

Received-Makale Geliş Tarihi 09.12.2024
Published-Yayınlanma Tarihi 28.02.2025
Volume-Cilt (Issue-Sayı), ss/pp 12(116), 319-332

Research Article /Araştırma Makalesi
10.5281/zenodo.14957720

Dr. Öğr. Üyesi Bihter Akyol Dayı

<https://orcid.org/0000-0002-5651-7661>

Trabzon Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Trabzon / TÜRKİYE

ROR Id: <https://ror.org/04mmwq306>

Dijital Kültürün Etkisinde Farazi Gerçeklik Üreten Sanat

Art Producing Hypothetical Reality Under the Influence of Digital Culture

ÖZET

Nesnel gerçeklik, nesne ile ilgili maddesel, duyuşsal ve zihinsel algıları ifade etmektedir. Alternatif gerçeklik, duygu ve düşünce dünyasının nesnel dünyaya seçenek sunmasıdır. Sanat, nesnel gerçekliği doğrudan aktarıırken bile istemsizce bir temsile dönüştürerek, alternatif gerçeklik üretmektedir. Dijital kültürün etkisinde kalan günümüz toplumunda gerçeklik algısı ise farklı bir boyuta geçerek, alternatif önermeleri bilinçli bir tasarıma dönüştürmekte ve sanal bir evren oluşturmaktadır. Sanal gerçeklik ise alternatif gerçeklikten öteye geçerek nesnel dünyada var olmayan ve zihinde tasarlanmış farazi bir gerçekliği kapsamaktadır. Dijital kültürün etkisinde kalan sanatın temsil biçimleri ile izleyiciyle kurulan iletişimin dönüştüğü öngörüsünden yola çıkan bu çalışma, dijital sanat pratikleri çerçevesinde alternatif gerçekliklerin toplumsal ve estetik boyutlarını analiz etmektedir. Araştırmanın amacı, dijital kültür çıktıları ile nesnel dünyadan bağımsız bir biçimde farazi gerçeklikler oluşturmanın nasıl geliştiğini ortaya koymaktır. Bu bağlamda, sanal gerçeklik (VR), yapay zeka destekli sanat ve dijital kurulumlar gibi yeni medya araçlarının izlettiği örnek çalışmaların gerçeklikle ilişkisi yazılı ve görsel dokümanların incelenerek yorumlanmaktadır. Makalenin kavramsal çerçevesi ve örneklemi nitel araştırma yöntemi ile analiz edilmiştir. Sonuç olarak dijital kültür yalnızca sanatın üretim araçlarını değil aynı zamanda yeni estetik algıyla birlikte farazi gerçeklik üretimini de yeniden yorumlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Nesnel Gerçeklik, Alternatif Gerçeklik, Sanal Gerçeklik, Dijital Kültür, Sanat.

ABSTRACT

Objective reality refers to the material, affective and mental perceptions related to the object. Alternative reality is that the world of emotions and thoughts offers options to the objective world. Art produces alternative reality by involuntarily transforming objective reality into a representation even while directly conveying it. In today's society, which is influenced by digital culture, the perception of reality moves to a different dimension, transforms alternative propositions into a conscious design and creates a virtual universe. Virtual reality, on the other hand, goes beyond alternative reality and covers a hypothetical reality that does not exist in the objective world and is designed in the mind. Based on the prediction that the forms of representation of art influenced by digital culture and the communication established with the audience are transformed, this study analyzes the social and aesthetic dimensions of alternative realities within the framework of digital art practices. The aim of the research is to reveal how the creation of hypothetical realities has developed independently from the objective world with digital cultural outputs. In this context, the relationship of case studies followed by new media tools such as virtual reality (VR), artificial intelligence-supported art and digital installations with reality is interpreted by examining written and visual documents. The conceptual framework and sample of the article were analyzed by qualitative research method. As a result, digital culture reinterprets not only the means of production of art, but also the production of hypothetical reality together with a new aesthetic perception.

Keywords: Objective Reality, Alternative Reality, Virtual Reality, Digital Culture, Art.

1. GİRİŞ

Bu çalışmada amaçlanan, günümüz dijital gerçekliğinde üretim aracı olarak kendine yer edinen; sanal gerçeklik teknolojisi, yeni medya, dijital ve yapay zeka teknolojilerinin fiziksel dünyadan öte farazi evren sunan gerçekliğe nasıl evrildiğini toplumsal ve estetik boyutlarıyla ortaya koymaktır. Günümüz toplumunu yansıtan dijital kültür kapsamında sanatın sanal formlarını irdelemektedir. Araştırma; sanat formlarını nesnel, alternatif ve sanal gerçeklik kavramları çerçevesinde değerlendirerek, gerçeklik algısı ile sanatın ilişkisine dikkat çekmek açısından önem teşkil etmektedir. Yazılı ve görsel dokümanlar incelenerek gerçeklik algısından yola çıkan bu çalışma, günümüz toplumunu ele geçiren dijital kültür politikası çerçevesinde, sanatın gerçeklikle bağını sorgulamak açısından önem teşkil etmektedir.

İnsanlık var olduğu andan itibaren, çevresinde olup biteni gözlemleyerek toplum yapısının tesiri altında, ontolojik yanıtlar sunmaktadır. Sanatın kökleri düşünüldüğünde içeriğinin değiştiğini görmek, toplumun dönüşüm ile birlikte hareket ettiğine işaret etmektedir (Fischer, 2020, s. 21). Tarih boyunca gerçekliğin ne

olduğuna dair sorular ise, farklı birçok disiplinle beraber sanatın da merceğine takılmaktadır. Peki sanat gerçekliğe alternatif üretmekte midir? Sanat, hayatın kendisini karşılama dürtüsünden yola çıkarken dahi, hayatın bir yanılmasıyla sunmasıyla birlikte nesnel gerçekliğe istemsizce alternatifler çoğaltmaktadır. Günümüzde ise bu istemsiz hareketin kültür politikasıyla birlikte, bilinçli bir dönüşüme hizmet ettiği ve dijital kültürün dayattığı gerçeklik algısı üzerinde etkin rol aldığı gözlemlenmektedir. Öyleyse gerçeklik nedir ve neye dönüşmektedir?

Bu bağlamda ilk bölümde gerçeklik algısı ve günümüz toplumunu yansıtan dijital kültürün dinamikleri ile sanatın farklılaşan ifade biçimleri tartışma konusu olmaktadır. Sanatçı, dünya algısının çıktılarını bireysel tatmini için üretmenin yanında toplumda kabul görme kaygısı ile bütüncül bir bakış açısı kazandırmaktadır (Read, 2018, s. 111). Günümüzde var olan dijital toplum yapısına uyum sağlayan sanat pratikleri çoğalarak, yeni bir paradigma olan sanal gerçeklik formlarını doğurmaktadır. Makalede “sanal gerçeklik kavramı”, toplumsal dokuda oluşturduğu bozumu vurgulamak amacıyla “farazi gerçeklik” olarak ifade edilmektedir. Çalışmanın ikinci bölümünde gelişen teknolojinin bir yansıması olan dijital kültürün, sanat formları üzerindeki etkisi örnekler üzerinden açıklanarak, topluma önerdiği farazi gerçeklik algısı üzerinde durulmaktadır. Sonuç olarak bu farazi önermelerin; gerçekliğe alternatif üretmek yerine, suni evrenin gerçek olduğuna ikna eden araçlar olarak sanatın yeni formlarını oluşturmada ve gerçek ile sanal arasındaki çizgiyi bulandırmakta olduğu fikrine ulaşılmıştır.

2. GERÇEKLIK ALGISI, KÜLTÜR VE DİJİTAL KÜLTÜR İLE SANATIN ETKİLEŞİMİ

Nesnel gerçeklik en geniş tanımıyla, nesne ile ilgili dış dünyayı kapsamaktadır. “Fiili varoluşa sahip olan, fiilen, gerçekten var olan bir şey için söz konusu olan” gerçekliktir (Büyük Felsefe Sözlüğü, 2020, s.1384). Nesnel espasta yer kaplayan maddeler dışında, insan zihniyle kavranabilen yasalar, duyular ile algılanan her şey yine nesnel gerçekliğe işaret etmektedir. Alternatif gerçeklik; duygu ve düşünce dünyasının var olan gerçekliği taklidiyle, bir temsile dönüşmesi ve istemsizce nesnel olana seçenek oluşturması durumudur. Bununla birlikte günümüzde bir fantezi evreni olarak konumlanmaktadır. Gerçekliği, gerçeklikten koparmanın ve ayırt etmenin en iyi yolu hayal gücüyle farazi evrenler yaratmaktır. Rüya ve gerçek hayata dair deneyimler bastırılmaya eğimli gerçeklikler iken fantezi evreni bunun zıddına bastırılma yerine ayırıştırma ile ilgili alternatifler sunmaktadır (De Masi, 2021, ss. 111-112). Kuantum mekaniğinin, çoklu evren teorisi ile paralel dünya olasılıklarını arttırması; gerçekliğin sınırlarını eritmekte ve sorgulatmaktadır. Çoğalan alternatifler, paralel evrenler hem sinema hem de edebiyatta kendine yer edinerek, alternatiflerin popülaritesi artmaktadır (Baylanççek, 2019). Sanal gerçeklik ise; var olamayan bir durumun, yerin, olayın veya varlığın varmış gibi yanılmasıdır (Avcı Tuğal, 2018, s. 79). Bu açıklama ile sanal gerçekliğin istemsizce alternatif üreten gerçeklikten farkı görülmektedir. Sanal gerçeklik yanılması, başka bir dünya önermesine ikna eden form olarak yeni ve bilinçli bir gerçeklik üretmektedir.

Görerek ve dokunarak öğrendiğimiz nesnel dünyanın yanılması, zamanla beynimize yerleşmektedir. Sir Winston Churchill’in de dediği gibi, gözlem yolu ile resim yaparken bile, gözümüz nesne ile aktarılan yüzey arasında gidip geldiği için belleği kullanmak zorunda kalmaktadır (Gombrich, 2015, s. 18). Churchill’in bu sözleri, önceden öğrenilmiş olan tecrübelerin, belleğe yerleşen bilgi ve görüntülerinin imgelem dışında gözlem yaparken de kullanıldığı gerçeğini desteklemektedir. Örneğin, 18. yüzyılda Romantizmle birlikte sanatçı, gözlemediği doğanın karşısında belleğinden de yararlanmaktadır. Artık doğayı salt doğa olarak yüzeye aktarmak yerine, doğayı duyguların aktarıldığı bir araç olarak yansıtmaktadır. Bu öznel tavır alternatif dünya önermelerini güçlendirmektedir. Romantizmle başlayan bu sürecin ardından İzlenimcilerin renk teorisi gibi bilimsel yeniliklerin etkisinde, biçimi eriten bakış açıları ve bu durumun karşısında harekete geçen Kübizmin (Kuantum Teorisi etkisinde) biçimi çoklu bakış açısı ile ele alırken nesnel dünyaya değil izafi olana işaret etmesi; özneliğin toplumsal bağlamlardan etkilendiğini göstermektedir. Danto, izlenimcilik ile başlayıp sonrasında nesnel dünyanın kendisinden uzaklaşan sanatı, yanılma teorisi ile açıklamanın yetersiz olduğunu ileri sürerek gerçeklik teorisinden bahsetmektedir (Danto, 1964, Akt. Korur, 2020, s.19). Post izlenimciler nesnel gerçekliğin bir yanılması yani illüzyonunu değil, gerçeğin ta kendisini hedeflemektedirler. Bu sebeple izlenimcilik sonrası sanatçılar, yanılma ile ilgilenmemiş, bilinçli bir yanıltmayı yani gayri-taklidi tercih etmişlerdir.

Nesnel gerçekliği taklit ederek alternatif üreten sanatın ifade biçimleri tarihin ilk sahnelerinde de farklılık göstermektedir. Örneğin Mısır resimleri şematik ve yazınsal bir üslupla ifade edilmektedir. Hiyeroglifler ilk bakışta nesnenin gerçek görüntüsü ile örtüşmese bile gönderme yaptığı ve ulaşmak istediği şey nesnel dünyanın ta kendisidir. Antik Yunan Sanatı da nesnel gerçekliğin peşindedir fakat bunun için oldukça derin doğa gözlemleri ile karşılaşmaktadır (Gombrich, 2015, ss. 47-67). Günümüze ulaşan heykellerin gerçeklik ile ilişkisi oldukça kuvvetli kurulmuştur. Bir tarafta nesnel gerçekliği mükemmele yakın gözlemleyen

Helenistik kültürün idealize edilmiş tavrı, diğer tarafta ise nesnel gerçekliğe gönderme yapan sembolik alternatifler söz konusudur. Fakat her iki gerçeklikte (fiili olanın birebir taklidi olsun olmasın), nesnel olana ikinci bir alternatif olarak varlık göstermektedir. Merleau-Ponty (2020, s. 58) resmin “dünyanın bir taklidi değil başlı başına bir dünya” olduğunu ifade ederek nesnel dünyaya alternatif başka bir dünya savı ile aynı noktada buluşmaktadır. Bu bağlamda alternatif gerçekliği sanatın varoluşuyla bir değerlendirmek ve sanal gerçekliğin bugünkü farazi dünya önermelerine giden basamağı oluşturduğunu söylemek mümkündür. Aynı zamanda hayatın kendisini, nesnel olanı karşılayan sanat, kültürel gelişimin etkisinde de çoğalmaktadır.

Sanatsal etkinliğin formlarının, tarzının ve işlevinin değişmez bir öze bağlı olmadığını belirten Nicolas Bourriaud (2018, s. 17), sanatı çağlara ve toplumsal içeriklere göre evrilen bir oyun olarak ifade etmektedir. Tarih öncesi dönemlerden günümüze ulaşan mağara resimleri, yaşamın ve sanatın varlığına dair önemli bir kanıt olarak, algısal basamağın ilk sahnesidir. Herbert Read (2018, s. 27), mağara resimlerini primitif terimi ile beraber açıklamakta ve belirli bir mekan, zaman veya insan tipiyle özdeşirmek yerine, gelişimin bir aşaması olarak değerlendirmektedir. Bu tanım, yaşamsal varlığın tanıklığından öte, mağara resimlerinin ifade ettiği başka bir rol ile karşılaştırmaktadır. Birey, gündelik yaşam pratiklerini taklit ederek yüzeye aktarmakta, aynı zamanda algısal gelişiminin ve içinde bulunduğu kültürel ortamın izlerini bırakmaktadır.

Kültür, sürekliliği olan bir yaşam tarzı olarak bilgidен ziyade eylemi kapsamaktadır. Geçmiş veya gelecekle ilişki kuran davranışlar kültürün dizilimini oluşturmaktadır. Gelip geçici zevkler, taklitler kültürün sürekliliği ile ters düşmektedir (Uzelac, 2010, s.30). Bu bağlamda kültür, kökleri olan veya gelecekte etkisinin artacağı ön görülen davranışsal tutumlar için kullanılan bir kavramdır. Türk Dil Kurumu (2023, s.2199) kültürün ilk tanımını toplumu kapsayan maddi ve manevi değerler olarak ifade ederken ikinci tanımında “bir topluma veya halk topluluğuna özgü düşünce ve sanat eserlerinin bütünü” olarak ifade etmektedir. İkinci tanım, düşünce yapısı ve sanatın bir çıktısı olarak toplum tarafından kabul gören, o toplumun gerçeklik algısına özgü eser ve üretimleri kapsamaktadır. Bu bağlamda tarih boyunca bir nedene dayalı olarak değişkenlik gösteren yönetim şekli ve kültür, sanatı da etkisi altına almaktadır. George Simmel (Simmel, 1925, Akt. Heinich, 2004, s.17) Rembrant, Michel Angelo ve Rodin ile ilgili metinlerinde, kültürel tarihe ve sanatın üzerindeki etkisine dikkat çekerek; sanatta *simetri* beğenisi ile otoriter devlet yönetimi biçimleri veya sosyalist toplumlar arasındaki yakınlığa değinirken, liberal devlet biçimlerinde ve bireycilikte ise daha çok *asimetri* olgusunun yer aldığını ifade etmektedir.

Geçmişte tarım ve üretim üzerine yükselen kültür, bugünlerde bir politika olarak var olmaktadır. Üretim yerine tüketimi yerleştiren toplum yapısında kültür köklenmek yerine akışkan ve dönüştürülen politikaya eşlik etmektedir. Bilgi ve sanat gibi üretimlerin dâhiliyesiyle dönüşen kültür, kendi kendinin transformatörü olarak yolculuğuna devam etmektedir. Yani kültür tek tek doğaya, sanata, ekonomiye yön vermektense başlı başına kendini yani kültürü dönüştürerek tüm bu notalara dokunmaktadır. Böylece kültür politikası, yeni bir dünya ve yeni bir insan inşası olarak boy göstermektedir (Artun, 2018, ss.10-11). Öyleyse kültürün başlı başına bir dönüştürücü olarak rol aldığı toplumda, sanat kültürün eşlikçisi olarak hareket etmektedir. Sanat, kültürel rejimden direkt olarak etkilenmektedir.

Sıtkı M. Erinç (2013, s.40-49) sanatın kültürle ilişkisini toplumsal çatıyı kapsayan üç ana başlık altında toplamaktadır; Göçer Toplum Kültürü, Yerleşik Toplum Kültürü, Teknolojik Toplum Kültürü. İçinde bulunduğumuz çağın teknolojik toplum kültüründen doğan bir yapı olduğundan hareketle, teknolojinin sanat ile toplum arasındaki ilişkiyi geliştirmekle birlikte değiştirdiğini de söylemek mümkündür. Örneğin teknolojinin yükseldiği çağda ortaya çıkan Ekspresyonizm ve Empresyonizm, bu etkileşimin çıktılarını yansıtmaktadır. Sanayi devrimi ile başlayan ve hızla ilerleyen mevcut teknolojinin, elektronik bilgisayar teknolojilerine geçişi, yeni bir kültür yapısı olan Dijital kültürü oluşturmaktadır. Dijitalleşme ise iletişim çağının doğmasında etkin rol almaktadır. Teknolojinin aktif bir biçimde yer dindiği çağdaş sanat müzeleri sanatçının vizyonu ile birlikte izleyici iletişimini de arttırmaktadır (Uzun, 2024, s. 260). Çağdaş sanat müzelerinin de dijital kültürün etkisinde kalarak iletişimin şeklinde aktif rol aldığı gözlemlenmektedir.

Aleksandra Uzelac (2010) kültürel çağları iletişim ile ilişkilendirerek sözlü, yazılı, basılı ve dijital olarak kategorize etmektedir. Sözlü kültürde bilgi doğrudan iletişimle aktarılırken yazılı kültürde bilgi kaydedilebilir ve geleceğe aktarılabilir bir hal almaktadır. Basılı, yani basın ve yayın kültüründe ise bilgi aktarımı ivme kazanmaktadır (Uzelac, 2010, s. 30-31). Dijitalleşen kültür ise küresel bilgi alışverişini devrim niteliğinde bir ölçekte hızlandırarak yazının icadından sonra, iletişim anlamında yeni bir çağ açmaktadır. Bu dijital devrimin teknolojiyi merkeze alan iletişim şekli, toplumsal ve kültürel kodları da kapsamı altına alarak etkisini genişletmektedir. 20. yüzyılın sonlarında bilgi aktarımı ile ilgili teknolojinin bilgisayar ve internetin eline geçmesiyle “dijital kültür, tipografik kültürün yavaş yavaş sonunun gelmesine yol açarken insanlığın

yeni bir yolculuğa çıkmasına neden olmuştur” (Koç, 2022, s. 507). Böylece 21. yüz yıla enformasyon toplumunun temelini oluşturan dijital kültür hakim olmuştur.

İletişim ve bilginin hızla gelişmesiyle birlikte günümüz toplumu bilgi çağı, enformasyon veya dijital çağ gibi isimlerle anılmaktadır. Bilgi ve iletişim teknolojileri (ICT), dijital ağ altyapısı, küreselleşme yeni bir paradigma açan dijital kültürü beslemektedir. Böylece giderek birbirine hızla bağlanan ve etkileşim halinde olan toplumlar söz konusu olmakta ve bir kalkınma modeli olarak bilgi ve iletişim odaklı endüstriyel ekonomi hakimiyet kurmaktadır. Yerel olanı aşarak hızla yayılan bilgi ve iletişim teknolojileri kültürü de aynı hızla etkisi altına almaktadır. Bilgisayarın ilk sürümlerinde iletişim hızı ve belleği sınırlıdır. Olası riskler oluşturan bu sorun, dijitale aktarılan tüm başlıklar üzerinde tehdit oluşturmaktadır. Banka sistemleri, trafik lambaları gibi gündelik hayatın işleyişini sağlayan algoritmalarından nükleer sistemlere varana dek hayati bir risk söz konusu olmaktadır. Gelişen teknolojiyle hızlanan dijitalleşme süreci daha verimli hale getirilerek günümüzde hemen her alana sirayet etmiştir. Dijital kültür; elektrik, su, doğal gaz, alışveriş, kişisel bilgiler, sigorta vb. her türlü bilgiyi dijital evrene yüklemekle birlikte insanın da yerine geçen (post-human çağ) devrim niteliğinde bir güce dönüşmektedir. Fakat teknoloji dijital kültüre eşlik eden donanımlardan yalnızca birisidir. Bununla birlikte soğuk savaş, avant-garde sanat, karşı kültür ütopyacılığı, eleştirel kuramlar ve punk gibi alt kültürler, tıpkı bilgisayar gibi kodlama, öz düzenleme, soyutlaştırma, sanallaştırma ve programlama gibi yeni değerlerin oluşumunda rol almaktadır (Gere, 2018, ss. 13-20).

Dijital kültür, öznellik ve katılımcılık dinamikleri üzerinden gerçekliğin perspektifini sorgulatmaktadır. Dijital çağ öznellik ile temellenerek toplumsal bir bilince evrilmiştir. “Günümüze baktığımızda belki de en dikkat çekici nokta öznellikten temellenen dijital görsel kültürün, çoğulculuk ile birlikte fırsat eşitliğinin de kapılarının açtığı için kolaylıkla benimsendiği ve yaygınlaştığıdır” (Bedir Erişti, 2022, s.257). Bir diğer dinamiği oluşturan katılımcılık, dijital görsel kültürü sorgulama temelini barındırmaktadır. Bu bağlamda dijital sanatın sunduğu evren ve anlam olasılıklarının sonsuzluğu, gerçekliği sorgulamakta ve katılımcıların deneyimlerini yeniden yapılandırmaktadır. Dijital dünyaya maruz kalan izleyici, bu sanal yaratı içinde farkındalık ve anlam üretmekle sorgulama sürecine itilmektedir. Dijital görsel kültürün bakış açısı, öznellik kavramıyla örgütlenerek, gerçekliği anlamlandırma sorgulamalarına varmaktadır. Çağdaş kültüründe yazılım kullanımı üzerinde çalışan ve disiplinler arası bir sanatçı olan Alan Warburton’un *RGBFAQ* isimli sergisi gerçeklik ile kurgu arasındaki bağı sorgulamaktadır. Sergide temel gerçeklik; 3D ortamda sunulan bilgisayar grafikleri, devasa geometrik heykeller, video oyunları gibi patlamış görüntüler yani alternatif hiper görüntüler olarak yerleştirilmiştir. Böylece gerçeklik ve kurgu arasındaki ilişkinin birer kanıtı olarak bir görme biçimi simülasyonu yaratmaktadır (Bedir Erişti, 2022, ss.260-261).

Günümüz enformasyon çağında gerçeklik; iletişim, bilgi, kültür ve sanat gibi dijital kültürün dinamikleri ile anlamlandırılmaktadır. İleri teknoloji ile inandırıcılığı artan zihinsel tasarımlar, gerçekliği bulandırmaktadır. Bu süreç Jean Baudrillard’ın simülasyon kuramında görülen bilinçli yapaylaştırma hareketiyle örtüşmektedir. Kuram, gerçek ya da hakikat ile bağı kopararak nesnel espasın dışında yapay bir uzama uzanmaktadır. Simülasyon kuramı taklit etmek yerine, aslının farklı bir dünya yansımasına inandırmayı tercih etmektedir. Böylece gerçeği karanlığa gömerek, yeniden üretime hizmet etmektedir (Baudrillard, 2020, s. 15). Şahiner (2013, s. 37), simülasyon evrenini bir caydırma evreni olarak tanımlamaktadır. “Gerçeğin veya gerçekliğin tamamını görüntü ve sözlere dönüştürerek, gerçeği ve gerçekliği teknolojinin yardımıyla saf dışı...” bırakmanın; insanlığı sanal gerçekliğin doğru ve sağlıklı bir geleceği kurduğuna ikna ettiğini ifade etmektedir. Medya ve ardından dijitalleşen yeni medya sanatı sanal evren önerileri için en uygun mecrayı sunmaktadır. Bugünün dünyasında sanat, dijital kültürün bir çıktısı olarak sanal gerçeklikler, farazi dünyalar ve yapay insanlar üretmektedir. Kültür politikasının etkisinde bozuma uğratılan gerçeklik algısı, nesnel gerçekliğin duyu organlarını aldatmaktadır. Böylece sanatın dünyası bilinçli bir biçimde, farazi bir evrene dönüşmektedir. Bu bağlamda sanat, gerçekliği üretilip çoğaltılabilen bir simülasyon evrenine dönüştürmeye hizmet etmektedir.

Gilles Deleuze bu bakış açısını, gerçek olan ile kopya olan arasındaki ilişkiden yola çıkarak şu şekilde desteklemektedir; gerçekte var olan her şey (Baudrillard’ın simülakrı da dahil olmak üzere) bambaşka boyutlarda da var olmaktadır. Claire Colebrook, Deleuze üzerine yaptığı çalışmasında her biricik sanat eserinin bir simülasyon yarattığını ileri sürmektedir (De Oliveira vd., 2005, s. 42). Öyleyse sanat, var olan gerçeğe alternatif sunan simülasyon evrenini temsil etmekte ve farazi gerçeklikleri çoğaltmaktadır. Teknoloji ise bu sanal evrenin sınırlarını genişletmektedir.

3. İLERİ TEKNOLOJİNİN ETKİSİNDE FARAZİ GERÇEKLİK ÜRETEK SANAT

İleri teknoloji ürünlerinden biri olan bilgisayar teknolojisi, 1960'lı yıllarda yalnızca bilim insanları ve matematikçilerin elindeyken dijital teknolojinin ilerlemesi ile 1970'li yıllardan günümüze değin sanatta yeni bir deneyim alanı olarak yerini almaktadır (Avcı Tuğal, 2018, ss. 240-247). 1980'li yıllarda kendini yenileyerek hızla gelişen bilgisayar teknolojisi, sanal gerçeklik kavramını beraberinde gündeme getirmektedir (Künüçen ve Samur, 2021, s. 39). Sanal kavramı Türk Dil Kurumu'na göre (Türk Dil Kurumu, 2023, s.2842) "gerçekte yeri olmayıp zihinde tasarlanan" mevhum, farazi, tahminî olarak tanımlanmaktadır. Farazi bir gerçeklik olan sanal gerçeklik ise, hızla gelişen bilgisayar donanım ve yazılımlarının sonucu olarak varlık göstermektedir (Şekerci, 2017, s. 1126). Toplumla uyum içinde yaşamayı seçen insan ve doğası ile dolaylı olarak sanat teknolojiye direkt olarak etkilenmektedir. Böylece 1960 sonrasında teknoloji ve sanatı buluşturan sergiler artış göstermekte, teknolojinin sunduğu yenilikler sanata dahil olmaktadır. Bu sergilerin artışı ise yeni görsel algı değerlerinin oluşmasında etkin olmaktadır (Şahiner, 2015, s. 85). Gerçeklik algısını nesnel dünyadan farazi olana dönüştüren bu sanal görüngüler, yeni görme biçimi olarak dijital sanat imajlarını sunmaktadır.

Dijital sanat; teknolojinin, elektronik teknolojiye evrilerek sıfır ve birlerle kodlanan sanal evrene dahil olmasıyla birlikte şekillenmektedir. 1960'lı yıllarda bilgisayar sanatı olarak anılan bu yenilik 20. yüz yüze varıldığında daha çok çoklu ortam sanatı (multi media art), dijital sanat, yeni medya sanatı gibi isimlerle anılmaktadır. İleri teknoloji ürünü olan sanal gerçeklik teknolojisi, insan bedeninin doğal fiziksel özelliklerine yeni organlar üretmektedir. İlk olarak VR (Virtual Reality) gözlük teknolojisi olarak tasarlanan bu organ aynı zamanda sanatın malzemesi olarak yer almaktadır. Diğer bir yandan bilgisayar teknolojisinin çoğalttığı suni olay, olgu ve görüngüler gerçekliğin ötesinde sanal bir evren oluşturmaktadır (Ağaoğlu Ercan, 2019, s. 115; Ballı, 2021, s. 64-67). Böylece insan hem kendi bedenine hem de çevresine yabancılaşmakta ve gerçeklik, zihinsel farazi bir evrene bürünmektedir. "Tarih içinde bilimsel ve teknolojik gelişmeler genellikle maddesel kuramlara zemin hazırlarken, bugün sanal kavramının önem kazanması, evreni daha zihin merkezli bir yer haline getirmiştir (Ağaoğlu Ercan, 2019, s. 116)." Zihni merkeze alan dijital evren ile kavramsal sorgulamalar paralellik göstermektedir.

Dijital sanattan önce sanatta kendini gösteren bu zihinsel sorgulamalar, hazır nesnenin sanata dahil olmasının ardından kavramsal sanatın biçimsel algıyı nesnel dünyadan koparan tavrı ile güç kazanmaktadır. Hazır nesnenin sanata dâhiliyesiyle, nesne kendi bağlamından kopararak zihinsel bir soyutlamaya sokulmuştur. Marcel Duchamp'ın, seri üretim malzemesi olan hazır nesneler üzerinden yarattığı anlamsızlık, sanatın biricikliğini ve yüceliğini alaşağı etme politikasını yansıtmaktadır. Fakat bu ideolojinin tam tersi bir istikamette, sanatta yeni bir paradigma yarattığı gözlemlenmektedir.

Öyle ki kendinden sonra gelen sanat hareketleri ve anlayışları için ilham kaynağı olmuştur. Duchamp'ın açtığı yolda ilerleyen sanatçılar Gerçeküstücülük, Pop sanat, Kavramsal sanat, Fluxus, Dijital sanat, Performans ve Feminist sanatta hazır nesnenin olanaklarını geliştirerek ele almışlardır. Ayrıca bugün postmodern sanatın oluşumundaki ilk radikal adımı atan Duchamp, postmodern sanattaki disiplinlerarasılık, melezlik, pastiş, kendine mal etme gibi tüm anlayışların gelişmesinde de rol oynamıştır. Günümüzde birbirinden farklı birçok nesne sanatçılar için bir anlatım aracı haline gelmiştir (Özyonar Çırak, 2019, s.536).

Kavramsal sanat, düşünsel algının geleneksel kodları ile oynamakta ve biçimden öte düşünceyi soyutlamaktadır (Yılmaz, 2013, s. 219). Örneğin, düşünsel algıya müdahale eden kavramsal sanatçıların başında gelen Joseph Kosuth, "nesnenin nasıl görüldüğü ile değil, sanatın gördüğü işlevi neden gördüğü ile ilgilidir (Atakan, 2015, s. 55)." Yani kavramsal sanat salt biçimden uzak, içeriğe hizmet eden bir yol izlemektedir. Kosuth'un (1965) *Bir ve Üç Sandalye* isimli çalışmasında; mekana yerleştirilen hazır nesne (sandalye), aynı sandalyenin büyütülmüş fotoğrafı ve sandalyenin sözlük anlamının yer aldığı yazı tablosu duvara monte edilmiş olarak sergilemiştir. Geleneksel sergileme tekniği ile duvarda sergilediği sandalye fotoğrafı ve sandalyenin sözlük anlamı; gelenekselin yerine tahta oturan yeni eğilimin ironik bir göstergesidir. Dil olmadan sanat olmayacağını anlatan bir manifestodur. Bu eğilim nesnellikten koparak, dilin anlatım gücünde gerçekliği aramaktadır. Kübizmin nesneyi soyutlamasının da üzerine çıkarak, kavramı soyutlayan bir duruma evrilmiştir. Düşünce dünyası, nesnel dünyaya alternatif gerçeklikler üretmektedir. Kosuth, taklit, kopya ve temsil gibi sorgulamalar ile baş başa bırakmakta ve ontolojik bir sorgulamanın içine itmektedir.

Düşünce ve biçim arasındaki varlıksal sorgulamalar, ait olduğu nesnel dünyanın bir yanılsama olup olmadığı kuşkusunu uyandırmaktadır. Meret Oppenheim'in sürrealist bakış açısıyla gerçekleştirdiği *Kürk Kaplı Fincan* üretimi, objeyi gerçek bağlamından kopararak fantezi evrenine sürüklemektedir. "Eşyanın toplumla

ilgili olan bağlamı onun ortak değerler ve kültürdeki yerini belirlemektedir (Bayraktar, 2019, s.434)”. Fantezi evreninde yeniden üretilen nesne ise ortak değerinden koparak bireysel bir bakış açısıyla yer almaktadır. Hazır nesnenin bağlamı aynı zamanda geleneksel kodlar ve kültür dokusunun da zedelenmektedir. Zihinde başlayan bu sorgulamalar ve kopmalar toplumsal dokuda boşluklar oluşturmaktadır. Dijital evren ise oluşan bu boşluklara bir cevap niteliğinde, yeni dünya önermeleri sunarak sergilerde yer almaktadır.

Teknolojinin sunduğu malzemelerin gözlemlendiği önemli sergilerden biri 1964 yılında Jasia Reichardt’ın küratörlüğünü üstlendiği *Cibernetic Serendipity* sergisi, bir diğeri ise 1970 yılında Jewish Museum’da gerçekleşen *Software* sergisidir. Bilgisayarda tasarlanan görseller, müzikler, metinler gibi teknolojinin çıktılarını sanatla buluşturan bu iki serginin ardından 1970’de MOMA’da gerçekleştirilen *Information* isimli sergi, sanatı kavramsal açıdan ele alan teknolojik buluşma olarak önem teşkil etmektedir (Şahiner, 2015, ss. 86-87). Teknoloji ile sanatı birleştiren sergilerin çoğaldığı görülmektedir.

Kavram ve dil üzerinde yaratılan kuşkucu ortamda, teknolojinin etkisiyle ortaya çıkan video sanatı yeni bir görme biçimi sunmaktadır. Video sanatı ile anılan Nam June Paik, ürettiği ‘Televizyon Heykelleri’ ile gerçeklik algısını ve enformasyon çağını sorgulayan çalışmalar üretmektedir. *Televizyon Buda* enstalasyonunda (Görsel 1) buda heykelini, heykelin ekrana yansıtılan görüntüsü ile karşı karşıya bırakmaktadır. Manevi huzuru temsil eden Buda heykelinin karşısına, gerçeklikten bir kez daha koparak ekranın içine sıkıştırılan başka bir temsili yerleştirilmiştir. Nesnel dünya ile sanal alemin bu ironik bakışması, gerçeklik ile alternatifi yüzleştirirken teknoloji ile sanat arasındaki bağı güçlendirmektedir. Aynı zamanda farazi gerçekliğin hakikat ile olan ilişkisine de değinen bu çalışmada Buda heykelinin spiritüel yönü ile hakikatin maneviyatına dikkat çekmektedir. Hakikatin zıttına sanal olan yerleştirilerek, sorgulatan bir bakış açısı yakalanmıştır.

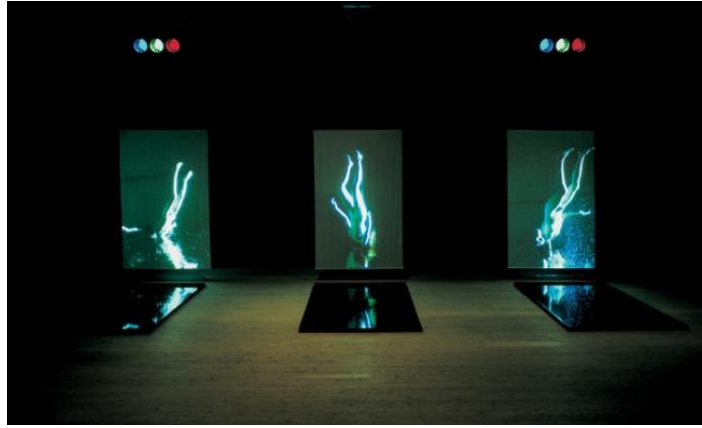


Görsel 1. Nam June Paik. (1974). Televizyon Buda. [Yerleştirme]. Stedelijk Müzesi

“Gerçek ve sanalın iç içe geçtiği 21. yüzyıl yaşamında hızlı bir dönüşüm yaşanmaktadır (Avcı Tuğal, 2018, s. 246).” Teknolojik gelişmelerin etkisiyle sanata dahil olan video ve fotoğraf yani medya sanatı günümüzde yeni medya sanatı olarak; verilerin dijital ortama aktarılması yoluyla güçlü bir iletişime dönüşmekte ve gerçekliğe boyut atlatmaktadır (Özel Sağlamtimur, 2017, s. 86). “Sanal gerçeklik, bir sanat formu olarak günümüz Yeni Medya ortamı içerisinde, bilgisayarda matematiksel veri ve işlem olarak üretilen soyut verilerin teknik bir ortam aracılığı ile fiziksel bir varlığa sahip olmayan çıktılar oluşturmaları özüne dayanan ‘Dijital Sanatı’nın bir alt kolu olarak konumlanmaktadır” (Ballı, 2021, s. 68). Bu dönüşüme sebep olan gelişmelerin başında madde yapısının katılığını kaybetmesi, kuantum fiziği, ışığın temel birimini taşıyan foton gibi bilgiler gelmektedir. “Maddesel varlık yerini soyut-düşünsel ilgiler sistemine bırakmıştır (Avcı Tuğal, 2018, s. 27).” Nesnel gerçekliğin karşısına geçen sanatçı artık taklit etmek yerine bilgiyi ve sanal imgeler tasarlamayı tercih etmektedir. Bu kapsamda bilgisayar sanatının uzantısı olarak dijital sanat ve yeni medya sanatı gerçekliğin hududunu genişletmekte ve sanal evren görüntülerini çoğaltmaktadır.

Teknolojinin dijitalleşen dünyasında sanat, deneysel çalışmalara alan yaratmaya devam etmektedir. Amerikalı sanatçı Bill Viola dijital teknolojiyi video ile bütünleştirerek enstalasyonlar üretmektedir. *İstasyonlar* (Görsel 2) isimli çalışmasında üç farklı yüzeyde üç farklı gerçekliğe işaret etmektedir. Granit yüzey, projeksiyon ekranı ve video üzerinden görme biçimlerini çeşitlendirerek yerleştirme yapan sanatçı, suyun mekansal boşluğunda asılan çıplak insan anatomilerinin görüntülerini yansıtmaktadır. Yer çekimine ters duran figürlerin projeksiyon ekranından yansıyan ışıkları, yerde serili olan siyah granit yüzey üzerine de düşmektedir. Ekrandan dışarı taşan yansımanın başka bir durakta vücut bulması, yeniden doğuşu temsil ederek gerçekliğin bittiği noktada farklı bir gerçekliğin başladığı istasyonlara işaret etmektedir. Avcı Tuğal

(2018, s. 60) sanatçının çalışmasını “gerçeklik ve sezgiselliğin” bir aradalığı olarak yorumlamaktadır. Gerçeklik tercih edilebilir konuma taşınarak sanal evren ve içsel devinim bağlamında izleyicinin algısına teslim olmaktadır.



Görsel 2. Bill Viola. (1994). İstasyonlar, [Yerleştirme]. Ekran Görüntüsü

Sanat; teknolojik gereçlerin malzeme, siber uzamın ise kanvas olarak kullanıldığı bir süreç yaşamaktadır. Sanal gerçeklik denince teknolojinin sunduğu malzeme olan VR gözlük en çok oyun sektöründe kullanılmakla birlikte günümüzde sanatın da malzemesi olarak yerini almaktadır. 2017 yılında Londra’da ilk olarak sergilenen Mat Collishaw’ın *Eşikler* (Görsel 3) isimli sanal gerçeklik sergisi, 2018 yılında Yapı Kredi Kültür Sanat bünyesinde İstanbul’da gösterime sunulmuştur (Yapı Kredi Kültür Sanat, t.y.). VR gözlükler takarak izlenen serginin mekanı, boş beyaz bir odanın sanal gerçekliğe eşlik edecek bir tasarım içerisine sokulması ile oluşturulmuştur. Bilim insanı William Henry Fox Talbot’a ait ilk fotoğraf baskı sergisi 19. yüzyıla ait bir mekanla bütünleşerek zamanda yolculuğa davet etmektedir. Zemin, duvarlar, tavan ve aksesuarların geçmişe götüren iç mekan görüntülerinden, dış mekanda yaşanan siyasi eylemlere kadar düşünülmüş; dokunarak, görerek ve duyarak gezilebilen sanal bir deneyim sunmaktadır. Nesnel mekan farazi bir mekana dönüşerek, sanal olanın var olduğuna dair ikna etmektedir.



Görsel 3. Mat Collishaw. (2018). Eşikler, [Sanal Gerçeklik Sergisi]. Ekran Görüntüsü. Yapı Kredi Kültür Sanat

Dijital sanat, sanat eserleri ile olan iletişimde de boyut atlatarak seyretmek yerine içinde gezinme deneyimi sunmaktadır. Amsterdam’da kurulan “Lumieres Fabrikası Dijital Sanat Merkezi”nin ilk sergisi (2022) Gustav Klimt ve Friedensreich Hundertwasser’in eserlerinden oluşmaktadır (Velvet Escape, t.y.). Dijital ortama aktarılan eserler (Görsel 4) seyirlik nesne olmaktan çıkmakta, yerleştirilen ses, müzik ve akışkan görüntüler ile içinde gezinilebilen farklı bir deneyim yaşatmaktadır. Arthur C. Danto (2017, s. 13) taklidi “gerçek gibi görünen ama gerçek olamayan şey” anlamı ile tanımlayarak aslında gerçeklikten kopuşa işaret etmektedir. Klimt ve Hundertwasser çalışmalarında, nesnel gerçekliği öznel tutumları ile taklit etmektedir. Öznel tutumları nesnel dünyaya seçenek sunmaktayken; eserlerin dijital ortamdaki taklitlerinin sunduğu deneyim ise alternatif üreten bir durum yaratmaktadır. Böylece gerçeklik ile hakikat arasındaki mesafe giderek uzaklaşmaktadır.



Görsel 4. Gustav Klimt ve Friedensreich Hundertwasser. (2022). [Dijital Sergi]. Ekran Görüntüsü. Lumieres Fabrikası Dijital Sanat Merkezi, Amsterdam

Benzeri bir mantıkla içinde gezinebilen sergiler VR gözlükler aracılığıyla da gerçekleştirilmektedir. Pera Müzesinin bünyesinde düzenlenen *Osman Hamdi Bey'in Dünyasına Yolculuk* (Görsel 5) isimli sanal gerçeklik projesi kapsamında düzenlenmiştir (Pera Müzesi, t.y.). Sergi, VR gözlükler eşliğinde Osman Hamdi Bey'in çalışma ortamına davet etmektedir. Sanatçının çalışma odasının içinde gezinen beden eşyalarına, kitaplarına, fotoğraflarına dokunarak sanal organ ile eline alabilmektedir. Tasarlanan mekanın içinde *Kaplumbağa Terbiyecisi* tablosu da yer almaktadır. Sanal gerçekliğin içinde olan bu tablo, başka bir sanal uzantı daha sunmaktadır. İç içe gizlenen mekanlar, sanal gerçekliğin sonsuz geçirgenliğini vurgulamaktadır. Bu deneyim, izleyiciye interaktif bir tecrübe sunarken müzenin dört duvar ile kısıtlı alanına alternatif mekanlar üretmektedir. Boyut değiştiren gerçeklik algısı sanal kavramı ile buluşurken farklı olarak kavramın sınırsızlığına da dikkat çekmektedir.



Görsel 5. Osman Hamdi Bey'in Dünyasına Yolculuk. (t.y.). [Sanal Gerçeklik Sergisi]. Pera Müzesi, İstanbul.

Kopenhag'da gerçekleşen başka bir sanal gerçeklik sergisi Faurschou Vakfı'nın stüdyosunda Yu Hong tarafından gerçekleştirilmiştir (Mateer, 2017). Sanatçı, beyaz küp şeklinde yüksek tavanlı ve sessizliğe gömülü odaları yan yana sıralayarak farklı deneyimler sunmaktadır (Görsel 6). Görüntüde bir oda kadar birbirine yakın bireylerin yaşadığı sanal gerçeklik aralarındaki mesafeyi uzaklaştırmaktadır. Sessizlik ve yalınlık VR gözlük takmak suretiyle bozuma uğratarak nesnel alana müdahale edilmektedir. Sergide yerleştirilen dört oda, bir kadına ait dört ayrı sürecini anlatırken hem mekanı hem de zamanı simüle etmektedir. Simüle edilen sanal alemden çıkan izleyici yeniden laboratuvar ortamına benzeyen temiz, boş ve sessiz galeri mekanına geri dönmektedir. Bu deneyim nesnel dünyanın sahte olduğu hissine büründürmektedir. Gerçeklikten koparılan izleyici hakikat ile hayal arasında sıkışmaktadır. İki alem arasındaki zıtlığın ani geçişi Baudrillard'ın Disneyland örneğinde olduğu gibi otopark ve eğlence alanı arasındaki caydırma evreni ile benzeşmektedir.



Görsel 6. Yu Hong. (2018). O Zaten Gitti. [Sanal Gerçeklik Sergisi]. Çin.

21. yüzyıla damga vuran yenilik ise yapay zeka tarafından tasarlanan üretimlerin varlık göstermesidir (Avcı Tuğal, 2018, ss. 66-71). Yapay zeka verileri ile dijital ortama aktarılan görsel ifadeler, suni dünya örüntüsünü güçlendirmekte ve bazen sanatın malzemesi bazense yaratıcısı olarak yer almaktadır. Avcı Tuğhal'ın (2018, s.72) da değindiği gibi “teknoloji ve endüstri beraberinde yabancılaşma kavramını getirmiştir”. Bu bağlamda ülkemizde yeni medya sanatının önde gelen isimlerinden Bager Akbay ve ekibinin kodlama sonucu ortaya çıkarttıkları yapay zeka *Şair Robot Deniz Yılmaz* (Görsel 7), insanı bulunduğu konumuna yabancılaştırdığı gözlemlenmektedir (Akbay, 2015). Yapay zekanın Deniz Yılmaz rumuzuyla yazdığı şiirin Posta gazetesinin *Yurdumun Şairleri* köşesinde yayına kabul edilişi, kimliğinin ispatı niteliğinde düşünülmektedir. Bilinen şair kimliğine ve hatta insana alternatif üreten bu durum, nesnel dünyanın organik örüntüsüne suni müdahaleleri gündeme taşımaktadır. İnsan algısının yapay ile kurduğu bağ üzerinde oldukça etkin rol oynamakta ve gerçekliği bulandırmaktadır. İnsan doğasını kopyalayan yapay zeka, bu çalışma ile taklitten öte bir gerçeklik olduğuna ikna eden tavır sergilemektedir. Yapay zeka, simülasyon kuramının sunduğu caydırma evreni ile örtüşerek kamusal alanda kendine yer edinmiş, insanoğlunun gündelik hayatına sızmıştır.



Görsel 7. Bager Akbay. (2015). Robot Şair Deniz Yılmaz. [Yapay Zeka Destekli Sanat]. Ekran Görüntüsü.

Yabancılaşma kavramı hızla büyümektedir. Teknolojik gelişmelerin, insanın gözle göremeyeceği mesafeleri görünür hale getirdiği bir ortamda var olan sanatçı, varlıksal sorularla baş başa kalmaktadır. NASA'nın uzay görüntüleri veya bir biyoloji laboratuvarında gözlemlenen hücrenin yapısı gibi bilgiler bireyin çevresini algılama biçimine müdahale etmekte ve sanatın içine de dahil olmaktadır. Günümüzde dijital sanat, nesnel gerçekliğe yabancı mekanları ile içinde gezilebilen, aktif sanal bir deneyim olarak varlık göstermektedir (Avcı Tuğal, 2018, ss. 72-73). Refik Anadol, İstanbul'da gerçekleştirmiş olduğu *Makine Hatıraları: Uzay* (Görsel 8) isimli çalışmasında, NASA ve JPL'e ait uzay verilerini yansıtmaktadır. Bu dijital veri enstalasyonları; sanatçının kurduğu ekipte yer alan alanında uzman mimar, sanatçı, veri bilimci ve araştırmacılar tarafından iş birliği içerisinde üretilmektedir (Uncu, 2021). Sanatçı artık tek başına doğa karşısında gözlem yapan kişi olmak yerine yapay zekanın kayıtlarından yararlanmakta ve bir ekip çalışması içine girmektedir. Yapay zekanın verileri, dijital dünyadan mimari yapılara yerleştirilirken; üzerinde gezilebilen, dinamik, zaman kavramı ile birlikte hareket eden, tanımsız, akışkan renk ve ışık yansımaları sunmaktadır. Bu görüntü izleyiciye, yapay zekanın potansiyelini sorgulatmaktadır. Günümüzde salt gözlem yerine bilimsel araştırmalar, teknolojinin sunduğu veriler, yapay zeka kayıtları sanatçıların ilgi alanına girmekte, görünenin ötesinde alternatif önermelere dönüşerek bilgiyi ön plana çıkartmaktadır.



Görsel 8. Refik Anadol. (2021). Makine Hatıraları: Uzak. [Dijital Yerleştirme]. Ekran Görüntüsü

Bilgisayar teknolojisinin en büyük devrimlerinden biri olarak sahnede rol almaya devam eden yapay zeka beraberinde transhümanizm tartışmalarını da tırmandırmaktadır. Transhümanizm; “İnsanın fiziksel ve bilişsel yeteneklerinin artırılması, yaşlanma ve hastalanma gibi arzu edilmeyen veya gereksiz görülen yönlerinin ortadan kaldırılması amacıyla teknoloji ve bilimden faydalanılması gerektiğini öne süren uluslararası bir entelektüel ve kültürel harekettir” (Wikipedia, t.y.). Bu bağlamda günümüzde çoğalan insansı yapay zeka robotları; yüksek teknoloji ve transhümanist dünyayı savunan düşünürlerin bulunduğu ortak ve yeni bir yaşam olarak kendini göstermektedir. Bager Akbay’ın Robot Şair Deniz Yılmaz’ı (2015) her ne kadar yapay zeka ürünü olsa da henüz insansı bir bedene bürünmemiştir. Fakat Oxford Üniversitesi’nde bilim insanlarından oluşan ekip ile sanat alanında uzman Aidan Meller tarafından 2019 yılında robot görsel sanatçı Ai-da yaratılmıştır. Böylece simülasyon evreninin caydırıcılığı, transhümanist bir algıya evrilmekte ve bu durum yeni bir dünya önermesi olarak post-human (insan sonrası) çağa giden yola eşlik etmektedir. İnsan sonrası çağ için insan; kendisine özgü hastalık, yaşlanma ve ölüm gibi sınırlayıcı özellikleri ileri teknoloji ile “biyolojik doğasından ve zincirlerinden kurtulmuş, gelişmiş fiziksel ve bilişsel yeteneklere sahip yarı insan yarı robot varlıklar” olarak yeniden üretilmektedir (Aydın, 2022, s. 127).



Görsel 9. Ai-da. (2024). Yapay Zeka Tanrısı. [Yapay Zeka Destekli Sanat]. Birleşmiş Milletler

Robot görsel sanatçı Ai-da 07 Kasım 2024 tarihli *Yapay Zeka Tanrısı* adlı güncel sergisinde (Görsel 9), bilgisayar teknolojisinin kurucusu olarak bilinen Alan Turing’in portresini gerçekleştirmiştir. Bu serginin, transhümanizmin önerdiği post-human yani insan sonrası çağda bilgisayar teknolojisini ve çıktılarını tanımlayan bir tavır olarak okunması mümkündür. Üstelik insansı robot tarafından yapılan bu eserin arttırma rekoru kırarak 1,3 milyon dolara satıldığı belirtilmiştir (Anlatılaninotesi, 2024, 8 Kasım). Gerçekleşen bu fahiş satış aynı zamanda post-human ideolojisine verilen değeri de yansıtmaktadır. Ahmet Dağ ileri teknolojinin insanlık üzerindeki etkisini açıklarken, hümanizmin insan aklını yüce bir mertebeye taşımasıyla Tanrı’dan öncelikli bir konuma yerleştirdiğini daha sonra transhümanizmin insanı ölümsüzleştirerek Tanrılaştırdığı bir konuma taşındığını ileri sürmektedir (Aydın, 2022, s.129). Hümanizm, Tanrı ile insan aklını yer değiştirirken aynı zamanda manevi olanın yerine de maddi olanı yerleştirmeye başlamıştır. Böylece insanın hakikati ve doğası bozuma uğramaktadır. Transhümanizm ise Tanrının özelliklerini kendine mal ederek insanı yeniden üretmeyi istemektedir. İnsan ötesi çağ, teknolojiyi Tanrılaştırmaktadır.

Günümüzde, Dünyanın birçok yerinde hemen hemen eş zamanlı gerçekleştirilmeye başlanan teknoloji temelli sergilerden sanal gerçeklik sergileri, yeni medya ve dijital sanat üretimleri nesnel gerçekliğe alternatif üretmek gerçeklik algısına suni kılıflar dokumaktadır. Teknoloji temelli sanatlar; Kübizmin kanvastan dışarı

taşıyan dördüncü boyut arayışlarını, fütürizmin hız, hareket ve zaman kavramlarını, soyut sanatın görünenden öteyi sorgulayışını, kavramsal sanatın zihinsel soyutlamalarını içinde barındıran yeni bir paradigma olarak, tüm bunların etkisinde farazi ile hakikat arasındaki mesafeyi daha da açmaktadır. Günümüze varıldığında sanatçının ve hatta insanın saf dışı bırakılmaya çalışıldığı sahte bir evren kurgusu söz konusudur.

4. SONUÇ

Nesnel dünyayı olduğu gibi yüzeye aktarmayı seçen sanatçı, gözlem yaparken dahi belleği kullanmaktadır. Belleğe başvuran gözlemci, istemsizce nesnel gerçeklikten uzaklaşarak alternatif üretmektedir. Bu durum da gerçeğe yaklaşmaya çalışan adımların bile bilinçli bir seçim olmadan, dolaylı olarak gerçeklikten koptuğu düşünülmektedir. Çelişkili kopuş, öznel dünya algısının devreye girmesiyle netlik kazanmaya başlamaktadır. Romantizmin, beraberinde öznelliği getiren içsel referansı, nesnel gerçeklikten uzaklaşan tavrı belirginleştirmiştir. Artık istemsizce değil, daha bilinçli bir seçim olarak nesnel gerçeklikten uzaklaşma söz konusu olmaktadır.

Sanatçının öznel seçimleri, farklı sosyal algılardan etkilenecek boyut değiştirmektedir. Örneğin izlenimciler, ışığın renk ile olan ilişkisini ön plana tutarak öznel bakış açıları geliştirmekteyken; izlenimcilerin biçimi eriten bakış açıları karşısında kübizmin biçimi çoklu bakış açısı ile ele alması ve nesnel dünyaya değil izafi olana işaret etmesi, akıl merkezli bir toplum yapısını yansıtmaktadır. Bu bağlam, günümüz toplumuna hızla hakimiyet kuran dijital kültürün sanatı etkisi altına aldığı gibi sanatın, ait olduğu toplumdan etkilendiğini ve değişime uğradığını göstermektedir.

Nesnel gerçeklik, gözlemlenebilir olmanın ötesinde duygularla bütünleşen, akılla kavranan bir konuma yerleştirilmiştir. Öncelikle nesnel olanın sınırları; alternatiflerinin çeşitlenmesi ile genişlemiş, daha sonra bu sınırlar eriyerek zihinsel bir tasarıya dönüşmüştür. Sanal gerçekliğe giden yolda ise gerçekliği terk eden zihinsel göç önemli bir dönüm noktası olmuştur. Gerçeklik ile farazi gerçeklik arasında kaygan bir zemin oluşturan bu durum, geleneksel biçimciliğe darbe vuran hazır nesne kullanımının yaşam ve sanat arasındaki sınırları eritmesi ile harekete geçmiştir. Sanatın, yaşama dahil olmasıyla birlikte ikna kabiliyeti güç kazanmıştır. Yaşam ve sanat arasındaki sınırların ortadan kalkması hayatın merkezinde yer alan teknolojinin sanat üzerinde tahakküm kurmasını kolaylaştırmıştır. Teknoloji, insanı ve doğasını direkt olarak etkilemektedir.

Sürrealizmin nesneyi gerçek anlamından koparıp alternatif anlamlar yüklemesiyle süreç hızlanmıştır. Kavramsal sanat ile birlikte içeriğe verilen önem biçimi değil kavramı soyutlamıştır. Böylece nesnel gerçeklikten kopuş yalnızca biçimsel değil zihinsel alanda da netlik kazanmıştır. Nesnel gerçeklik ile sanal gerçekliğin çarpıcı bir biçimde aynı anda izlendiği Paik'in *Televizyon Buda* (1974) yerleştirmesi bu zihinsel göçün eleştirildiği çalışmalardan biri olarak dijital kültür ile ilgili farkındalık yaratmaktadır.

Dijital kültür öznellik ile temellenirken, katılımcılık ile sorgulayan bir bakış açısı kazanmaktadır. Sorgulama ve şüphe etme dijital kültürün değerlerini oluşturmaktadır. Yu Hong'un *O Zaten Gitti* (2018) sanal gerçeklik sergisi, Pera Müzesinde sergilenen Osman Hamdi Bey'in Dünyasına Yolculuk Sanal Gerçeklik Sergisi ve Collishaw'ın *Eşikler* (2018) isimli sanal gerçeklik sergisi örneklerinde olduğu gibi izleyici aktif bir katılımcı olarak sanal evrende zihinsel bir yolculuğa çıkmaktadır. Nesnel dünyanın bir yanılsama olup olmadığı kuşkusuna düşürmektedir. Böylece gerçekliği bireysel olarak dönüştüren ve gerçeklikten şüphe ederek sorgulayan bir toplum tabakası şekillenmektedir. Sanat, dijital kültürün eksenine girerek bilgisayar teknolojisinin imkanlarından yararlanmaktadır. Dijital sanat; nesnel dünyaya yalnızca bir alternatif değil nesnel dünyayı yok sayan, varlığını şüpheye düşüren farazi gerçeklikler üretmektedir. Gerçeklik tercih edilebilir bir sürece girmiştir. Hayat ve sanatın iç içe geçen konumunun ötesinde seçim yapmaya sürükleyen dijital kültür, hayatı çekip çıkararak sanal yaşam biçimlerini sanat aracılığıyla önermektedir.

Dijital sanat insan doğasına suni görüntüler çoğaltmakta ve bu durum beraberinde yabancılaşma kavramını da getirmektedir. Varılan bu noktada, yapay zeka ile birlikte insan kendi varlığını da sorguladığı bir sorunla karşılaşmaktadır. Gelinebilecek en üst düzey bunalım, insanın kendisinin varlığından şüphe etmesi ve bunun sonucunda toplumsal bir boşluğun oluşmasıdır. Bununla birlikte yapay zeka transhümanizm kavramı ile insanı sorgulamakta ve ölümsüz bir varlığa dönüştürmektedir. Transhümanist kültür ürünü olan insansı robot, Tanrının özelliklerini kendine mal eden bir yeniden üretimdir. Robot görsel sanatçı Ai-da'nın *Yapay Zeka Tanrısı* (2024) adlı sergisi günümüz teknoloji ile sanat arasındaki ilişkinin vardığı bu noktaya temas etmektedir. Post-human çağ tartışmalarına yol açan gelişme teknolojiyi Tanrılaştırarak dijital kültür ideolojisine güç kazandırmaktadır. Yapay zekanın kendisi sanatın öznesi olmasının dışında yapay zeka verilerinin sanat nesnesi olduğu çalışmalar da varlık göstermektedir. Akbay'ın *Robot Şair Deniz Yılmaz* (2015) çalışması ve Anadol'un *Makine Hatıraları: Uzay* yerleştirmesi yapay zeka destekli sanatın nesnesi

olarak yer almakta ve nesnel gerçeklik ile olan bağı zayıflatmaktadır. Klimt ve Hundertwasser'ın dijital sergisi de (2022) içinde gezilebilen aktif katılım mekanı sunmaktadır. Anadol ile benzerlik göstermesine rağmen *Makine Hatıraları: Uzay* yerleştirmesinin yapay zeka verilerine dair kayıtları sunması farazi dijital evren ile ilgili sorgulamaları daha ileri bir boyuta taşımaktadır. Mekanın sanallığı yanında, yerleştirmeyi oluşturan görsellerin de yapay bir zekadan üretilmesi yabancılaşma hissinin arttırmaktadır.

Sanatın sayısal verilerle dijital alana aktarılması, yapay zeka verilerinin sanatçılar tarafından kullanılması, VR gözlük teknolojisi ile tasarlanan mekanlar; dijital kültürün sanal ürünü olarak gerçekliği manipüle etmektedir. Dijital kültür ürünleri ve sanal gerçeklik yeni bir paradigma olarak sanatta yerini almaktadır.

Sanal gerçeklik sergileriyle birlikte teknolojinin genişleyen ölçeği, insan hayatı üzerinde tahakküm kurmaktadır. Gerçek ve sanal kavramları ile ilgili araştırmaların, teknolojinin hızıyla bağlantılı olarak giderek boyut değiştireceği ve tartışma konusu olarak gelecek gündemleri meşgul edeceği ön görülmektedir. Günümüzde, dijital kültür politikasının izinde dijital sanat; sınırlarının genişliği, başka dünyaların var olduğuna ikna eden güçlü envanterleri, caydırma evreniyle alternatif evrene alternatif sunan geçirgenliğiyle birlikte nesnel dünyanın gerçekliğine dair şüpheyi düşürmektedir. Hakikat ile farazi arasında sıkışan izleyicinin gerçeklik algısı bozuma uğratılmaktadır. Bu şüphecî tutumun, toplumsal dokuda tahribat yaratarak bunalımlara yol açabileceği düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

- Ağaoğlu Ercan, E. (2019). Sanal Gerçeklik, Hakikat Kavramının Dönüşümü ve Popüler Kültürdeki Yansımaları. *Türkiye İletişim Araştırmaları*, (34), 115-143. <https://doi.org/10.17829/turcom.527355>.
- Ai-da (2024). Yapay Zeka Tanrısı, [Yapay Zeka Destekli Sanat]. Birleşmiş Milletler. <https://www.ai-darobot.com/>.
- Akbay, B. (2015). Robot Şair Deniz Yılmaz. [Yapay Zeka Destekli Sanat]. Ekran Görüntüsü. <https://bagerakbay.com/deniz-yilmaz/>.
- Anadol, R. (2021). Makine Hatıraları: Uzay, [Dijital Yerleştirme]. Ekran Görüntüsü. <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=5JSBv3iJ-bU>
- Artun, A. (Ed.) (2018). *Çağdaş sanat ve kültüralizm* (3. Baskı). İletişim.
- Atakan, N. (2015). *Sanatta alternatif arayışlar* (Z. Rona, Çev.). Karakalem Kitabevi yayınları.
- Avcı Tuğal, S. (2018). *Oluşum süreci içinde dijital sanat*. Hayalperest.
- Aydın, B. (2022). Transhümanizm: İnsanın ve Dünyanın Dönüşümü. *Artuklu İnsan ve Toplum Bilim*, 7 (2), 127-129. <https://doi.org/10.46628/itbhssj.1187152>.
- Ballı, Ö. (2021). Dijitalleşen Sanat Bağlamında Sanal Gerçeklik Teknolojisinin Sanatsal Üretim Sürecinde Kullanımı. *İdil*, (77), 63-78. DOI: [10.7816/idil-10-77-06](https://doi.org/10.7816/idil-10-77-06).
- Baudrillard, J. (2020). *Simülakrlar ve simülasyon* (Çev. Oğuz Adanır) (13. Basım). Doğu Batı Yayınları.
- Baylanççek, B. (2019, Ekim 23). Kafa Yakan Kuantum Teorisi: Alternatif Gerçeklik ile Birden Fazla Versiyonumuz Olabilir. *Webtekno*. <https://www.webtekno.com/alternatif-gerceklik-ile-birden-fazla-versiyonunuz-olabilir-h78351.html>
- Bayraktar, G. (2019). Sanatta Sosyal Bir Organizma: Eşya. *İdil*, (59), 890-904. DOI: [10.7816/idil-08-59-08](https://doi.org/10.7816/idil-08-59-08).
- Bourriaud, N. (2018). *İlişkisel estetik* (Çev. Saadet Özen) (2. Basım). Bağlam.
- Büyük Felsefe Sözlüğü. (2020). *Nesnel Gerçeklik*. (2. Baskı, II. Cilt, s.1384). Say Yayınları.
- Collishaw, M. (2018). Eşikler, [Sanal Gerçeklik Sergisi]. Yapı Kredi Kültür Sanat. <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=4sNfc3QRjH8&t=93s>
- Danto, A.C. (2017). *Sanat nedir?* (Çev. Zeynep Baransel) (3. Basım). Sel.
- De Masi, F. (2021). The Power Of Alternative Realities, *Rom J Psychoanal*, 14 (1), 109-118. DOI:10.2478/rjp-2021-0008.
- De Oliveira vd. (2005). *Yeni milenyumda enstalasyon sanatı* (Çev. Osman Akınhay). Akbank Kültür ve Sanat.
- Erinç, M. S. (2013). *Sanat sosyolojisine giriş* (2. Basım). Ütopya.

- Gere, C. (2018). *Dijital kültür* (Çev. Aydoğdu Akın). Salon Yayınları.
- Gombrich, E.H. (2015). *İmge ve göz* (Çev. Kemal Atakay). Yapı Kredi Yayınları.
- Bedir Erişti, (2022). Dijital Görsel Kültür ve Sanal Sergilerin Yönetimi. M. Graf & A. Günay (Eds.) *Kültür Sanat Yönetim* içinde (s.257-292). Ketebe.
- Fischer, E. (2020). *Sanatın gerekliliği* (C. Çapan. Çev.). Sözcükler yayınları.
- Heinich, N. (2004). *Sanat sosyolojisi* (Çev. Turgut Arnas). Bağlam.
- Hong, Y. (2018). O Zaten Gitti, [Sanal Gerçeklik Sergisi]. Çin. <https://www.thatsmags.com/beijing/post/20951/beijing-s-first-foray-into-virtual-reality-art>
- Anlatılaninotesi. (2024, 8 Kasım). İnsansı robot Ai-DA tarafından çizilen ilk sanat eseri: 'Alan Turing'in portresi' rekor fiyata satıldı. <https://anlatılaninotesi.com.tr/20241108/insansi-robot-ai-da-tarafindan-cizilen-ilk-sanat-eseri-alan-turingin-portresi-rekor-fiyata-satildi-1090183008.html>
- Klimt, G. & Hundertwasser, F. (2022). [Dijital Sergi]. Lumieres Fabrikası Dijital Sanat Merkezi, Amsterdam. <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=lZjxbSZutGg>
- Koç, R. (2022). Dijitalleşen Kültür ya da Kültürün Dijitalleşmesi: Dijital Kültür Kavramı. *Motif Akademi Halkbilimi*, (15) 38, 500-513. <https://doi.org/10.12981/mahder.1112610>.
- Korur, A. F. (2020). *Sanat Teorisi Eleştiri* (1. Baskı). Mitos-Boyut.
- Künüçen, H. ve Samur, S. (2021). Dijital Çağın Gerçeklikleri: Sanal, Artırılmış, Karma ve Genişletilmiş Gerçeklikler Üzerine Bir Değerlendirme. *Yeni Medya Hakemli Uluslararası*, (11) Güz, 38-62.
- Mateer, N. (2017, Ekim 17). Pekin'in Sanal Gerçeklik Sanatına İlk Girişimi. *Thas's Mags*. <https://www.thatsmags.com/beijing/post/20951/beijing-s-first-foray-into-virtual-reality-art>.
- Merleau-Ponty, M. (2020). *Algılanan Dünya* (Çev. Ömer Aygün) (6. Basım). Metis.
- Özel Sağlantı, Z. (2017). Yeni Medya Sanatı ve Fotoğraf. *Sanat ve Tasarım*, (7) 2, 82 – 100. <https://doi.org/10.20488/www-std-anadolu-edu-tr.393543>.
- Osman Hamdi Bey'in Dünyasına Yolculuk. (t.y.). [Sanal Gerçeklik Sergisi]. Pera Müzesi, İstanbul. <https://www.peramuzesi.org.tr/sergi/osman-hamdi-bey%E2%80%99in-dunyasina-yolculuk-sanal-gerceklik-deneyimi/260>
- Özyonar Çırak, B. (2019). Bireysel İzleğin Bir Nesnesi Olarak Sanatta Yatak İmgesi. *İdil*, (57), 535-542. DOI: 10.7816/idil-08-57-01.
- Paik, N, J. (1974). Televizyon Buda [Yerleştime]. Stedelijk Museum. <https://www.artnews.com/feature/nam-june-paik-television-video-art-famous-works-1202694737/>
- Pera Müzesi (t.y.). Osman Hamdi Bey'in Dünyasına Yolculuk Sanal Gerçeklik Deneyimi, <https://www.peramuzesi.org.tr/sergi/osman-hamdi-bey%E2%80%99in-dunyasina-yolculuk-sanal-gerceklik-deneyimi/260>.
- Read, H. (2018). *Sanat ve toplum* (Çev. Elif Kök). Hayalperest Yayıncılık.
- Şahiner, R. (2013). *Sanatta postmodern kırılmalar* (2. Basım). Ütopya Yayınları.
- Şahiner, R. (2015). *Çağdaş sanatta temsiliyet krizi* (1. Basım). Ütopya Yayınları.
- Şekerci, C. (2017). Sanal Gerçeklik Kavramının Tarihçesi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar*, (10) 54, 1126-1133. DOI:10.17719/jisr.20175434681.
- Wikipedia (t.y.). *Transhümanizm*. <https://tr.wikipedia.org/wiki/Transh%C3%BCmanizm>.
- Türk Dil Kurumu. (2023). *Kültür*. Türkçe Sözlük içinde (12. Baskı, II. Cilt, s.2199).
- Türk Dil Kurumu. (2023). *Sanal*. Türkçe Sözlük içinde (12. Baskı, II. Cilt, s.2842).
- Uncu, G. (2021, Nisan 14). Refik Anadol ve Son sergisi 'Makine Hatıraları-Uzay' Üzerine Bir Değerlendirme. *Şalom Gazetesi*. <https://www.salom.com.tr/haber/118209/refik-anadol-ve-son-sergisi-makine-hatiralari-uzay-uzerine-bir-degerlendirme>

- Uzelac, A. (2010). Digital culture as a converging paradigm for technology and culture: Challenges for the culture sector. *Digithum, nüm.* (12), 28-35.
- Uzun, E. (2024). Çağdaş Sanat müzelerinde güncel sergilemeler: Beauty sergisi örneği. *Tykhe Sanat ve Tasarım*, (9) 17, 243-262. <https://doi.org/10.55004/tykhe.1367192> .
- Velvet Escape (t.y.). Amsterdam'da Büyülü Bir Sanat Deneyimi. <https://velvetescape.com/fabrique-des-lumieres-amsterdam/>.
- Viola, B. (1994). İstasyonlar [Yerleştirme]. Ekran Görüntüsü. MOMA. <https://www.moma.org/collection/works/81737>
- Yapı Kredi Kültür Sanat (t.y.). Eşikler Sanal Gerçeklik Sergisi, <https://sanat.ykykultur.com.tr/sergiler/esikler-thresholds#>.
- Yılmaz, M. (2013). *Modernden postmoderne sanat*. Ütopya Yayınevi.