnek olarak değerlendirilebilir.

- Sanal gerçeklikte yaygın kullanılan ve en önemli özelliklerden biri hikâye anlatıcılığıdır.

Üretilen işlerin niteliğini, etkisini, deneyimini belirlemede, artırmada hikâye anlatıcılığı, temel rol oynar. Sanal gerçekliğin sinemasal bir etkisi olduğu için, çalışmalara öncelikle güçlü bir hikâye yapısı oluşturmak önem taşır.

Şekil 26: Michelangelo, Musa Peygamber (sol) – Muse VR, Mihelangelo's Dream VR (sağ)

"Heykeltraş Michelangelo'nun 4 Ünlü Heykeli", Oxxo, https://www.oxxo.com.tr/blog/heykeltiras-michelangelo%E2%80%99nun-4-unlu-heykeli [22.10.2020]; Talat Alkan, Muse VR Arşivi, Kişisel Görüşme, [6.12.2020].

Musa'nın Hükmü, Michelangelo tarafından yapılan ve II. Julius'un mezarının merkezindeki yer alan ana heykeldir. Heykelde tasvir edilen kişi Musa peygamberdir[435]. Muse VR 2016 yılında heykeli, sanal gerçeklik ortamında yeniden yaratmıştır. "Michalengelo's Dream VR" adlı çalışma, Michelangelo'nun atölyesinin tasviri etrafında şekillenmektedir.

[435] "Musa'nın Hükmü", Wikipedia, https://tr.wikipedia.org/wiki/Musa%27n%C4%B1n_H%C3%BCkm%C3%BC [13.12.2020].

Muse VR kurucularından Talat Alkan'ın çalışma ile ilgili açıklamaları şöyledir: Bu çalışma yapıldığında New York'lu bir ekibin yaptığı Van Gogh'un Night Cafe VR işinden başka sanat alanında etkileşimli VR yoktu. Henüz sanat ve VR alanına dair bir pazar oluşmamıştı. Önce Michelangelo'nun Musa Heykeli üç boyutlu olarak yapıldı ve temel iddia bu ortamda bir eserin, heykelin ne kadar gerçeğine uygun yapılabileceğini göstermekti. Sonra sanatçının atölyesine dair sınırlı sayıdaki görsel referanslar ve 16 yy. sanatçı atölyeleri incelenerek sanatçının olası atölyesi üç boyutlu ortamda canlandırılmaya çalışıldı. Etkileşime dayalı birtakım unsurlar eklendi. Rivayete göre; Michelangelo, heykelini bitirdikten sonra çok gerçekçi bulmuş ve "canlan" diyerek ona çekicini fırlatmış. Bu bilgiye ithafen VR deneyiminin içerisine bir çekiç ve mermer bloklar koyuldu. Deneyimleyici, mermerleri çekiçle kırabiliyor. Odanın içinde istediği gibi gezebiliyor ve pencerelerden dışarı bakabiliyor. Sanatçının yaşam alanını daha gerçekçi tasvir etmek için içeriye bir halı asılarak atölyede başka bir alan yaratıldı ve halının arkasına bir yatak koyuldu. Atölyeye bir banyo eklendi. Yarım kalmış heykeller etrafa yerleştirildi. Deneyimleyici, atölyede yer alan şömineyi ve feneri yakabilir, masa üzerinde yer alan çeşitli objeleri alıp inceleyebilir.[436]

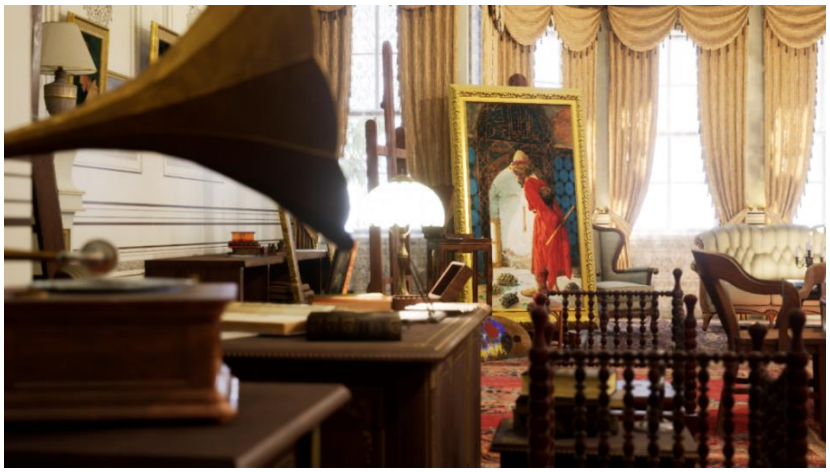
Şekil 27: Michelangelo, Musa Peygamber (sol) – Muse VR, Mihelangelo's Dream VR (sağ)

"Musa'nın Hükmü", Wikipedia, https://tr.wikipedia.org/wiki/Musa%27n%C4%B1n_H%C3%BCkm%C3%BC [13.12.2020]; Talat Alkan, Muse VR Arşivi, Kişisel Görüşme, [6.12.2020].

"Mihelangelo's Dream VR" projesi, deneyimleyiciyi önemli bir Rönesans sanatçısının atölyesine götürüp orada gezdirerek, ünlü heykelini orada izleterek daha

[436] Talat Alkan, Muse VR Kurucu Ortağı, Kişisel Görüşme [06.12.2020].

farklı duygularla alımlama sağlamaktadır. Eserin orijinalini müze gibi sergilendiği alanda görmekle kurgusal da olsa sanatçının kendi atölyesinde görmek, farklı hisler barındırır. Bir sergileme alanında eser, sergilendiği alanla birlikte idealleştirilmiş bir halde görülür. Gözün daha kusursuz algılaması, hayranlık duyulması gibi duyulara odaklanılır. Ama sanatçının atölyesi olarak kurgulanmış bir alanda görüldüğünde; mekândaki diğer objeler, dağınıklıklar ile birlikte o idealize kaybedilebilir, aynı aura yakalanamayabilir. Bu durumda bir eserin başka bir medya formunda yapılan taklidi başka bir alana yerleştirildiğinde; birtakım imajların bozulduğu, yeni imajların yaratıldığı söylenebilir. Çalışmada yer alan etkileşimler, oyunlar izleyiciyi çekmek, davet etmek, etkilemek ve yeni yapılanmalara alıştırmak için etkili yöntemlerdir. İki boyutlu bir resmi üç boyutlu bir VR ortamına dönüştürmektense yine üç boyutlu olan heykeli üç boyutlu VR ortamına yerleştirmek görece daha kolaydır. Çünkü heykelin tüm yönleri görülür ve VR işini yapanların çok fazla müdahale etmesine gerek kalmadan birebir sanal ortamda yaratılabilir. Ama resmi üç boyutlu hale getirmek için VR çalışmasını yapanların tamamlaması gereken yerler olur, böylece orijinal eserden uzaklaşan daha farklı formlarda görünümleri olan çalışmalar ortaya çıkar. Bu çalışmada aslında yeni bir Musa heykeli yapılmamıştır, yeni olan; kurgulanan alan ve eğlence formundaki deneyimletme şeklidir. VR ortamında yeniden yapılan heykel, orijinali ile karşılaştırıldığında; kıvrımlarında, gözlerde, ellerin duruşunda, kaslarda, bacakların yapısında ve duruşunda, ince detaylarda farklılıkların olduğu göz çarpmaktadır. VR kopyanın gerçeğinin kusursuzluğuna erişmediği görülmektedir. Ama erişirse de simülasyonu doğuracağı açıktır. Ancak teknolojinin aşırı hızlı ilerlediği göz önünde bulundurulursa her geçen gün daha gerçekçi uygulamaların yapılabileceği düşünülebilir. Bu ilk işler çok yakında aşırı gerçekçi yaklaşımların yakalanacağı, çok çeşitli formlarda sunumların olacağı ve sanatın simülasyon dünyasında sınırsız yaratıcılıklarla alımlayıcı karşısına çıkacağının göstergesi olabilir.



Şekil 28: Osman Hamdi Bey'in Dünyasına Bir Yolculuk: Sanal Gerçeklik Deneyimi - Genel Görünüm

---

Talat Alkan, Muse VR Arşivi, Kişisel Görüşme, [6.12.2020].

Pera Müzesi, 2019 yılında Muse VR işbirliği ile ressam Osman Hamdi Bey'in ünlü eseri Kaplumbağa Terbiyecisi'nden yola çıkarak etkileşimli bir VR deneyimi sunmuştur. Müzenin kalıcı eserleri arasında "Osman Hamdi Bey'in Dünyasına Bir Yolculuk: Sanal Gerçeklik Deneyimi" çalışması sürekli sergi kapsamında ziyaretçilerle buluşmaktadır. Müzede Osman Hamdi Bey'e ayrılmış alanda, "Kaplumbağa Terbiyecisi" eserinin karşısında kurulan platformda sanal gerçeklik versiyonu deneyimlenmektedir.

Muse VR kurucularından Talat Alkan'ın çalışmaya dair verdiği bilgi kısaca şöyle aktarılabilir: Çalışma iki bölümden oluşmaktadır. Osman Hamdi Beyin Kuruçeşme'deki yalısının 1906 yılından referans alınmış, dönemin dekorasyon anlayışı ve mimarisine dayalı olarak yaratılmış olan ilk bölüm Osman Hamdi Beyin çalışma odasında geçmektedir. Sanatçının arkeolojik çalışmaları, kişisel ve ailevi eşyaları, sanatsal çalışmaları burada yer alıyor. Ek olarak Pera Müzesi'nde bulunan ağırlıklı ölçü birimleri ve çini koleksiyonundan bazı eserler de odanın dekorasyonunu bozmayacak şekilde yerleştirilerek deneyimleyen kişiye keşfe dayalı bir süreç sunulmuştur. Deneyimleyici birtakım eşyaları eline alındığında; onunla ilgili yazılı bilgi verilmektedir. Kaplumbağa Terbiyecisi'nin ortaya çıkışına olanak sağlayan kütüphane ve dokümanlar da bulunuyor. Kaplumbağa Terbiyecisi'nin esinlenildiği düşünülen Fransız dergisi Tour du Monde'de yer alan gravür de eserin yanına yerleştirilmiştir. İnsanların odanın içinde gezerek dokümanları inceleyip resim atölyesini deneyimleyebildikleri oyun tadı olan oryantal bir hava ile

dokümantasyona dayalı bir üslup yaratılmaya çalışılmıştır. İkinci bölümde de odada yer alan Kaplumbağa Terbiyecisi eserine yaklaşıp dokununca tablonun içine girilebiliyor. Pencereden bakan Osman Hamdi Bey, yerde de yapay zekâ ile programlanmış, hareket eden kaplumbağalar görülüyor. Deneyimleyici kaplumbağaları marulla besleyebiliyor[437].

Şekil 29: Osman Hamdi Bey'in Dünyasına Bir Yolculuk: Sanal Gerçeklik Deneyimi - Detaylar

---

Talat Alkan, Muse VR Arşivi, Kişisel Görüşme, [6.12.2020].

"Osman Hamdi Bey'in Dünyasına Bir Yolculuk: Sanal Gerçeklik Deneyimi", sanata, sanatçıya ve belirli bir dönemin özelliklerine yaklaşılmasını sağlayan bir çalışma olarak görülebilir. Kült haline gelmiş bir eser ile ilgili yaşatılan serüvenin eserin orijinalinin olduğu mekânda deneyimlenebilmesi algısal açıdan etkileyici bir üslup ortaya çıkarmaktadır. Bir müzede izlenip geçilen bir eser olmanın ötesinde dokümantasyon ağırlıklı oluşu ile belgesel film, oyuna dönük didaktik eğitim gibi düşünülebilir. Aslında etnografik anlamda farklı bir müzecilik anlayışının hâkim olduğu söylenebilir. Sorunsal olarak ortaya çıkabilecek durum, eserin orijinal havasının, büyüleyici etkisinin azalabilecek olmasıdır. Alımlayıcı eseri kendi bakış açısı, düş gücü ve birikimiyle yorumlamaktadır. Ancak bu tarz uygulamalar, çalışmayı yapan ekibin gözü ile üretildiğinden öğeler ne kadar zengin olursa olsun düşsel anlamda sınırlanma oluşabilir. Zaten öğelerin zenginliği aslında bir bakıma düş gücü eksikliği olarak kendisini gösterebilir. Tamamlanması gereken alanlar olmadığında ya da azaldığında, çok seslilik de azalmaya başlar. Örneğin; orijinal eserdeki figürün yüzü gözükmemektedir. Ancak VR uygulamasında figür canlanmıştır ve deneyimleyici figürün yüzünün tamamını görebilmektedir. Her ne

[437] Talat Alkan, Muse VR Kurucu Ortağı, Kişisel Görüşme [06.12.2020].

kadar Osman Hamdi Beyin figür olarak kendisini kullandığı ve kendisine ait fotoğraflardan yüzü bilinse de eserde görülmemesi alımlayıcıya kendi ekseninde tamamlayacağı bir alan bırakır. Eserde görülmeyen yanların da görülebilmesi, alımlayıcıda algısal kırılmalara sebep olabilir çünkü tamamlamalarda bir şekilde yeniden yorum vardır. Dolayısıyla sanatçının yaratımına ek olarak yeni bir yaratım yapılmış olur. Bu da izleyicinin çelişkiler yaşamasına sebep olabilir. Öte yandan bir takım teknik konulardan kaynaklı olarak figürün birebir gerçek insan formunda olamayışı, ciltteki plastik etki, sakallardaki yapaylıklar daha çok bir animasyon olarak görülmesine sebep olacağı için birebir gerçek bir ortamda olma hissi zedelenebilir. Çünkü kült haline gelmiş eserlerin yeniden yapımı, farklı medyaya uyarlanması, izleyicide kıyaslama güdüsünü yoğunlaştırabilir. Orijinal ve kült eserler belleğe yerleşmiştir ve o algıları yıkmak, kalıntıları silerek yeni bir eser deneyimler gibi hissetmek kolay değildir. Algı çatışmalarının, çelişkilerin ortaya çıkması sunulan çalışmanın tam olarak yaşanamamasına sebep olabilir. Bu çalışmada bakılacak yön, aslında sanal gerçeklik uygulaması ile yeni bir eser yaratmaktan ziyade bilinen bir eserin kullanılması ve hikâye anlatıcılığı kapsamında yeni bir ortam yaratmak olduğudur. Ama genel olarak çalışmanın barındırdığı öğeleri, etkileşim unsurları, didaktik yönleri gibi özellikleri, sanal gerçeklik uygulamasının boyutlarının zenginliğini gösterir. Diğer yandan bir serüven yaşatarak bilgilendirilmesi, eğitim anlayışı bakımından olumlu karşılanabilir.

Şekil 30: Mona Lisa Beyond The Glass

"HTC Mona Lisa Experience VR, Teche Blog, https://www.techeblog.com/htc-mona-lisa-experience-vr/ [14.12.2020].

Paris'teki Louvre Müzesi ve HTC ortaklığında, ölümünün 500. yıldönümünü kutlamak için sanatçı Leonardo da Vinci'nin (1452-1519) ikonik başyapıtı Mona Lisa'nın hikâyesi, "Mona Lisa: Camın Ötesinde" adlı bir sanal gerçeklik deneyimi gerçekleştirildi. 2019 yılında sanal gerçeklik dünyası ile buluşan çalışmada, çıplak gözle görülemeyen ayrıntılar, Vinci'nin kullandığı teknikler, Mona Lisa'nın kimliği gibi bilgiler yer almaktadır[438]. Portre, 3B olarak modellenmiştir ve hareket halinde nasıl göründüğünü analiz etmek için kızılötesi, x-ray ve kırılma verileri kullanılmıştır. Fiziksel mekânında belli bir mesafeden en fazla 30 saniye görülebilen eser, sanal gerçeklik ortamında ayrıntılı bir biçimde yakından izlenebilmektedir. Müzede kurulan sanal gerçeklik odasında ve genişletilmiş versiyonuyla çevrimiçi platformlardan istenilen yerden deneyimlenebilmektedir[439]. "Mona Lisa: Camın Ötesinde" sanal gerçeklik deneyimi, Louvre Müzesi'nin ünlü piramidi önünde başlıyor ve ardından müzeye giriş yapılıyor, eserin bulunduğu bölüme geçiliyor. Müzeye ait görüntüler dağılıyor ve sadece eser ile baş başa kalınıyor. Bu noktada esere, tekniklerine, hikâyesine ve tarihine dair dış ses ile bilgiler verilmeye başlanıyor. Mona Lisa, sandalyede oturur pozisyonda duruyor ve bilgiler verilirken elleri ve baş hareketleriyle anlatıma uygun hareketlerde bulunarak tepki veriyor. Son olarak eserin yaratıldığı ana gidiliyor ve Mona Lisa'nın resmedildiği an canlandırılıyor. Arkadaki manzara, bulunduğu atmosfer sunuluyor.

"Mona Lisa: Camın Ötesinde", çalışması, online ortamda sunulması ile sanat eğitime katkı sunmaktadır ve sanal alanda sanatın demokratikleşmesine örnektir. Sanat tarihinin ikonik bir eserinin belgesel bir biçimde anlatılması, canlandırılması, her ne kadar sanatın yayılımını, erişimini getirse de Mona Lisa'nın portrede olduğu gibi yalnızca üst bedeninin değil, tam formunun yansıtılması, arkada görülen manzaranın ortama eklenmesi yorum niteliği taşır. Belgelerden ve uzmanlıklardan yararlanılsa ve gerçeğe en uygun biçimde tasarlansa da nihayetinde bir yorumlama vardır. Dolayısıyla eserin orijinal bağlamına, anlamına, ifadesine karşı bir olumsuzluk barındır. Çünkü alımlayıcının algısını, yorumunu bir anlamda felçleştiren bir etki söz konusu olabilir. Öte yandan tekniklerin yeteri kadar gelişmemesinden kaynaklı olarak canlandırılan Mona Lisa, gerçekten ete kemiğe bürünmüş bir yapıda, gerçek

[438] "HTC Mona Lisa Experience VR", Teche Blog, https://www.techeblog.com/htc-mona-lisa-experience-vr/ [14.12.2020].
[439] "Mona Lisa Beyond The Glass Louvre Müzesi İlk Sanal Gerçeklik Deneyimi", Bigumigu, https://bigumigu.com/haber/mona-lisa-beyond-the-glass-louvre-muzesi-ilk-sanal-gerceklik-deneyimi/ [14.12.2020].

insan görünümünde değildir, anime karakteri gibidir. Bu sebeple kült eserin VR versiyonunda kitsch bir görünüme dönüştürüldüğü söylenebilir. Eğer kendi belleğindeki görüye uymuyorsa sanat tarihinin önemli eserlerine karşı izleyicide koruma içgüdüsü meydana gelebilir ve bu nedenle yeni yapımlara karşı bir mesafe almasına birtakım kırılmalar yaşamasına sebep olabilir. Ancak yine de tüm kırılmalar ve mesafeler aslında tekrar orijinale götürür.

Şekil 31: Tilt Brush – Da Vinci Paints The Mona Lisa - VR - 3D Painting

---

"Da Vinci Paints The Mona Lisa VR-3D Painting", Youtube, https://www.youtube.com/watch?v=-ZPO53YKA84 [04.12.2020].

Mona Lisa'nın temel alındığı başka bir uygulama da Tilt Brush ile yapılan "Da Vinci Paints The Mona Lisa│VR-3D Painting"[440] adlı çalışmadır. Sanal gerçeklikte Leonardo Da Vinci'nin Mona Lisa'yı resmettiği an tasarlanarak çizilmiştir. Çalışmada, Leonardo Da Vinci, Mona Lisa, arka plan ve tuval görülür. Sanal gerçeklik uygulamasını yapan sanatçının hayal dünyasının, Mona Lisa'ya dair kendi kurgusallığının resmedildiği çalışmada, klasik araçlarla yapılmış bir eser yeni bir resim boyama tekniğine, aracına hikâye anlatıcılığı kullanılarak uyarlanmıştır. Oran-orantıları sorunlu gözüken bu çalışmanın röprodüksiyon anlamında başarısız olduğu ifade edilebilir.

Sanat tarihinde en çok çeşitli yorumlamalara, kullanımlara, yeniden üretimlere sahne olan resimlerden biri olarak Mona Lisa'nın yeni araçlarda da tema olarak kullanılması, eserin orijinalinden bir şey kaybettirmemektedir. Tersine sergilendiği müze olan Louvre'a yalnızca Mona Lisa için bile binlerce ziyaretçi gitmektedir. Bu sebeple yeni yorumların, farklı araçlarda taklit edilenlerin, internet ortamında her

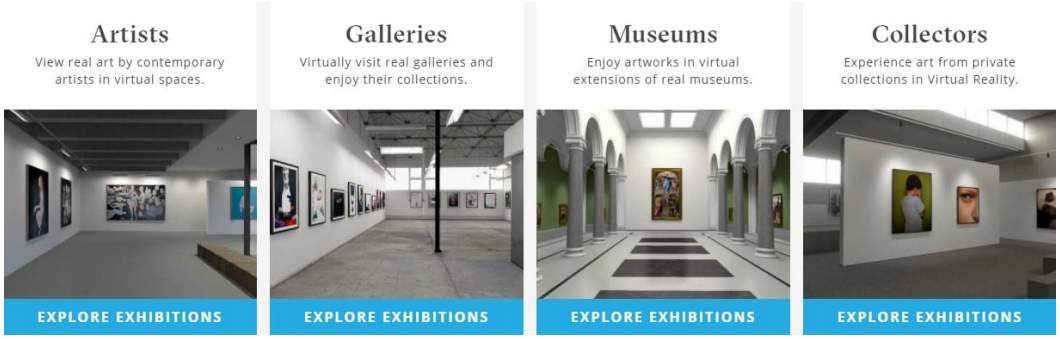
---

[440] "Da Vinci Paints The Mona Lisa VR-3D Painting", Youtube, https://www.youtube.com/watch?v=-ZPO53YKA84 [04.12.2020].

yerde karşılaşılanların orijinal eserlerin büyüsünü bozduğu düşüncesi “duruma göre” ifadesini kazanır. Belki de kült eserler, büyülü bir atmosfer taşıdığı için orijinal olarak görülme arzusu güçleniyordur ama diğer eserlerin aurasında kayıplar olabilir. Sonuçta her alanda ve konuda yüzyıllar boyunca kült olmuş eserlerin bulundukları noktanın sarsılması pek mümkün değildir. Aksine şöhretine şöhret katılabilir. Yeniden yorumlar, uygulamalar niteliksiz ise eğer; uygulamayı yapanın niteliksizliği ve yetersizliğidir. Kitsch nesneye dönüşen, uygulamayı yapan kişinin üretimidir. Orijinal eser, kendi bağlamından bir şey kaybetmez, tersine kendisine sahip çıkılma isteği uyandırır. Ancak kült haline gelmemiş eserler için aynı durum her zaman geçerli olmayabilir. Sanat alanında, tarihinde kendisine güçlü bir yer edinememiş eserlerin niteliksiz uyarlanmaları, o eserlerin orijinal bağlamına, aurasına zarar verebilir. Fakat nitelikli uyarlamalarla da bilinirlikleri, albenileri, değerleri artabilir. Bu sebeple denilebilir ki; bu alanda keskin, tek bir sonuç yoktur, belirli paradigmalarla değişen durumlar vardır.

- Sanal gerçeklik uygulamasının alımlayıcıya ulaşmak, kendi alanını yaratmak, sunmak için en çok kullanılan yöntemi sergilemedir.

Sanal gerçeklik sergileri, kişiye ya da kuruma özel olarak yapılandırılabilir. Bunlar zaman, emek ve maddi açıdan zorlayıcı olsa da kişiye ya da kuruma özgü yapılabilmesi ayrıcalık sağlayabilir. Diğer bir yöntem de çok daha kolay kullanımlara sahip sosyal medya hesaplarına benzer şekilde yapılandırılmış web sitelerini kullanmaktır. Üç boyutlu sergilemeye olanak tanıyan web sitesi uygulamaları, kurumlar, galeriler, bireysel sanatçılar, sanat inisiyatifleri, okullar gibi birçok gruptan rağbet görmektedir.



Şekil 32: VR-All-Art

VR All Art, https://vrallart.com/#requirements [14.12.2020].

Sanal gerçeklik sergi alanına örnek olarak verilebilecek VR-All-Art, VR ortamında sergi düzenlenebilmesine, izlenebilmesine ve gerçek sanat eserleri satın alınmasına olanak tanıyan bir platformdur. Web sitesi, sanatı sanal gerçeklik içinde deneyimlemek, VR müzelerini ve VR galerilerini ziyaret etmek, özel sanat koleksiyonlarını ve müzeleri görmek, VR'dayken sanat eserleri edinmek, sanat ve kültür hakkında bilgi edinmek, deneyimini başkalarıyla paylaşmak gibi özellikler sunmaktadır[441].

Sanatın sunum alanı da sanal gerçeklik uygulamalarından payını almıştır. Yeni gelişmelerle birlikte galeriler, müzeler, sanatçılar eserleri sergilemek, koleksiyonları sunmak, daha geniş kitlelere daha erişilebilir platformlarla ulaşmak, zaman ve maliyet tasarrufu yapmak gibi sebeplerle sanal gerçeklik desteği veren web sitelerini kullanmaktadır. Uygulama bakımından kullanıcıya kolaylık sağlayan ve mekân tasarlanmasına izin veren VR temelli web siteleri, artık günümüzün eğilimi haline gelmeye başladı. Bilgisayar, laptop, akıllı telefon, profesyonel VR gözlükler, karton gözlükler gibi çeşitli araçlarla kullanılabilmesi, bu web sitelerinin geniş kitlelere ulaşmasının yolunu açmaktadır. Ziyaretçiler, sergileri sanki gerçekten oradaymış gibi gezip, eserleri inceleyebilirler. Eserlerin özelliklerine bakabilirler, yakınlaştırıp uzaklaştırabilirler, satışa sunulanları satın alabilirler. Galeri, müze gibi sanat kurumlarının, kuruluşlarının, sanatçıların bu uygulamalara yönelmesi, dünya izleyicisine ulaşmak, kendilerini uluslararası platforma taşımak, daha çok ziyaretçi almak, eser satışı yapabilmek gibi konularda fayda sağlamaktadır. Ancak dünyadaki tüm sanat alanlarının, kurumların, kuruluşların, sanatçıların bu ortamlara dahil olması yığınsalık ve aşırılık sağlayabilir. Ciddi kriterler olmadan herkesin mekân tasarlayarak, sergi düzenleyebilmesi niteliksiz uygulamaları ortaya çıkararak kirlilik yaratabilir. Ama arama kriterleri, filtreleme seçenekleri işlevsel yapılarda olduğunda; sanatın demokratik erişimi için oldukça önemli bir ortam kazandırır. Eserlerin niteliği kadar sergileme alanı ve şekli de önemlidir. Önemli eserlerin niteliksiz ve kitsch gözlerle sergilenmesi, eserlerin değerini düşürebilir. Eser olmayan ancak eser olarak sunulmaya çalışılan ürünlerin bu platformlarda rahatlıkla sergilenebilmesi, bunların da yığın olacak şekilde artması, izleyicilerin nitelikli olan eserlere ve sergilere ulaşabilmesini zorlaştırabilir ya da engelleyebilir. Bu platformların sosyal

[441] VR All Art, https://vrallart.com/#requirements [14.12.2020].

medya hesabı gibi kullanılmaması, birtakım kriterlerin belirlenmesi, küratöryel desteklerin, onayların olması gerekebilir.

Bienal, festival, fuar gibi süreli sanat organizasyonları da sanal gerçeklik uygulamalarından doğrudan ya da fiziksel ve sanal olarak eş zamanlı hibrit biçimlerde yararlanmaya başlamıştır. Bu yöntemle belli bir bölgede gerçekleştirilen sanat organizasyonlarının küresel erişim ile uluslararası boyutlarının genişlediği söylenebilir.

Şekil 33: Uluslararası Sanal Engravist Baskıresim Bienali 2020 – Kahverengi Salon Girişi

---

"International Virtual Engravist Printmaking Bienal Brown Hall", Engravist, https://www.engravist.art/2020/06/11/international-virtual-engravist-printmaking-bienal-brown-hall/ [17.12.2020].

Uluslararası Sanal Engravist Baskıresim Bienali 2020, dünyada baskıresim alanındaki ilk sanal gerçeklik bienalidir. Dünyanın her yerinde yaşayan sanatçılar açık çağrı yöntemi ile bienale katılıma davet edilmiş, akademisyen sanatçılardan oluşan 7 jürinin seçimleri sonucunda 54 ülkeden 600'ü aşkın sanatçının eserleri 7 adet sanal galeride sergilenmiştir[442]. Sanal alanlar için "artsteps"[443] adlı sanal gerçeklik sergileri düzenlenmesine olanak tanıyan web sitesinden yararlanılmıştır. Bu sanal gerçeklik sergilerinin avantajı hem bilgisayardan ve akıllı telefonlardan yön tuşları ile 360˚ gezilebilmesi hem de profesyonel ya da karton sanal gerçeklik gözlükleri ile izlenebilmesidir. Tıpkı gerçek bir sanat organizasyonunda olduğu gibi, bienal kataloğu yayınlanmış, katılım sertifikaları verilmiştir. Salon girişlerinde yer alan bienal içeriğine dair metin, organizasyon kurulu listeleri, salon sanatçıları, orta

[442] " Uluslararası Sanal Baskıresim Bienali Açılıyor", Engravist, https://www.engravist.art/2020/06/11/uluslararasi-sanal-baskiresim-bienali-aciliyor/ [17.12.2020].
[443] Artsteps, https://www.artsteps.com/ [17.12.2020].

alana yerleştirilmiş bir odada bulunan tüm sanatçı listeleri ve diğer salon afişleri ile gerçek bir bienalde olabilecek ayrıntıların yer alması sağlanmıştır. Eserlerin gerçek bir salonda olduğu gibi ışıklandırılmasının yanı sıra istenilen eserleri yaklaştırma, üzerine tıklandığında özelliklerine dair bilgilere erişme gibi izleme edimini yükseltecek özellikler eklenmiştir. Bu bienalin en dikkat çeken özelliği, hiçbir finans kaynağı ve herhangi bir maliyet gerekliliği olmadan gerçekleştirilmiş olmasıdır. Bienal organizasyon ekibi de gönüllük esasına dayalı olarak projede yer almıştır. Fiziksel bir bienalde mekânın alanına göre eser sayısı belirlenebilirken, sanal ortamda böyle bir sınır yoktur. Dolayısıyla 54 ülkeden 600'ü aşkın sanatçının eserlerine yer verilmiş olması uluslararası bir köprü kurulmasından kaynaklı olarak kayda değerdir. Ülke çeşitliliği ve sanatçı fazlalığı ile önemli bir baskıresim koleksiyonu olarak belgesel bir nitelik taşıyacağı, bir bellek oluşturacağı da yadsınmamalıdır. Diğer yandan hepsinin tek bir galeride yığın olarak bulunmasından ziyade 7 adet sanal galeriye dağıtılmış olması hem gerçek bir bienal gezme hissini vermekte hem de alımlayıcı için sergileri izlemeyi kolaylaştırmaktadır.

Şekil 34: ToDA (Theatre of Digital Art) – Sanal Gerçeklik Odası

ToDA, https://www.toda.ae/en/ [20.12.2020].

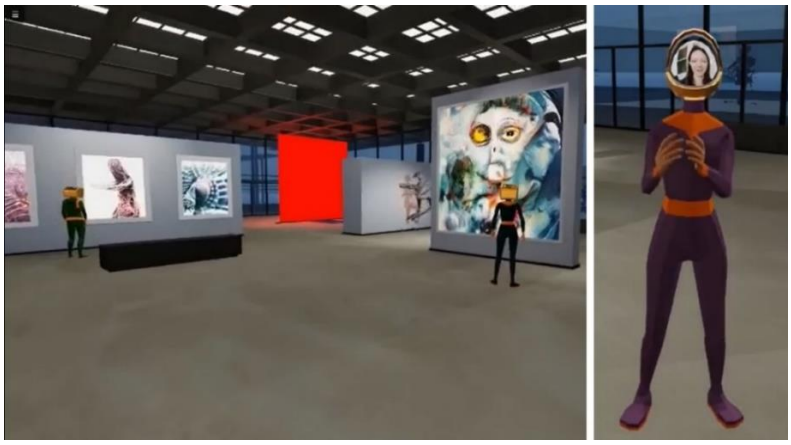
Dubai'de yer alan Theatre of Digital Art (ToDA) ise multimedya sergileri, çağdaş sürükleyici enstalasyonlar ve sanal gerçekliği içeren farklı dijital sanat formatlarını birleştiren sanat, eğitim ve eğlence merkezini kapsayan bir sanat girişimidir.[444] ToDA, ziyaretçilerine sanatı bir galeri ziyaretinden farklı bir şekilde deneyimleme imkanı ve dünyanın en önemli sanatçılarının, çağdaş dijital sanatçıların başyapıtlarını keşfetmenin modern bir yolunu sunmaktadır. Dijital şovlar, müzik, görsel efektler ve

[444] ToDA, https://www.toda.ae/en/ [20.12.2020].

stereo ses eşliğinde üst düzey teknolojiler klasik sanatla birleştirilmiştir. Görüntülerin tüm yüzeylere 360˚ yansıtılması ile izleyicilerin kendilerini sürükleyici sanat eserlerinin bir parçası gibi hissetmelerini sağlayan bir sergi alanı yaratmıştır[445]. ToDA'nın Sanal Odası'nda üç boyutlu fırça darbeleri ve ışıkla yaratıcılığı ortaya çıkaran, eğiten, eğlendiren gelişmiş VR teknolojileri deneyimlenebilmektedir.[446] Deneyimleyiciler, Munch, Malevich, Shishkin ve Goncharova'nın yeniden oluşturulmuş stüdyolarına ve Edvard Munch'ın gizemli tablosu "The Scream" ve Ivan Shishkin'in "Morning in a Pine Forest eserinin içine taşınıyor. Bu sanal alan içerisinde bir sanat eserinin yapımının arkasındaki yaratıcı sürece tanıklık edilmekte, tuval üzerine boya fırçalarını kullanarak sanatçıların en büyük eserleri yeniden üretebilmektedir. Katılımcılar kendi natürmort sanat eserlerini yaratarak kendi sosyal medya platformlarında paylaşabilmektedir[447].

Yeni çağın sergileme biçimlerine örnek oluşturabilecek bir yapı olan ToDA, sanat üretiminde olduğu kadar sunumunda da teknoloji ve bilimin etkisini göstermektedir. Yeni çağda son teknolojiler, galerilerin, müzelerin, sanat inisiyatiflerinin yaratıcı ve çok yönlü biçimler üretmek için kullandıkları yöntemlerdendir. Yeni yöntemler, sanat mekânlarını yalnızca eser izlenilip geçilen mekânlar olma özelliğinden kurtararak, hayata katılan, izleyicisiyle bütünleşen, hayal gücünü tetikleyen, gerçeklik algılarını değiştiren bir oyun alanına evriltmektedir. Eserler mekânların sadece belli noktalarında kalmayarak mekânın bütününü kapsayan, her noktasında hissedilmesini sağlayan bir yapıya dönüştürülüyorlar. Yalnızca göz algısının, duyusunun değil, tüm duyuların, algıların etkilendiği, tamamen sanatın içerisine gömüldüğü uzam tasarımı oluşturulabiliyor. Sanat tarihinde yer edinmiş çeşitli sanatçıların bilgisayar ile modellenmiş çalışma alanlarına girebilmek, orada yer alan tuvallerde onların sanat anlayışları bağlamında resimler, çizimler yapmak; sanatçıların ruhuna yaklaşabilmek, hissedebilmek, anlayabilmek adına etkili yöntemler olabilir. Daha çok bir oyun, aktivite olarak da görülse de fütüristik merakları tetikleyerek keşif duygusu eşlinde teknolojiye yaklaştırmak olarak da değerlendirilebilir. Katılımcıların, kendi tablolarını üretebilmesi ve sosyal medya platformlarında paylaşabilmesi, sanatsal aktivitelerin yayılımı ve duyurulması adına önemli olabilir.

[445] "About Us", ToDA, https://www.toda.ae/en/about-us [20.12.2020].
[446] ToDA, https://www.toda.ae/en/ [20.12.2020].
[447] "VR Room", ToDA, https://www.toda.ae/en/vr-room [20.12.2020].



Şekil 35: Metaspace – Simülakra

İnstagram, https://www.instagram.com/p/CCdYMN-gf2A/ [15.12.2020].

Yeni medya stüdyosu DECOL bünyesinde tasarlanan, 3 boyutlu bir ortamda internet üzerinden ulaşılabilir bir platform olan Metaspace, avatar ve kameralarla gezilebilen, kullanıcıların diğer ziyaretçilerle iletişim kurabildikleri bir sanal etkinlik alanıdır. Metaspace'in açılışı yerleştirme ve performanslardan oluşan "Simulakra - Art meeting on the Net/Ağ'da Sanat Buluşması" sergisi ile yapıldı. Sergide "Simulakra"da 7 farklı ülkeden 16 farklı sanatçının yerleştirme ve performans çalışmaları yer almaktadır[448].

Avatar ve kameralarla sanal bir alanda bulunmak aslında oldukça eski bir yaklaşımdır. Örneğin; dijital oyun sektöründe yoğunlukla kullanılmıştır hatta artık avatar kullanımı eskimiştir, kişilerin kendisine benzeyen ya da istedikleri gibi tasarlayabildikleri anime karakterler kullanılmaya başlanmıştır. Ama bu şekilde sergi gezmek fikrinin, sanatın sanal evrene bu şekilde dahil olmasının, sergileme mekânlarının bu alternatif uygulamalardan son kullanıcıya ulaşacak biçimde yararlanmasının yeni olduğu söylenebilir.

İlk aşama, web sitelerinde eser görsellerinin sergilenmesiydi, ikinci aşama mekânların 360˚ gezilebilmesi, üçüncü aşama sanal gerçeklik boyutunda gezebilmektir. Bunlar sanatın yayılımı, erişimi, ulaşımı bakımından oldukça önemli gelişmelerdir. Ancak gerçek sergi gezme deneyiminden uzak yeniliklerdir. Çünkü bir sergiyi gerçekten gezerken; izleyici fiziksel varlığı ile olduğu gibi görünerek orada bulunur. Şu ana kadar yapılanların hiçbiri bu eylemleri sunabilir nitelikte değildir.

[448] "Metaspace Sanal Etkinlik Platformu Simülakra ile Açıldı", Artfulliving, https://www.artfulliving.com.tr/gundem/metaspace-sanal-etkinlik-platformu-simulakra-ile-acildi-i-21483 [15.12.2020].

Tanışmak, sohbet etmek gibi eylemler; sohbet bölümleri, yorum bölümleri gibi alanlarda, klavye üzerindedir. Ancak bir sergiyi avatar ve avatarların kafasına yerleştirilen, kişilerin yüzlerini gösteren kameralarla gezebilmek, diğer avatarları görebilmek, sohbet edebilmek, dördüncü aşama olarak gerçek deneyime en yakın oluşumu yansıtmaktadır. Sanal oyun sektöründe karakter yaratımı olarak kullanılan, insanların gerçek yaşamda olduğu gibi birbirleriyle iletişime geçebildikleri, sosyalleşebildikleri ve uçmak, ışınlanmak gibi fiziksel yaşamın daha ötesindeki durumları yaşayabildikleri karakterler vardır. Dördüncü aşamanın ilerlemesi, ziyaretçilerin gerçek kimliklerini, fiziksel özelliklerini, görünümlerini, hareketlerini, mimiklerini doğrudan yansıtan ya da istedikleri kimliği edinip diledikleri görünümü yaratabildikleri sanal bedenlerin eklenmesi ile olacaktır. Bu durumda simülasyon aşamasına geçilebileceği söylenebilir. Fiziksel ve sanal arasındaki ayrımların kaybolacağı öngörülebilir.

Diğer yandan bir "metaverse" evreninin yaratılmasına dair çalışmaların hız kazandığı da bir gerçektir. Yazar Neal Stephenson'ın 1992 yılında yayınladığı "Snow Crash" adlı kitabında icat ettiği bir kelime olan metaverse, "ötesinde" anlamına gelen "meta" ve "evren" anlamına gelen "universe" kelimelerinin birleşiminden oluşturulmuştur. İnsanlar 3 boyutlu bir dünyada birbirleriyle etkileşime girebildikleri metaverse, fiziksel ve sanal gerçeklik evreninin bir uzantısıdır[449]. Bu sanal dünyalara bir bilgisayar, sanal gerçeklik başlığı veya akıllı telefon aracılığıyla erişilebilir. Metaverse alanları, insanların sosyalleşebileceği, keşfedebileceği, oyun oynayabileceği ve hatta para kazanabileceği yerleşik yerler haline geliyor. Kullanıcılara bir dizi benzersiz deneyim sunan paralel dijital evrenler olan metaverse'ler pek çok yönden gerçek dünyanın bir devamı olarak hareket etmektedir çünkü gerçek hayatta gerçekleştirilebilecek birçok etkinlik artık bu alanlara kadar uzanmıştır[450]. Bunlar oyun sektöründe kullanılmaktadır, reklam alanlarının da son zamanlarda ilgisini çekmiştir ve aslında genişlemeye gittiği açıktır. Sanat alanının da metaverse yaratması ya da bir metaverse içerisinde yer alması; simülasyon konusunu başka bir noktaya taşıyacaktır. Buharlaşma, yok olma gibi ifadelerle çevrelenen simülasyon yerine fiziksel ve sanalın hibrit kullanımıyla ulaşılan daha işlevsel

[449] "Explainer: What Is The Metaverse?", CMO, https://www.cmo.com.au/article/685862/explainer-what-metaverse/ [30.03.2021].

[450] "What Is A Metaverse", Republic, https://republic.co/blog/real-estate/what-is-a-metaverse [30.03.2021].

yapıların oluşabileceği göz ardı edilmemelidir. Örneğin; sanal alanda yine sanal gerçeklik eserlerinin deneyimlenebilmesi hatta izleyicinin bunlara kendi çizimleri ile müdahale edebilmesi birbirleriyle iletişim kurabilmeleri, paylaşılan ortak sanat alanları yaratılması, sanal-fiziksel ortak olarak ve ötesine geçerek çok katmanlı interaktif sergileme biçimlerinin oluşturulması gibi birçok yöntemle sanat, tam manası ile boyutlararası bir yolculuğa çıkacaktır.

Çok yakında kişilerin bulundukları yerden dünyanın herhangi bir bölgesindeki müzeyi, sergiyi oraya ışınlanma hissi ile gezebilmelerine olanak tanıyacak uygulamalar sanat alanında da kullanılacaktır. Dolayısıyla gerçeğin ötesine geçen dokunulabilen, hissedilebilen, yaşanılan eserler ve ortamlar hem gerçeğin kendisi ile bir arada hem de onu gölgede bırakan yaklaşımlarla sanal ve fiziksel arasında hiyerarşik olmayan bir döngüye girecektir. Bu durumda sanal alandaki aktivite esnasında insanın yeni gerçeklik alanlarına doğrudan geçebileceği, yeni dünya inşasına gerçek anlamda katılabileceği, sanal alanda fiziksel dünyanın tamamıyla klonlanmış bir versiyonunun yaratılabileceği düşünülebilir.

5. DEĞERLENDİRME

Sanat, her şeyden önce yaşamda süregelen çeşitli paradigmalara hatta yaşamın kendisine karşı bir sorgulama biçimidir. Çünkü dünyaya karşı yeni bir mantık sunmak, yeni öneriler getirmek ister. Bu sebeple özünde genel kabullere dair bir karşı çıkış vardır. Gerçeğin kendisine bile muhaliflik ederek başka gerçeklikleri göstermeye ya da kendi gerçekliklerini sunmaya çabalar. Bunu yaparken "gerçek" olarak varsayılan, kabul edilen ölçütleri yıkmaya, aşmaya, yenilerini ortaya koymaya çalışır. Sanat, algısal, duyusal uyaranlara yönelttiği etki ile izleyicisini bir anlamda illüzyon evrenine davet ederek "gerçek" ile uğraşını sürdürür.

Sanat, yeni ifade biçimleri, dil zenginlikleri, yaratım olanakları için karşılaştığı, bulduğu her şeyi kullanır. Malzeme, ortam ve araç konusunda herhangi bir sınır tanımamasından kaynaklı olarak geniş bir alana yayılmıştır ve neredeyse her şeyle doğrudan ya da dolaylı olarak bağlantıdadır. Bir iletişim dili olan sanat, iletişim teknolojilerinden de ayrı tutulamaz. Özellikle elektronik iletişim teknolojileri, sanatın evrilmesinde güçlü aracılar olmuş, gerçeği bir oyun alanına çevirmesinde etkili yaklaşımlar kazandırmıştır.

Günümüze gelmeden önce sanatın dönemsel yapısını aktarmak için genel ve kısa bir panorama çizmek gerekebilir. Sanat tarihinde belirgin kırılmalar yaratan, yeni bir dönemi başlatan, elektronik iletişim sistemleri bağlamında yer alan dijital teknoloji ile birlikte hem dijital ve analoğun/klasik yöntemlerin bir arada kullanımıyla melez üretimlerin yapılabildiği hem de doğrudan "dijital sanat" olarak tabir edilen yeni bir sürecin başladığı görülür. Daha önce de sözü edildiği üzere; sözlü kültür, yazılı kültür ve elektronik kültür olarak ayrımlar yapılıyordu ve aslında her birinde temel amaç bilginin yayılımını artırmaktı. Ong'un bahsettiği "sözlü kültür"de akılda kalıcılığın kolay olduğu şiirsel söyleyiş ile bilgi taşınıyordu. Yazılı kültürle birlikte ve özellikle basım teknolojisiyle bilginin değişmeden çok daha uzak bölgelere taşınması ve olduğu gibi korunabilmesi kolaylaştı. Elektronik kültür ile bilgi taşınımında hız kazanıldı. Bu noktada sanatla ilişki kurulduğunda, sanatın belirli bölgelerden çıkıp yayılması, başka yerlerin sanatlarından haberdar olabilmesi,

sanatçıların bilgilerini artırarak düş güçlerini genişletmeleri, etkileşimlerle daha katmanlı üretimler yapabilmeleri gibi kazanımlar görülür. Innis'in zamana bağlı ve mekâna bağlı medya tanımlarının yerine elektronik/dijital sistemlerle zamansız/mekânsız medya gelmiştir. Zamanda kalıcılığı, dayanıklılığı uzun ama mekânda taşınması zor olan, mekânlararası taşınması kolay ama zamana dayanıklılığı az olan medya ile oluşturulan sanat, zamansız ve mekânsız bir ortama kavuşmuştur.

Dijital teknolojinin yazılım ve donanım bakımından gelişen araçları ve uygulamaları ile yaşamda dokunmadığı yer kalmamış, kapsayıcılığı fiziksel dünya ölçeğinin erişemeyeceği boyutlara varmıştır. McLuhan'ın "küresel köy" deyimi, kendisini aşarak başlangıcından itibaren belirgin bir konu olan küreselleşme idealinin sonsuz uzamlaşmaya dönüşüne sahne olmuştur. Küresel köyde ağa erişimi olan herkesin birbirine ağlarla bağlı olduğunu öne süren Castells'e göre bu bir "ağ toplumu"dur. Küresel iletişime, etkileşime sahip olan ağ toplumunda birçok eylemin klavye üzerindeki dokunuşlara kadar indirgenebilmesi sonucunda oluşan yeni dönemin yapısı Toffler'in "Üçüncü Dalga" adını verdiği bir enformasyon toplumunu oluşturmuştur. Bununla birlikte ortaya çıkan ve yeni dünya düzenini tanımlayan "siber kültür" tabiri de terminolojiye girmiştir.

Siber kültür, insanların dünyayı algılama, yaşama, hissetme, iletişim kurma biçimlerini büyük ölçüde etkilemiş ve değiştirmiştir. Aşırı veri yüklü araçlarla çevrelenen yaşamda iş alanlarının, sosyal ortamın, eğlencenin, sayısız aktivite ve eylemin siberuzam içerisinde yer alması ile toplumsal ve kültürel kodların da bu ortamlara aktarılması, buralardan edinilmesi gibi durumları meydana getirmiştir. İnsanlar, dünya tarihinde ilk defa statü, görünüş, inanış gibi birçok konuda pratikte herhangi bir ayrımın gözetilmediği geniş bir çatı altında toplanmışlardır. Aynı yerde olarak, tüm birikimlerin paylaşılması farklılıklardan ziyade aynılıkları yaratmıştır. Ortak bir anlayışta, ortak bir kültür olarak doğan siber kültür, -ayrıntılarda ve özele indirgenebilecek noktalarda ayrımlar korunmaya devam edilse de- ayrılıklardan benzerliklere doğru bir döngü kurmuştur. Örneğin; klasik sanat eserlerinde hem form, biçim, estetik anlayış gibi konularda hem de renk, şekil, simge, nesne gibi kullanımlarda dünyanın her bölgesinde toplumlara ve kültürlere göre farklı anlayışlar görülür. Ama dijital sanata bakıldığında dünyanın neresinde yapılmış olursa olsun temelde ortak bir anlayış göze çarpar. Sanatçıların, gözlerinin ulaştığı noktalar

genişlemiş, edinimleri ve uzmanlık alanları artmış ama ironik olarak kültürel çeşitlilik, kültürel ortaklığa dönmüştür. Talepler, beğeniler, ilgiler genellikle bu ortaklığa hizmet eder olmuştur. Bu yüzden de daha çok tek biçimler, tipler oluşmuş; anlayışlar sınırlanmış, çeşitlikten uzaklaşmıştır.

Adeta ikincil bir yaşam alanı haline gelen dijital ortamın yapısını gösteri ve gözetim oluşturur. Bu çatı altında varlık göstermenin en önemli koşulu; gösteriye katılmak, gözetlemek ve gözetlenmektir. Burada postmodernizmde ortaya çıkan, herkesin katılabildiği, her şeyin mübah sayıldığı "karnaval"ın da küreselleşerek büyüdüğü, siber karnavala döndüğü söylenebilir. Gerçek yaşamda var olan sınırlar dijital ortamda ihlal edilmiş, kurgusallığın hâkimiyeti ile kimi kurallar silinmiş kimileri yeniden yazılmıştır. Dolayısıyla daha özgür bir ortamda olma hissi empoze edilmeye çalışılmıştır. Katılım anlamında nispeten demokratik olsa da asıl olan "sözde" bir özgürlük alanıdır ve gerçekte tam denetimli dijital bir panoptikon oluşmuştur. Bu panoptikonun gözcüsü veya denetimcisi herkesmiş gibi gözükür ama aslında onların üzerinde görünmez otoriteler, güç grupları vardır. Dolayısıyla tek başına varlık gösterme konusunda bağımsızlık sunulmuş olsa da tam özgürlük söz konusu değildir. Dijitalleşme, bu yeni dünyanın düzenini kendi anlamı olan "sayısallaşma" ile oluşturmuştur. Birtakım algoritmalarla ne sıklıkla, hangi zaman dilimlerinde, ne kadar paylaşım yapıldığı, kaç kişinin gördüğü, beğendiği, yorum yaptığı vs. belirlenerek öne çıkarılmanın sağlandığı bir alanda her şey sayılara dönmüştür. Dolayısıyla herkesin her içeriğe, paylaşıma karşı bir tepkisi ya da sessizliği vardır ve her iki eylem de karnavaldaki görünürlüğü etkilemektedir.

Sanal alan, katılımda olan herkesin imgeleri sergilemesine dair teşvik edici yaklaşımlarla güçlü bir istek uyandırmıştır. Böylece yoğunlukla görüntülere dayalı dijital ortamda imge yüklenmesi ve üretiminde aşırılıklar meydana gelmiştir. Sanatçılar da bu dünyaya uyum sağlamak için aşırılıkların olduğu sanal ortamda görsel şölenin içerisinde yer almaya başlamış ve bir anlamda var olma mücadelesi ile karşı karşıya kalmışlardır. Çünkü imge yüklenmesi, üretilmesi ve tüketilmesinin artması, "obezite" oluşturmaya başlamıştır. Özellikle alımlama açısından değerlendirilirse: Mecazi olarak "obezite" denilse de gerçek anlamındaki gibi duyulara etki eden hazzın yoksunluğu ve tat alma kaybı olduğu açıktır. Duyular aşırılıktan dolayı yeterli miktarda çalışamayabilir ve eylem, "tıkınma"dan ibaret olur. Bu nedenle sanal alanda sanatın alımlanması, imgelerin hızlı tüketimine evrilir. Sanal

alanın en büyük paydasını oluşturan imge karnavalı ve birtakım algoritmalarla bu yöndeki paylaşımlarla öne çıkma durumunun insanlarda hedonizm yarattığı söylenebilir. Bu mantığa uygun üretim ve tüketimlerin olduğu bir yerde sunumlarda fetişizm noktasına sürüklenmek olasıdır. Sanatçıları zorlayıcı durum da zaten bu ortamların yarattığı görülme, beğenilme, takip edilme hazzından, imge fetişizmine varan noktalardan etkilenmeden sanatsal kimliklerini, nitelikleri koruyarak ilerlemeye dair çabadır. Sanatçıların böyle bir ortamda varlık gösterebilmeleri daha çok maharet isteyen bir iş haline gelmiştir, sanat üretiminde olduğu gibi sunumunda da yaratıcılıklarını zorlamaları gerekmektedir. Sanatçılar sonsuz imkanlarla donatılmış yeni evrende üretim ortamları ve araçları bakımından ve bilgi edinme açısından zenginliğe kavuşmuşlardır ama yükümlülükleri artmıştır.

Küresel erişim ile dünyayı gözler önüne getiren bir yapı içerisinde sanatçının kendisini aşacağı ortamlar ve olanaklar oldukça fazladır. Hem sanatçı hem alımlayıcı için coğrafi uzaklık ve zaman kavramından bağımsız olarak yerellikten çıkmak, dünya sanatı ile buluşmak, etkileşime girmek, kurum tekellerinden sıyrılarak bireysel varlık göstermek gibi önemli açılımlar vardır. Sanat, dijital ortamın olanakları ile buna uyumlanmaya çalışan insanların oluşturduğu enformasyon toplumunda ortaya çıkan siber kültürün gerekliliklerine göre tavır almak durumunda kalmıştır. Dijital teknolojilerle son derece haşır neşir olan yeni toplum, yeni kültür ile birlikte sanatın üretim, sunum, paylaşım gibi bir veya birkaç alanında dijital teknolojilerin kullanılması "gereklilik" listesine girmiştir. Çünkü dijital pazar, dünya ekonomisinin en önemli aracısı olarak yerini almıştır. Sanat, çağa uyum sağlamak ve ekonomik sürdürülebilirlik için dijital pazar ortamından pay edinmiştir. Sanatın bir kültür endüstrisine dönüşümü, dünya pazarının güçlü bir aktörü haline gelmesi (ki bu aktörün her zaman "sanat" olup olmadığı tartışılır) ise bu süreçte daha gözle görülür hale gelmiştir. Özellikle online ortamlarda meta gibi satılan eserler, reklam PR aracı olarak kullanılanlar, çeşitli propagandalarla öne çıkmaya çalışan sanatçılar ile çevrelenmiş olduğu açıkça görülür. Oysa sanat eseri, izlenilip geçilen, hoşa giden, günün dinamikleri bağlamında sürdürülebilirliğini korumaya çalışan değildir. Aksine var oluşunu günün, dönemin, çağın ötesine ulaşmaya çalışması, anlaşılmayı anlık zaman dilimlerine indirgememesi ve kabul edilen ölçütleri benimsemeyip kendi ölçütlerini yaratmasına borçludur. Ancak sanatın ekonomik ortamdaki pazar payı ve toplumsal, sosyal, kültürel gibi birtakım alanlardaki taşıyıcı etkisinden dolayı sanatta

kabul edilen olguların, ölçütlerin, yapıların otoriteler tarafından belirlenen yönlerde işletilmesine sebep olmuştur. Alanda yer almak, sürdürülebilirliği sağlamak, kabul görme isteği, alanın hala yeni olması gibi sebepler sanatçılarda bocalamaya sebep olabilir.

Sanatta dijital yöntemlerin kullanılması hem yeni uzmanlık alanları doğurmuş hem uzmanlıkları daha çok parçalara bölerek çoğaltmıştır. Bu nedenle disiplinlerarası kolektif çalışmalara yönelim artmıştır. Çünkü dijitalleşme bağlamında verilen örneklerden de anlaşılacağı gibi teknik, tasarım ve sanat ayrılamayacak şekilde kaynaşmıştır. Bunun sonucu olarak sanatçıların bu denli geniş yetilere, uzmanlıklara sebep olamamasından dolayı disiplinlerarası kolektif çalışmalarla, iş birlikleriyle durum çözümlenmeye çalışılmıştır. Ama yine de eserini yaratmak için bilgisi ve yetisi yeterli olan sanatçılar, tüm işlemleri kendileri üstlenerek tek başına da eser üretebilirler. Diğer yandan teknik ve dijital tasarımlar, uygulamalar konusunda yeterliliği az olan ya da hiç olmayan sanatçılar da vardır. Dijital alan onlara da fikirleri bağlamında eser üretilebilecek ortamları iş bilirlikleri ile sağlamaktadır. Sanatçı, bilgisi dahilinde bunların tümünü kendisi yapabilir ama hiçbirini yapmayıp sadece fikri veren konumunda da kalabilir. Klasik üretim biçimlerinde de bu yaklaşımlar vardı zaten ama dijital biçimlerin temeli böyledir. Ek olarak teknisyen de tasarımcı da kendisini sanatçı gibi konumlandırabilmektedir hatta hiçbir bilgisi, yetisi, uzmanlığı olmayan ama basit uygulamalarla üretim yapan kişiler de bu iddiaya bir şekilde katılmaktadırlar. Bu yüzden alımlayıcı ya da tüketici ekseninden bakıldığında “sanatçı” tabirinde, neyin sanat olup olmadığı konusundaki kafa karışıklıkları artmıştır. Daha da ötesinde yapay zekâ ile yapılan resimlerde sanatçının “makine” olup olmadığı tartışılabilir. Sonuçta birtakım algoritmalarla belli bir mantığa ve sisteme göre üretim yapabilen programlarda "sanatçı" tabirinin olmadığı açıktır. Yalnızca yazılımı yapan teknisyenden söz edilebilir. Ama yine de karma yöntemler söz konusuysa makinenin üretimine sanatçının kendi müdahaleleriyle özgün eserler yaratabileceği de göz ardı edilmemelidir. Çeşitli dijital verilerle üretim yapmak, sanat yapmak olarak değerlendirilemez. Sanat eseri olması için makinenin ortaya çıkardığı ürüne sanatçının kendi dışavurumlarını eklemesi, kendi estetik kodlarını aktarması ve bu şekilde biçim vermesi, sanat eserinin "orijinallik" ve "biriciklik" kavramlarına uygun bir yöntem olabilir. Aksi halde, "sanatçı" tabiri ya yazılımcıya ya da makineye yüklenen altı boş teknik bir tanım olacaktır. Yaratımın

dijitalleşmesi ile sanat eserinin aurasında kayıpların meydana geleceği düşünülebilir. Çünkü sanat özünde mekânik değildir, tersine ruhanidir.

Makineler üzerlerine veri yığıldıkça, iş alanına ve sosyal ortama döndükçe ve dahası bunlarda patlama yaşandıkça; araçlar, insanların edinebileceğinden fazlasına sahip olmaktadır ve insanların her şeye aynı anda, hızla ulaşma isteği de "hiç"liği ortaya çıkarmaktadır. Hızla akan bir dünya, fiziksel dünyanın koşullarına uymamaktadır. Hız, tıpkı cama yoğun bir biçimde yağan yağmur gibi görüntülerin görüş alanındaki biçimlerini bozan, flulaştıran ve çabucak buharlaştıran bir olgu haline gelmiştir. İnsanların sürekli yanlarında taşıyabildikleri laptop, tablet bilgisayar, akıllı telefon gibi araçlar gittikçe küçülen ekranlara sahiptir ama koca dünyayı barındırır. Dünya, kullanıcının gözleri önüne serilmiştir ancak algıları açan görme duyusu yok edilmiştir. Bir şeyi üç boyutlu fiziksel ortamda görmenin dokunduğu algısal açılar, küçük ve düz bir alanda hızlı akış ile salt izlemeye dönmüştür. Bunun sonucunda her şeyin izlendiği ama hiçbir şeyin "gerçekten" görülmediği, herkesin "orada" olduğu ama hiç kimsenin "burada" olmadığı bir evre oluşmuştur. Örneğin dijitalleşme bağlamında örnekler bölümünde değerlendirilen Google Arts and Culture, Artsy gibi web sitelerine bakıldığında çok fazla eser, çok fazla sergi olduğu görülür. Bu tarz web siteleri ve uygulamalar tek tek ele alındığında; çok şeyi, toplu olarak bakıldığında da neredeyse her şeyi barındırır. Dolayısıyla bu yoğunluk içerisinde "görmek" duyusu izlemek, alımlamak eylemlerinden arındırılarak "bakmak" eylemiyle sınırlandırılır.

Diğer bir konu olarak özellikle avuç içinde taşınabilen dijital ekranlar yoluyla insanın zamanının büyük bir bölümünü sanal dünyada geçirmeye başlaması, diledikleri gibi yaratıp sunabilecekleri sanal kimlikleri, söylemleri, görüntüleri dahası gerçeklikleri oluşturulabilmesinin yolunu açmıştır. Ama bu kadar çok gerçekle(!) ne yapılacağı şaşırılmış ve durum, gerçeğin ötekileştirilmesine doğru gitmiştir. Post-truth adı verilen "hakikatin önemsizleştirilmesi"; asıl gerçek bilinse de oluşturulan, sunulan, kurgusal gerçeğin revaçta olduğu bir süreçtir. Sosyal medya bunun örneğini tam anlamıyla verir. Kişisel hesaplar, adeta herkesin kendisine ait dilediği gibi kurguladığı sanal dünyalara dönmüştür. Buralarda herkesin kendi dünyasına uygun "gerçeklikler" vardır ve bunlar da "duruma göre" kolaylıkla inşa edilip istenildiğinde de değiştirilebilmektedir. Sanat kurumlarının hesapları, sanatçıların hesapları, sanat alımlayıcılarının hesapları da bu kapsama dahildir. Ayrıca sosyal medya hesaplarının

görüntü sunmaya dönük yapısı ile sanatın sergilenmesi arasındaki sınırlar erimiştir. Sanat eserleri, özünden, gerçek görünümünden bağımsız olarak kişilerin diledikleri gibi biçimlendirip sunabildikleri metalara dönmüştür. Gerçek hali önemini yitirmiştir. Örneğin; dünyanın en bilinen eserlerinden Mona Lisa, sayısız düzenleme, değiştirme ve eklemelerle hem reklam-PR aracı olmuş hem de eğlence, mizah ürünü haline gelmiştir. Hakikate ulaşma gayesi ile gidilen yolda gerçeğin anlamı çoğalmış sonucunda da hakikatin önemsizleşmesine giden bir paradoks oluşmuştur. Daha önce belirtildiği gibi; duygulara yönelik birtakım çağrışımlarla hakikatin öneminin yitirtilmesi, sanat açısından da kullanılabilirdir. Çünkü sanat da duygulara sinyaller, çağrılar göndererek bilinci etki altına alıp manipüle etmeye çalışır. Hakikatin anlık değiştirilebildiği post-truth ve gerçeğin hiper bir görünüm aldığı simülasyon ile birlikte sanatın mevcut durumuna bakıldığında; oldukça çeşitli yaklaşımlar yakalanabilir. Post-truth, manipülasyonu kullanarak hareket eder ve sanatta da algıya dokunmanın yöntemlerinden biri manipülasyondur. Ayrıca bu yolla sanat pazarında manipülatif propagandalara yönelim, etki sağlayan bir araç olarak kullanılabilir. Sanatın hipergerçeklik formu, illüzyon yaratmak, kendisine ait bir evren modeli oluşturmak adına kullanılabilen bir biçimdir. Fakat, hipergerçeklik aynı zamanda simülasyon anlamına gelir ve simülasyon da gerçeğini yok ederek onun yerine geçen bir mekânizmaya sahiptir. Dolayısıyla buradan anlaşılabilecek olan; çelişkinin hâkimiyetidir. Ama çelişkiler de bir bakıma sanat için oldukça önemli olan çokseslilığı, çokanlamlılığı, çok yönlülüğü getirir.

Doğaya öykünme, doğayı taklit etmeyle başlayan yaratıcılık serüveni, yapay bir doğa yaratılmasına doğru ilerlemektedir. Öyle ki insanlar arası iletişim akışını en işlevsel yöntemlerle sağlayan ve tüm alanların işleyişini yeniden kendisine göre biçimlendiren siber sistemlerde atılan yeni adımlarla birlikte makineler arası iletişim de gündemde yer edinmeye başlamıştır. Akıllı fabrikalar, nesnelerin interneti gibi siber-fiziksel yeni teknolojilerle birlikte siber kültürün ve ortamın yeniden şekilleneceği açıktır. Dördüncü Sanayi Devrimi olarak adlandırılan ve şu an yalnızca çok gelişmiş ülkelerde kullanılan makine-makine iletişimi anlamına gelen teknoloji ile alışılan insan-makine iletişiminden başka bir gerçekliğe gidileceği açıktır. Bu anlamda sanat alanında yapılacak uygulamalar sadece sanal gerçeklik ile karşılanamasa da tüm teknolojik gerçeklikleri kapsayan genişletilmiş gerçeklik ile uygulanabilir bir boyuta erişebilir. Genişletilmiş gerçeklik, etkileşimin boyutlarını ve

gerçek algısını artırmaya yarayan yanıyla sanatta Dördüncü Sanayi Devriminin temellerini de atabilir. Bu durumun insanın iş yükünü alıp çalışma süresini azaltacağı düşünülürse; insana düşünmek, yaratmak, hayal kurmak gibi esine, ilhama yer açan, sanatsal süreçler için oldukça zaman kalacaktır. Diğer yandan sanat mekânları, araçları, malzemelerinin birbirleri ile iletişime, etkileşime, veri alışverişine geçebilmeleri de sanat tarihi açısından evrimsel bir sıçrama yaratacaktır. Aslında bu durumlarda sanatçıların daha çok sanat direktörü konumuna geçecekleri de düşünülebilir.

Yenilikleri insanlara sunmanın, alışmalarını, kullanmalarını sağlamanın en etkili yöntemlerinden biri deneyimdir. Deneyime davet etmek için de genellikle oyun kullanılır. Sanatta ve dijital teknolojilerde oyun, insanları çekmek için bir araç olarak kullanılmıştır. Oyunun özündeki kurgusallık, "-mış" gibi yapma, yaratıcılık, inanç ve daldırma yine aynı dürtüye götürür: fiziksel gerçeklikten kopuş ve alternatif gerçeklik arayışları. Bu noktada sanatın ve sanal ortamın arzusuna denk düştüğü söylenebilir. Tarihin en eski kavramlarından olan oyun, sanal ortamda başlı başına bir alan olmasının yanı sıra farklı alanlarda da çeşitli amaçlar için kullanılır. Klasik sanatta da dijital sanatta da sanatçıların eserin interaktifliği için sıklıkla oyuna başvurduğu görülür. Ama dijital yöntemlerde daha çok kullanılması, dijitalin genel olarak deneyime davet eden yapısı gereği olabilir. Klasik yöntemlere de dijital oyun tekniklerinin işlendiği biçimler vardır. Müzeler, galeriler gibi sanat kurumları da daha çok ziyaretçi çekmek, etki uyandırmak adına doğrudan ya da dolaylı biçimlerde oyunlaştırmaları kullanarak mekânlarına uygulamışlardır. Oyun kavramı ile alımlama eylemi bağlamında sanatın deneyimlenmesinin boyutları değişmiştir. Ancak oyunun sanatta daha çok etkileşim unsurları bağlamında kullanıldığı açıktır. Diğer yandan sanatçıya da izleyicisini yaratımına dahil edip sanatını eğlenceli, etkili, ilginç bir biçimde deneyimletebileceği, kendi fantezilerini gerçekleştireceği özgür alanı tanır. Tüm bunlar, sanatta yeni gerçekliklerin kullanımına doğru güçlü bir köprü görevi görür. Çünkü zaten bu süreçler boyunca algılar değişmiş, çeşitlenmiş, sıradan olanın dışına çıkılmış, daha fazlası, daha ötesi, daha gerçeği, daha gerçekdışı olanı, daha etki uyandırıp duyuları harekete geçirenine doğru "daha"nın egemen olduğu bir anlayış belirmiştir. Bu anlayışlar, sanatın alımlayan, üreten, tüketen, sunan, paylaşan gibi birçok tarafında görülür. Sanatın manipülasyona meyilli yapısı, sanal ortamın algı yönetimine elverişli yapısı ile eşleşir. Bu yönden sanatçıların

perspektif, boyut, boşluk gibi sanatın birtakım dinamiklerini baştan başa yeniden ve sürekli olarak inşa edebilecekleri, izleyicilerinin algılarına çeşitli biçimlerden girerek duyularına farklı oranlarda etki edebilecekleri yöntemleri içerir. Bununla birlikte doğrudan olmasa da dolaylı olarak sanatçının eseriyle oynadığı bir oyun ortaya çıkar ve alımlayıcı da farkındalıklı ya da farkında olmadan oyuna dışarıdan katılan bir öğeye dönüşür.

Sanal ortam ortaya çıkışından itibaren yenilikleri ve dönüşümleri büyük bir hızla getirmiştir ama dijitalleşme kapsamında yer alan sanal gerçeklik formundaki yenilikler, olanaklar, yaklaşımlar sanata çok daha farklı bir ivme kazandırmıştır. Çünkü bilgisayar sistemleri bağlamındaki ekranlar iki boyutlu olduğu için ve ekrandan belirli bir çerçeveden izlenebildiğinden gerçeklik yalnızca algısal anlamdadır, fiziksel ortamdan arınma söz konusu değildir. Ekrana baktığı ve yoğunlaştığı sürece insan, dijital gerçekliğin içerisindedir ama görüş başka bir noktaya kaydığı anda etki bozulur, gerçek gerçekliğine döner. Ancak içinde bulunulan dönemin son tekniği, sınırlılıkları ortadan kaldırarak gerçek yaşam deneyimine en yakın boyutta izleyiciye sunma imkanına sahip olan teknolojik gerçeklik yaklaşımlarıdır. Bilgisayar dolayımlı bu yeni sistemler, teknolojik olarak oluşturulan gerçekliğin hiper bir görünüm almasını sağlayabilir. Ama diğer yandan da tarihten beri süregelen "gerçek(lik)" kavramına başka sorgulamalar getirerek yeni anlamlar kazandırır. İnsanları fiziksel dünyanın sınırlanmış gerçekliğine koşut olarak sanal dünyanın sonsuz, sınırsız gerçekliği ile karşı karşıya bırakır. Artırılmış, sanal, karma ve genişletilmiş gerçeklik terimleri ile anılan yeni gerçeklik katmanları, gerçeği gerçekten daha gerçek kılacak özelliklere sahiptir. Teknolojik gerçekliklerle birlikte dünya, fiziksel boyutları aşarak, zaman-mekân tanımadan çok boyutlu şekilde insanın gözleri önüne gelmiştir. Böylece insanlığın gerçekliğe ilişkin kavramlarının, görülerinin, duygularının değiştiği yeni bir çağa adım atılmıştır. Gerçeklik artık zaten var olan bir şey değil, yaratılan bir şey konumuna erişmiştir.

Gerçeğin formunu değiştiren, evrilten yeni yaklaşımlardan biri olan sanal gerçeklik, sanatın farklı dünyalara kapı açmasının aracısı olmuştur. Sanatın yeniliklerle bağı, bir yandan baş kaldırıp kabul etmeyen, karşı çıkan bir yandan da oldukça dinamik bir biçimde onları kullanan yapıdadır. Ama simgesel olarak aranılan ya da varılmaya çalışılan anlam, en başından beri aynıdır: "alternatif gerçeklikler". Sanat, yaratıcısının düşünce ve duygu durumunun dışavurumlarını biçimlendirerek soyut ya

da somut algılanabilir bir form ile izleyicisine aktaran, onu kendi evrenine çeken bir "an" yaratır. Bu anın herkes için süresi, etkisi farklıdır ve herkes tarafından farklı algılanır. Ama neticede gidilen yönler birbirinden farklı da olsa varılan nokta; hayatta farklı olasılıkların da olduğu, olabileceği yerdir. Algıların açılımlanması ile beliren bu yer, fiziksel dünyanın aynası, ikizi de olsa, alternatif bir dünya da olsa izleyicisine yeni gerçeklikler sunar. Sanatın doğduğu zamanlara gidildiğinde; bir mağara ile karşılaşılır. Mağara duvarlarına çizilenler ile gerçekliğin farklı farklı katmanlarına ulaşılır. Aslında o zamandan bu zamana temel duygu ve düşünce değişmemiştir. Sanal gerçeklik uygulamaları ile yaratılan mağaralar (cave), dürtüsel açıdan farklı değildir; "bakan göz"ü kurgusallığına, yaratısına çekme ve inandırma hissi vardır. Etrafı sarmalayan, kuşatan bir yapı söz konusudur. Dolayısıyla o mağaraya giren de sanal gerçekliğe giren de ortama daldırılmış (immersion) olur. Değişen durum, araçlar ve teknik olanaklardır. Teknik olanakların değişmesi, sanatın biçim, form, estetik gibi unsurlarında değişimler yaratmış olsa da içerik temelde aynı kalmıştır. Buradan anlaşılabilir ki bu teknoloji, sanatın hem en başındaki dürtüsünün gerçekleştirilebileceği ortamları yaratmıştır hem de sanatın anlamını bilinenden başka bir biçime evrilterek çoğaltmıştır.

Sanal gerçekliğin sanata açtığı kapı, fizikselliğin sınırlarını yok ederek alternatif gerçekliklere giden yola aittir. Bilgisayar yazılımları ve donanımları yardımıyla hayal gücünün elverdiği oranda fiziksel ortam sınırları aşılabilmektedir. Sanatın alternatif bir gerçekliğe götürdüğü uygulamalar ile eserler, belirli formlardan çıkıp içerisinde çeşitli deneyim şekilleri barındıran üç boyutlu alanlara dönmüştür. Sanal gerçeklik ile sanat, fiziksel dünyadaki deneyimlerin çoğunu ve fiziksel dünyada yapılamayan yöntemleri kazanmıştır. Sanatın üç boyutlu dijital ortamda üretilmesi, sunulması ve deneyimlenmesi mümkün olmuştur. Eserin kendisini aşan çeşitli biçimler yaratılmıştır. Sanal gerçekliğin sanat alanındaki mevcut uygulamalarında; üç boyutlu ortamda eser üretilmesi (röprodüksiyon, rekonstrüksiyon veya özgün), fiziksel ortamda yaratılmış eserlerin çeşitli formatlarla sanal gerçekliğe uydurulması ya da yeniden yapılması, iki boyutlu ya da üç boyutlu eserlerin yine üç boyutlu ortamda sergilenmesi ve gezilebilmesi gibi özellikler vardır. Bunlar deneysel çalışmalar yapılabilmesi ve disiplinlerarası iş birlikleri ile çok katmanlı oluşumlar meydana getirebilmesi, modifikasyona izin vermesi, etkileşim olanağı gibi konularda önemlidir.

Sanal gerçeklik uygulamalarında izleyici, esere daha çok yaklaşıp eserle bütünleşebilir. Örneğin; bir resmi iki boyutlu izlemekten ziyade o resmin içerisine girebilir. Bu bir anlamda sanatçısının zihnine girmek gibi düşünülebilir. Sanatçılar, zihin tasavvurlarını, rüyalarını, bilinçlerini oldukça zengin formatlar içerisinde aktararak somut içine girilebilir, gezilebilir bir forma dönüştürebilirler. Ama sanatçının zihnine girmeye ihtiyaç var mı, tartışılır. Eser, sanatçının zihnindeki yansımalardan, rüyalarından, ruhsal dünyasından çıkan bir metafordur, izleyicisiyle kurduğu bir iletişim metaforudur. Bu metaforu izleyen herkes kendisine göre yorumlamakta ve kendi metaforunu yaratmaktadır, böylece çokseslilik oluşmaktadır. Eser de aslında bu biçimde anlam bulmaktadır. Öte yandan sanatçı, klasik yöntemlerdeki sınırlı alanın tersine sanal gerçeklik ortamında tüm uzamı esere dönüştürebilmektedir. Böylece izleyici sadece eseri izleyen olmaktan çıkarak sanatçı tarafından oluşturulmuş bir evrene daldırılmaktadır. Sanatın klasik versiyonunda, örneğin; bir sanat galerisine gidildiğinde izleyici, farklı eserlerle, eser dışı görüntülerle, insanlarla çevreli bir görüş içerisindedir. Duvarda asılı bir eseri izlediğinde ona dalabilir ama etrafındaki diğer eserlere ve görüntülere maruz kalma durumunu yok edemez. Sanat mekânları, bu ilgi dağılmasını engellemek, konsantrasyonu artırmak adına zaten sürekli farklı sergileme yöntemleri, ışık kullanımları, duvar rengi, zemin, tavan gibi mekânın görsel biçimleri üzerine alternatifler arar, uygulamaya çalışır. Ama sanal gerçeklik yaklaşımlarında fiziksel bileşenlerle oynamaya gerek kalmadan (gerek varsa da oldukça kolay yöntemlerle istenildiği kadar değiştirilerek) sadece bir sanal gerçeklik gözlüğü ile istenilen dalma etkisi sağlanabilir. Alımlayıcı, kendi bedeni de dahil olmak üzere her şeyi terk ederek sanat eserinin içerisinde kaybolur. Sanat eserleri, biricik, özel olarak nitelense de fiziksel mekânlardaki sergilemelerde diğer eserlerle bir arada bulunarak çoğul arasına katılmış olmaktadır. Fiziksel mekânlarda izleyicinin belirli süre zarfında hızla gezmesi, dikkatini dağıtan konuların karşısında sanal gerçeklik uygulaması içerisine yerleştirilen ve izleyicinin deneyim esnasında yalnızca onunla meşgul olduğu üretimler, biricikliği, özel olma duygusunu daha çok vurgular. Çünkü izleyiciyi bulunduğu fiziksel bağlamdan koparıp "yalnızca ben varım, yalnızca beni gör, beni düşün" gibi hisleri çağrıştırır. İzleyici, sanatçının ortaya koyabildiği veya göstermek istediği kadar eserin kılcallarına kadar daldırılabildiği için algısı tamamen oraya döndürülerek eseri yaşaması sağlanabilir. Aslında burada bir anlamda izleyicinin de özel olduğu hissettirilir.

Sanal gerçeklik uygulaması içerisinde üretim yapan sanatçı da üretimini yaparken artık mevcut dünyada değildir. Kendi dünyasını kuran bir sihirbaza evrilmiştir. Sanal gerçeklik araçlarını kullanan sanatçı, dışarıdan bakıldığında hareketleri ile ne yaptığı anlaşılmayan bir deli gibi gözükse de içeride yaptıklarına vakıf olunduğunda dâhiye dönüşebilir. Sanal gerçeklik ortamında sanatçı kendi yaratımının kozasını örerken dış dünya ile bağlantısı kesildiği için ilgisini ve dikkatini bozacak ayrıntılardan uzaklaşır, tamamen kendi kurgusunun içerisinde tam konsantrasyonla yaratıcılığının sınırlarını aşması için gerekli ortamı edinir. Çünkü zihnindeki illüzyonu yaratıp içerisine dalabileceği, kendi evrenine gömülür. Ama bu durumda belirli sınırlar aşıldığında; sanatçıların sanal hapse gireceği, fiziksel dünyadan izole bir karantinada yaşayacağı tuzaklar da bulunur. Elbette ki bunu bilinçli bir biçimde isteyenler için tuzak olarak değerlendirilemez ama yine de sanatın doğayla olan ve yüzyıllardır süregelen ilişkisi düşünülürse; bu tercihin ya da tuzağın sanatçının yaratımına ket vurabileceği kavranabilir. Doğadan alınan haz, makinelerin evrenine dönerek düşünce biçimlerini etkileyip sanatçıyı da makineleştirebilir. Nitelikli ve yerinde kullanımla ise teknik iş yükünü azaltıp sanatçıya kendisini gerçekleştirebileceği, yaratıcılığını artırabileceği çalışma süreleri için ekstra zaman tanıyabilir. Diğer yandan, sanal gerçeklik uygulamalarında resim, heykel ve enstalasyonun ya da plastik sanatlar, dijital sanat, performans, müzik gibi alanların birleşmesi gibi iç içe geçişler vardır. Teknik, tasarım ve sanat bir aradadır. Bu noktada sanal gerçeklik üretimlerinde disiplinlerarası iş birliklerinin sağlanması ya da sanatçının edimlerini artırması gereklidir.

Sanal gerçeklik uygulamalarının sanatın aradığı fizikselliğin ötesindeki alternatif formları multimedya içerisinde verdiği ve böylece yaratım olanaklarını geliştirdiği açıktır. Dijitalleşmenin yarattığı enformasyon yükününün daha nitelikli bir şekle evrilmesine, sanatın bu ortamlardan daha işlevsel olarak yararlanmasına alan tanıyacağı ama sergileme konusundaki fetişizmin de sanal gerçeklik uygulamalarında artacağı öngörülebilir. Belki de sergilenmeden, gösteri dünyasının bir metası haline getirilmeden, aşırı görünürlük çabasından uzakta sessiz ama derinden varlığını sürdürülebilir kılmak, daha nitelikli olacaktır. Geçmişte mekân kısıtlılığı ve tekeller gibi sebeplerle oluşan sergileme sorunu, dijital dönemde ortadan kalkmıştır. Hatta sergilemek değil, sergilememek zor hale gelmiştir. Ama daha çok etki uyandırmak, izleyici çekmek, son teknolojileri kullanarak güne uyumlanmak gibi birçok sebeple

sanal gerçeklik uygulamalarındaki sergiler de artmaya başlamıştır. Bu noktada mekân kısıtlılığı olmadan mekânda sergileme deneyimi yaratılabilir, iki boyutlu dijital ortamda olmayan ya da oldukça sınırlı bir çerçevede kalan küratöryel yaklaşımlar, sanal gerçeklik uygulamaları ile dijital ve klasik yöntemlerin hibrit kullanımı sayesinde sınırsız kullanılabilir. Fakat herkesin dilediği gibi sergi açmasına, düzenlemesine izin veren yapılar, sergilemeyi bir fenomene dönüştürerek aurasını, niteliğini de zedeleyebilir. Belki de bununla ilgili belli kurallar düzenlenmesi gerekir. Örneğin; web sitesi yönetimini yapanların belirli onaylarından geçilerek kabul edilen sanal gerçeklik sergileri düzenlenebilmesi ya da bu anlamdaki web sitelerinin nitelik kategorilerine alınması gibi yöntemler düşünülebilir. Nasıl ki fiziksel sanat galerilerinde de niteliklerine göre sınıflandırmalar yapılabilmektedir aynı şekilde sanal sanat galerilerinde de dijital ortama uygun kriterler belirlenebilir.

Sanal gerçeklik sergileri, izleyiciye bulunduğu yerden ayrılmadan, fiziksel sergi gezme deneyimine yakın hisler vererek sanatın demokratik yayılımı için oldukça önemli bir çözümdür. Ancak bir eseri fiziksel olarak görmekle sanal olarak görmek arasında algısal farklılıklar muhakkak vardır. Bu noktada belki algıya çeşitli açılardan dokunmak için eserlerin fiziksel sergilerdeki gibi değil daha farklı bağlamlarda, kurgusal ortamlarda sergilenmesi ilginç olabilir. Örneğin; fiziksel sergide duvara asılı sergilenen bir eser, sanal gerçeklik içerisinde doğada, sanatçı atölyesinde, gökyüzünde, ruhani bir ortamda ya da eserin içerisinde gezilebilir şekilde yaratıcı küratöryel fikirler doğrultusunda sergilenebilir. Böylece hem fiziksel sergi gezme deneyiminden farklı bir deneyim edinilebilir hem de eser, daha farklı bağlamlar içerisinde alımlanma fırsatı edinir.

Sonuç olarak sanal gerçeklik yaklaşımları, iki boyutlu dijital yaklaşımların ötesinde sanatın aurasını yıpratmadan, salt bir metaya, imaja dönmelerini sağlamadan tüm duyulara farklı oranlarda etki edilerek, yaratıcı uygulamalarla, çeşitli bağlamlarda deneyimlenebilmesinin yolunu açmıştır. Sanatta genişletilmiş gerçeklik sistemlerinin kullanımıyla ise tamamen evrim yaratacak yöntemlerin edinilebileceği açıktır.

6. SONUÇ

Sanat en başından beri hakikati bulmaya, ona varmaya, bilinmeyen hakikatleri deşip gün yüzüne çıkarmaya çabalamıştır. Hakikate ulaşma yolunda ise fiziksel boyuttaki gerçekliği aşma uğraşına girerek yaratıcılığın sınırlarını zorlamıştır. Fiziksel gerçeklik örtüsünün kaldırılması; zamansızlık, alansızlık/mekânsızlık, çerçevesizlik gibi kavramların yakalanması ve boyutların aşılması ile doğru orantılıdır. Bunlar yakalandığında sanatta metaforik anlamda "perdesiz görüş" sağlanabilir. Sanatçının ifade gücü, yaratım olanakları bu şekilde sınırsız genişlemeye gidebilir. Çünkü sanat, her zaman yapabilirliklerin ötesine geçmek, keşfetmek, ulaştıklarını kendi yöntemleri ile sunmak ister.

"Öteye ulaşma" dürtüsünde fiziksel gerçekliğin sınırlarından dolayı erişilemeyecek noktalar, insanın el yordamı, kas gücü, bilinci ve yetisinin yetmeyeceği durumlar vardır. Bunlar, sanatın teknoloji ile iş birliğine girmesiyle giderilmiştir. Teknoloji, sanatta fiziksel boyutların aşılmasını sağlayarak yeni anlatım biçimlerinin oluşmasına, ifade olanaklarının genişlemesine alan tanımıştır. Özellikle dijital teknoloji sanatın yapabilirliklerini artıran, alanını genişleten araçları ve ortamı sağlamıştır. Sanat tarihinde tartışılmayan hiçbir dönem yoktur ve bu tartışmalar her zaman nihai çözümlere, sonuçlara da ulaşmaz. Bu tartışmaların asıl amacı, sanat hakkında düşünmek ve belli noktalara dokunmaktır. Dolayısıyla içinde bulunulan dijital dönem hakkında da sanatın ve sanatçının ne olduğu, neyin kabul edilip edilmediği, niteliği, evrimi gibi konular üzerinde kesin yargılarda bulunulamasa da birtakım saptamaların yapılması, soruların sorulması ya da belirlenmesi, süreci değerlendirmek adına önemlidir.

Sanal gerçeklik teknolojisi bağlamında sanat uygulamalarına bakıldığında çoğunlukla klasik yöntemlerle yapılmış bir eserin veya aynı sanatçının birkaç eserinin ya da farklı sanatçıların eserlerinin rekonstrüksiyon veya reprodüksiyon şeklinde yapılmış uygulamaları göze çarpmaktadır. Bunların bazıları ele aldıkları eseri kullandıkları medyaya birebir yansıtmışlardır bazıları da çeşitli fikirler, yorumlamalar katarak modifikasyon yapmışlardır. Bu anlamda klasik yöntemlerle

üretilmiş eserlerin sanal gerçeklik uygulamalarında hikâye anlatıcılığı, oyunsal teknikler, etkileşim biçimleri gibi eklemeler ile farklı formlarda işlenmiş olduğu görülür. Bu tarz uygulamalarda bilgisayar destekli çeşitli modellemeler kullanılmaktadır ve bu nedenle de teknik bilgi içerirler. Bu uygulamalar özgün sanat eseri olarak değil, daha çok esinlenilen eser doğrultusunda özgün fikirlerin yenilikçi uygulamalarla sunumu olarak değerlendirilebilir.

Herhangi bir klasik ya da dijital esere bağlı kalmadan doğrudan özgün üretimler yapılabilen sanal gerçeklik uygulamaları da vardır ama bunlardan da henüz sanat eseri olarak söz edilip edilemeyeceği tartışmalıdır. Çünkü klasik mantıktaki üretimlerin sanat eseri olma özellikleri iki boyutlu dijital üretimlerde hala geçerlidir ama üç boyutlu yeni gerçeklik alanlarında belki de bu özelliklerin, öğelerin yeniden değerlendirilmesi ve yeni anlamlar edinmesi gerekmektedir. Diğer yandan gelecek, dijital yöntemlerle ve buna uygun yetişen insanlarla şekilleneceğinden, sanat ortamı da bir süre sonra tamamen bu yeni dille yeniden yoğrulacak ve arayışa ihtiyaç kalmadan estetik kodlar kendiliğinden belirecektir.

Sanatçının fiziksel dünyadan arınarak üç boyutlu sanal dünyada yarattığı ortamda yer alabildiği ve eseri ile baş başa kalarak diğer dış etmenlerden arındırılmış biçimde üretim yapabildiği Tilt Brush tarzındaki sanal gerçeklik uygulamalarında ise özgün sanat eserinin varlığından daha çok söz edilebilir. Çünkü resim, heykel, enstalasyon gibi klasik üretim biçimlerine benzer üretimi andırır ve bu sebeple bu geçiş döneminde sanat ortamı tarafından daha anlaşılır bir yöntem olduğu düşünülebilir. Bu uygulamalarda yine yoğunlukla sanatçının el becerisi ön plandadır. Aradaki fark üretim malzemelerinin dijital olmasıdır. Çok fazla teknik bilgiye ihtiyaç duyulmaz, basit bir şekilde öğrenilerek pratiklerle birlikte rahatlıkla kullanılabilir. Dolayısıyla disiplinlerarası iş birliklerine girmeden, teknisyene ihtiyaç duymadan sanatçı tek başına üretim yapabilir.

Sanatçılar için mağara döneminden itibaren günümüze kadar hem nesnenin bedenine hem de ruhuna sahip olma arzusunu gerçekleştirme mücadelesi ile geçmiştir ve değişen sadece malzeme, teknik ve araçlar olmuştur. Bu değişim unsurları boyunca süreç, sanatçı belleğinin görünürlüğü ve paylaşımı için çeşitli denemelerle devam etmiştir. Sanat alımlayıcısı, sanatçı ve sanat eserinin değişimini sürekli takip etse de bu takip sürecinde hem sanatçı hem alımlayıcı zaman zaman bağlamdan koparak anlam-anlamsızlık kargaşasında kaybolmuştur. Hem sanatçı hem de sanat

alımlayısıyla baş başa kalan sanat eserinin ne olup ne olmadığı sorgulanmıştır. Algıda metalaşan, şüpheyle bakılan eserler, bazıları tarafından zirveye çıkarılırken bazıları tarafından da anlamsız, kuralsız ve değersiz olarak yok sayılmıştır.

Genel olarak dijitalleşme sürecinde sanatla asıl yapılmak istenen hedef temayı -ki bu izleyici ya da alımlayıcı olan insan, belirli kurumlar, kuruluşlar, ortamlar, sanat hakkında düşün yazarları gibi çeşitli gruplar olabilir- etkileme isteğidir. Çünkü nihayetinde teknolojik ürün ya da sanat veya her ikisinin birleşiminden oluşanlar, kişinin kendisine saklamak için yaptığı, ürettiği şeyler değildir. Bunlar sunulmak, beğenilmek, eleştirilmek, tartışılmak ve daha birçok amaç için ortaya koyularak maddi ya da manevi alışverişi gerçekleştirmek içindir. Dolayısıyla aslında deneyim, etkileşim, interaktivite gibi bu sürecin yapı taşlarını oluşturan eylemler de aslında tam olarak ifade ettikleri anlamlar için değil bu alışverişi sağlamanın etkili yöntemleri olarak kullanılmaktadır. Özünde kimsenin kimseye eğlence sunma gibi bireysel bir hedefi olmadığı açıktır. Bu ortam kendi bakışını, kendi dünyasını sunma, oraya çekme, onu kabul ettirme ortamıdır. Bu sebeple sanal gerçeklik ve sanat birlikteliğinden söz ediliyorsa; "tüm marifetler beynin kandırılmasındadır" ifadesi yerinde olur.

Sanal gerçeklik uygulamaları ile sanatta resim, heykel, enstalasyon gibi birçok tür ve alan iç içe geçmiştir. Sunum, gösteri, performans, oyun, deneyim, sergileme birbiri arasında kaybolmuştur. Sanat ve teknik dolayısıyla sanatçı ve teknisyen hem kesin çizgilerle ayrılmış hem de ayrılamayacak şekilde birleşmiştir. Bununla birlikte ortam, postmodernizm sürecinde ortaya çıkan "karnaval"ı aşmış çok daha büyük bir gösteriye belki de sirk ortamına dönüşmüştür. Siber uzamın gösteri isteğine uyum sağlayan yanıtlar, tasarım ve sanatın teknolojik yeni gerçeklik yaklaşımlarındaki görsel şöleninde de yer almıştır. Böylece esasında hem başka olasılıklar gösterilmiş hem de kurgusal yaratımlar, oldukça etkili yöntemlerle ortaya koyularak gerçeğe dair inanç biçimleri sarsılmıştır. Belki de gösterinin hâkimiyeti altında doğacak yeni tür eserlerle ilgili yaklaşımlar oluşabilir. Zamanla doğrudan bu ortamlarla yoğrulmuş gözler tarafından yeni estetik formlar, değerlendirmeler edinilerek sanat ve gösterinin nitelikli olarak birleştiği yeni bir dönem, evre meydana gelebilir. Çünkü sanatın tür, malzeme, ortam, üretim, sergileme gibi birçok öğesinde dijitalleşmenin etkisi uzun süredir görülmektedir. Ancak şu anda karşı karşıya kalınan durum; yaratımın, düşüncenin, hissin de dijitalleşmesidir. Sanat söz konusuysa eğer teknoloji yalnızca

konfor sağlamamalıdır. Tezat kavramlar gibi algılansa da teknolojik araçlar ve ortamlar sanat çerçevesinden manalaştırılmalı, tinsellik eklenmelidir.

Sanal gerçeklik, sanatçıya hem dijital ortamın hem fiziksel ortamın kaynaşabileceği, sınırlardan mümkün olduğunca arındırılmış üretim ortamı sunmuştur. İzleyici; eseri çok yönlü, farklı açılardan, fiziksel biçimlerle ulaşılamayacak şekillerde, eğlenceli ve etkileşimli alımlama şansı yakalamıştır. Sanat eseri, fiziksel ortamda bulunabileceği tek mekân kısıtlılığından çıkarılmış, sayısız mekânda, sayısız şekillerde yeni bağlamlara kavuşmuş, anlam katmanları edinmiştir. Ama mevcut çalışmalara bakıldığında; henüz yolun çok başında olunduğundan nicelik olarak araştırma yapılması pek mümkün olmadığı için kesin yargılara varılamaz. Var olan çalışmalardan yola çıkılarak nitelik açısından betimsel incelemeler yapılabilir. Mevcut kullanımlar üzerinden varsayımlar, öngörüler gibi fütürist açılardan birtakım analizler çıkarılabilir.

Dikkat çekilmesi gereken ve belki de kaçırılan nokta; sanat, sanal gerçeklik içerisinde yeni araçlarla yeni ortamlara "uygulanmıştır" ancak henüz tam olarak "uyarlanamamıştır" ve "uyumlanamamıştır". "Uygulama" ifadesine bakıldığında; herhangi bir şey herhangi bir şeye uygulanabilir, bunun özünde "deneme yapmak", "oyun oynamak" vardır. Fakat "uyumlanma" ve "uyarlanma" ifadeleri daha derin anlamları içerir. Bir şeyin bir şeye uyarlanması ve uyumlanması kendi öz değerlerini koruması ve diğerinin değerlerini de bozulmadan edinerek bir harmoni yaratacak biçimde anlamını çoğaltmasıdır. Mevcut uygulamalarda sanatın daha çok gösteri, performans, deneyim yoğunluğu altında kaldığı/kaybolduğu görülmektedir.

Sanatın deneyimden ibaret aksettirilerek kitsch durumuna dönmemesi, dahası simülasyon bağlamında buharlaştırılmaması adına; yeni gerçekliklere uyarlanma ve uyumlanmasının ne şekilde olması gerektiği çözülmeli ve kavranmalıdır. Aslında genel olarak bakıldığında; sanatta tam anlamıyla simülasyon evreninin oluşturulabileceği araçlar, ortamlar, uygulamalar geliştirilmeye ihtiyaç duyulmakla birlikte mevcuttur. Sanal gerçeklik gözlüklerinin küçülmesi, sanal beden eklenebilmesi, daldırılan ortamda iletişim kurulabilmesi, sensörlerin, takip cihazlarının geliştirilmesi ve kapsama alanlarının artırılması gibi özelliklerle birlikte sanat ortamı kendi dünyasını inşa edebilir. Araçların, ortamların akıllı hale getirilerek birbirleriyle iletişim kurabilmeleri mümkün olduğunda ise Dördüncü Sanayi Devriminin uzantısı olarak daha üst bir versiyonun oluşacağı düşünülebilir. Bu

nedenle aslında buharlaşma belki de yok olma anlamında değil de “soyutlaşma” anlamında kullanılabilir. Zaten son zamanlarda metaverse alanlardaki kullanımlar, örnekler değerlendirildiğinde de fiziksel ve sanalın iş birliği içerisinde hareket edebileceği, simülasyondan arınabileceği görülmektedir.

Bir gerçektir ki sanal gerçeklik bir alan olarak kendisini göstermek amacıyla aurası olan sanatın gizemini kullanarak varlığını ispatlamaya çalışırken; sanat ise sanal gerçekliğin teknolojik imkanlarını kullanarak anlamını çoğaltmak ve pekiştirmek gayesindedir. Bundan dolayı asıl önemli olan sanatın klasik yöntemlerdeki yüzyıllardır süregelen tadını kaybettirmeden yeni biçimler edinmesidir. Eskinin anlayışıyla yeni çözümlenemeyeceği için estetik biçimlerin, form anlayışının yeniden tasarlanması gerekmektedir. Yenilenme, ahengi bozmayacak, ritmi koruyacak bir şekilde olmalıdır. Böylece hem çağın gereklilikleri, daha doğru bir ifade ile zorunlulukları yakalanmış olur hem teknolojik gelişmelerden faydalanılmış olur hem de sanat eseri, eser olma bağlamından uzaklaşmadan kendisine alanlar açabilir.

KAYNAKÇA

Kitaplar

"Sanatçı", **Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi**, c. 3. İstanbul: Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları, 1997.

Adorno, Theodor W., Marx Horkeimer. **Aydınlanmanın Diyalektiği**. çev. Nihal Ülner, Elif Öztarhan Karadoğan. İstanbul: Kabalcı Yayıncılık, 2014.

Adorno, Theodor W. **Kültür Endüstrisi Kültür Yönetimi**. çev. Nihat Ülner, Mustafa Tüzel, Elçin Gen. 9. bs. İstanbul: İletişim Yayınları, 2014.

Aktulum, Kubilay. **Metinlerarası İlişkiler**, İstanbul: Öteki Yayınevi, 1999.

Alpay, Yalın. **Yalanın Siyaseti Post-Truth**. 7. bs İstanbul: Destek Yayınları, 2020.

Antakyalıoğlu, Zekiye. **Roman Kuramına Giriş**, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2013.

Antmen, Ahu. **Sanatçılardan Yazılar ve Açıklamalarla 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar**, 5. bs. İstanbul: Sel Yayıncılık, 2013.

_____. **Sanatçılardan Yazılar ve Açıklamalarla 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar**, 6. bs. İstanbul: Sel Yayıncılık: 2014.

Aristoteles, **Poetika**. çev. İsmail Tunalı. 13. bs. İstanbul: Remzi Kitapevi, 2006.

Artun, Ali. **Çağdaş Sanatın Örgütlenmesi Estetik Modernizmin Tasfiyesi**. 2. bs. İstanbul: İletişim Yayınları, 2005.

Ayverdi, İlhan. **Misalli Büyük Türkçe Sözlük**. İstanbul: Kubbealtı Yayınları, 2010.

Bakırcıoğlu, Rasim. **Ansiklopedik Psikoloji Sözlüğü**. Ankara: Anı Yayıncılık, 2006.

Baudrillard, Jean. **Karnaval ve Yamyam**. çev. Oğuz Adanır. 2. bs. Ankara: Doğu Batı Yayınları, 2019.

_____. **Neden Her Şey Hala Yok Olup Gitmedi?**. çev. Oğuz Adanır. Ankara: Doğu Batı Yayınları, 2019.

_____. **Sanat Komplosu Yeni Çağdaş Sanat Düzeni ve Çağdaş Estetik**. çev. Elçin Gen. 5. bs. İstanbul: İletişim Yayınları, 2014.

_____. **Simülarklar ve Simülasyon**. çev. Oğuz Adanır. İstanbul: Doğu Batı Yayınları, 2014.

_____. **Tüketim Toplumu Söylenceleri ve Yapıları**. çev. Hazal Deliçaylı, Ferda Keskin. 6. bs. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2013.

Bauman, Zygmunt. **Küreselleşme Toplumsal Sonuçları**. çev. Abdullah Yılmaz. 9. bs. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2020.

Berger, John. **Görme Biçimleri**. çev. Yurdanur Salman. 26. bs. İstanbul: Metis Yayınları, 2019.

Binark, Mutlu. **Yeni Medya Çalışmaları**. Ankara: Dipnot Yayıncılık, 2007.

Bourse, Michel, Halime Yücel. **İletişim Bilimlerinin Serüveni**. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2012.

Bozkurt, Nejat. **Sanat ve Estetik Kuramları**. İstanbul: Sarmal Yayınevi, 1981.

Bruton, Dean, Antony Radford. **Digital Design: A Critical Introduction**, London: Bloomsbury Academic, 2012.

Burnett, Ron. **İmgeler Nasıl Düşünür**. çev. Güçsal Pusar. 3. bs. İstanbul: Metis Yayınları, 2018.

Castells, Manuel. **Ağ Toplumunun Yükselişi**. çev. Ebru Kılıç. İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2008.

_____. **Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür, Üçüncü Cilt Binyılın Sonu.** çev. Ebru Kılıç. İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2013.

Chandler, Daniel, Rod Munday. **Medya ve İletişim Sözlüğü**. çev. Babacan Taşdemir, İstanbul: İletişim Yayınları, 2018.

Crary, Jonathan. **Gözlemcinin Teknikleri On Dokuzuncu Yüzyılda Görme ve Modernite Üzerine**, çev. Elif Daldeniz. 3. bs. İstanbul: Metis Yayınları, 2015.

Debord, Guy. **Gösteri Toplumu**. çev. Okşan Taşkent, Ayşen Ekmekçi. İstanbul: Ayrıntı Yayınları. 2016.

Demirkol, C. Vedat. **Batı Sanatında Modernizm ve Postmodernizm**. İstanbul, Evrensel Basım Yayın, 2008.

Eco, Umberto. **Açık Yapıt**. çev. Tolga Esmer. 3. bs. İstanbul: Can Yayınları, 2016.

_____. **Günlük Yaşamdan Sanata**. çev. Kemal Atakay, 6. bs. İstanbul, Can Yayınları, 2016.

Erkman, Fatma. **Edebiyat ve Kuramlar.** İstanbul: İthaki Yayınları, 2010.

Fischer, Ernst. **Sanatın Gerekliliği**. çev. Cevat Çapan. İstanbul: Sözcükler Yayınevi, 2012.

Gere, Charlie. **Art, Time And Technology.** İngiltere: Oxford Publication, 2017.

Gombrich, E. H. **Sanatın Öyküsü**. çev. Erol Erduran ve Ömer Erduran. 4. bs. İstanbul: Metis Yayınları, 2004.

Groys, Boris. **Sanatın Gücü**. Çev. F. Candil Erdoğan, İstanbul: Hayalperest Yayınevi, 2014.

Güçlü, Abdülbaki, Erkan Uzun, Serkan Uzun, Ü. Hüsrev Yolsal. **Felsefe Sözlüğü**. 3. bs. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları, 2008.

Hançerlioğlu, Orhan. **Felsefe Ansiklopedisi Kavramlar ve Akımlar**. c.2 (E-I), 3. bs. İstanbul: Remzi Kitapevi, 2000.

_____. **Ruhbilim Sözlüğü**. İstanbul: Remzi Kitapevi, 1988.

Huizinga, Johan. **Homo Ludens Oyunun İşlevi Üzerine Bir Deneme**. çev. Mehmet Ali Kılıçbay. 2. bs. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2006.

Ilyich, Ivan. **Şenlikli Toplum**. çev. Ahmet Kot. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2015.

Innis, Harold A. **İmparatorluk ve İletişim Araçları**. çev. Nurcan Törenli. Ankara: Ütopya Yayınları, 2006.

Kabaklı, Ahmet. **Türk Edebiyatı V**. İstanbul: Türk Edebiyatı Vakfı Yayınları, 2008.

Kefeli, Emel. **Metinlerle Batı Edebiyatı Akımları**. İstanbul: Akademik Kitaplar, 2010.

Kundera, Milan. **Roman Sanatı.** çev. Aysel Bora. 3. bs. İstanbul: Can Yayınları, 2009.

Kuspit, Donald. **Sanatın Sonu**. çev. Yasemin Tezgiden. 3. bs. İstanbul: Metis Yayınları, 2010.

Laughey, Dan. **Medya Çalışmaları**. çev. Ali Toprak. İstanbul: Kalkedon, 2010.

Lucy, Niall. **Postmodern Edebiyat Kuramına Giriş**. çev. Aslıhan Aksoy. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2003.

Masaroğulları, Güncel, Muhammet Koçakgöl. **Psikoloji Sözlüğü**. Ankara: Nobel Yayın, 2011.

Mattelard, Armand. **Bilgi Toplumunun Tarihi**. çev. Halime Yücel Altıner. İstanbul: İletişim Yayınları, 2004.

McLuhan, Marshall, Quentin Fiore. **Medya Mesajı Medya Masajıdır**. çev. İlke Haydaroğlu. İstanbul: Mediacat Yayınları, 2012.

McLuhan, Marshall, Bruce R. Powers. **Global Köy**. çev. Bahar Öcal Düzgören. İstanbul: Scala yayıncılık, 2001.

Mcquail, Denis, Sven Windahl. **İletişim Modelleri -Kitle İletişim Çalışmalarında-** çev. Konca Yumlu. 3. bs Ankara: İmge Kitapevi Yayıncılık, 2010.

Moran, Berna. **Türk Romanına Eleştirel Bir Bakış**. 19. bs. İstanbul: İletişim Yayınları, 2007.

Ong, Walter. **Sözlü ve Yazılı Kültür**. çev. Sema Postacıoğlu Banon. İstanbul: Metis Yayınları, 2012.

Parla, Jale. **Don Kişot'tan Bugüne Roman**. İstanbul: İletişim Yayınları, 2013.

Peddie, Jon. **Augmented Reality – Where We Will All Live**. Springer International Publishing, 2017.

Schwab, Klaus. **Dördüncü Sanayi Devrimi**, çev. Zülfü Dicleli, İstanbul: Optimist Kitap, 2016.

Shiner, Lary. **Sanatın İcadı**. çev. İsmail Türkmen. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2015.

Stevenson, Nick. **Medya Kültürleri**. çev. Göze Orhon. Barış Engin Aksoy. Ankara: Ütopya Yayınları, 2008.

Suchkov, B. **Gerçekçiliğin Tarihi**. çev. Aziz Çalışlar. İstanbul: Bilim Yayınları, 1976.

Şahiner, Rıfat. **Çağdaş Sanatta Temsiliyet Krizi, Çağdaş Yorumlamalar ve Güncel Tartışmalar**. Ankara: Ütopya Yayınevi, 2015.

Tekinalp, Şermin, Ruhdan Uzun. **İletişim Araştırmaları ve Kuramları**. İstanbul: Beta Yayınları, 2009.

Timuçin, Afşar. **Felsefe Sözlüğü**. 2. bs. İstanbul: İnsancıl Yayınları, 1998.

Toffler, Alvin. **Gelecek Korkusu Şok**. çev. Selami Sargut. 3. bs. İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi, 1981.

_____. **Üçüncü Dalga**. İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi, 1981.

Walter, Benjamin. **Teknik Olarak Yeniden Üretilebilirlik Çağında Sanat Yapıtı**. çev. Gökhan Sarı. İstanbul: Zeplin Kitap, 2015.

Yaylagül, Levent. **Kitle İletişim Kuramları**. Ankara: Dipnot yayınları, 2013.

Yengin, Deniz. Tamer Bayrak. **Sanal Gerçeklik VR**. İstanbul: Der Yayınları, 2017.

Kitap Bölümleri

Acarin, Xavier, Barbara Adams. "Centers of Experience: Bodies and Objects in Today's Museums". **Experıence Desıgn (Concepts And Caser Studıes)**. ed. Peter Benz. Bloomsbury Academic: 2015: 69-76.

Alankuş, Sevda. "Önsöz". **Yeni İletişim Teknolojileri ve Medya**. der. Sevda Alankuş. 2. bs. İstanbul: IPS İletişim Vakfı Yayınları, 2005: 33-60.

Altay, Derya. “McLuhan”. **Kadife Karanlık I, 21. Yüzyıl İletişim Çağını Aydınlatan Kuramcılar**. haz. Rigel, Nurdoğan. Gül Batuş, Güleda Yücedoğan, Barış Çoban. İstanbul: Su Yayınevi: 9-74

Aydoğan, Filiz. “Tekno-Metalaşan ve ‘Emeğe’ Dönüşen Oyun”. **Endüstri 4.0 ve Dijital Medya**. ed. Filiz Aydoğan. İstanbul: Der Yayınları, 2019: 57-71.

Bentham, Jeremy. “Panoptikon ya da Gözetim Evi”. **Panoptikon – Gözün İktidarı**. çev. Zeynep Özarslan, Barış Çoban. haz. Zeynep Özarslan, Barış Çoban. İstanbul, Su Yayınları, 2008: 7-75.

Binatlı, Cüneyt. “Yeni Teknolojiler ve Kitabın Geleceği Üzerine Birkaç Söz”. **İletişim ve Teknoloji**. ed. Zeliha Hepkon. İstanbul: Kırmızıkedi Yayıncılık, 2011: 13-20.

Gere, Charlie. “Digital Art and Visual Culture”. **The Handbook of Visual Culture**. ed. Ian Heywood, Barry Sandywell. London, Bloomsbury Academic, 2012: 559-571.

Göksel, İdil. “Ekonomik Algı ve Gerçeklik”. **Algı, İllüzyon Gerçeklik**. der. Esra İlkay Keloğlu İşler. Ankara: İmge Kitapevi, 2016: 187-211.

Kara, Hakan. “Bilgisayar/İnternet Teknolojisi ve Değişen Gazetecilik”. **Yeni İletişim Teknolojileri ve Medya**. der. Sevda Alankuş, İstanbul: Bia Yayıncılık, 2005: 97-139.

Köktürk, Milay. “Post-Truth ya da Mağaraya Dönüş”. **Pasajlar Post-Truth Çağı**. ed. Yalın Alpay. İstanbul: Doğu Batı Yayınları, 2020: 35-55.

Ormanlı, Okan. “Yeni Medya ve Türk Sineması”. **Yeni Medya Ve**… ed. Deniz Yengin. İstanbul: Anahtar Kitaplar, 2012: 344-345.

Öker, Zuhal. “Baudrillard”. **Kadife Karanlık I**, **21. Yüzyıl İletişim Çağını Aydınlatan Kuramcılar**. haz. Nurdoğan Rigel, Gül Batuş, Güleda Yücedoğan, Barış Çoban. İstanbul: Su Yayınevi, 2005: 193-260.

Özdemir, Vural. “Endüstri 4.0, Akıllı Nesnelerin, İstilası ve Aşırı Dijital Bağlantının Karanlık Yüzü”. **Endüstri 4.0 ve Dijital Medya**. ed. Filiz Aydoğan. İstanbul: Der Yayınları, 2019: 1-9.

Sarı, Ümit. Öncel, Aygün Bahar. Bir Arka Bahçe Olarak Steam: Geleneksel Oyunun Dijital Oyuna Dönüşümü. **Endüstri 4.0 ve Dijital Medya**. ed. Filiz Aydoğan. İstanbul: Der Yayınları, (2019): 11-36.

Sarmaşık, Jale. “İnternet ve Hukuk”. **İletişim ve Teknoloji**. ed. Zeliha Hepkon. İstanbul: Kırmızıkedi Yayıncılık, 2011: 21-49.

Yücel, Derya. “Yeni Medya Sanatı ve Yeni Müzecilik: Dijital Sanat Pratiklerinin Müzekolojik Bağlamda Değerlendirilmesi”. **Yeni Medya Ve**… ed. Deniz Yengin. İstanbul: Anahtar Kitaplar, 2012: 134-179.

Dergi Makaleleri

Abbas, Zain, Wei Chao, Chanyoung Park, Vivek Soni, Sang Hoon Hong. "Augmented Reality-Based Real-Time Accurate Artifact Management System for Museums". **Presence: Teleoperators & Virtual Environments**. c. 27. s. 1 (2018): 136-150.

Akbulut, Doğan. "Dijital Çağda Sanatın ve Sanatçının Konumu". **İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi**. c. 8. s. 17 (2018): 117-123.

Alçın, Sinan. "Üretim İçin Yeni Bir İzlek Sanayi 4.0". **Journal of Life Economics**. c. 3. s. 2 (2016): 19-30.

Anthes, Gary. "Augmented Reality Gets Real". **Communications of the ACM**. c. 62. s. 9 (2019): 16-18.

Attaran, Mohsen, Rebeca Morfin-Manibo. "Your Future Reality Will Be Digital". **Industrial and Systems Engineering at Work Magazine (ISE)**. c. 51. s. 12 (2019): 26-31.

Azuma, R. T. "A Survey of Augmented Reality." **Presence: Teleoperators and Virtual Environments** c. 6. s. 4 (1997): 355–385 (Aktaran: Grzegorczyk, Tomasz, Rafal Sliwinski, Joanna Kaczmarek, "Attractiveness of Augmented Reality to Consumers", Technology Analysis & Strategic Management, c. 31. s. 11 (2019): 1257).

Bilgilier, Hidaye Aydan Silkü, Şehriban Kayacan, Onur Tos. "Oyun Kültürünün Dijital Medyada Yansıması: 'Advergaming' İçeriklerine Yönelik Bir Analiz." **LAÜ Sosyal Bilimler Dergisi**, c. 11. s. 1 (2020): 82-98.

Barba, Evan, Blair MacIntyre, Elizabeth D. Mynatt. "Here We Are! Where Are We? Locating Mixed Reality in The Age of the Smartphone". **IEEE Computer Graphics and Applications**. c. 100. s. 4 (2012): 929-936.

Brigham, Tara J. "Reality Check: Basics of Augmented, Virtual, and Mixed Reality". **Medical Reference Services Quarterly**. c. 36. s. 2 (2017): 171-178.

Buluş, Berkay, Gökay Canberk Buluş. "Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyunlar ve Dijital Ekonomi". **Aksaray Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi**. c. 12. s. 21-6 (2020): 1-6.

Buzjak, Domagoj. Zoran Kunica. "Towards Immersive Designing Of Production Processes Using Vırtual Reality Techniques". **Interdisciplinary Description of Complex Systems.** c. 16. s. 1 (2018): 110-123.

Büyükbaykal, Ceyda Ilgaz, İnci Abay Cansabuncu. "Türkiye'de Yeni Medya Ortamı ve Dijital Oyun Olgusu". **Yeni Medya Elektronik Dergi**. c. 4. s. 1 (2020): 1-9.

Carl, Diana R. "The Shifting Realitıes Of Performance Improvement: VR, AR, MR." **Performance Improvement**. c. 57. s. 4 (2018): 6-9.

Chen, Steven Szu-Chi, Duh, Henry. "Interface of Mixed Reality: From the Past to the Future". **CCF Transactions on Pervasive Computing and Interaction**. c. 1 (2019): 69-87.

Çakmak, Sinan. "Dijital Sanatta Yaratıcı Bir Uygulama Olarak Airbrush Tekniği". **Inonu University Journal of Art and Design**. c. 9. s. 7 (2019): 54-68.

Çıkla, Selçuk. "Romanda Kurmaca ve Gerçeklik". **Hece Dergisi**. s. 65-66-67 (2002): 111-129.

Demir, Aysel. "Siber Kültür ve Hiper Gerçeklikte Değişen Yaşam". **Online Academic Journal of Information Technology**. c. 8. s. 29, (2017): 87-95.

Dündar, Ferrah Nur. "Dijital Sanatın Gerçekliğinin İrdelenmesi". **Sosyal ve Beşeri Bilimler Dergisi**. c. 5. s. 2, (2013): 103-111.

Elmqaddem, Noureddine. "Augmented Reality and Virtual Reality in Education. Myth or Reality?". **International Journal of Emerging Technologies in Learning**. c. 14. s. 3. (2019): 234-242.

Fujiuci, Ken, Joseph Riggie. "Academic Library in the Age of Extended Reality (XR)". **Collection Management**. c. 44. s. 2-4 (2019): 295-303.

Gilyazova, Olga Sergeevna. "The Relationship Between Virtual and Actual Reality: Phenomenological - Ontological Approach". **Journal of History Culture and Art Research**. c.8. s.1 (2019): 196-204.

Girvan, Carina. "What is a Virtual World? Definition and Classification". **Education Tech Research Development**. c. 66 (2018): 1087-1100.

Gök, Cüneyt. Değişen İmgeler ve Temsiliyet, **İstanbul Kemerburgaz Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi**. c.1. s.2 (2016): 101-134.

Grzegorczyk, Tomasz, Rafal Sliwinski, Joanna Kaczmarek. "Attractiveness of Augmented Reality to Consumers". **Technology Analysis & Strategic Management**. c. 31. s. 11 (2019): 1257-1269.

Güzel, Mehmet. "Gerçeklik İlkesinin Yitimi: Baudrillard'ın Simülasyon Teorisinin Temel Kavramları". **FLSF - Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi**. s. 19 (2015): 65-84.

Hocly, Nicky. "Augmented Reality". **ELT Journal** c. 73. s. 3 (2019): 328-334.

Hughes, Charles E., Christopher B. Stapleton, Darin E. Hughes, Eileen M. Smith. "Mixed Reality in Education, Entertainment, and Training." **IEEE Computer Graphics and Applications.** c. 25. s. 6 (2005): 24-30.

Kara, Murat. "Dijital Boyamanın Evriminde Sanal Gerçeklik Boyutu". **ODÜ Sosyal Bilimler Dergisi**. c. 10. s. 1 (2020): 24-33.

Kavuran, Tamer. "Sanat ve Bilim'de Gerçek Kavramı". **Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi.** s. 15 (2003): 225-237.

Kuruüzümcü, Rıza. “Bir Dijital Ortam ve Sanat Formu Olarak Sanal Gerçeklik”. **Sanat Dergisi**. s. 12 (2007): 93-96.

Lv, Zhihan. “Virtual Reality in the Context of Internet of Things”. **Neural Computing and Applications**, 2019.

Marques, Diana, Robert Costello. “Concerns and Challenges Developing Mobile Augmented Reality Experiences for Museum Exhibitions”. **Curator The Museum Journal**. c. 61. s. 4. (2018): 541-558.

Marvin, Rob. “27 Tech Trends That Will Change The World in 2018”. **PC Magazine** (2018).

Mcmills, Anne E. “Extended Reality Meets Theatrical Design.” **Theatre Design and Technology** (2018): 30-36.

Mehta, Dhwani. Mohammad Faridul Haque Siddiqui, Ahmad Y. Javaid. “Facial Emotion Recognition: A Survey and Real-World User Experiences in Mixed Reality” **Sensors (Basel)**, c. 18. s. 2 (2018): 1-24.

Messina, Rab. “The Design of Real Spaces is Key To The Success of VR”. **Frame Publishers**. c. 130 (2019): 66-73.

Özgür, Ferhat. “Kafa Karışıklığımızın Resmi: Çağdaş Sanat”. **Tykhe Sanat ve Tasarım Dergisi**. c. 5. s. 8 (2020): 62-65.

Özkan, Mehmet, Arzu Al, Serkan Yavuz. “Uluslararası Politik Ekonomi Açısından Dördüncü Sanayi-Endüstri Devrimi’nin Etkileri ve Türkiye”. **Marmara Üniversitesi Siyasal Bilimler Dergisi**. c. 6. s. 2 (2018): 126-156.

Pan, Xueni, Antonia F. de C. Hamilton. “Why and How to Use Virtual Reality to Study Human Social Interaction: The Challenges of Exploring a New Research Landscape”. **British Journal of Psychology.** c. 109. s. 3 (2018): 395-417.

Rouse, Rebecca, Maria Engberg. Nassim JafariNaimi. Jay David Bolter. “MR×: An Interdisciplinary Framework for Mixed Reality Experience Design and Criticism”. **Digital Creativity**. c. 26. s. 3-4 (2015): 175-181.

Sağlamtimur, Zuhal Özel. “Dijital Sanat”. **Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi**. c. 10. s. 3 (2010): 213-238.

Sayılgan, Özge. “Bir Sanat Formu Olarak Dijital Oyun”. **Sanat ve Tasarım Dergisi**. c. 9. s. 2 (2019): 322-339.

Scales, Tim. “The Reality from Virtual Reality”. **International Journal of the Academic Business World**. c. 12 s. 2 (2018): 67-68.

Selonen, Petri, Petros Belimpasakis, Yu You, Timo Pylvanainen, Severi Uusitalo, “Mixed Reality Web Service Platform”. **Multimedia Systems**. c. 18. s. 3 (2012): 215-230.

Serafin, Stefania, Cumhur Erkut, Juraj Kojs, Niels C. Nilsson, Rolf Nordahl. “Virtual Reality Musical Instruments: State of the Art, Design Principles, and Future Directions”. **Computer Music Journal.** c. 40. s. 3 (2016): 22-40.

Steffen, Jacob H., James E. Gaskin, Thomas O. Meservy, Jeffrey L. Jenkins, Iopa Wolman. “Framework of Affordances for Virtual Reality and Augmented Reality”. **Journal of Management Information Systems**. c. 36. s. 3 (2019): 683–729.

Tamura, Hideyuki. Hiroyuki Yamamoto, Akihiro Katayama. “Mixed Reality: Future Dreams Seen at the Border Between Real and Virtual Worlds”. **IEEE Computer Graphics and Applications**. c. 21. s.6 (2001): 64-70.

Terzi, Adem. “Post-Truth Kavramı ve Türkçe Karşılıkları Üzerine”. **Türk Dili Dergisi**. s. 820 (2020): 80-86.

Torun, İshak. “Endüstri Toplumu’nun Oluşmasında Etkili Olan İktisadi ve Sina-İ Faktörler”. **C.Ü. İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi**. c. 4. s. 1 (2003): 181-196.

Türk, Mehmet Sezai. “Medyanın Gerçeklik İnşası ve Gerçeklik Algısı”. **Düşünce Dünyasında Türkiz Siyaset ve Kültür Dergisi**. s.28 (2014): 1-22.

Yadin, Gilad. “Virtual Reality Exceptionalism”. **Vanderbilt Journal of Entertainment & Technology** Law. c. 20 s. 3 (2018): 839-880.

Yengin, Deniz. “Digital Game As A New Media And Use Of Digital Game In Education”. **The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC**. c. 1. s. 1 (2011): 20-25.

Yengin, Deniz. Tamer Bayrak. “Tüketimin Oyunlaştırılmasıyla Artırılmış Gerçeklik”. **Etkileşim: Üsküdar Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi**. c. 1 (2018): 56-77.

Yıldırım, Merve. “Dijital Sanat ve Kolaj”. **Ekev Akademi Dergisi**. s. 80 (2019): 319-338.

Yılmaz, Bülent. "Bilgi Toplumu: Eleştirel Bir Yaklaşım”. **Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi**. c. 15 s. 1 (1998): 147-158.

Bildiriler

Binark Mutlu. Günseli Bayraktutan Sütçü. “Silkroad Online’da Sanal Cemaat İnşası ve Türk Klan Kimliği”. **XIII. Türkiye’de İnternet Konferansı Bildirileri**, **22-23 Aralık 2008**. Ankara: Orta Doğu Teknik Üniversitesi, 2008: 105-114.

Tezler

Alver, Aysel. “Sanatta Oyunsallık ve Kurgu”. Sanatta Yeterlilik Tezi. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, 2020.

Argün, Dilay. “Tüketim Kültürünün Yeniden Üretildiği Bir Kitle İletişim Platformu Olarak Dijital Oyun Sektörü”. Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2019.

Arığ, Tanzer. “Günümüz Sanatında Boşluk ve Yeni İfade Olanakları”. Sanatta Yeterlik Tezi. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, 2015.

Çetin, Özgül. “Müzelerde Oyunlaştırma Uygulamaları”. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2020.

Ercan, Okan. “Değişen Gerçeklik Bağlamında Günümüz Sanatında Nesne ve Mekân Sorgulamaları”. Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, 2016.

Güregen, Esin Selin. “Mobil Oyunlarda Hikâye Anlatımının Oyun Deneyimine Etkisi”. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2020.

İgit, Aslı. “Dijital Oyunlar Aracılığıyla Empatik İletişim İnşası”. Doktora Tezi. Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2019.

İşbilen, Damla. “Etkisel Oyunbilim: Kitlesel Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları Oynama Motivasyonları”. Doktora Tezi. Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2018.

Özçağlayan, Mehmet. “Yeni İletişim Teknolojileri ve Değişim”. Doktora Tezi. İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 1996.

Terlemez, Ceyda. “Dijital Oyun Bağımlılığı İle Kişilik Özellikleri Arasındaki İlişki”. Yüksek Lisans Tezi. Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2019.

Görüşme

Alkan, Talat. Muse VR Kurucu Ortağı, Kişisel Görüşme [06.12.2020].

İnternet Kaynakları

“3D Scanning of Prehistoric Artifacts”, VR All Art, https://vrallart.com/news/3d_scanning_of_prehistoric_artifacts/ [04.12.2020].

“About Us”, ToDA, https://www.toda.ae/en/about-us [20.12.2020].

“Artifact An Emotional Artifacal”, Decol TV, http://decol.tv/portfolio/artifact-an-emotional-artifical-intelligence/ [02.12.2020].

“Body Paint By Memo Akten” Digilogue, http://www.digilogue.com/sergi/body-paint-by-memo-akten/ [10.12.2020].

“Body Paint”, Memo TV, http://www.memo.tv/works/bodypaint/ [10.12.2020].

“Boyut”, “Boşluk”, “Perspektif”, Sanat Terimleri Sözlüğü, Arthipo, https://www.arthipo.com/artblog/sanat-terimleri-sozlugu-pdf [09.10.2020].

"Boyut", "Boşluk", "Perspektif", Türk Dil Kurumu Sözlükleri, Sözlük, https://sozluk.gov.tr/ [09.10.2020].

"Cebinizdeki Dünyayı Deneyimlemeye Ne Dersiniz", Google Arts&Culture, https://www.dijitalx.com/2020/05/28/google-arts-and-culture-cebinizdeki-dunyayi-deneyimlemeye-ne-dersiniz/ [04.08.2020].

"Claude Monet L'obsession des Nymphéas", Culture VR, https://culturevr.fr/en/claude-monet-lobsession-des-nympheas/ [11.12.2020].

"Claude Monet The Water Lily Obsession", Arte TV, https://www.arte.tv/sites/webproductions/en/claude-monet-the-water-lily-obsession [11.12.2020].

"Claude Monet, l'obsession des nymphéas, de Nicolas Thépot", Institut Francais, https://www.institutfrancais.com/fr/oeuvre/claude-monet-obsession-des-nympheas-de-nicolas-thepot [11.12.2020].

"Cyber", Tureng, https://tureng.com/tr/turkce-ingilizce/cyber [06.07.2020].

"Da Vinci Paints The Mona Lisa│VR-3D Painting" Youtube, https://www.youtube.com/watch?v=-ZPO53YKA84 [04.12.2020].

"Dördüncü Sanayi Devrimi Nedir? 4. Endüstri Devrimi Neden Önemli?", Gel Gez, https://www.gelgez.net/dorduncu-sanayi-devrimi-nedir/ [30.06.2020].

"Dreams of Dali 2", The Dali, https://thedali.org/dreams-of-dali-2/ [04.12.2020].

"Endüstri 4.0", Wikipedia, https://tr.wikipedia.org/wiki/End%C3%BCstri_4.0 [30.06.2020].

"Eser ve Müze İncelemeleri", Oggusto, https://www.oggusto.com/sanat/eser-ve-muze-incelemeleri/dunyanin-ilk-dijital-sanat-muzesi-teamlab-borderless [11.12.2020].

"Experience "The Great Wave" in Virtual Reality! Art Attack Master Works" Youtube, https://www.youtube.com/watch?v=3OAAf2Eo1Gs [04.12.2020].

"Explainer: What Is The Metaverse?", CMO, https://www.cmo.com.au/article/685862/explainer-what-metaverse/ [30.03.2021].

"Exploring Salvador Dalí's Strange and Surreal Persistence of Memory", My Modern Met, https://mymodernmet.com/the-persistence-of-memory-salvador-dali/ [12.12.2020].

"Fiziki Mekân", Panorama 1453 Tarih Müzesi, https://www.panoramikmuze.com/tr/fiziki-mekân [12.10.2020].

"Galeri", Panoroma 1453 Tarih Müzesi, https://www.panoramikmuze.com/tr/galeri [12.10.2020].

"Google Lens Artık Yerel Sanat Eserlerini Tanımlayabilecek" Medium, https://medium.com/t%C3%BCrkiye/google-lens-art%C4%B1k-sanat-eserlerini-tan%C4%B1mlayabilecek-1d79ba43ad80 [06.08.2020].

"Heykeltraş Michelangelo'nun 4 Ünlü Heykeli", Oxxo, https://www.oxxo.com.tr/blog/heykeltiras-michelangelo%E2%80%99nun-4-unlu-heykeli [22.10.2020].

"HTC Mona Lisa Experience VR", Teche Blog, https://www.techeblog.com/htc-mona-lisa-experience-vr/ [14.12.2020].

"In Peak Bloom, Artechouse, https://www.artechouse.com/program/in-peak-bloom/ [02.12.2020].

"In Peak Bloom", Artechouse, https://www.dc.artechouse.com/inpeakbloom [02.12.2020].

"Influencer", Tureng, https://tureng.com/tr/turkce-ingilizce/influencer [01.08.2020].

"International Virtual Engravist Printmaking Bienal Brown Hall", Engravist, https://www.engravist.art/2020/06/11/international-virtual-engravist-printmaking-bienal-brown-hall/ [17.12.2020].

"Mağara Resimleri Büyülü Eller", Tarihli Sanat, https://www.tarihlisanat.com/magara-resimleri-buyulu-eller/ [03.12.2020].

"Metaspace Sanal Etkinlik Platformu Simülakra ile Açıldı", Artfulliving, https://www.artfulliving.com.tr/gundem/metaspace-sanal-etkinlik-platformu-simulakra-ile-acildi-i-21483 [15.12.2020].

"Mimesis", Wikipedia, https://tr.wikipedia.org/wiki/Mimesis [15.09.2020].

"Mona Lisa Beyond The Glass Louvre Müzesi İlk Sanal Gerçeklik Deneyimi", Bigumigu, https://bigumigu.com/haber/mona-lisa-beyond-the-glass-louvre-muzesi-ilk-sanal-gerceklik-deneyimi/ [14.12.2020].

"Musa'nın Hükmü", Wikipedia, https://tr.wikipedia.org/wiki/Musa%27n%C4%B1n_H%C3%BCkm%C3%BC [13.12.2020].

"Musee National de l'Orangerie", Babelio, https://www.babelio.com/auteur/-Musee-national-de-lOrangerie/97937 [12.10.2020].

"Museum Without Walls", British Coincil, https://www.britishcouncil.org.tr/programmes/arts/museum-without-walls [06.08.2020].

"Platon'un Mağara Alegorisi", Youtube, https://www.youtube.com/watch?v=RmBizVdmp68 [20.05.2020].

"Raphael Tapestries Sistine Chapel Rome", Apollo Magazine, https://www.apollo-magazine.com/raphael-tapestries-sistine-chapel-rome/ [12.10.2020].

"Refik Anadol", Twitter, https://twitter.com/refikanadol/status/1321331020180848640 [10.12.2021].

"Renaissance Dreams By Refik Anadol", Mee Center, https://www.meetcenter.it/en/renaissance-dreams-by-refik-anadol/ [10.12.2021].

"Renaissance Dreams Site Specific Installation By Refik Anadol 2", Italy24 News, https://www.italy24news.com/a/2020/10/renaissance-dreams-site-specific-installation-by-refik-anadol-2.html [10.12.2021].

"Requirements", VR All Art, https://vrallart.com/#requirements [14.12.2020].

"Salvador Dali's 'The Persistence of Memory' in VR Art Attack Master Works", Youtube, https://www.youtube.com/watch?v=L4CVFxrrzFs [12.12.2020].

"Sanayi 4.0 Nedir? Sanayi 4.0 İçin Durum Analizi", 4Ware, https://www.4ware.com.tr/sanayi-4-0-nedir/ [05.08.2020].

"Sibernetik Nedir", Mühendis Beyinler, https://www.muhendisbeyinler.net/sibernetik-nedir/ [06.07.2020].

"Sibernetik", Nedir Ara, https://nedirara.com/sibernetik [06.07.2020].

"Sibernetik", Türkçe Bilgi, https://www.turkcebilgi.com/sibernetik [06.07.2020].

"Technological Determinism", Wikipedia, https://en.wikipedia.org/wiki/Technological_determinism [01.07.2020].

"The Dreams of Henri Rousseau", Culture VR, https://culturevr.fr/en/the-dreams-of-henri-rousseau/ [04.12.2020].

"The Great Wave of Kanawaga", Wikipedia, https://en.wikipedia.org/wiki/The_Great_Wave_off_Kanagawa [04.12.2020].

"The Life of Van Gogh", Maciek Janicki, https://www.maciekjanicki.com/the-life-of-van-gogh [10.12.2020].

"The Starry Night - Vincent Van Gogh", Google Arts and Culture, https://artsandculture.google.com/asset/the-starry-night-vincent-van-gogh/bgEuwDxel93-Pg [04.12.2020].

"The starry night Stereo VR experience", Youtube, https://www.youtube.com/watch?v=G7Dt9ziemYA [04.12.2020].

"The Yellow House The Street - Vincent Van Gogh", Google Arts and Culture, https://artsandculture.google.com/asset/the-yellow-house-the-street-vincent-van-gogh/4gEx_EL470OSUw [04.12.2020].

"The Yellow House The Street Vincent Van Gogh", Google Arts&Culture, https://artsandculture.google.com/asset/the-yellow-house-the-street-vincent-van-gogh/4gEx_EL470OSUw [10.12.2020].

"Uluslararası Sanal Baskıresim Bienali Açılıyor", Engravist, https://www.engravist.art/2020/06/11/uluslararasi-sanal-baskiresim-bienali-aciliyor/ [17.12.2020].

"Üç Boyulu Sanal Keşif Göbeklitepe", Digilogue, https://www.digilogue.com/uc-boyutlu-sanal-kesif-gobeklitepe-vr-experience/ [11.12.2020].

"Van Gogh's Bedroom in Arles", Google Arts and Culture, https://artsandculture.google.com/asset/van-gogh-s-bedroom-in-arles/kQEugEsNjGDZfw [04.12.2020].

"VR Room", ToDA, https://www.toda.ae/en/vr-room [20.12.2020].

"What Is A Metaverse", Republic, https://republic.co/blog/real-estate/what-is-a-metaverse [30.03.2021].

"Word of The Year 2016", Oxford Languages, https://languages.oup.com/word-of-the-year/2016/ [30.06.2020].

"Works", Borderless Teamlab Art, https://borderless.teamlab.art/#works [11.12.2020].

"XYZT By Adrien M. Claire", Miami Artechouse, https://www.miami.artechouse.com/xyzt-by-adrien-m-claire-b [11.12.2020].

"XYZT Miami", Artechouse, https://www.artechouse.com/program/xyzt-miami/ [11.12.2020].

"Yağlı Boyalar", Devrim Erbil, https://devrimerbil.com/yagli-boyalar/ [13.12.2020].

"Yalanlardan Gerçeklik Üreten Siyasi Dalga: Post-Truth", Fikriyat, https://www.fikriyat.com/galeri/yasam/yalanlardan-gerceklik-ureten-siyasi-dalga-post-truth [28.06.2020].

"Yapay Zekâ Tarafından Çizilen Resim", Liste List, https://listelist.com/yapay-zekâ-tarafindan-cizilen-resim/ [03.12.2020].

"Yaratıcı Stüdyo NeoMam'dan Animasyonlu Seriler", Minimarizm, https://www.mimarizm.com/haberler/gundem/yaratici-studyo-neomam-dan-animasyonlu-seriler_131527 [08.08.2020].

Artsteps, https://www.artsteps.com/ [17.12.2020].

Artsy, https://www.artsy.net/ [06.08.2020].

Baudrillard, Jean. "Simulations and Simulacra", http://kareneliot.de/downloads/JeanBaudrillard_Simulations_and_Simulacra.pdf [25.11.2016].

Berkmen, Haluk. "Gerçeklik ve Gerçek", http://www.halukberkmen.net/pdf/292.pdf [19.04.2019].

Binark Mutlu. Sütçü, Günseli Bayraktutan. “Dijital Oyun Kültürü ve Türkiye’de Gençliğin Internet Kafe Kullanım Pratikleri: Çevrim İçi ve Çevrim Dışı Kimlik Egzersizleri, Hareketsiz Toplumsallaşma ve Sanal Kariyer Yapma -Ankara’da Etnografik Alan Çalışması” https://docplayer.biz.tr/20416879-De-gencligin-internet-kafe-kullanim-pratikleri-cevrim-ici-ve-cevrim-disi-kimlik-egzersizleri-hareketsiz-toplumsallasma.html [10.07.2020].

Ceylan, Berke. “Doğru Bilginin Değersizleşmesi (Post-truth nedir?)”, https://medium.com/t%C3%BCrkiye/do%C4%9Fru-bilgininde%C4%9Fersizle%C5%9Fmesi-post-truth-nedir-daa3da134f66 [29.06.2020].

Crossman, Ashley. “Agrian Society Definition” Thoughtco, https://www.thoughtco.com/agrarian-society-definition-3026047 [17.04.2020].

Dursun, Salih. Belemir, Şengül. “Sanayi 4.0 ve Türkiye: Genel Bir Değerlendirme”, https://www.academia.edu/37297373/D%C3%B6rd%C3%BCnc%C3%BC_Sanayi_Devrimi_ve_T%C3%BCrkiye_Genel_Bir_De%C4%9Ferlendirme [20.07.2020].

Gök, Cüneyt. “İmge, Kavram, Algı ve Çağrışım..”, http://cuneytgok.blogspot.com/2012/08/imge-kavram-alg-ve-cagrsm.html [20.10.2020].

Gülsoy, Sait. “Sanat ve Dijitalleşme”, https://www.researchgate.net/publication/342902343_Sanat_ve_Dijitallesme [20.07.2020].

Gürkan, M. Bülent. “Geçek kavramı üzerine”, Anadolu Aydınlanma Vakfı, http://docplayer.biz.tr/34482206-Gercek-kavrami-uzerine-m-bulent-gurkan.html [15.12.2020].

Indrisek, Scott. “What You Need to Know about Collecting Virtual-Reality Art”, https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-collecting-virtual-reality-art [10.11.2020].

İnstagram, https://www.instagram.com/p/BhH4lYxH_R6/ [12.12.2020].

İnstagram, https://www.instagram.com/p/BhXTWNCnG2I/ [12.12.2020].

İnstagram, https://www.instagram.com/p/BmIV09AHWGr/ [11.12.2020].

İnstagram, https://www.instagram.com/p/BmIV09AHWGr/ [11.12.2020].

İnstagram, https://www.instagram.com/p/CCdYMN-gf2A/ [15.12.2020].

İnstagram, https://www.instagram.com/p/CF4Z-_rqExW/ [04.12.2020].

Kesayak, Burak. “Endüstri Tarihine Kısa Bir Yolculuk”, https://www.endustri40.com/endustri-tarihine-kisa-bir-yolculuk/ [30.06.2020].

Manovich, Lev. “Introduction to Info-Aesthetics”, Manovich, http://manovich.net/index.php/projects/introduction-to-info-aesthetics [27.03.2020].

Mwaniki, Andrew. “What is Agrian Society”, World Atlas, https://www.worldatlas.com/what-is-an-agrarian-society.html [17.04.2020].

Özcan, Rıfat. “Hakikat Sonrası Çağı Anlamak, Propaganda ve Medya”, https://www.indyturk.com/node/160641/t%C3%BCrkiyeden-sesler/hakikat-sonras%C4%B1-%C3%A7a%C4%9F%C4%B1-anlamak-propaganda-ve-medya [07.07.2020].

Özkaya, Ahmet. “Post Truth (Gerçeklik Ötesi): Yalanların Gerçekmiş Gibi Sunulduğu Bir Dünyada, Hakikatin Anlamı Nedir?” https://evrimagaci.org/post-truth-gerceklik-otesi-yalanlarin-gercekmis-gibi-sunuldugu-bir-dunyada-hakikatin-anlami-nedir-8574 [28.06.2020].

Rabimov, Stephan. Timbul, Alexey. “Why First Virtual Reality Art Prize Is Perfect For 2020”, https://www.forbes.com/sites/stephanrabimov/2020/11/27/why-first-virtual-reality-art-prize-is-perfect-for-2020/?sh=4c883fc82027 [30.11.2020].

ToDA, https://www.toda.ae/en/ [20.12.2020].