



**T.C.
ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
RESİM ANA SANAT DALI**

**SANAL GÖRÜNTÜLERDE DİJİTAL MANİPÜLASYONUN
BİLİNCİ UYARAN ALTERNATİF BİR ARAÇ OLARAK
KULLANIMI**

Yüksek Lisans Tezi

Kemal AYDIN

Danışman
Doç. Dr. Engin GÜNEY

SAMSUN
2022

**T.C.
ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
RESİM ANA SANAT DALI**



**SANAL GÖRÜNTÜLERDE DİJİTAL MANİPÜLASYONUN
BİLİNCİ UYARAN ALTERNATİF BİR ARAÇ OLARAK
KULLANIMI**

Yüksek Lisans Tezi

Kemal AYDIN

Danışman

Doç. Dr. Engin GÜNEY

SAMSUN
2022

TEZ KABUL VE ONAYI

Kemal AYDIN tarafından, **Doç. Dr. Engin GÜNEY** danışmanlığında hazırlanan “**SANAL GÖRÜNTÜLERDE DİJİTAL MANİPÜLASYONUN BİLİNCİ UYARAN ALTERNATİF BİR ARAÇ OLARAK KULLANIMI**” başlıklı bu çalışma, jürimiz tarafından 7.7.2022 tarihinde yapılan sınav sonucunda oy birliği ile başarılı bulunarak Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

	Unvanı Adı Soyadı Üniversitesi Ana Bilim/Ana Sanat Dalı	İmza	Sonuç
Başkan	Prof. Dr. XXXX XXXX Ondokuz Mayıs Üniversitesi Ana Bilim Dalı		☒
			Kabul
			☐
			Ret
Üye	Dr. Öğr. Üyesi XXXX XXXX Ondokuz Mayıs Üniversitesi Ana Bilim Dalı		☒
			Kabul
			☐
			Ret
Üye	Doç. Dr. XXXX XXXX Ondokuz Mayıs Üniversitesi Ana Bilim Dalı		☒
			Kabul
			☐
			Ret

Bu tez, Enstitü Yönetim Kurulunca belirlenen ve yukarıda adları yazılı jüri üyeleri tarafından uygun görülmüştür.

ONAY

... / ... / ...

Prof. Dr. Ali BOLAT
Enstitü Müdürü

BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK BEYANI

Hazırladığım Yüksek Lisans tezinin bütün aşamalarında bilimsel etiğe ve akademik kurallara riayet ettiğimi, çalışmada doğrudan veya dolaylı olarak kullandığım her alıntıya kaynak gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin Kaynaklar'da gösterilenlerden oluştuğunu, her unsurun enstitü yazım kılavuzuna uygun yazıldığını ve TÜBİTAK Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu Yönetmeliği'nin 3. bölüm 9. maddesinde belirtilen durumlara aykırı davranılmadığını taahhüt ve beyan ederim.

Etik Kurul Gerekli mi?

Evet ☐ (Gerekli ise ekler kısmına ekleyiniz)

Hayır ☒

İmza
13/6/2022
Kemal AYDIN

TEZ ÇALIŞMASI ÖZGÜNLÜK RAPORU BEYANI

Tez Başlığı : SANAL GÖRÜNTÜLERDE DİJİTAL MANİPÜLASYONUN
BİLİNCİ UYARAN ALTERNATİF BİR ARAÇ OLARAK KULLANIMI

Yukarıda başlığı belirtilen tez çalışması için şahsım tarafından 13/6/2022 tarihinde intihal tespit programından alınmış olan özgünlük raporu sonucunda;

Benzerlik oranı : % 8

Tek kaynak oranı : % 2 çıkmıştır.

İmza
13/6/2022
Doç. Dr. Engin GÜNEY

ÖZET

SANAL GÖRÜNTÜLER DİJİTAL MANİPÜLASYONUN BİLİNCİ UYARAN ALTERNATİF BİR ARAÇ OLARAK KULLANIMI

Kemal AYDIN

Ondokuz Mayıs Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Resim Ana Sanat Dalı

Yüksek Lisans, Haziran/2022

Danışman: Doç. Dr. Engin GÜNEY

İnsan zihni, gün içerisinde tekrarlanan faaliyetlerin önemli bir kısmını bilinçdışı sistemlerce gerçekleştirmekte, daha fazla enerji tüketimine sebep olan bilinçli bölümü yalnızca gerekli gördüğü durumlarda devreye sokmaktadır. Algı süreci de bu prensip doğrultusunda bilinçdışı verilerden etkilenmektedir. Psikanaliz alanında yıllardır yürütülen araştırmalar, çoğu verinin bilinçdışında kaydedildiğini ve bazı durumlarda kişinin aldığı kararlarda rol oynayabildiğini göstermektedir. Böyle bir yapı, bireyleri kendi çıkarları doğrultusunda yönlendirmeyi amaçlayan kişilere olanak sağlamaktadır. O halde bilinçli zihni devreye sokmak, etkisinde kalınacak manipülasyonları en aza indirme noktasında büyük bir önem arz etmektedir.

İnsanda gerçeklik algısının oluşumunda büyük bir rol oynayan görme, aynı zamanda manipülasyona en sık maruz kalan duyudur. Dijital teknolojiler yaşamın vazgeçilmez bir parçası haline geldikçe, kişi birçok sanal görüntüyle karşılaşmakta, ancak gerçekliğini pek sorgulamamaktadır. Birtakım dayatmalar ve yönlendirmeler sonucu sürekli yeninin peşinde koşan insan, konformist yapıya bürünmekte, gün geçtikçe sanal olanı gerçeğin yerine tercih etmektedir. Çoğu dijital manipülasyon uygulaması bu uymacı tavrı destekleyecek biçimde kullanılmakta, gerçeği saptırarak bireyleri kandırmakta ve algı operasyonuna yönelik bir araç olarak karşımıza çıkmaktadır. Tam bu hususta dijital manipülasyonun zıt bir maksatla kullanılıp kullanılmayacağı çalışmanın temel problemini oluşturmaktadır. Kesintisiz işleyen süreçte, algılamaya değer bir durum söz konusu değildir; fakat beklenmedik bir hata kişiyi bilinçli farkındalık düzeyinde düşünmeye sevk edebilmektedir. Çalışmada literatür taramasına dayalı teorik incelemeler, gerçekleştirilen hologram uygulamasıyla birlikte değerlendirilmektedir. Oluşturulan hologram sistemi aynı zamanda akvaryum görevi görerek sanal olanın yanında gerçek bir balığa da ev sahipliği yapmaktadır. Uygulama, içerdiği kasıtlı hatalarla sanal ve gerçek kavramlarını sorgulamaya açarak, insanların algısal farkındalığa kavuşmalarında bir merdiven görevi görmektedir. Sanal balık görüntüsü üzerinde gerçekleştirilen glitch (aksaklık) etkileriyle zihinsel beklentileri yanıltmak, böylece bilincin bu tarz bir dijital manipülasyon uygulamasıyla uyarılıp uyarılamayacağı test etmek hedeflenmektedir. Dijital manipülasyonun, farkına varılamayan ama kişinin vereceği kararlara tesir edebilen bilinçdışı güdülerden sıyrılmaya yarayan ve sorgulamayı tetikleyen alternatif bir uygulama olarak değerlendirilip değerlendirilemeyeceği incelenmektedir.

Anahtar Sözcükler: Dijital manipülasyon, Algı, Bilinçdışı, Sanal, Gerçeklik

ABSTRACT

THE USE OF DIGITAL MANIPULATION AS AN ALTERNATIVE TOOL TO STIMULATING CONSCIOUSNESS IN VIRTUAL IMAGES

Kemal AYDIN

Ondokuz Mayıs University
Institute of Graduate Studies
Department of Painting
Master, June/2022

Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Engin GÜNEY

The human mind carries out a significant part of the activities that are repeated during the day within the scope of unconscious systems, and activates the conscious part that causes more energy consumption only when it deems it necessary. Research conducted over the years in the field of psychoanalysis shows that most data is recorded in the unconscious part of the mind, and in some cases it can play a role in the decisions made by a person. Such a structure provides opportunities for people who aim to direct individuals in their own interests. In that case, it is of great importance to activate the conscious mind in terms of minimizing the manipulations that the person can be affected by.

Vision, which plays a major role in the formation of the perception of reality in man, is also the sense that is most often exposed to manipulation. As digital technologies become an indispensable part of life, one encounters many virtual images, but hardly questions their reality. As a result of some impositions and directions, people who are constantly chasing the new take on a conformist structure and prefer the virtual one to the real one day by day. Most digital manipulation practices are used to support this conformist attitude, deceive individuals by distorting the truth and appear as a tool for perception operation. In this regard, the main problem of the study is whether digital manipulation can be used for an opposite purpose. In the uninterrupted process, there is nothing worth perceiving; however, an unexpected error can lead a person to think at a level of conscious awareness. In this study, theoretical examinations based on literature scanning are evaluated along with the hologram application performed. The hologram system that created also serves as an aquarium and hosts a real fish as well as a virtual one. The application acts as a ladder for people to gain perceptual awareness by opening the concepts of virtual and real to question with the intentional errors it contains. The aim is to mislead mental expectations with glitch effects performed on the image of virtual fish, thus testing whether consciousness can be stimulated by this kind of digital manipulation application. It is examined whether digital manipulation can be considered as an alternative practice that serves to get rid of unconscious motives that cannot be noticed but can influence the decisions that the person will make and triggers questioning.

Keywords: Digital manipulation, Perception, Unconscious, Virtual, Reality

ÖN SÖZ VE TEŞEKKÜR

Tez yazım sürecimin başından sonuna kadar bana inanan, yol gösteren, destek olan ve ilgi duyduğum alanda özgün bir çalışma gerçekleştirmem konusunda beni motive eden değerli hocam ve tez danışmanım Doç. Dr. Engin GÜNEY'e,

Lisans ve lisansüstü eğitimim süresince bana katkı sağlayan, bakış açımı değiştiren ve desteğini esirgemeyen tüm hocalarıma,

Bana olan inançları ve duydukları güven ile daima arkamda duran aileme tüm içtenliğimle teşekkür ederim.

Kemal AYDIN

İÇİNDEKİLER

TEZ KABUL VE ONAYI	i
BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK BEYANI	ii
TEZ ÇALIŞMASI ÖZGÜNLÜK RAPORU BEYANI	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT	iv
ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜR	v
İÇİNDEKİLER	vi
ŞEKİLLER DİZİNİ	vii
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem.....	1
1.2. Alt Problemler.....	2
1.3. Araştırmanın Amacı	3
1.4. Araştırmanın Önemi.....	3
1.5. Sınırlılıklar	4
1.6. Araştırmanın Yöntemi.....	4
1.7. Tanımlar	7
2. İNSANDA ALGI	10
2.1. Algıyı Etkileyen Duyusal Sistemler.....	11
2.2. Görsel Algının Sinirbilimsel Mekanizması ve Görsel Yanılsama	13
2.3. İşitsel Sistem ve Dikkat Yönelimi	24
3. DİJİTAL KÜLTÜR EKSENİNDE ALGI DEĞİŞİMİ	29
3.1. Algısal Değişimler Paralelinde Dijital Teknolojilerin Kullanım Pratikleri	29
3.2. Sosyolojik Etkiler İlişkisinde Dijital Kültür.....	34
3.3. Sanal Gerçeklik Algısı	38
3.4. Tekno-Kültür: Dijital Teknolojilerin Sosyal Yaşam ile Entegrasyonu	44
4. BİLİNÇDİŞİ ETKİLENME	48
4.1. Bilinç, Önbilinç ve Bilinçdışı.....	48
4.2. Bilinçdışı Unsurların Zihindeki Etkisi	54
4.2.1. Örtülü Benlikçilik	59
4.2.2. Salt Maruz Kalma Etkisi	62
5. DİJİTAL MANİPÜLASYON	65
5.1. Dijital Manipülasyon Teknikleri.....	66
5.2. Dijital Manipülasyonun Algı Yönetiminde Kullanımı	70
5.3. Sanatta Dijital Manipülasyon.....	73
5.4. Glitch Sanatı.....	79
6. DİJİTAL MANİPÜLASYON İLE BİLİNÇ UYARIMI.....	85
6.1. Holografik Görüntü Oluşumu	86
6.2. Algısal Farkındalık.....	92
7. SONUÇ VE TARTIŞMA	94
KAYNAKÇA	97
ÖZGEÇMİŞ.....	105

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 2.1. İnsanda göz küresinin kısımları	14
Şekil 2.2. Aşağıdan-yukarı ve yukarıdan-aşağı işleme	16
Şekil 2.3. Necker küpü (Necker cube)	19
Şekil 2.4. Rubin'in vazosu (Rubin's vase).....	19
Şekil 2.5. Ördek-tavşan illüzyonu.....	20
Şekil 2.6. Genç-yaşlı kadın illüzyonu	20
Şekil 2.7. Müller-Lyer yanılsaması.....	21
Şekil 2.8. Ponzo yanılsaması.....	21
Şekil 2.9. Dama tahtası yanılsaması (Checker shadow illusion)	23
Şekil 2.10. İçi boş Einstein maskesi.....	24
Şekil 3.1. ENIAC.....	31
Şekil 3.2. Sketchpad programı	33
Şekil 3.3. CYSP I.....	35
Şekil 3.4. Spacewar	38
Şekil 3.5. Holmes Stereoscope.....	40
Şekil 3.6. Sawyer's View-Master.....	40
Şekil 3.7. Infinadeck	41
Şekil 3.8. Cyberpunk 2077 oyunundan bir ekran görüntüsü.....	42
Şekil 3.9. Hatsune Miku, Şanghay konserinden bir görüntü.....	44
Şekil 3.10. Time dergisi kapağı, Ocak 1999	46
Şekil 4.1. Zihnin bilinç bölümlerini temsil eden buz dağı.....	51
Şekil 4.2. Pepsi reklamında tespit edilen subliminal kare.....	57
Şekil 4.3. Aslan Kral film afişi, 1994.....	58
Şekil 4.4. KFC reklamı	58
Şekil 5.1. Max Asabin, dijital görüntü manipülasyonu.....	67
Şekil 5.2. Orijinal (soldaki) fotoğraftan silinen figür.....	68
Şekil 5.3. Deepfake uygulaması.....	69
Şekil 5.4. Metro Goldwyn Mayer logosundaki aslan.....	72
Şekil 5.5. Photoshop kullanımıyla değişime uğramış model	72
Şekil 5.6. Oscar Rejlander, Hayatın İki Yüzü	75
Şekil 5.7. Erik Almas, foto manipülasyon	76
Şekil 5.8. Martin De Pasquale, dijital manipülasyon çalışması	76
Şekil 5.9. Holger Lippmann, noiseScape 2021	78
Şekil 5.10. Refik Anadol, Rönesans Rüyası	78

Şekil 5.11. Rosa Menkman, Extrafile	80
Şekil 5.12. Nam June Paik, Magnet TV	81
Şekil 5.13. Caitlind R.C. Brown ve Wayne Garrett, Carbon Copy.....	83
Şekil 5.14. Kanye West, Welcome To Heartbreak müzik videosundan bir kare.....	84
Şekil 6.1. Düzgün beşgenden oluşan piramidin açılımı.....	86
Şekil 6.2. İçi boş piramit akvaryum	87
Şekil 6.3. Su dolu piramit akvaryum.....	88
Şekil 6.4. Hologram oluşumu için kurulan düzenek	89
Şekil 6.5. Hologram denemesi	89
Şekil 6.6. Akvaryum içinde canlı balık.....	90
Şekil 6.7. Hologram için kurgulanan videodan kesit görüntüler	90
Şekil 6.8. Gerçeği ile birlikte yüzen hologram balık	91
Şekil 6.9. Hologram balıktaki glitch etkisi.....	91

1. GİRİŞ

1.1. Problem

Düşünüp yorum yapabilen, öğrenmeye açık, özgür irade sahibi ve iletişim becerileri gelişmiş yapısı itibariyle diğer canlılardan ayrılan insan, ilk çağlardan itibaren doğal yaşam içerisinde hayatta kalmayı başarmış, günümüze kadar türlü fizyolojik ve psikolojik değişikliklere uğrayarak şimdiki modern halini almıştır. Hayatta kalma sürecinde başarıya ulaşmak için gözetilen kriterler, insan beyninin minimum enerji sarf ederek maksimum verim elde etme amacına hizmet etmektedir. Bu hususta beyin, bazı algısal ve fiziksel faaliyetleri yönetirken zihnin bilinçdışı bölümünden faydalanmakta böylelikle enerji tasarrufu sağlamaktadır; zira bilinçli gerçekleştirilen faaliyetler daha fazla enerji tüketerek beynin hızlı yorulmasına neden olmaktadır.

Çeşitli duyu organları vasıtasıyla günlük yaşam seyrinden edinilen çoğu veri, bilinçli farkındalığın dışarısında kalan bölgede depolanmakta ve kişinin aldığı kararlarda belirleyici bir rol oynayabilmektedir. Bilinçdışı algısal sistemin, maruz kalınan bütün duyuşal girdileri kaydetmesi, aynı zamanda insanları kendi istek ve çıkarları doğrultusunda yönlendirmeyi amaçlayan oluşumların faydalanabileceği bir potansiyel taşıdığı anlamına gelmektedir. Birtakım yöntemlerle bilinçdışı telkinler gerçekleştirip bireylerin hal ve hareketleri üzerinde kontrol sahibi olmak isteyenler, dijital teknolojileri kullanarak kısa zamanda hızlı sonuçlar elde etmektedir. Günümüz teknolojisinin gelişmişlik düzeyi göz önüne alındığında daha geniş kitlelerin, daha etkili bir biçimde yönlendirildiği söylenebilmektedir.

Hem insanlar tarafından biçimlenen hem de insanları biçimlendiren dijital teknolojiler, hayatın her tarafına nüfuz etmekte, küresel bir üst kültür yaratmakta ve bu sayede göz önünde kalarak görünmez olmayı başarmaktadır. Sunduğu alt yapı ile birçok manipülatif uygulamaya imkân tanıyan dijital dünya, bilinçdışı telkinlerin bireysel ya da kitlesel iletiminde önemli bir rol oynamaktadır. Dijital teknolojilerin insanları çevre sarması, özellikle çağdaşları üstünde bir alışılmışlık durumuna yol açmaktadır. Dijitale intibak etmek, onun kanalları aracılığıyla yapılan manipülasyonları fark etmeyi zorlaştırmaktadır; üstelik gözün, algısal süreçte kişinin gerçekliğini oluşturan en önemli veri kaynağı olması, manipülasyonların daha çok görsel alanda yapılmasına sebep olmaktadır.

Normal şartlarda, sanal görüntülerde uygulanan dijital manipölasyonlar ile gerçeęi çarpırtmak, bilinç kullanımını köreltmek, kişileri kandırmak ve yönlendirmek gibi algı operasyonları hedeflenmektedir; nitekim bilinçdışına yönelik yerleřtirmelerle gerçekleştirilen manipölasyonlar yüzünden kişi, aldığı kararlarda neyin etkisinde kaldığını fark edememekte, tamamen hür bir iradeye sahip olduęu yanılgısına düşebilmektedir. Manipölasyon işlemleri kullanılarak mükemmelleştirilmiş ve kesintisiz devam eden bir süreçte hata meydana gelmesi, kişiye farkındalık kazandırabilmekte, bilinci devreye sokacak fırsatı yaratabilmektedir. Bu doğrultuda araştırmanın problemi: “sanal görüntüler üstünde uygulanacak olan, kasıtlı aksaklıklar içeren ve zihinsel beklentileri yanıltan bir dijital manipölasyon işlemi ile bilincin uyarılıp uyarılamayacağını saptanması” olarak belirlenmiştir.

1.2. Alt Problemler

Çalışma kapsamında aşağıdaki sorulara cevap aranmaktadır:

- Algı nedir ve insanda algı sürecini hangi elemanlar etkilemektedir?
- Gerçeklik algısında en güvenilir olan duyu görme midir?
- Görsel yanılsamalar, algının farklı seviyelerde nasıl işledięi hakkında hangi ipuçlarını barındırmaktadır?
- Dijital kültür oluşumunu hazırlayarak toplumsal algılama biçiminde deęişiklikler yaratan unsurlar nelerdir?
- Sanal gerçeklik olgusu nedir ve hangi alanlarda ne amaçla kullanılmaktadır?
- Sanal olan yapılar, gerçeğin yerini ne ölçüde almaktadır ve bu deęer deęişimini etkileyen faktörler nelerdir?
- Toplumun dijital teknolojiler karşısındaki tutumu, sorgusuz bir kabullenme olarak deęerlendirilebilir mi?
- Bilinç, önbilinç ve bilinçdışı kavramları hangi hususlarda birbirinden ayrılmaktadır?
- Bilinçdışında bulunan düşünceler bilinç düzeyine çıkartılabilir mi?
- “Örtülü benlikçilik” ve “salt maruz kalma etkisi” gibi tesiri altında kalınan bilinçdışı güdüler kişinin yaşantısına ne oranda temas etmektedir?

- Dijital manipölasyon teknikleri nelerdir ve algısal yansımaları nasıl olmaktadır?
- Sanatta dijital manipölasyon yöntemleri hangi amaçlarla kullanılmaktadır?
- Glitch sanatı nedir ve bilinci uyarmada herhangi bir rolü olabilir mi?

1.3. Araştırmanın Amacı

“Sanal Görüntülerde Dijital Manipölasyonun Bilinci Uyaran Alternatif Bir Araç Olarak Kullanımı” adlı bu çalışma, araştırmalar sonucunda elde edilen bulgular ışığında, somut bir yapıt üzerinden etkileşim sağlama maksadı taşımaktadır.

Günümüzü etkisi altına alan dijital kültürün standartlarına uygun düşünen ve davranış sergileyen konformist insanlar, kendilerini yöneten programlara bilinçli bir şekilde erişebilmek için gerekli çabayı sarf etmemekte ve sandıklarının aksine verdikleri kararlarda özgür olamamaktadırlar. Dijital manipölasyon teknikleri kullanılarak sergilenecek olan uygulama ile bir gerçeklik çelişkisi yaratmak ve böylece izleyicileri bilinçli farkındalık yüzeyine çıkartıp sorgulamaya ve düşünmeye yönlendirmek çalışmanın hedefleri arasında bulunmaktadır.

Çalışmanın amacı dijital manipölasyonun genel kullanımının aksine, farkına varılmasa da kişiyi yönlendiren etkilerden kurtulma maksadıyla bilinci uyaran ve sorgulamayı tetikleyen alternatif bir uygulama olarak değerlendirilebilip değerlendirilemeyeceğinin incelenmesidir.

1.4. Araştırmanın Önemi

İnsan beyni genellikle bilinçdışı sistemler düzeyinde otomatik olarak çalışmakta, bu otomatik sistemlere bilinçli olarak erişim kısıtlı olmaktadır. Dijital çağın gerektirdiği üzere ivmeli bir şekilde gelişimine devam eden teknoloji, her kesimden insana temas edebilmesi nedeniyle hegemonya için uygun zemini sağlamakta böylelikle zihnin algısal boşluğundan faydalanarak bilinçli farkındalık yüzeyinin altına hitap edecek şekilde biçimlendirilebilmektedir.

Kişi özel hayatını gün geçtikçe dijital ağlara da yansıtmakta, bu veriler kullanılarak bireyler ile çeşitli etkileşimlerde bulunmaktadır. Hatta bu etkileşimi bazen dijital ağları yöneten bir insan değil, yazılımlar, algoritmalar ve yapay zekâ uygulamaları da gerçekleştirmektedir. Sisteme düşen geribildirimler sayesinde kişiye özel yönlendirmeler yapılabilmektedir. Kendini sıklıkla dijital dünyanın içerisinde

bulan insanların yaşamlarıyla ilgili verdikleri kararların ne kadarını gerçekten bilinçli bir şekilde, ne kadarını da medya araçları ile yapılan yönlendirmeler doğrultusunda verdikleri tam olarak anlaşılamamaktadır. Yapılan yönlendirme, beynin algı yapısını çözmüş kişilerce ya da bu kişilerin de katkısıyla, bilinçaltına türlü mesajlar gönderilerek de gerçekleştirilebilmektedir.

İçinde yaşadığımız, sanal ve gerçek olguların homojen olarak karıştığı ve herhangi bir ayırım yapmanın güç olduğu iletişim çağında, bilinç denilen yapıya çok fazla başvurmadan yaşam sürdürmenin yaratabileceği toplumsal tehlikeler büyük bir önem arz etmektedir. Bu çalışma, kişiyi etkileyen bilinçdışı unsurları, kasıtlı hatalar içeren dijital manipölasyon uygulamalarıyla devre dışı bırakmaya çalışarak bir tür farkındalık yaratmayı hedeflemekte ve sorgulamanın gerekliliğine vurgu yapmaktadır.

1.5. Sınırlılıklar

Araştırmada insanda algıyı etkileyen faktörler incelenmekte, bu hususta aktifliği ile ön plana çıkan görme ve işitme duyuları hakkında daha fazla bilgiye yer verilmektedir. Görsel algının işleyişine dair birtakım ipuçları sağlaması bakımından görsel yanılsama örnekleri irdelenmektedir. Gerçekleşen ekonomik, ideolojik ve sosyolojik değişimlerin toplumsal algıyı etkilediği, yaşanan bu algısal değişimle birlikte dijitalin nasıl adım adım kültürel bir olgu haline geldiği dijital teknolojilerin kullanım pratikleri ve sosyolojik etkenler ilişkisinde açıklanmaktadır. Etkisinde kalınabilen bilinçdışı güdülerden, çalışma kapsamına girdiği tespit edilen iki tanesi (örtülü benlikçilik ve salt maruz kalma etkisi) seçilerek değerlendirilmektedir. Dijital manipölasyon teknik anlamda ele alınmakta, algı yönetiminde kullanımına değinilmekte ve sanattaki örnekleri incelenerek glitch uygulaması izah edilmektedir. Çalışmada sanal görüntü olarak, gerçeğe yakın bir deneyim oluşturması nedeniyle hologram kullanılmaktadır. Bilincin uyarılması amacıyla uygulanan dijital manipölasyon işlemi için glitch etkileri tercih edilmekte çünkü hatanın getireceği farkındalıktan yararlanılmaktadır.

1.6. Araştırmanın Yöntemi

Veriler toplanırken:

- Yüksek Öğretim Kurulu Başkanlığı Ulusal Tez Merkezinde yer alan tezlerden,

- Yerli-yabancı literatürden,
- Ondokuz Mayıs Üniversitesi Merkez Kütüphanesinin anlaşmalı olduğu elektronik (online) kaynaklardan,
- İnternet üzerinden aramalar sonucunda araştırmaya katkı sağlayacak online dergiler ve kitaplar ve gazetelerden yararlanılmıştır.

Araştırma, konu ile ilgili (algı, yanılsama, bilinç, bilinçdışı, örtülü benlikçilik, dijital kültür, manipülasyon, dijital manipülasyon, glitch, sanal gerçeklik, simülasyon, vb.) anahtar kavramlardan yola çıkılarak geliştirilmiştir. Terminolojinin etimolojik ve epistemolojik olarak çözümlenmesinde belirli alan sözlüklerinden yararlanılmıştır. Kaynaklar incelenip, çeviriler tamamlandıktan sonra veriler arası karşılaştırmalar yapılmış ve uygun bulunanlar tezin ilgili bölümlerinde değerlendirilmiştir. Literatür taramasına dayalı kuramsal-analitik bir özellik sergileyen bu çalışma, aynı zamanda kuramsal yapının çıktısı olarak gerçekleştirilen uygulama ile desteklenmektedir. Bu doğrultuda çalışma “İnsanda Algı”, “Dijital Kültür Ekseninde Algı Değişimi”, “Bilinçdışı Etkilenme”, “Dijital manipülasyon” ve “Dijital Manipülasyon ile Bilinç Uyarımı” bölümlerinden oluşmaktadır.

“İnsanda Algı” bölümünde; kişinin çevresindeki dünya ile iletişimini mümkün kılan algısal sistemler ve algı oluşumunda rol oynayan elemanlar hakkında toplanan veriler incelemeye alınmakta, bazı tanımlamalara yer verilerek ortak noktalar tespit edilmekte ve algıya dair eksiksiz bir tanımın neleri içermesi gerektiğine yönelik tartışmalar gerçekleştirilmektedir. Algıyı etkileyen duyuşal sistemlerin tesir güçleri mukayese edilmekte, gerçeklik tezahürü kapsamında en çok güvenilen duyunun hangisi olabileceği hakkında söylemler gerçekleştirilmektedir. Görme mekanizmasının işleyiş biçimi açıklanarak algılamadaki rolü değerlendirilmekte, görsel algı psikolojisini anlamaya yarayacak yanılsama örnekleri tetkik edilerek nedenleri sorgulanmaktadır. Görmeden sonra gelen en mühim duyuşal sistem olarak değerlendirilebilen işitmenin, algısal süreci nasıl etkilediği ve işitsel algıyı yönlendiren faktörlerin neler olduğu sorularına cevaplar aranmaktadır.

Kitlesel bir kullanım alanına sahip olan dijital teknolojilerin günümüzdeki konumuna ulaşım süreci, dijital kültür oluşumuna zemin hazırlayan etmenler ve bu zaman zarfında gerçekleşen algısal değişimler, “Dijital Kültür Ekseninde Algı Değişimi” bölümünde değerlendirilmektedir. Bu bölümde,

- Kullanılan araç gereçler değıştikçe toplumsal düşünce yapısının nasıl değışime uğradığı,
- Yaşanan algı değışiminin teknolojinin geleceğine ne tür etkileri olduğu,
- Dijital teknolojilerin kullanım pratiklerinin algısal değışimler ile birlikte nasıl değıştiğı,
- Dijitalin kültürel bir yapı haline gelişinde sosyolojik unsurların nasıl bir rolü olduğu,
- Dijital teknolojilerin sağladığı imkanlarla oluşturulan sanal yapıların gerçeklik algısını ne ölçüde etkilediğı,
- Sosyal yaşamda dijital teknolojilere karşı tutumun nasıl olduğu sorularının cevapları aranmaktadır.

“Bilinçdışı Etkilenme” bölümünde; bilinç ve bilinçdışı kavramları açıklanmakta, bilinçdışı zihinsel süreçlerin hangi oranda insan yaşamına dahil olduğuyula ilgili değerlendirmeler yapılmaktadır. Bilinçdışında kalan bazı düşüncelerin uyarılarak bilinç seviyesine çıkartılıp çıkartılamayacağı incelenerek önbilinç konsepti izah edilmektedir. Algı operasyonlarının bilinçdışı sistemler kullanılarak nasıl gerçekleştirildiğı sorusuna yanıtlar aranmakta, özellikle görsel telkinlerin düşünce inşasındaki rolüne ve yönlendirici etkisine vurgu yapılmaktadır. Temasta bulunan varlığa karşı hissedilebilen bilinçdışı yakınlığın sebepleri, literatürde yer alan örtülü benlikçilik ve salt maruz kalma gibi psikolojik etkilerle açıklanmaktadır.

Manipölasyon kavramı ve dijital teknolojiler ile birlikte kullanımı “Dijital Manipölasyon” bölümünde incelenmektedir. Pek çok farklı durumun açıklamasında yer alabilen manipölasyonun, dijital ön eki aldığıında neyi ifade ettiğine dair görüşler bildirilmekte, geçmişten günümüze teknik anlamda uygulanaşı ve algı yönetiminde kullanımı bu bölümde değerlendirilmektedir. Dijital manipölasyonun gerçeğı çarpırtmak, insanları yanıltmak ve aldatmak amaçlı uygulamalarına örnekler verilerek kitlesel yönlendirme etkilerine değinilmektedir. Gelişen teknolojiyle birlikte dijital manipölasyon uygulamalarının nasıl değıştiğine, sanatçının bakış açısıyla dijital manipölasyonun nasıl kullanıldığına, hangi anlamları ve estetik kaygıları bünyesinde barındırdığına yönelik yanıtlar aranmaktadır. Dijital

manipölasyon işlemi olarak nitelendirilebilen glitch'in (aksaklık), sanat yapıtlarında kullanımı ve kavramsal altyapısı incelenmektedir. Manipölasyonun bilinçdışı algıya müdahale ederek kişiyi yönlendirmesinin aksine, glitch'in bilinçli farkındalığı tetikleyici bir potansiyele sahip olup olmadığı değerlendirilmektedir.

Önceki bölümlerde toplanan ve belirli bir kapsam doğrultusunda düzenlenen bilgiler ışığında, araştırmanın çıktısı olarak nitelendirilebilecek bir uygulama gerçekleştirilmiştir. Uygulamaya ait yapım aşamaları, kavramsal yapısı ve elde edilen sonuç “Dijital Manipölasyon ile Bilinç Uyarımı” bölümünde aktarılmaktadır. Bilinçdışı dürtüler bazen farkında olma halini geri plana atarak beyne ihtiyacı olan enerji tasarrufunda yardımcı olmaktadır; çünkü bilinçdışı yürütülen sistemlerde otomatiklik söz konusu olup daha az çabayla hedeflenen sonuca ulaşılmaktadır. Bilincin devrede olmadığı bu sistem, çevredeki uyaranlardan çok sık etkilenmekte, kimi zaman kişinin aldığı kararlara yön vermektedir. Bu bölüm, sanal görüntü üzerinde yapılan dijital manipölasyonun, farkında olmadan etkisi altında kalınan bilinçdışı etkilerden sıyrılma, bilinci uyarma ve kişiyi sorgulamaya yöneltme amacı ile kullanılıp kullanılamayacağı sorusuna yanıt aramak için oluşturulmuştur.

Araştırılıp yorumlanan verilerin bir sonuca bağlanarak değerlendirilmesi ve dijital manipölasyon uygulamasının, sanal görüntüler üzerinde kasıtlı bozma işlemleri doğrultusunda kullanıldığında bilinci uyarıp uyaramayacağının incelenmesi “Sonuç ve Tartışma” bölümünde yer almaktadır.

1.7. Tanımlar

Algı: “İnsana duyu yoluyla gelen malzemeye uyum ve birlik kazandıran ve dolayısıyla, fiziki, fizyolojik, nörolojik, duyumsal ve bilişsel bileşenleri olan süreci ifade eder” (Cevizci, 1999: 37).

Dijital kültür: “21. Yüzyılın kültürel oluşumunda öne çıkan en önemli gelişme internetin keşfiyle birlikte, iletişim elektronikleşmiş; toplumlar, ağ toplumuna dönüşmüş; enformasyon dijitalleşmiş ve literatüre dijital kültür olgusu dahil olmuştur” (Güzel, 2016: 85).

Sanal Gerçeklik: Bilgisayar aracılığıyla oluşturulan üç boyutlu alternatif gerçeklikleri ifade etmektedir. Kullanıcı, gerçek dünyanın simülasyonu olan ya da olmayan bu ortamlara girerek etkileşime geçebilmektedir (Kulakoğlu Dilek vd, 2018: 68).

Bilinç: “İnsanın kendisini ve çevresini tanıma yeteneği, temel bilgi, temel görüş, algı ve bilgilerin zihinde duru ve aydınlık olarak izlenme süreci, şuur” (TDK Güncel Türkçe Sözlük, 2022).

Önbilinç: “Bilinç öncesi ya da önbilinç (preconscious)” terimi, Freudyen psikanalizde belirli bir anda bilinçdışı olan fakat bastırılmamış ve bu nedenle istenildiği zaman kolayca bilinç düzeyine çağırılabilen düşünceleri betimlemek için kullanılmaktadır (Oschman ve Pressman, 2014: 78).

Bilinçdışı: Freudyen psikolojide bilinçdışı, zihnin bilinçli kısmı tarafından erişim sağlanamayan anıları, dürtüleri, arzuları ve çatışmaları içeren zihin bölgesi olarak tanımlanmaktadır. Jung psikolojisinde ise biri, zihnin kalıtsal yapılarını ve potansiyellerini kapsayan “kolektif bilinçdışı (collective unconscious)”; diğeri, kişinin yaşamı boyunca oluşturduğu kişisel anlayış biçimlerinin yanı sıra zayıf ve bastırılmış anıları, duyguları ve düşünceleri, kapsayan “kişisel bilinçdışı (personal unconscious)” olmak üzere ikiye bölünerek açıklanmaktadır (Matsumoto, 2009: 559).

Manipülasyon: Latince’den Fransızca’ya oradan da dilimize geçen manipülasyon kelimesi “yönlendirme, seçme, ekleme ve çıkarma yoluyla bilgileri değiştirme, yönlendirim” olarak tanımlanmaktadır (TDK Güncel Türkçe Sözlük, 2022).

Dijital manipülasyon: “Dijital kameralar ya da cep telefonları ile çekilen fotoğrafların çeşitli fotoğraf işleme programları kullanılarak değiştirilmesi dijital manipülasyonun temelini oluşturmaktadır” (Sırmalı, 2019: 25). Yamı ise (2009: 49), dijital görüntülerin Photoshop ve benzeri yazılımlarla üst düzey değişikliğe uğratılmasının ya da bambaşka bir hale getirilmesinin yeni bir sorun ortaya çıkardığını belirterek bu soruna verilen adın “dijital manipülasyon” olduğunu söylemiştir.

Glitch: “Glitch” kelimesi elektronik yapılarda meydana gelebilen, özellikle duyulabilir ve görülebilir herhangi bir formda olan parazitleri ifade etmektedir. İlk olarak 1960’lı yıllarda bir astronot argosu olarak, ani akım dalgalanmalarını ifade etmek için kullanılan glitch, şimdilerde teknik anlamını aşmış ve üstesinden rahatça gelinebilen önemsiz hataları belirtirken de kullanılmaya başlamıştır (Cubitt, 2017: 2).

Hologram: Yunanca “holos” (bütün) ve “gramma” (mesaj) kelimelerinin

birleřiminden türetilen hologram sözcüğü, parçaların mesaj oluşturmak amacıyla bir araya gelmesi yani farklı bir deyişle bütün resmi oluşturmak anlamını taşımaktadır. “Geleneksel fotoğrafçılığın aksine, bir hologram üç boyutlu bir görüntüdür veya öyle bir izlenim verir. Işık kullanılarak, lazerler şeklinde yaratılarak gibi farklı farklı holografik teknikler vardır” (Kayıkçı ve Yürekli, 2020: 95).

2. İNSANDA ALGI

Kişi etrafındaki canlı-cansız varlıklara ait görüntüleri, sesleri, kokuları ve benzeri olguları tespit etmekte, bazen de objeleri tanıyarak onlarla nasıl etkileşime geçeceği hakkında kararlar vermektedir (Edgar vd., 2014: 25). Bu her ne kadar anında gerçekleşen, zahmetsiz ve basit bir olay gibi görünse de sonucunda algıyı oluşturan süreç incelendiğinde durumun sanıldığı gibi olmadığı anlaşılmaktadır. İnsanlarda algı, sürece etki eden birden fazla faktör neticesinde oldukça karmaşık bir özellik sergilemekte, bazı noktalarda bulunan bilgi eksiklikleri ve görüş ayrılıkları bu konunun yıllardır bilim dünyasındaki güncelliğini korumasına neden olmaktadır.

İngilizcedeki kullanımıyla algı (perception) köken olarak Latince *alma*, alış ve toplama anlamlarına gelen “*perceptiō*” kelimesine dayanmaktadır (Lewis, 1895: 595). Türkçede ise almak fiilinden türetilen algının, eski kaynaklara bakıldığında savaştan elde edilen “*ganimet*” anlamında kullanıldığı görülmektedir (Gülensoy, 2007: 65). Daha sonraki tarihlerde ise idrak sözcüğünün eş anlamlısı olarak “bir şeye dikkati yönelterek, duyular yoluyla o şeyin bilincine varma” anlamında kullanılmaktadır (Akarsu, 1975: 16). Efron (1969: 137) algıyı kişinin çevresindeki dünya ile bilişsel temasının birincil şekli olarak görürken tüm kavramsal bilginin de bu biçime dayandığını veya ondan türetildiğini söylemektedir. Bilişsel temas, farkında olma durumunu vurgulayan bir kavram biçiminde yorumlanabilmektedir ve bireyin çevresel temasında ona bilgi akışını sağlayarak farkındalık sahibi yapacak bazı duyuşal sistemlerle eşgüdümlü gelişmektedir. İncoğlu’na (2010: 68) göre algı, “dış dünyamızdaki soyut/somut nesnelere ilişkin olarak aldığımız duyuşal (*sensible*) bilgi (*information*)” şeklinde anlam kazanmaktadır. Benzer bir yaklaşım ile Kara (2020: 255) “bizi kuşatan dünyayı, belli aralıklarda çevreden gelen uyaranların duyu organlarımıza yaptığı etkiler yolu ile tanıma ve kavrama” sözleriyle algıyı duyuşal bilgilerden yola çıkılarak tanımlanan bir kavram olarak betimlemektedir. Yapılan bu tanımlamalardaki eksiklik, bilişsel süreçte algılamaya ilişkin başka hangi fenomenlerin olaya dahil olabileceğinin belirtilmemiş olmasından kaynaklanmaktadır. Duyum algısal sürecin olmazsa olmazı şeklinde nitelendirilirken sadece duyuşal bilginin algıyı oluşturup oluşturamayacağı da tartışılmalıdır. Duyum ve algı arasındaki farkların incelenmesi sonucu elde edilen bilgiler ışığında, algıya dair daha derin bir kavrayışa sahip olma fırsatı yakalanabilmektedir. Bu bağlam içerisinde daha genel bir tanım yapan Cevizci (1999: 37) “algı, insana duyu

yoluyla gelen malzemeye uyum ve birlik kazandıran ve dolayısıyla, fiziki, fizyolojik, nörolojik, duyuumsal ve bilişsel bileşenleri olan süreci ifade eder” söylemiyle algılamayı etkileyen diğer bileşenlerin mensubiyetini de belirtmektedir.

2.1. Algıyı Etkileyen Duyusal Sistemler

Canlıların dünya üzerindeki varlıklarını sürdürebilmeleri için belirli bir döneme kadar hayatta kalmaları, sonrasında ise çeşitli yollarla üreyerek soy devamlılığı sağlamaları gerekmektedir. Gerekli şartları karşılarken canlının türüne göre sayısı ve işlevi değişiklik gösterebilen duyu organları büyük bir rol oynar çünkü çoğu zaman duyular, canlının yaşadığı ekosisteme adapte olacak biçimde gelişerek hayatta kalma şanslarını yükseltmektedir.

İnsanlarda görme, işitme, dokunma, koku ve tat alma görevlerini yerine getiren beş adet duyu organı bulunmaktadır. Bu duyu organlarından her biri kendine has anatomik ve fizyolojik yapısı dâhilinde dış dünyadaki uyaranlara tepki gösteren alıcılar içermektedir. Alıcıların oluşturacağı sinyallerin anlam kazanabilmesi beyne doğru sorunsuz bir şekilde iletilmesi ile mümkün olmaktadır. Algı kavramı da bu iletişim sonucu zihnimizde oluşturduğumuz bir çıktı olarak gündeme gelmektedir. Kurulan iletişim sisteminin elemanlarından biri olarak tüm süreçte oldukça aktif bir rol oynayan göz, algılamanın görsel kısmında yer almakta ve böylece en temel duyu organlarından biri olarak değerlendirilmektedir.

İnsanların bir şeylere inanması ve varlığını kabul etmesindeki yadsınamaz ölçütlerden biri o şeyin görünür olmasıdır. Duyuların faal bir şekilde gerçeklik algısında yarattığı etki, anlık duruma göre kendi içinde oransal farklılıklar gösterebilmektedir fakat çoğu zaman bu etkinin dikkate değer bir kısmının görme duyusu kaynaklı olduğu söylenebilmektedir. Şüphesiz diğer duyular, özellikle duyma ve dokunma büyük bir öneme sahiptir ancak görme üzerine yapılan araştırmalar diğerlerine göre çok daha fazla sayıdadır. “Bunun nedeni çevredeki dünya ile etkileşime geçildiği zaman var olan duyular arasında en çok görme duyusuna güvenilmesidir. Primat beyninin büyük bir kısmı diğer duyulardan gelen bilgileri işlemektense görsel bilgiyi işlemekle meşguldür” (Pike ve Edgar, 2005: 74). Dolayısıyla gerçekliğin algılanma sürecinde en etkin kullanılan duyu organının göz ve ilk dikkate alınan sinyallerin gözden gelen sinyaller olduğu çıkarımı yapılabilmektedir. Algılamanın büyük bir kısmının görsel şekilde olması, gözü

algısal sürecin belki de en önemli unsuru haline getirmektedir (Sırmalı, 2019: 45).

Göz, her ne kadar algılamanın büyük bir kısmını oluşturuyor da olsa, başka duyu organlarının işlevlerine bağlı olarak algısal sürece etki edebilen diğer sistemlerin varlığı göz ardı edilmemelidir. İnsanlarda görme fonksiyonu haricinde işitme, dokunma, tat ve koku alma gibi dış dünyaya dair verileri tespit ederek işlenebilmesini sağlayan sistemler, algıyı tamamlayıcı bir rol üstlenmektedir. Bunun yanı sıra algısal sistemler, çoğu durumda birbirlerini destekler nitelikte çalışarak, kişinin gerçeklik kurgusunu ortak bir bilgi akışıyla oluşturmaktadır.

Her duyu organı farklı bir amaca hizmet etmekte ve topladığı verilerin bilgiye dönüştürülmesi için onları sinir sistemi aracılığı ile beyne iletmektedir. Koku ve tat alma deneyimi, havada ilerleyen kimyasalların burunda ve dilde bulunan alıcı bölgelerine ulaşması ile gerçekleşmektedir. Benzer biçimde duyma, hava basıncındaki değişimler sonucu oluşan titreşimlerin yine hava vasıtasıyla kulağın içindeki alıcılara iletilmesi ve işitsel sistemin, buradan üretilen elektrik sinyallerini ses deneyimi sunma amacıyla kullanması neticesinde oluşmaktadır (Goldstein, 2009: 68). Dokunma ise vücudun yüzeyini kaplayan deride bulunan sinir uçları sayesinde duyuşal girdilerin (ısı, acı, basınç, dokusal özellikler ve benzeri) alınıp beyinde yorumlanması sonucu deneyimlenmektedir (Akkaya, 2021: 226). Daha dünyaya henüz gelmiş canlıların çoğunda görüş becerileri oldukça sınırlıyken çevredeki seslere, kokulara ve dokunulan yüzeylere karşı hassas olmaları, bilhassa görme duyuları belli bir seviyeye ulaşana kadar hayatta kalmaları konusunda ihtiyaç duydukları bir özelliktir.

Bazı araştırmacılar var olan 5 duyu sisteminin, tespit edilen tüm bilgi spektrumunu kapsamadığını düşünerek insanların en az 21 duyuya sahip olduğunu öne sürmektedir. İşitme, görme ve koklama gibi öncelikli ilgisi çevreden gelen bilgi olan bazı duyuların yanında; acı, açlık ve ısı gibi kişinin kendi vücudu hakkında bilgi sağlayan sistemler de mevcuttur. Dokunma (haptic) duyusu hem iç hem dış duyuşal sistemlerden faydalanarak veri iletiminde bulunmaktadır. Bir nesneye dokunulduğunda hem parmakların konumu ve hareketine dair hem de derideki alıcılar yoluyla temasa dair bilgi akışı gerçekleşmektedir (Edgar vd., 2014: 59-60).

Dokusal sistemde hiyerarşik bir organizasyondan bahsedilebilmektedir. En tepede bir nesnenin geometrik ve materyal özellikleri bakımından ayırma gidilmekte,

geometrik özellikler belirli nesnelere özgüyken, materyal özellikler tek bir örneklemeden bağımsız olabilmektedir. Hiyerarşinin bir sonraki basamağında geometrik özellikler boyut ve şekil olarak ayrılırken, materyal özelliklerde doku, sertlik ve hissedilen sıcaklık ayrımı yapılmaktadır. Doku kavramı pürüzlülük, yapışkanlık ve uzaysal yoğunluk gibi başka algısal özellikleri de içermektedir. Bir obje dokuma yoluyla algılanırken bütün bunlar devreye girmektedir (Klatzky ve Lederman, 2003: 152-153).

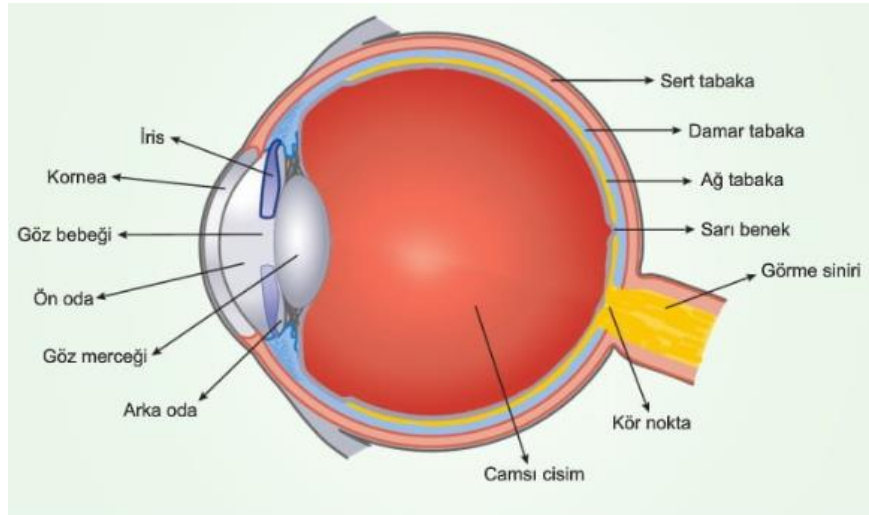
Herhangi bir duyuşal sistemin uyarılması ile başlayan algılama süreci, diğer sistemlerin de aynı uyarana veya ilişkilendirebileceği başka uyaranlara ait verileri alımlamasıyla birlikte zenginleşmekte, kişinin gerçeklik algısı, dahil olan sistemlerin sayısı arttıkça güçlenmektedir. Fırında pişmekte olan bir kek, ayarlanan süre dolduğunda sesli uyarı vererek pişme işleminin tamamlandığını bildirmektedir. Sesi duyan kişi mutfağa doğru ilerlerken kekin kokusunu almakta, fırından çıkarırken güzelce kızardığını görüp sonrasında tadına baktığında sıcak, yumuşak ve lezzetli olduğu kanaatine varmaktadır. Bu örnekte kişinin birçok duyuşal sistemi aktif olarak aynı olgu üzerine yoğunlaştığından dolayı kekin gerçekliği hiçbir şekilde sorgulanmamaktadır. Günümüzde alternatif bir gerçeklik deneyimi sunma amacıyla tasarlanan çeşitli simülasyonlar, başlangıçta sanal gerçeklik gözlükleri gibi yalnızca tek bir duyuya yönelikken artık ses, dokunma, koku ve hatta tat alma duyularını uyaran donanımlar içerebilmektedir. Bu tarz sistemlerin çoklu duyuşal donanımlara sahip olması tüm sanallığına rağmen kişiyi algısal anlamda etkilemekte, sanal ortam belki de günlük yaşamın monotonluğundan kaçış yolu arayanlara cevap olabilecek bir gerçekliğe dönüşmektedir.

2.2. Görsel Algının Sinirbilimsel Mekanizması ve Görsel Yanılsama

Görme ile ilgili ilk açıklamaların antik Yunan dönemindeki iki büyük düşünce okulu tarafından yapıldığı söylenmektedir. Bu okullardan birisi, Öklid ve Batlamyus gibi bilginler tarafından desteklenen “emisyon teorisine” (emission theory) inanmaktadır. Bu teoriye göre gözlerden çıkan ışık ışınları bir obje tarafından durdurulduğun zaman görme gerçekleşmektedir. Aristoteles ve Galen gibi bilginler tarafından desteklenen diğer okul ise görmenin, nesneyi temsil eden bir şeyin göze girmesiyle meydana geldiğini savunan “intromisyon teorisine” (intromission theory) inanmaktadır. İntromisyon teorisinin geliştirilerek bugün kabul edilen modern görsel algı teorisi halini almasında Arap matematikçi ve astronom İbn-i Heysem’in önemli

bir rolü bulunmaktadır. Oldukça etkili açıklamaların bulunduğu “Optikler Kitabı” adlı eserinde görmeyi, nesnelerden gelen ışığın göze girmesi olarak tanımlamıştır (Cristobal vd., 2015: 111).

Görme, “çeşitli dalga boylarına sahip elektromanyetik radyasyon” olarak tanımlanan ışığın varlığına bağlı olarak deneyimlenebilen bir olgudur (Zwinkels, 2015: 1). “Neredeyse bütün yaşayan organizmalar ışık hassasiyetine sahip” olmakla birlikte hassasiyet geliştiren sistemin yapısı bazılarında daha basit bazılarında ise bir hayli karmaşıktır (Gregory, 2015: 24). “Görülebilir spektrum” şeklinde açıklanan belirli dalga boyları arasındaki ışığa duyarlı alıcıların bulunduğu insan gözü, zihinde bir görüntü oluşturabilmek amacıyla korneadan ve ardından göz merceğinden geçen ışığı ağ tabakada (retina) elektrokimyasal uyarılara dönüştürerek optik sinirler aracılığıyla beyne iletir (Şekil 2.1.) (Gollisch ve Meister, 2010: 151-152; Sliney, 2016: 225).



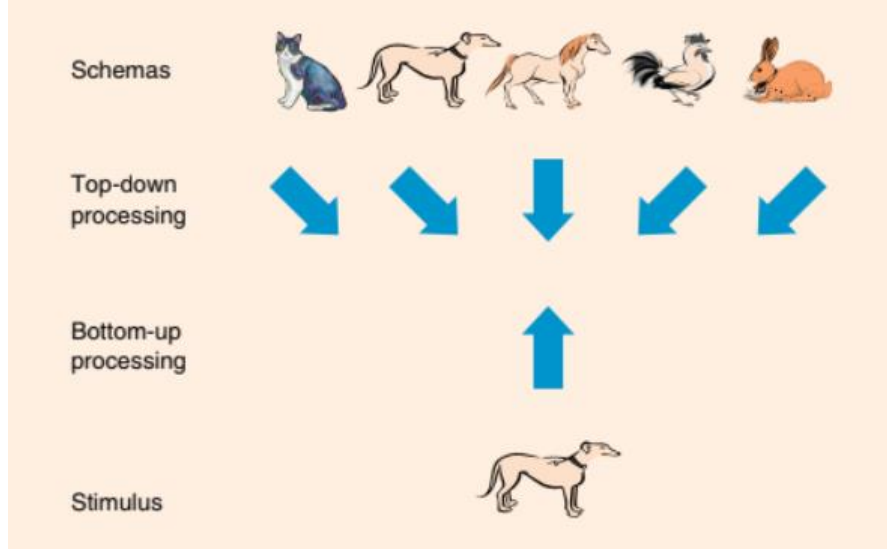
Şekil 2.1. İnsanda göz küresinin kısımları

Beyne gelen elektrokimyasal uyarıların, tek başına zihinde bir görüntü oluşturmaya yetip yetmeyeceği konusu farklı teorilerle açıklanmaya çalışılmaktadır. Bilişsel psikolojide algı süreci açıklanırken “aşağıdan-yukarı işleme” (bottom-up processing) ve “yukarıdan-aşağı işleme” (top-down processing) şeklinde adlandırılan iki farklı bilgi işleme sürecinden bahsedilmektedir. Aynı zamanda veri-tabanlı işleme olarak da bilinen aşağıdan-yukarı işleme, gelen verileri temel alarak algısal sürece dair bir açıklama sunmaya çalışmaktadır. Yukarıdan-aşağı işleme ise bilgi-tabanlı (knowledge-based) bir işleme türüdür ve algılamayı kişinin mevcut bilgisine dayandırarak açıklamaktadır. (Goldstein, 2009: 10).

İşleme, alınan ya da var olan bilginin işlenerek algıyı oluşturan bir yapı haline geliş sürecinde geçtiği aşamaların bütünü vurgulayan bir kavram biçiminde değerlendirilebilmektedir.

Algısal sürecin başlayabilmesi için algılanacak olan her ne ise onun hakkında birtakım verilerin kişiye ulaşması gerekmektedir. İnsanlarda bulunan duyu organları dış dünyadaki verileri toplama, duyum işini üstlenerek algılamanın ilk basamağını oluşturma misyonuna sahiptir. Aşağıdan-yukarı işleme, duyu organlarındaki yani “sinir sisteminin alt ucundaki uyarım ile başlatılır ve daha sonra yüksek kortikal alanlara doğru ilerler. Bazı uygun işleme biçimlerini başlatan dışarıdan gelen uyarın olduğu için bu işleme, uyarın güdümlü ya da veri güdümlü işleme olarak da bilinmektedir” (Groome, 2014: 9). Verilerin işlenirken takip ettiği bu rota göz önüne alındığında neden aşağıdan-yukarı tabirinin kullanıldığı sorusunun cevabı ortaya çıkmaktadır. Aşağıdan-yukarı işlemeye ait bazı teorilerde duyumsal bilginin direkt kullanıldığı ve bunun yeterli olduğu, başka herhangi bir yüksek seviye bilişsel işleme ihtiyaç olmadığı; bazılarında ise hafızada depolanan birtakım şablon, kalıp ve modeller olduğu, algılanacak olan objede görülen özelliklerin kişide var olan bu modeller ile eşleştirilmesi sonucu objenin tanınarak algılamanın gerçekleştiği savunulmaktadır (Stenberg ve Stenberg, 2011: 97-108).

Algı üzerine incelemeler yapılırken bilgi, hafıza ve beklentilerin bireyin algısını nasıl etkilediğiyle de ilgilenilmektedir. “Bilişsel etkiler” şeklinde adlandırılan bu faktörler yukarıdan-aşağı işlemenin başlangıç yeri olarak tanımlanmaktadır (Goldstein, 2009: 12). “Yukarıdan-aşağı ve aşağıdan-yukarı işleme süreçlerindeki en bariz fark bilginin akış yönündeki zıtlıktır. Yukarıdan-aşağı işlemede yüksek kortikal yapıda depolanmış bilgi gelen uyarıcıyla karşılaştırılması için sinir sisteminden aşağı gönderilmektedir” (Groome, 2014: 9). Etkileşimde bulunan varlık her ne ise ondan gelen duyumsal bilgi, kişinin daha önceki deneyimleri vasıtasıyla zihninde oluşturduğu imgelerle karşılaştırılıp yorumlandığında algılama gerçekleşmiş olmaktadır (Şekil 2.2.).



Şekil 2.2. Aşağıdan-yukarı ve yukarıdan-aşağı işleme

Başka bir açıdan bakıldığında “farkındalık” olarak tanımlanan “algılama”, yaş gözetmeksizin duyularımızla aldığımız bilgi birikimlerinin yorumlanmasıyla kendisini gösterir. Bu sayede hiç tanımadığımız ya da daha önce hiç görmediğimiz bir nesneyi bilinçsiz olarak, daha önce deneyim ettiğimiz benzer bir biçim ya da formla karşılaştırırız. İşte bu durum, duyularımız yardımı ile çevremizi fark etmemizi sağlamaktadır. Algılama, duyu ve belleğin büyük rol oynadığı birleşik bir eylemdir ve merkezi de beyindir (Sırmalı, 2019: 43).

Alman fizikçi ve hekim Hermann Hemholtz (1821-1894), gözden gelen elektrokimyasal uyaranların, insanların tecrübe ettiği zengin görme eylemini açıklayamayacak kadar zayıf olduğunu düşündüğü için beynin önceki deneyimlere dayalı varsayımlarda bulunuyor olması gerektiği sonucuna ulaşmaktadır (Eagleman, 2011: 33). Hemholtz’un ulaştığı bu sonuç yukarıdan-aşağı işleme teorisiyle tutarlılık göstermektedir. Algılama işi sadece duyulardan gelen bilgilerin değil, depolanmış bilgilerin kullanımını da içermektedir ve bu fikir “yapılandırıcı yaklaşım” (constructivist approach) adı altında somutlaştırılmaktadır. Bir şeyi araba olarak algılamak için arabanın özelliklerinin gerçekte ne olduğuyla ilgili (tekerlekleri olan büyük bir objedir...) depolanan bilgilerimize erişmemiz gerekmektedir. Depolanan bilgilerin oynadığı rol dikkate alındığında, “kişinin uyarıcıyı ne olarak gördüğü ne bildiğine bağlıdır” tespiti yapılabilmektedir. “Yaklaşım, algının temelini oluşturan duyusal bilginin eksik olduğu fikrine dayandığı için yapılandırıcı olarak tanımlanmaktadır”. Yapılandırıcı yaklaşıma göre kişi dünyaya ilişkin algısını inşa ederken gelen eksik duyusal bilgiyi yorumlamak ve onu anlamlandırmak için dünya hakkında önceden öğrenmiş olduğu bilgilerden faydalanmaktadır; böylece depolanan bilgi, nesnelerin tanınmasına yardımcı olmak için kullanılmaktadır (Pike ve Edgar,

2005: 98). Öyleyse aşağıdan-yukarı ve yukarıdan-aşağı işlemlemeyi kontrast teoriler olarak değerlendirmek yerine birbirini tamamlayan iki süreç gibi düşünmek daha doğru bir yaklaşım olmaktadır. Bir nesnenin algılanmasında bu iki teorik yaklaşım sürece beraber dahil olmakta, nesneden, nesneyi çevreleyen ortamdan, kişinin bilgi ve beklentilerinden gelen sinyaller birlikte yorumlanmaktadır. Goldstein (2010: 53) ekmek pişirmek ile algı arasında süreç-sonuç ilişkisine dayalı bir analogi gerçekleştirmektedir. Ekmek yapmak için un, su ve isteğe bağlı olarak eklenebilen susam ve tuz, gereken temel malzemelerdir; ancak bu malzemeler sadece karıştırıldığında ekmek kabarmaz. Malzemelerin içine maya eklenip pişirildiği zaman bir somun ekmek elde edilebilmektedir. Nasıl ki bir somun ekmek üretebilmek temel malzemelere ek olarak maya gerektiriyorsa algı da alıcıların uyarımına ait bilgiye ek olarak ortama ve kişinin deneyimlerine ilişkin bilginin varlığına ihtiyaç duymaktadır. Sağlam (1997: 18) dış dünyadan gelen uyarımların kısa veya uzun vadeli belleğimize kaydedildiğini; ancak bu verilerin düşünce sürecinde kullanılabilmesi için algılanabilen her şeyin zihinsel bir gerçekliğe dönüşmesi, yani birer kavram ya da hüküm haline sokulması gerektiğini söyleyerek algıyı “dış dünyanın bir fotoğrafı değil, zihindeki izdüşümü” şeklinde nitelendirmektedir.

Görsel algının ilk aşaması, yalnızca bir nesnenin retinal görüntüsü olarak temsil edilirken, son çalışmalar renk, yönelim, hareket, uzamsal ve zamansal frekans gibi fenomenlerin de bu temsilde yer aldığını öne sürmektedir. Sonraki aşama temsilleri, izleyicinin mevcut ilgisi ve dikkatine vurgu yaparak bunlardan doğrudan etkilenildiğini belirtmektedir. Ayrıca farklı şeyler için görsel algı, farklı biçimler alabilmektedir; öyle ki bir objeyi gördüğümüzde eğer onunla etkileşime geçme niyetimiz varsa o obje daha farklı algılanmaktadır (Stenberg ve Stenberg, 2011: 111). Algıyı önemli ölçüde değiştirebilen etkenlerin varlığı, bu sürecin çözümlenmesi güç bir yapıya sahip olduğunu bir kez daha göstermektedir.

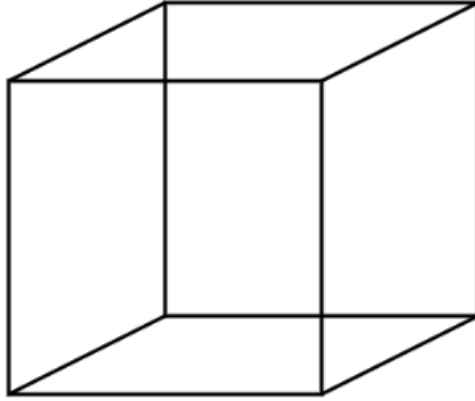
Kişi, karşısındaki varlığı görmek (algılamak) istiyorsa bakmaktan öte bir eylem gerçekleştirmek durumundadır. Görsel algının -ve diğer algı türlerinin- oluşumunda anımsama, imgeleme, akıl yürütme ve kavram oluşturma gibi yüksek zihinsel süreçler göz ardı edilmemelidir. Göz, algısal sürecin en büyük parçalarından biri olsa da görme eyleminde bulunabilmesi için gözün yalnızca biyolojik anlamda doğru çalışması yeterli olmamaktadır. Gözün sağlıklı bir şekilde işlevini yerine getirmesi

ön koşulu sağlar fakat asıl algılamanın gerçekleşebilmesi, kişinin psikolojik ve duygusal yönden de görmeye hazır olmasına bağlıdır (İnceoğlu, 2010: 79). Okanlı (2-15) “Algılama, duyuların çeşitli biçimlerde örgütlenip anlam kazanması, yorumlanmasıdır. Algılama anında, geçmiş yaşantılar, diğer duyu organlarından gelen başka duyular, o anki beklentiler, toplumsal ve kültürel etkenler ve değerler de işin içine girmektedir” diyerek algının insan psikolojisiyle olan birlikteliğine vurgu yapmaktadır.

Algıda yanılsamaya sebep olan görsel formların incelenmesi, nedenlerinin ve sonuçlarının tartışılması, görsel algı psikolojisi hakkındaki bazı noktalara ışık tutabilmektedir. Değişken algılarda yaşanabilen gerçeğin tespitinde zorlanma durumu, duyulardan gelen verilerin yorumlanma sürecinde yanılgıya düşüldüğünü gösterebilmektedir. İnsanlar bir şeyin gerçek olup olmadığını sorgularken duyularına ve duyulardan gelen verileri kullanarak yaptığı yorumlamalara güvenmektedir. Bu noktada gerçeklik, canlı-cansız herhangi bir nesnenin varlığının doğrulanması olarak da değerlendirilebilmektedir. "Algı, idrak ya da sezgisel kavrayış anlamında, bir şeyin doğruluğunun bilincine varmayı ifade eder" (Cevizci, 1999: 37). İnsanlar duyumsal bilgilerin teşhisinde genellikle fikir birlikteliğine sahiptir; ancak algılanarak varlığı ve doğruluğu kabul edilen bir şey farklı şartlar altında, farklı kişilerce olduğundan daha değişik biçimlerde algılanabilmektedir. “Algı aslında, fiziksel dünya ile insanların o dünyaya dair yorumu arasındaki bir arayüzdür”. Bundan dolayı algının farklı seviyelerinde, sadece dış dünyadan alınan bilgileri kodlama ve iletme sürecinden, yorumlama ve ondan bir anlam çıkartma sürecine doğru denge değişimi, hareket vardır. Bir şeyler ters gidene kadar algının bu değişik yönleri arasındaki farkı anlamak çoğu zaman zordur. Bir şeyler ters gittiği zaman algı sistemimiz ve algıladıklarımız dış dünyanın gerçek bir temsili olmamaktadır. Bu durum genellikle illüzyon ya da yanılsama olarak adlandırılmaktadır ve bu tarz illüzyonlar üzerine yapılan çalışmalar algının farklı seviyelerde nasıl işlediği hakkında faydalı bilgiler sağlamaktadır (Edgar vd., 2014: 31).

Sturmberg (2011: 507) yanılsamayı, beynin gerçek bir duyuma dayanarak algılama esnasında yaptığı genel varsayımların yanlış yorumlanması olarak açıklamaktadır. Yanılsamalar belirli şartlar altında meydana gelmekte ve kişinin zihinsel sürecinde çapraşıklığa neden olarak anlam karmaşası yaratmaktadır. Birtakım iki boyutlu figürler, görsel uyaranların belirsizliğinden dolayı kişinin

zihninde net bir anlamsal boyut kazanamamaktadır; böylece aynı anda farklı “algısal olasılığa” sahip olabilmektedir ve beyin, ihtimaller üzerinden yaptığı her yorum arasında algıyı birkaç saniyede bir değiştirerek ortaya çıkan çatışmayla uğraşmaktadır. “Perspektifi tersine çeviren Necker küpü” (Şekil 2.3.) ve “Rubin’in şekil-zemin değişikliğine neden olan vazo-yüz (vase-face) yanılsaması” (Şekil 2.4.) bu tarz uyaranların en bilinenleri arasında yer almaktadır (Ngo vd., 2007: 610).



Şekil 2.3. Necker küpü (Necker cube)



Şekil 2.4. Rubin'in vazosu (Rubin's vase)

Kişi, bir nesneyi veya olayı gördüğü zaman tipik olarak belirli bakış açısıyla kavramakta, mevcut halinden daha farklı bir şekilde görülebileceği olasılığını çok düşünmemektedir. Bu sırada uyarıcı “iki farklı açıdan görülebilen figür (reversible figure)” özelliği taşıyor ise algıda bir kayma meydana gelebilmekte ve çoğunlukla deneyim, aynı görünümün nasıl böylesine farklı bir anlayışa sebep olabildiğine dair şaşırma duygusu ile karakterize edilmektedir (Schooler, 2015: 3). Belirsiz uyaranların tekrar tekrar görülmesi, beynin yaptığı iki veya daha fazla yorum arasında spontane algısal geçişlere veya "dönmelere" yol açmaktadır. Necker küpü örneğinde izleyicinin algısal yorumu, iki farklı bakış açısı arasında salınım yapmaktadır. Görüntü ilk anda tek bir açıdan algılansa da bu algı iki ihtimal arasında değiştirilebilmektedir. Kişi küpün sağ ve üst veya sol ve alt yüzeyleri görünecek biçimde kendi algısını rahatlıkla manipüle edebilmektedir; fakat Rubin'in vazosunda da olduğu gibi aynı anda iki farklı algıyı zihninde var edebilmesi mümkün değildir. Rubin'in vazosu, yarattığı yanılsama ile kişinin şekil-zemin ilişkisine bağlı algısıyla oynamaktadır. Siyah leke arkaplan olarak düşünüldüğünde, beyaz kısım iki insan figürünün profilden görüntüsünü oluştururken; beyaz olan bölüm zeminin bir parçası olarak düşünüldüğünde, siyah bir vazo şekli ortaya çıkmaktadır. “Çok yönlü

belirsizlik (multistable ambiguity)” özellikle ilginç bir yanılsamadır çünkü sahip olunan malumatlar parçalı ve belirsiz olsa da bu eksikliklere rağmen anlamlı ve tutarlı bir dünya tecrübesi üreten mekanizmaları anlamamıza yardımcı olabilmektedir (Ghedini, 2011: 33-34).

Ördek-tavşan resmi (Şekil 2.5.), ilk olarak 1892 yılında bir alman gazetesinde “Welche Thiere gleichen einander am meisten?” (Hangi hayvanlar birbirine daha çok benziyor?) başlığı altında görülmüş daha sonra çeşitli versiyonlarda başka yerlerde kullanılmaya devam edilmiştir. Görseldeki canlı, ördek olduğunda gagası yarı açık bir şekilde sol tarafa bakmakta; tavşan olduğunda ise önceden gaga biçiminde algılanan yapı sağ tarafa bakan bir tavşanın kulaklarına dönüşmektedir. “Çoğu gözlemci her iki bakış açısını da sabit bir şekilde tutmayı zor bulmaktadır çünkü değişim sık ve sürpriz bir şekilde gerçekleşmektedir” (McManus, 2010: 167). Benzer bir illüzyona sebep olan genç-yaşlı kadın figüründe (Şekil 2.6.), büyük burunlu yaşlı bir kadın biçiminde algılanabilen görüntü aynı zamanda kafasının sol arkası görünen genç bir kadın halini alabilmektedir. Algı kayması sonucu yaşlı kadının çenesi diğerinin boyun kısmı, burnu ise çenesi ve yanağı olacak şekilde değişikliğe uğramaktadır.



Şekil 2.5. Ördek-tavşan illüzyonu

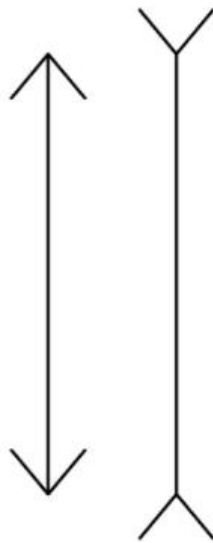


Şekil 2.6. Genç-yaşlı kadın illüzyonu

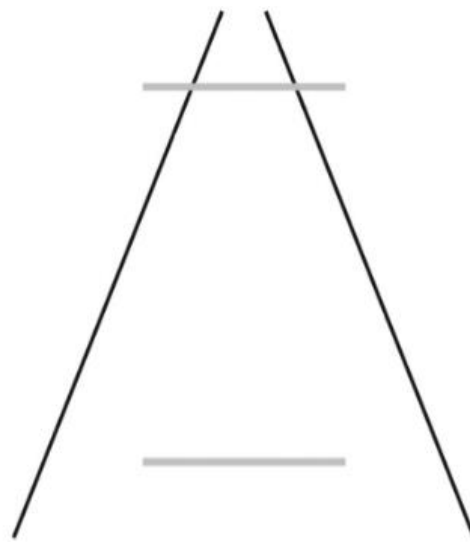
Bu ve benzeri figürler ile ilk karşılaşıldığında genellikle tek bir perspektiften algılanmaktadır; “yani görsel uyarının birkaç olası yorumu olmasına rağmen görüntünün elemanlarına bir dizi algısal özellik (ön veya arka, şekil veya zemin) ve nesnenin kavramsal bir yorumu (ördek-tavşan veya genç-yaşlı) yüklenmektedir” (Schooler, 2015: 3). İnsan beyni çevresel uyarıların etkisiyle, kişinin iradesinden bağımsız bir şekilde yorumlar üretmeye devam edebilmektedir. Hoşgör (2016: 24-

25) “Biz çevremizdeki belirsiz şeyleri hep bir şeylerle ilişkilendirerek görmeye, bir şeye benzetmeye çalışırız. Çünkü teorik zihin intensiyonel karakteri gereği bize hep bir şey demek istemekte, bir şeyi kastetmektedir. Kavramın intensiyonu görünüş ile arasındaki dolayımından gelen niyetselliğe dayanır” söyleminde bulunarak teorik zihin olarak nitelendirdiği beynin algısal tarafının sürekli yorum yapma niyetinde olduğuna vurgu yapmaktadır.

Yukarıdan-aşağı işleme teorisinin de desteklediği üzere algı, uyarandan gelen bilginin, önyargılardan, beklentilerden ve önceki görsel deneyime dayalı varsayımlardan elde edilen bilgilerle birleştirilmesi sonucu oluşan bir kavramdır. Özcan (2004: 13) “aslında görülenler ya da algılananlar, algı sisteminin algılamak istedikleridir. Çünkü algılama sistemi, dışarıdan alınan görsel bilgileri zihinde hâlihazırda var olan diğer bilgilerle karşılaştırarak mantıklı sonuçlar üretmeye çalışır. Ancak üretilen sonuç mantıklı olsa da gerçeği tamamen yansıtmayabilir” diyerek nasıl gördüğümüzü algılama sürecinin işleyişine bağlamakta ve zihnin çoğunlukla hali hazırda var olan bilgiler üzerinden sonuçlar ürettiğine vurgu yaparken aynı zamanda çıkan sonucun gerçekliğini de sorgulamaktadır. Bu yerinde bir sorgulamadır çünkü bazı yanılsamalar, algı sürecinde “görsel deneyime güvenmenin her zaman uygun olmadığını, bazen ortamdaki nesnelerin gerçek ve algılanan özellikleri arasında tutarsızlıklara yol açabileceğini göstermektedir”. Müller-Lyer (Şekil 2.7.) ve Ponzo (Şekil 2.8.) yanılsamalarına ait görüntülerin retina üzerindeki izdüşümünde var olduğu düşünülen üç boyutlu yapılara ilişkin ipuçlarının işlenmesi sonucu ilginç bir yanılsama gerçekleşmektedir (de Wit vd., 2015: 3).



Şekil 2.7. Müller-Lyer yanılsaması

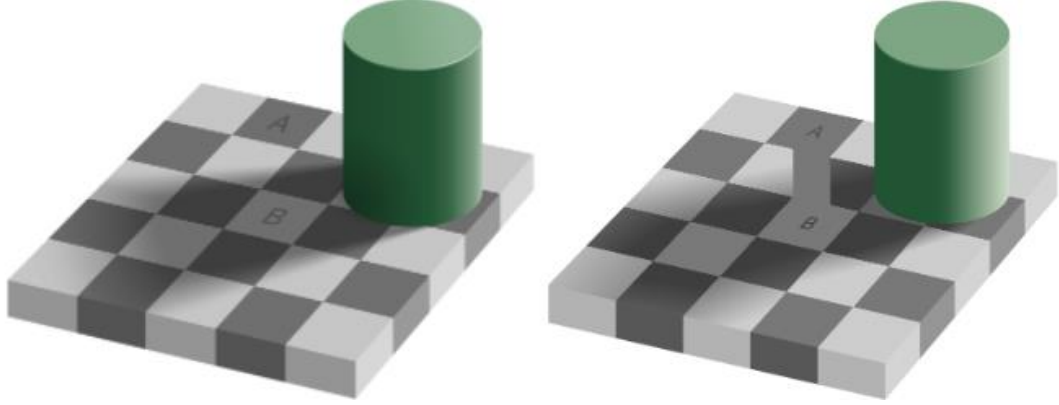


Şekil 2.8. Ponzo yanılsaması

Müller-Lyer yanılsamasına bakıldığında, iki şekilde de görülen dikey çizgilerin uzunluğu gerçekte birebir aynı olmasına karşın insanlar sağ taraftaki çizginin daha uzun olduğunu düşünmektedir. Bu durumun, bilinçli veya bilinçsiz soldaki şeklin bir bina, sağdaki şeklin ise bir oda köşesine benzetilmesi sonucu olduğu yorumu yapılabilmektedir. Perspektif sebebiyle bina ufuk çizgisine doğru küçülerek devam etmektedir; yani kişi binanın en yakın köşesine bakmaktadır. Oda köşesi ise izleyiciye doğru genişleyerek gelmektedir; yani görülen köşe kişiye uzak konumda bulunmaktadır. Paralel bir yaklaşımla açıklanabilen Ponzo yanılsaması, uzayıp giden tren raylarına benzetilebilmektedir. Raylar üzerinde bulunan iki gri yatay çizgiden üst kısımda bulunanın daha uzun olduğu zannedilmektedir; oysa bu iki çizgi eşit uzunluktadır. Uzaktaki cisimlerin görüldüğünden daha büyük olduğu bilgisi kişide var olduğundan dolayı yanılgıya düşmektedir. Algı, uyarıcıdan alınan bilgilerin direkt kullanılmasıyla değil, retina bilgisinin kaçınılmaz belirsizliği karşısında tamamlayıcı bir özellik sergilemek için kişinin geçmişte görsel etkileşimde bulunduğu uyaranlardan alınan geri bildirimler yardımıyla “olasılıksal” olarak belirlenmektedir (Purves vd., 2002: 236). Bu nedenle Müller-Lyer yanılsamasında sağda bulunan; Ponzo yanılsamasında da üst tarafta konumlanan çizgi daha büyükmüş gibi algılanmaktadır.

Dünyaya dair görsel deneyimimiz retinaya düşen iki boyutlu görüntülere dayansa da insanlar derinliği algılayabilmektedir çünkü retinadaki görüntü, derinlik hakkında birtakım ipuçları barındırmaktadır. “Beyin bu ipuçlarından faydalananarak gizemli bir şekilde nesnelerin üç boyutlu şekillerini toparlayabilmektedir” (Ramachandran, 1988: 76). Üç boyut algısında, gözde bulunan alıcılar tarafından tespit edilip uygun yollarla beyin ilgili bölümlerine gönderilen ışık ve ışığa bağlı oluşan gölgelerin verisi belirleyici rol oynamaktadır. Çarptığı yüzeyin yansıtıcı özelliklerine göre gözümüze gelen ışığın şiddetinde değişimler olmakta; kimi objeler üzerlerine düşen ışığın büyük bir kısmını absorbe ederek daha koyu tonlarda algılanırken, kimileri ise çoğunu yansıtarak daha açık tonlarda algılanabilmektedir. Algılamada yanılsamanın yaşandığı bazı durumlara bu ışık-gölge ilişkisinin doğurduğu sonuçlar sebebiyet vermektedir. Adelson'ın dama tahtası yanılsamasında (Şekil 2.9.) beyin, “yüzey dokusunun uzamsal düzenliliğinin tahminine dayanarak” gölgede kalan kısımların parlaklık derecesini sabit tutmaya çalışmaktadır (Yamamoto ve Shimojo, 2020: 2). Dama tahtasının topolojik düzenlemesine bakıldığında, B

karesinin –A'nın aksine- yüzeyde bulunan ritimsel desen gereği açık renkli bölüme denk düşeceği rahatça anlaşılmaktadır. Gözlemcinin bildiği bu durum ve etrafının daha koyu değerlerle çevrili olması B karesindeki gri rengin olduğundan daha açık bir tonda algılanmasına neden olmaktadır; oysa şeklin sağdaki versiyonunda görülmektedir ki A ve B kareleri grinin birebir aynı tonuna sahiptir.



Şekil 2.9. Dama tahtası yanılsaması (Checker shadow illusion)

Derinlik olgusunun edinilmiş bilgi ile yorumlanması sonucu ortaya çıkan içi boş maske yanılsaması (Şekil 2.10.) kafa karışıklığından kurtulup doğruyu görebilmenin bir hayli zor olduğu biçimler arasında yerini almaktadır. Şekilde solda bulunan görsel ön taraf (dışbükey), sağdaki ise aynı görselin arkadan görüntüsüdür (iç bükey). Belirli gözlem şartları altında şekle hangi taraftan bakarsak bakalım oyuk gibi değil, sıradan normal bir yüz gibi görünmektedir. “Gregory, insan yüzlerine bir görsel uyaran olarak çok aşina olunduğu” ve burnu bize doğru uzanan normal yüzlere alışıldığı gerekçesiyle bu yanılsamanın yaşandığını öne sürmektedir. İçi boş bir yüz, görsel uyarıcı olarak alışlagelmişin dışındadır ve görünen aslında herksin bildiği yüzlerin “uzamsal negatifi” olsa da kişi bunu kabul etmeye oldukça dirençli görünmektedir. Bazen yüzün iç bükey olduğu algılanabilmesine rağmen bu durum uzun sürmemekte, onu normal bir yüz olarak görme konusundaki ön yargılar ağır basmaktadır. Bazı araştırmalar “bebeklerin içi boş bir yüzü dışbükey olarak görme olasılığının yetişkinlere göre daha düşük” olduğunu öne sürerek, bu algının edinilmiş bilgilere dayandığı düşüncesini güçlendirmektedir (Edgar vd., 2014: 42).



Şekil 2.10. İçi boş Einstein maskesi

Yanılsamaların gerçeklik algısı üzerinde yaptığı etki incelendiğinde, simülasyon olgusuyla aralarında bir paralellik bulunduğu söylenebilmektedir. Gerçek dünyada var olan bir sistem başarıyla taklit edilebilirse, uyarıların beyinde yorumlanması diğer algı süreçlerinden farklı olmamakta; illüzyonlara benzer şekilde, yapılan yorum hatalı da olsa kabul edilmektedir. Bu taklit farklı duyu organlarınca desteklenebilecek kadar detaylı ise olay daha gerçekçi bir biçimde tecrübe edilebilmektedir. “Yapay olarak oluşturulmuş görüntü, ses, dokunma, koku, nem ve ısı bilgileri sayesinde aslında olmayan şeyleri görmek, duymak, koklamak, dokunmak beynimiz tarafından bunların gerçekmiş gibi algılanmasını mümkün kılar” (Ferhat, 2016: 726-727). Gerçekliği çarpıtıran sahte görseller, görsel yanılsamalar, simülasyonlar, sanal ve arttırılmış gerçeklik uygulamaları, hologram görüntüler ve benzeri gibi, geleneksel yöntemler ya da yeni medya araçları kullanılarak gerçekleştirilen bu üretimler algı sistemini aldatmaya yönelik uygulamalara örnek olarak gösterilebilmektedir.

2.3. İşitsel Sistem ve Dikkat Yönelimi

“Algıda doğrudan bilişsel bir vazife görebilmesi açısından” görme duyusuna en yakın duyu işittir (Koç, 2020: 101). İşitmenin ne olduğu hakkında bir anlayışa sahip olabilmek için önce ses ifadesi ile ne kastedildiğini bilmek gerekmektedir. Fiziksel açıdan ses, “havadaki veya diğer ortamlardaki basınç değişiklikleri” olarak tanımlanırken; algısal yönden, kişinin “işittiği zaman sahip olduğu deneyim” şeklinde tanımlanabilmektedir. Bir hoparlörün çalışma prensibine bakıldığında gerçekten de çevredeki havaya iletilecek titreşimleri üreten bir cihaz olduğu görülebilmektedir. Hatta ses, belli bir seviyenin üstüne çıkartıldığında kişi

titreşimleri bizzat kendisi hissedebilmektedir; fakat etrafta hoparlörün çıkarmış olduğu sesi duyabilecek hiç kimsenin olmadığı düşünüldüğünde, belki havadaki titreşimlerin oluşturduğu fiziksel bir sesin varlığından söz edilebilir ama onu işitecek bir canlı olmadıkça algısal anlamda sestten bahsedilememektedir. Fiziksel özelliği gereği ses, dalgalar halinde yayılmakta, bu dalgaların çeşitli genlik ve frekans değerleri bulunmaktadır. Daha büyük genliğe sahip olan ses dalgaları, kişi tarafından yüksek ses olarak nitelendirilirken; daha yüksek frekansta titreşen ses dalgaları daha tiz olarak algılanmaktadır. Görme duyusunda, görülebilen spektrum adında bir dalga boyu sınırlandırması olduğu gibi işitme duyusunda da insanlar yalnızca frekans değeri “yaklaşık 20 Hz ile 20,000 Hz arasında” olan ses dalgaları duyulabilmektedir ve buna “işitme aralığı” denmektedir. İşitme aralığı canlının türüne göre farklılık göstermektedir; öyle ki filler 20 Hz altını duyabilirken, yunus balıklarının frekans eşiği 150,000 Hz’e kadar çıkabilmektedir (Goldstein, 2009: 261-265).

Ses kaynağına olan uzaklık ve kulakların yönü işitsel sistem için önemlidir çünkü duyulan sesin çıkış noktası bunlara göre tespit edilebilmektedir. Ses dalgaları dinleyiciye ulaştığında kafa eksenine bağlı olarak duyulan kulaklar arası şiddet farkından dolayı çok zorlanmadan yer tayini yapılabilmektedir. Sesi oluşturan dalga boyları arasındaki mesafe azaldıkça ses tizleşir bu durumda kafa, kendisinden daha dar olan dalgaları geri yansıtarak arkada kalan kulak için engel teşkil etmekte ve sesin şiddeti düşük, boğuk olarak algılanmasına yol açmaktadır. Pes sesler uzun dalga boylarına sahip olduğundan kulaklar arası belirgin bir fark oluşturmayacağı için sadece kısa dalga boyuna sahip sesler yoğunluk hakkında ipuçları sağlayabilmektedir. Bu özellik evrimsel açıdan bakıldığında oldukça kullanışlıdır çünkü genel bir kural olarak küçük kafalı canlılar yüksek frekanstaki seslere karşı hassastırlar ve çıkardıkları sesler vasıtasıyla birbirlerini bulabilirken, onlara tehdit oluşturabilecek daha büyük kafaya sahip bir canlı yerlerini tespit ederken zorlanmaktadır. Tiz seslerin sağladığı ipuçları haricinde, kulak içindeki bazı sistemler de pes seslerin titreşimlerinden faydalanarak ses kaynağının konumlandırılmasına yardımcı olmaktadır. Kafa genişliğinin ses dalgasıyla olan ilişkisine göre değişiklik gösteren lokasyon bulma işlemleri, birbirini tamamlar niteliktedir. Doğal olarak sesler, genellikle birçok dalga boyu içermekte; bu nedenle yön hissi sistemi bütünüyle olaya dahil olduğunda hata oluşma olasılığı minimuma inmekte ve seslerin nereden geldiği hakkında başarılı bir yargıda bulunulabilmektedir

(Naish, 2005: 38-40).

Gözlerin aksine kulaklar, istenmeyen uyarılardan kaçınmak üzere tek bir yöne çevrilememektedir. Ortamda hangi sesler mevcutsa ister istemez onlara maruz kalınmaktadır; fakat işitsel sistem, ayrı ve üst üste binmiş sesleri kaynak yönündeki farklılığa dayanarak ayırabilmektedir. Bu sayede dikkati tek bir sese doğru, karışıklık yaşamadan yönlendirmek mümkün olmaktadır. Ayırıştırılmış seslerden yalnızca birisine odaklanmak gerekmektedir; çünkü ancak o zaman anlaşılır olarak duyulabilmektedir. İşitsel dikkat ile ilgili yapılan ilk modern çalışmalarda, iki kulağa da kulaklık aracılığıyla farklı seslerin dinletildiği bir deney bulunmaktadır. Her kulak farklı bir mesaj içeren konuşma kaydı duymakta, katılımcı dikkatini bir kulağına verdiği zaman diğer kulağına gelen ses hakkında neredeyse hiçbir şey hatırlayamamaktadır; ama duyulanlar, birkaç saniye süren kısa seslerden ibaretse katılımcı ikisini de tespit edebilmektedir. Sistem sanki kısa süreli bir hafızaya sahipmiş gibi davranarak dikkat yöneltilen sesin analizi yapılana kadar diğer seslerin ufak bir bölümünü tutmaktadır. Seslerin birkaç saniyeden uzun sürmesi halinde diğer kulağın duydukları hafızadan silinmekte, hafızanın bu şekilde kısa süreliğine bir sesi tutup sonra bırakması, git gide azalan bir yankıya benzetildiği için bu olaya “yankı hafızası (echoic memory)” denmektedir. Duyulan seslerden biri erkek diğeri kadın sesi olduğunda ve sesler sağ-sol kulak arasında sürekli değiştirilerek verildiğinde katılımcı, kulaklardan birine odaklanmak yerine ses tonu farkından yararlanarak seçtiği kişinin sesine dikkatini vermektedir (Naish, 2005: 38-42).

Oldukça fazla sayıda ses uyarısının olduğu kalabalık bir ortamda, işitsel sistemin gelişmiş yapısı neticesinde kişi, dikkatini tek bir sese yöneltebilmektedir; ama uzaklardan birisi adını seslendiğinde bunu fark etme olasılığı da bulunmaktadır. Dikkat kapsamı dışında bile fark etme durumu, “zayıflatma filtresi (attenuating filter)” kavramı ile açıklanabilmektedir. Bu kavrama göre zayıflatma veya azaltma işlemi, sanki bir filtre varmış gibi çalışarak odaklanılanın dışındaki tüm sesleri kısmaktadır. İşlem, dikkat edilen haricindeki çoğu sesi fark edilmeyecek kadar zayıflatacak olsa da kişinin kendi adı gibi hassas olduğu bir sinyal için yeterli bilgi alınabilmekte ve bu nedenle dikkatini çekmektedir (Wood ve Cowan, 1995: 255).

İngiliz psikolog Anne Treisman’ın yaptığı bir deneyde katılımcılara farklı anlamlar içeren iki cümle dinletilmektedir; fakat dinleme esnasında, cümle yarıda kesilmekte ve devamı diğer kulağa geçerek okunmaya devam etmektedir. Örneğin

sağ kulak “yazdığı mektupları/alışveriş yaptı” cümlesini duyarken sol kulak “mağazada saatlerce/zarfa koydu” şeklinde bir cümle duymaktadır. Böyle bir durumda dinleyen kişi tek bir kulağına odaklanarak anlamaya çalışsaydı bir cümlenin başını diğerinin sonu ile bitirmiş olacaktı; lakin tıpkı kişinin, kendi ismine karşı kalıcı duyarlılığa sahip olması gibi, anlam geçici olarak dinleyiciyi bir sonraki kelime için duyarlı hale getirmektedir. Bu durumda sadece sağ kulağına odaklanarak dinleyen bir kişi için sol kulaktaki “zarf” kelimesi kritik rol oynamaktadır çünkü mektup ile ilişkilendirilebilmektedir (Driver, 2001: 58-59). Bu ve benzeri deneylerden elde edilen veriler göz önüne alındığında, işitmenin pasif bir eylem olmaktan uzak, aksine oldukça aktif ve gelen uyarımların beklentilerle biçimlenmesi yönünden de görsel sistemin etkilendiği bazı süreçlerle bağlantılı olduğu söylenebilmektedir.

Bütün duyular gibi işitme duyusu da zaman zaman görüş yetisinin güdümünde kalmaktadır; öyle ki bir ses duyulduğunda zihinde, o sesin kaynağına dair anında imgesel bir tasvir oluşturulmaktadır. Benzer biçimde diğer duyulardan alınan verilerin görsel olarak tasdiklenememesi gerçeklik sorgulamasına yol açabilmektedir. “McGurk etkisi” adıyla anılan oldukça güçlü bir yanılsamada kişi, sorunsuz çalışan bir işitme sistemine sahipse yalın halde duyduğu sesi hataya düşmeden raporlayabilmektedir; ancak ses, ona ait video ile birlikte algılanmaya çalışıldığında görsel bilgi, duyumu değiştirebilmektedir (Tiippana, 2014: 1). Örnek olarak -ba sesi, ağız hareketleri -va sesine uygun birisinin görüntüsü ile senkronize dinlendiğinde; yani görüntü -va, ses -ba olacak şekilde bir düzenleme yapıldığında kişinin duyduğu ses -ba olmasına rağmen görsel ipuçları işitsel algının önüne geçerek sesin -va olarak yorumlanmasına yol açmaktadır. Karşıt bir durum olarak işitsel bilginin görsel algıyı etkilediğine dair gözlemler de bulunmaktadır. 2000’li yılların başında bazı araştırmacılar, daha sonraları “ses kaynaklı flash yanılsaması (sound-induced flash illusion)” olarak anılan bir fenomeni ortaya atarak görsel algının diğer duyuusal sistemlerden etkilenebileceği belirtmiştir. Bu olguya göre “tek bir görsel uyarının birden fazla işitsel uyarılarla eşleştirilmesi” sese bağlı olarak görsel uyarının sayısında da artışın algılandığı bir yanılsamaya yol açabilmektedir. Yapılan deneyde izleyicilere siyah arka plan üzerinde beyaz bir daire belirli zaman aralıklarıyla -sanki bir flash etkisi gibi- görünüp yok olmaktadır. Beyaz daire her ortaya çıktığında kısa bir bip sesi ona eşlik etmektedir; fakat dairenin görüntüye geldiği anlardan birinde

bir deęil, milisaniye aralıkla iki bip sesi yerleřtirilmiřtir. Katılımcılardan bazıları çift ses duyduęu anlarda dairenin 2 kez yanıp söndüęünü belirtmiřtir. Deneyin farklı řartlar altında yapılması yanılısamanın gücünü etkilemektedir; öyle ki görselin karmařıklığı, ses yükseklięi ve beklenti olumsuz bir etki yaparken, biliřsel yük (algısal yoğunluk) ve kontrastın fazla olması yanılısama oluřumunu güçlendirmektedir (Keil, 2020: 2-4).

Bakmak, görmek anlamına gelmedięi gibi duymak da dinlemeyi tam anlamıyla karřılamaz. Kiřinin uyarana verdięi dikkat, dięer duyuşal sistemlerin sağladıęı veri akıřı ve yukarıdan-ařaęı iřleme sürecinde etkisini gösteren depolanmıř bilgi kullanımı iřitsel algıyı yönlendirmektedir.

Klasik řartlanma teorisi ile tanınan Rus refleksoloji psikoloęu Ivan Pavlov, seçili birtakım uyarılara tepkisel yanıt nitelięi taşıyabilen yeni refleksler yaratılabileceęini öne sürmüřtür. Bu kapsamda köpek ile yaptıęı deneyde, yemeęi göstermeden hemen önce uyarım olarak zil sesi çalmakta, bařlangıçta ses ile baęlantı kurmasa da dönüt olarak yemeęi görmesi ve kokusunu alması sebebiyle köpeęin salyası akmaktadır. Deneyin tekrarlanması halinde yemek olmasa dahi zil sesini duyan köpeęin salyasının aktıęı gözlemlenebilmektedir. Öğrenilmiř bilgide, artık zil sesinin yemek ile olan iliřkisi kodlandıęı için uyarıldıęı anda algısal bir beklenti oluřmakta, salya akıtma refleksi gibi bir reaksiyonla karřılařılabilmektedir. Beyindeki ödöl mekanizması, uyarım ile davranıřsal reaksiyon arasındaki iliřki bakımından Pavlov'un teorisiyle paralellik arz edebilmektedir (Basri vd., 2020: 2028). Maruz kalınan sesler, sürekli tatmin olma duygusu esnasında, fizyolojik etki olarak da birtakım hormon salınımları ile desteklendięi sırada deneyimlendięinde řartlanma durumu oluřabilmektedir. Belirli bir sesin bu řekilde kodlanması, algı mekanizmasını etkileyebilmekte, uyarım gerçekteřtięinde kiři bilinçsiz yönlendirmelerle karři karřiya kalabilmektedir.

3. DİJİTAL KÜLTÜR EKSENİNDE ALGI DEĞİŞİMİ

Dünya popülasyonunun büyük bir çoğunluğu dijital teknolojileri yakından tanımaktadır. ITU (2021: 1) verilerine göre dünyada 4,9 milyar insan, yani toplam nüfusun %63'ü internet kullanmaktadır; dolayısıyla bu kullanım oranı ona bağlanabilmeyi sağlayan araç gereçlerin kullanımı ile doğru orantılıdır. TÜİK (2021) verilerinde ise 2021 yılında Türkiye’de internet kullanan bireylerin oranı %82,6 olarak tespit edilmiştir. Oldukça yaygın kullanıldığı görülen dijital teknolojiler, güncel kültürün bir parçası olarak değerlendirilebilmektedir. Dijital olgusunun kültürel yapıda yer edinmiş olması bir yana, zamanla insanların algılama biçimlerinde farklılaşma yaratarak yeni kültürel oluşumları tetikleme potansiyeli de bulunmaktadır.

Dijital kelimesi, Latince parmak anlamına gelen “digitus” sözcüğünden türetilmiş ve 1950’lerden önce neredeyse hiç yokken şimdilerde bilgisayar, kamera, saat ve benzeri elektronik aletlerden, dijital yerli-dijital göçmen gibi sosyal tanımlayıcılara, sanatsal pratiklerden beşerî bilimlere ait araştırma alanlarına kadar her şey için kullanılabilmektedir (Peters, 2016: 93, 104).

Dijital kültürün hâkimiyeti, toplumda yaşanan her geniş çaplı değişimde olduğu gibi, algısal farklılaşmanın delillerini barındırmaktadır. “Tarih göstermektedir ki, adına lâayık tüm yeni teknolojiler, öyle ya da böyle, yaratıcılarının hayallerinden tamamen bağımsız olarak ‘kendi seçtiği yolda ilerlemiştir’” (Bard ve Söderqvist, 2012: 22). Dijital kültür özelinde algısal değişimi zorunlu kılan birçok faktör, başlangıçta hedef olarak şu an geline noktaı belirlememişse bile biraz teknolojinin kendi özerk yapısı, biraz da onu kontrol etmeye, yönlendirmeye çalışanların çabasıyla dijital çağın yaratılmasına yardımcı olmuştur. John M. Culkin “biz araçlarımızı şekillendiririz ve sonra araçlarımız bizi şekillendirir” deyişiiyle insan teknolojisinin temel bakış açısını yansıtmakta, insan ve teknolojinin iki yönlü ilişkisine vurgu yapmaktadır (Hurme ve Jouhki, 2017: 145).

3.1. Algısal Değişimler Paralelinde Dijital Teknolojilerin Kullanım Pratikleri

Günümüzde toplumsal yaşamın ayrılmaz bir parçası haline gelmiş olan dijital teknolojilerin evrim süreci incelendiğinde kitleyi mantalite yönünden hazırlayarak şimdiki konumuna ulaşmasını sağlayan birtakım değişim ve dönüşümlerin yaşandığı

görülmektedir. Sosyal, ekonomik ve ideolojik değişim-dönüşümün yaşandığı sanayi devrimi bu hususta net bir örnek olarak verilebilmektedir. Daha öncesinde toplumsal zihniyet değişikliklerine yol açan bazı olaylar meydana gelmiş olabilir fakat hem gerçekleşen paradigma kayması benzerliğinden hem de amacı bu olmasa da dijital kültür oluşumuna sağladığı uygun ortam bakımından sanayi devrimi iyi bir başlangıç noktası olarak değerlendirilebilmektedir.

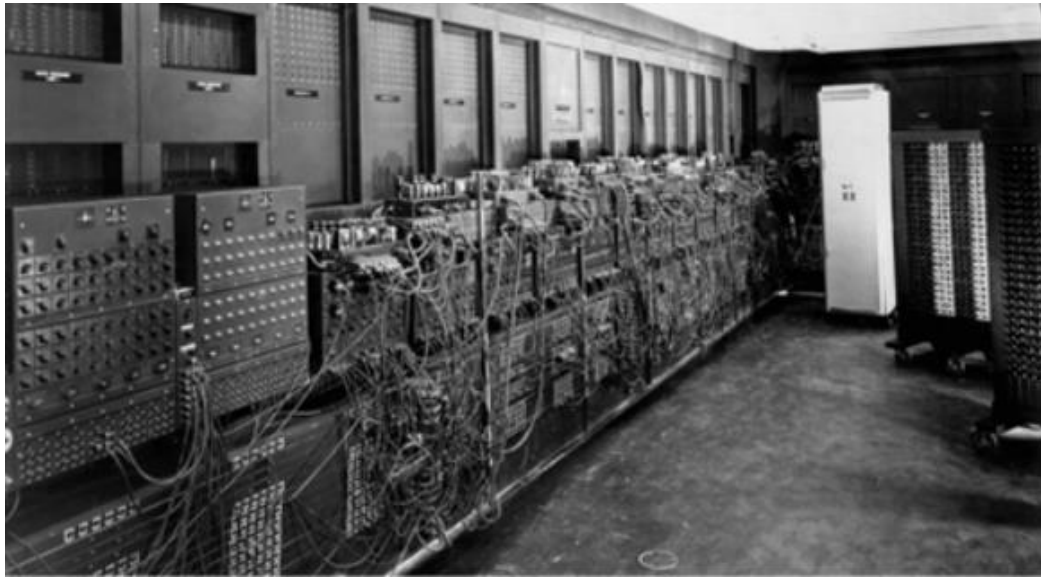
İnternet tabanlı dijital teknolojilerin günümüzdeki hâkimiyeti bir anda ortaya çıkmış değildir. Tekno-bilişimsel dönüşümün kökleri çok daha eski tarihlere kadar uzanmaktadır. Sanayi Devrimi'yle birlikte gerçekleştirilen teknolojik atılımların sonucunun bugün "dijitalleşme" ve "dijital çağ" olarak karşımıza çıktığını; bu gelişmenin bireysel ve toplumsal hayata yön verdiğini söylemek mümkündür. Başka bir ifadeyle dijitalleşme, başlangıcını Sanayi Devrimi'ne dayandırabileceğimiz bir sürece işaret etmektedir. Bugünkü gelişmeleri daha iyi anlayabilmek için sürecin başından itibaren kat edilen aşamaları göz önünde bulundurmak gerekmektedir (Çapcıoğlu ve Anık, 2021: 29).

Bu dönemde özellikle ulaşım, haberleşme, üretim ve ticaret alanlarında yapılan yenilikler, geliştirilen buharlı makineler yeni bir endüstri süreci başlatarak kitle toplumu oluşumunda büyük rol oynamıştır. Makineleşme, üretimde kas gücü ihtiyacını azaltmış toplum da buna göre şekillenmek zorunda kalmıştır. Eraslan (1993) "Sanayi Devrimi'nin toplumsal yaşamımıza getirdiği "kitle" kavramı, sanayi açısından "kitleli üretim-kitleli tüketim" olgusunu, toplumbilimsel açıdan ise "kitle toplumu" olgusunu ortaya çıkarmıştır" der. "Sanayi Devrimi süreci içinde (1765-1850), bilim ve teknoloji kavramları birbirine iyice yaklaşmış birbiri içine girmişlerdir." Sanayi devrimi ile birlikte bilim, teknolojinin temeli haline geldikten sonra "teknoloji de bilimin karakteristiğine bürünmeye başladı" (Günay, 2002: 8-9). Fotoğraf makinesinin ve telefonun icadı da yine bu dönemlere tekabül etmektedir. Gerçekliğin farklı bir tezahürü olarak yorumlanabilen fotoğraf, insanlar için hatıraların anlık görüntüsü, hayatın güvenilir bir yansıması olarak anlam kazanmaktadır. Telefon, o an yanınızda olmayan bir kişi ile anlık olarak sesli iletişime geçebilme olanağı sağlaması açısından telgraftan ayrılmakta daha kişisel bir araç olarak değer kazanmaktadır. Soyut olanın işgaline uğrayarak yerini sanal dünyalara bırakan gerçeklik alanı, git gide daralma evresine girmeye başlamaktadır.

Dijital kavramının ve birlikte anıldığı teknolojilerin ortaya çıkışı II. Dünya Savaşı'na dayandırılmaktadır; çünkü bunlar, zorlu savaş şartlarında bir takım logaritmik hesaplamalar ve şifreli haberleşmeler gerçekleştirmeye yardımcı olacak araç ihtiyacına yönelik tasarlanmış yapılardır. Bu tarz gereksinimleri karşılamak

üzere, şimdiki bilgisayarların atası sayılan hesaplama, kodlama, deşifre etme ve benzeri gibi fonksiyonları yerine getirebilecek çeşitli makineler üretilmiş, mühendisler elektroniğin sağlayabileceği olanakların farkına varmaya başlamıştır.

Hesaplama işini yapan araçların tarihi çok öncelere kadar uzanmaktadır. Abaküsten mekanik hesaplama makinelerine, hatta daha karmaşık işlemler yapabilen dijital hesaplayıcılara kadar geçmişten günümüze birçok farklı üretim gerçekleştirilmiştir. Bilgisayara yönelik ilk somut adımlar II. Dünya Savaşı sırasında atılmış, savaş üretim sürecine aciliyet kazandırsa da tasarım 1945'ten sonra tamamlanabilmiştir. Öncesinde "UK's Colossus adı verilen ilk programlanabilir dijital elektronik hesaplama aracı" geliştirilmiş ancak sadece kriptografi üzerine odaklanan bir yapı olduğundan kullanım alanı sınırlı kalmıştır. İlk genel amaçlı kullanıma sahip olan hesaplayıcı ise yapımı 1946'da tamamlanan ENIAC (Electro Numerical Integrator And Computer) adlı bilgisayardır ve boyut olarak neredeyse bir odayı kaplayacak büyüklüktedir (Şekil 3.1.). Genel amaçlı bir bilgisayar da olsa ilk kullanımı hidrojen bombası geliştirme projesi kapsamında olmuştur. Aradan çok zaman geçmeden Manchester Üniversitesinde yine genel kullanım amacı taşıyan Mk. 1 isimli makinenin üretimi tamamlanmıştır (Hollocks, 2008: 129).



Şekil 3.1. ENIAC

“Manchester Mk 1 ve ENIAC’ın eşzamanlı gelişimi dijital çağın başlangıcını işaretler, yani bunlar modern anlamdaki ilk bilgisayarlardır: veri depolayıp farklı işlemler yapmaya programlanabilecek dijital, biner makineler. Ortaya çıkmalarının en temel nedeni o zamana kadar benzeri görülmemiş, karmaşık hesaplamalar

yapılması gerektiren savaşı” (Gere, 2018: 52-53).

Bu bilgisayarların üretiminden önce İngiliz matematikçi Alan Turing, insan matematikçilerin kâğıt kalem kullanarak bir dizi işlemi sırasıyla gerçekleştirmesine benzer şekilde çalışan fiziksel bir makine düşünmüştür. Daha sonra bu fikrini diğer “tüm bilgi işlem makinelerini taklit edebilen evrensel bir makine” görüşüyle genelleştirmiştir. Ana düşüncesi insan gibi hesaplama yapabilen bir model geliştirmektir ve bu yaklaşımı ileride yapılacak olan, bilgisayarların insan seviyesinde akıl yürütüp yürütemeyeceği tartışmalarına kapı aralamıştır. Çıkan savaş ile birlikte Turing, fikirlerini hayata geçirip test etmek için gerekli fırsatı ve kaynakları bulmuş; böylece hesaplama makinelerine yönelik kazandığı tecrübelerle şimdilerde yapay zekâ olarak bilinen kavramının temellerini atmıştır. 1950’de Mind dergisinde yayımlanan bir yazısında makinelerin düşünüp düşünemeyeceği konusunun değerlendirilmesini teklif etmiş ve bir deney önermiştir. Genellikle Turing testi olarak adlandırılan bu deneyde kişi, gizlenmiş halde duran bir bilgisayar ve insana çeşitli sorular sorarak aldığı cevaplar doğrultusunda kiminle konuştuğunu ayırt etmeye çalışmaktadır (Muggleton, 2014: 3-4). Günümüzde testi geçtiği öne sürülen ikna edici bir örneğin varlığı tartışma konusu olsa da teknolojinin geldiği son nokta Turing’in ilerici düşüncelerini haklı çıkarır niteliktedir.

Dijital teknolojilerin bilhassa başlangıcı incelendiğinde batı temelli bir gelişim evresinden geçtiği görülmektedir. Bundan dolayı başta Amerika olmak üzere bu ülkelerdeki sosyolojik, ideolojik ve ekonomik durumlar dijital teknolojilerin kaderini belirlemektedir. Soğuk Savaş adı ile bilinen süreç, Amerika ve Sovyetler Birliği arasındaki gerginliği ifade eder; üstelik bu süreçte nükleer silah tehditlerine karşı alınan güvenlik önlemleri, bilişim teknolojilerinin hızla gelişmesine ve yaygınlaşmasına önayak olmuştur. Nükleer silahlar uzaktaki bir hedefe yalnızca uçaklar vasıtasıyla atılabildiği için hava savunması önem kazanmış, bunun üzerine zaman içerisinde bazı erken uyarı sistemleri geliştirilmiştir. Sistemlerde bulunması düşünülen özellikler arasında uçaksavar birliklerini uyarma, savaş uçaklarını gönderme ve gelen bombardımanı kesmesi için onlara rehberlik etme, sivilleri sığınaklara gidilmesi konusunda uyarma ve sivil savunma çalışanlarını alarma geçirme gibi işlemler bulunmaktadır. Bütün bunları otomatik olarak gerçekleştirmek için radar verilerinin sayısallaştırılarak telefon hatları üzerinden iletilmesi ve geliştirilmekte olan yeni dijital bilgisayarlar tarafından analiz edilmesi planlanmıştır

(Lukasik, 2011: 4-5). Otomatik sistem, geri bildirimlerde bulunan bir yapıya sahip olması gerektiğinden siber yöntem uygulamaları dahilinde çalışmakta; yani siberetik iletişim kullanımına zemin oluşturarak bu tarz uygulamaların gelişimine büyük ölçüde katkı sağlamaktadır. SAGE Early Warning System (Yarı-Otomatik Kara İşlem Tesisleri Erken Uyarı Sistemi) üretim açısından pahalı olmasına karşın 1961’de işlevsel bir biçimde çalışmakta, “özellikle iletilere anında cevap verebilmesini sağlayan gerçek-zamanlı bilgi işlemlenin gelişiminde” oynadığı rol göz önüne alındığında önemli bir adım olarak değerlendirilmektedir. SAGE üzerinde yapılan çalışmaların birçoğunu gerçekleştiren kişi olarak Ivan Shutherland, aynı zamanda 1962 yılında etkileşimli bir bilgisayar grafiği programı olan Sketchpad’i geliştirmiştir (Şekil 3.2.). “Sketchpad kullanıcının direkt olarak ekrana bir şeyler çizmesini ve çizilmiş olan şeyleri manipüle edebilmesini sağlıyordu”. Bu uygulamayla birlikte bilgisayarların görsel bir medyum olarak da kullanılabileceği görülmüş, sanal görüntü fikirleri ortaya çıkmış böylelikle bilgisayar grafikleri ve sanal gerçekliğin temelleri atılmıştır (Gere, 2018: 70-73).



Şekil 3.2. Sketchpad programı

Zamanla barındırdığı potansiyel daha net fark edilince bilgisayar teknolojileri üzerine araştırma yapan şirketlerin sayısı artmış, bu şirketlerden birisi olan ve ABD Savunma Bakanlığı bünyesine bağlı çalışan ARPA (Advanced Research Projects Agency), 1969 yılının sonlarına doğru ARPANET adını verdikleri projeyi

tamamlayarak farklı lokasyonlardaki dört bilgisayarı birbirine bağlamayı başarmıştır (Abbate, 1994: 3, 55). World Wide Web olarak bildiğimiz günümüz internetinin, bu ve bunun devamında yapılan çeşitli gelişmeler neticesinde bugünkü haline ulaştığı söylenebilmektedir.

3.2. Sosyolojik Etkenler İlişkisinde Dijital Kültür

Dijital kültürün geleceğine temel oluşturan teknolojilerin geliştirilmesi savaşın ateşlediği bir fitil olarak görülse de ilerleyen süreçte dijital kavramının kültürel fenomen halini almasında birtakım sosyolojik etkenlerin önemli bir yeri bulunduğu düşünülmektedir. Toplumu etkileme potansiyeli bulunan kimi sosyal gruplar, yaptıkları söylemlerle ve uygulamalarla dijital teknolojilerin savaş aracı olduğu algısını değiştirerek, yaşamın içerisinde yer alabileceğini göstermiştir. Bu gruplar arasında sanatçılar, karşı-kültür mensupları ve dijital teknoloji üretimi yapan bazı şirketler bulunmaktadır.

Sanatçılar, o zamanki dönemin yapısını yansıtmaya, dönem hakkında çeşitli tespitler gerçekleştirme, geçmişi sorgulama ve gelecek hakkında öngörülerde bulunma gibi kaygılarını, yaptıkları sanatsal çalışmalar aracılığıyla topluma sunarak bir iletişim ortamı yaratmaktadır. Meydana gelen savaşlar ve teknolojik gelişmeler her şeyi etkilediği gibi sanat dünyasında da yankı yapmış, sanatçıların farklı reaksiyonlar göstermesine neden olmuştur. Daha bilgisayarların yeni geliştirilmeye başlandığı, henüz kişisel bilgisayar ve internet kavramlarının literatürde yer almadığı zamanlarda merakları cezbeden bu teknolojik araçlar, bazı sanatçılara göre düşüncelerinin ifadesi için yeni bir biçim olanağı sağlamıştır. Özellikle multimedya içeren interaktif yapıtlar, sanat eseri ile izleyici arasındaki ilişkiyi yeniden şekillendirmiştir. Sanatçıların yaptığı çalışmalar, bilgisayarlar teknolojilerinin askeri kullanım dışında hayal edilebilmesine imkân tanıyan bir çerçeve oluşturmuştur.

1956 yılında Nicolas Schöffer tarafından tanıtılan CYSP 1 isimli, çeşitli uyaranlara cevap veren hareketli sibernetik heykel, interaktif bir sanat işi olarak oldukça ilgi uyandırmıştır (Şekil 3.3.). CYSP 1 etraftaki nem, sıcaklık, ışık, renk ve ses değerlerine ayrı ayrı tepkiler verebilen elektronik bir beyne sahiptir. Örneğin kırmızı renk, onu sakinleştirip hareketlerinin yavaşlamasına neden olurken mavi renk algılandığında tam tersi bir yanıt vermektedir. Donanımları arasında bulunan mikrofon sayesinde alınan ses, hareket mekanizmasına geri bildirim yollamakta, sessiz bir

ortamda heyecanla hareket ederken gürültü karşısında sakinleşmektedir. Buradaki yapı bilinçli olarak, olağan insan ya da hayvan davranışlarının tam tersi şekilde reaksiyon göstermek üzere programlanmıştır. Aynı yıl matematikçi Norbert Wiener tarafından yayımlanan sibernetik kapsamlı bir kitapta, “bilgisayar makinelerinin insan sinir sistemini ve sinaptik tepkileri nasıl taklit ettiğinin teorik ve bilimsel bir açıklaması” yapılmıştır (LeBlanc, 2019: 3, 21).



Şekil 3.3. CYSP I

Bu konseptte gerçekleştirilen çalışmalar, canlı varlıklara benzer faaliyetleri yürütebilmeleri sebebiyle modern anlamdaki ilk robot örneklerinden sayılabilmektedir. Sibernetik yöntemlerin çeşitli alanlarda uygulanmaya başlanması, şimdiki dijital kültürün oluşumuna öncülük eden bir süreç olarak değerlendirilmekte; üstelik yaptığı bu etkide bilim insanlarının olduğu kadar sanatçıların da parmağı bulunmaktadır. Artık sanat yapıtlarında etkileşim konusu ön plana alınmakta, seyirci katılımı eseri tamamlayan bir unsur olarak görülmekte ve bu durum insanların bilgisayar teknolojilerini bir ortam şeklinde algılamasını sağlamaktadır. Sanatçılar teknolojinin sunduğu yeni imkanlarla deneysel çalışmalarını sürdürürken McLuhan (2006: 108) makineleşme ve otomasyon ile birlikte “ortam mesajın kendisidir” ya da “araç mesajdır” düşüncesinin daha net anlaşılabilirdiğini ifade etmektedir. Bu

düşünceye göre iletilen mesaj ne olursa olsun, “eylemin ölçeğini ve biçimini şekillendiren ve kontrol eden araçtır”. McLuhan kültürü şekillendirme noktasında elektronik medyanın gücünü fark ederek halkın dikkatini bu yöne çekmeye çalışmıştır. “Küresel köy” olarak tabir ettiği fenomenin, teknolojik gelişmelerin sağladığı hızlı bilgi alışverişi kapsamında küresel ölçekte gerçekleşen duygusal bir iletişime dayandığı söylenebilmektedir. Bu açıdan bakıldığında televizyon gibi kullanımı yaygınlaşan elektronik medyaların, insanları duygusal anlamda birbirine bağlamak için spontane iletişim sağlama kapasitesi bulunmakta, bu durum ona bir şeyleri değiştirme ve yönlendirme gücü vermektedir (Buck ve Powers, 2010: 181-191). McLuhan ve benzeri kuramcıların ortaya attığı düşünceler, birtakım sanatçılara yeni teknolojilerin kullanım olanaklarına dair fikirler vermiş, 1960’larda Wolf Vostell, Nam June Paik gibi sanatçılar enstelasyon ve performans çalışmalarına teknolojiyi -özellikle televizyonu- dahil etmeye başlamışlardır (Daniels, 2007). Çalışmalarında teknolojik araçlar kullanan veya bu araçları direkt olarak kullanmasa da eserlerinde yeni teknolojilerden ilham alan sanatçılar; böylelikle dijital kültürün gelişiminde etken bir rol almışlardır.

Dijital kültür yavaşça topluma nüfuz ederken süreci etkileyen bir diğer olgu, karşı kültür şeklinde isimlendirilen ve popüler anlayışa aykırı düşünüp hareket eden, geçerli normları kabul etmeyen insanların oluşturduğu topluluklardır. “Sanayileşmenin getirdiği göç hareketi farklı toplulukların karşılaşmasını sağlamış, yüksek ve alt kültür gibi kavramların oluşmasına neden olmuştur. 1960’lara gelindiğinde ise karşı kültür kavramından söz edilmeye başlanmıştır”. Toplumu zedeleyici bütün olaylar başta genç kesim olmak üzere gruplaşma yaratarak alt kültürel oluşumlar meydana gelmesine ve gençlerin kendilerine has bir kimlik ile karakterize olmasına yol açmıştır. Karşı kültür hareketlerine zemin hazırlayan birçok olay bulunsa da asıl ivme kazanmasına sebebiyet veren Vietnam Savaşı olmuştur; öyle ki gençler hayatın amacını ve niteliğini sorgulayarak yaşadıkları kültürel çevreye karşı eleştirel yaklaşmaya başlamıştır. Süregelen ırkçılık ve ayrımcılık sorunları da bu hareketlere itici bir güç sağlamıştır (Abay, 2021: 8-10). Bu dönemde ortaya çıkan yeni tür müzikler ve bazı dergiler, karşı kültürün yayılmasına; esasen teknoloji karşıtı olan ve öze dönmeyi değerli bulan düşünce tarzının, teknoloji ile bir araya gelmesine yardımcı olmuştur. Gittikçe artan sosyo-politik problemler yeni müzik tarzlarını güdülemiş, rock, punk ve benzeri türler ortaya çıkarak asi gençler

tarafından benimsenmiştir; ayrıca hippiler gibi alt kültür gruplarında yaygınlaşan uyuşturucu kullanımı bu aykırı müzik tarzlarını etkilemiştir (Bennett, 2001: 29-32). Teknolojinin sunduğu olanakların müzikle birleşmesi uzun sürmemiş tekno başlığı altında çeşitli varyasyonlar türetilmiştir.

Müzik ile birlikte toplumla kurulan sesli iletişimin yanında dergiler de yazınsal bir şekilde kitlelere hitap etmektedir. İlk sayısı 1968 yılında yayımlanan The Whole Earth Catalog adlı dergi, görünüşte çelişkili durmasına rağmen hem alternatif yaşam tarzını savunan çevreci karşı kültür mensuplarının doğayla daha iç içe olunan basit zamanlara dönme arzusuna hem de kişisel bilgisayarlar gibi teknolojik gelişmelere yönelik içerikler oluşturmuştur (Kirk, 2001: 374-375). Birkaç yıl boyunca basılmaya devam eden bu dergi, okurlarını sibernetik yapı düşüncesine endeksleyerek kültürel anlamda dijitali sempatikleştirmiştir.

Bilgisayar üreticisi bazı şirketler toplumda uyanan muhalefet tavrın lehine bir strateji izleyerek onların düşünce tarzını destekleyici hamleler gerçekleştirmiştir. Gere (2018, 150) “Apple özellikle California kültürü için bir başarıyı temsil ediyordu; zira girişimci kapitalizm ve karşı-kültürel değerleri çelişki yaratmadan bir araya getirmeyi başarmıştı” diyerek Apple şirketinin dijitalleşme yolunda uyguladığı plana dikkat çekmektedir. Apple’ın 1984 yılında yayınladığı Macintosh reklamında, kitle olarak teknoloji karşıtı ideolojiyi savunanların da hedeflendiği söylenebilmektedir. Gri tonların hâkim olduğu fütüristik bir ortamda, tek tipleşmiş insanlar dev ekrandaki otoriter bir figüre boyun eğerken, dışarıdan bir kadın toplantı salonuna koşarak gelmekte ve elindeki çekici ekrana doğru fırlatarak figürü parçalamaktadır. Aynı zamanda iki yıl önce Bıçak Sırtı (Blade Runner) adlı bilim kurgu filminin yönetmenliğini yapmış olan Ridley Scott tarafından çekilen bu reklam filmi, Friedman’a göre kişisel bilgisayarların doğru kullanılması ve kültürel etkileri hakkında bir anlayışın geliştirilmesi noktasında bilhassa Amerikan halkı için kritik bir an olmuştur (Friedman, 2007: 1).

Savaş teknolojisi olarak görülen araçlara, zamanla -kişisel bilgisayarların da geliştirilmesiyle birlikte- bir çeşit tüketici ürünü olarak bakılmaya başlanmıştır. Dijital teknolojilere karşı bakış açısının değişmesine etki eden bir diğer faktör, video ve bilgisayar oyunlarının popülerleşmesi olmuştur; üstelik çoğu kişi bilgisayarlarla ve sunduğu görsel deneyim ortamıyla bu sayede tanışmıştır. Kodlaması 1961 yılında yapılan, iki oyuncunun birbiriyle savaştığı Spacewar adlı oyun (Şekil 3.4.) ticaret

amaçlı üretilmemesine rağmen oldukça ilgi çekmiş, oyunu çalıştırabilecek teknolojiye sahip enstitülere yayılmıştır (Hong, 2021: 1840; Aarseth, 2001).



Şekil 3.4. Spacewar

İlerleyen yıllarda Computer Space ve Pong gibi kâr amacı da güden türlü video oyunları piyasaya sürülmüş, insanların hayatına dahil olarak yaygınlaşmış ve toplumun birçok alanında bilgisayarlaşma, video oyunları etkisinde gerçekleşmiştir (Eddy, 2012: 5-6). Video oyunlarına gösterilen ilgi neticesinde tek fonksiyonu oyun oynatmak olan konsollar tasarlanarak evlerde kullanılmaya başlanmıştır.

Teknolojinin hâkimiyet sağladığı bir dünya kurgusuyla, çoğunca distopik bir gelecek öngörüsünde bulunan filmler, tıpkı video oyunları gibi toplumun dijitale alışmasına sürecine dahil olmuştur. Birçoğu aslında “teknolojinin kesin vaadine olan inancı yalanlıyor” olsa da Metropolis, Forbidden Planet, Terminator ve The Matrix gibi filmlerden okunabileceği üzere “insanın yapay zekâ ile olan ilişkisi kutsal olanla paralellik göstermektedir”. Teknoloji bir yandan kurtuluş sözü verirken, diğer yandan yıkım ile tehdit etmektedir. (Geraci, 2007: 966-967). Dijital teknolojilere yönelik tüm oluşumlar (dergi, müzik, oyun, film ve benzeri) onun distopik ya da ütopyik olasılıklarına karşı duyulan ilgiyi ve yarattığı çekimi gösterir niteliktedir.

3.3. Sanal Gerçeklik Algısı

Dijital teknoloji rüzgârı sosyal hayatın her alanında etkisini göstermiş, toplumun düşünce şeklinde ve yaşayış biçiminde önemli değişiklikler yaratmıştır. Belki de bu değişimlerin sonucu veya yan etkisi olarak insanların gerçeklik algısı, bir nevi deformasyona uğramaktadır. Gerçek olanın ne olduğu zaten yüzyıllar boyunca

filozoflar tarafından sorgulanan ve şüpheci yaklaşımlar eşliğinde hakkında çeşitli varsayımlarda bulunulan bir konudur; ancak özellikle son yirmi yılda gelişen teknoloji sanal dünyaya yeni bir boyut kazandırmakta, gerçeklik arayışına olan ilgiyi minimum düzeye indirmektedir.

İngilizcedeki virtual sıfatı, Latince bütünü erkeklerin arzuladığı, genel fiziksel ve zihinsel kaliteyi belirten -erdem (virtue) kelimesinin de kökeni olan- virtus sözcüğüne dayandırılmaktadır. Aynı zamanda felsefi bağlamda kullanılan bir başka kökeni de açığa çıkmamış bir potansiyeli ifade eden virtualis kelimesidir. Aristo meşe ağacının, meşe palamutunun içinde sanal olarak (virtually) mevcut olma durumunu buna örnek olarak göstermektedir. Günümüzde sanaldan bahsedilirken ikinci kökene biraz daha yakın bir anlam kastedildiği söylenebilmektedir (Kuhn, A. 2013: 26). Dilimizde ise sanal ifadesi “gerçekte yeri olmayıp zihinde tasarlanan, mevhum, farazi, tahmini” olarak tanımlanmaktadır (TDK Güncel Türkçe Sözlük, 2022). Günümüzde çoğu zaman, bilgisayar yazılımlarıyla geliştirilen iki ya da üç boyutlu imgeler, simülasyonlar, hologramlar, internet siteleri, uygulamalar ve benzeri dijital üretimlerden bahsedilirken kullanılmaktadır.

Algısal süreçte büyük bir role sahip olan görme duyusu, bir olay ya da duruma inanılmasındaki kriterlerin başında gelmektedir. Herhangi bir şeyin göz ile görülmesi, gerçekliğini daha kabul edilebilir kılmaktadır; ancak kişilerin deneyimleyebileceği algısal farklılıklar, mutlak tek bir gerçekliğin varlığına aykırı örnekler barındırmaktadır. Algının değiştirilebilir yapısı, gerçeklik ile oynama imkânı tanımaktadır. “Gerçeklik der Baudrillard; kitle ve simülasyon düzeyinde yeniden üretilebilir bir şeydir. Bu söylemden hareketle, Baudrillard’ın “Simülasyon” kavramsallaştırması ile gerçekliğin yeniden üretilebilirliğinden bir aşama daha sıçrayarak, hakikatin de yeniden inşa edilebilirliğinden söz edebiliriz” (Karapınar, 2012: 516).

Sanal olarak adlandırılan görüntülerin, ortamların ve deneyimlerin gün geçtikçe gerçek olanla arasındaki benzerlik oranı artmakta; böylelikle gerçeklik, sanal ve gerçek olmak üzere iki farklı boyuta ayrılmaktadır. Gerçeklik aslında algısal bir fenomen olarak değerlendirilebilmekte, gerçek gerçeklik denildiğinde bir canlının algısından bağımsız, uzamsal düzlemde varlığını koruyan yapılardan söz edilmektedir. Sanal gerçeklik ise kişinin zihninde alternatif bir gerçeklik kurgusu oluşturmaktadır. Bu bağlamda sanalın algılamada rol oynayan birtakım duyuşsal

sistemler üzerinde yarattığı etki, gerçekliğin derecesini belirlemektedir.

Daha önceleri Amerikan bilgisayar uzmanı ve sanatçı Myron Krueger yapay gerçeklik (artificial reality) şeklinde bir kullanım önerse de sanal gerçeklik terimi, yazar, sanatçı ve bilgisayar uzmanı olan Jaron Lanier tarafından ortaya atılmıştır. Lanier bu terimi ilk olarak 1986 yılında Scott Fisher ile Fisher'ın sanal çevre (virtual environment) olarak adlandırdığı çalışmasını tartışırken kullanmıştır (Mazurek vd., 2019: 17).

Sanalın deneyimlenmesinde araç olarak kullanılan yapılar oldukça önemlidir; çünkü gerçeğin ne kadar iyi taklit edilebileceği onlara bağlıdır. Gerçekmiş hissini ne kadar iyi verebildiği, kullanılan aletin teknolojisine (duyu sistemlerini tetikleyebilme), arayüzüne (görsel olarak gerçekten koparmama) ve ergonomisine (aleti kullanırken rahat olma) göre değişmektedir. Kimi teknolojik donanımlara sahip araçlarla deneyimlenebilen sanal gerçekliğin temelleri, dijitalin çok daha öncesine dayanmaktadır. Dürbün gibi çift mercekli görüş aletlerinden ilham alınarak yaklaşık 1860 yılında tasarlanan stereoscope (Şekil 3.5.) sanal gerçeklik gözlüklerinin atası sayılmaktadır. 1940'lerden başlayarak aynı yaklaşımın daha çağdaş versiyonları çocuklar için oyuncak, yetişkinler içinse fotoğrafları slayt şeklinde izlemeye yarayan bir görüntüleyici olarak ortaya çıkmıştır. Bu markalardan biri olan View-Master (Şekil 3.6.) yıllar boyunca Disney karakterleri gibi popüler figürleri dairesel diskler üzerine koyarak çoğunlukla çocuklara yönelik üretimlerde bulunmuştur (Holbrook, 1997: 13).



Şekil 3.5. Holmes Stereoscope



Şekil 3.6. Sawyer's View-Master

Dijitalin geliřimiyle birlikte bilgisayar ortamında üç boyutlu görüntü elde etmek ve onunla etkileřime geçmek mümkün olmuřtur. Fakat görüntü saęlayıcısı olarak monitörlerin iki boyutlu bir ekran yüzeyine sahip olması ve ekrandan gözlerini bir an ayıran kullanıcının gerçek dünyadaki boyut farkını görmesi, algısal olarak kiřinin sanal ortama tam olarak girememesine neden olmaktadır. Dıř dünyadan daha baęımsız bir deneyim saęlama adına “sanal gerçeklik teknolojisi devreye girmekte ve özel bir takım donanımla insanları ekrana bakıyor olma duygusundan kurtarıp, onlarda ekran içindeki sanal dünyaya girmiř oldukları duygusunu uyandırmaktadır” (Kurbanoglu, 1996: 22).

Google’ın 2007 yılında yayınladıęı Street View uygulaması, içerdıęi 360 derece gerçek dünya görüntüleriyle sanal ortamdaki gerçek mekan algısını güçlendirmiřtir. Türlü firmalar kendi sanal gerçeklik gözlüklerini üretmeye bařlamıř, bilgisayarlarda, oyun konsollarında ve hatta cep telefonlarında kullanılabilen modeller piyasaya sürülmüřtür (Aslan ve Erdoğan, 2017: 207). řimdilerde sadece görme duyusuna odaklı bir uyarımın haricinde ses, koku, dokunma ve tat alma duyularının da simülasyona dahil olarak gerçeklik etkisini güçlendirdięi farklı versiyonlar geliřtirilmektedir. “Teknik yeterliliklere sahip sanal gerçeklik sistemleri ve teknolojik araçlar, somatosensör sistemi (dokunma, vücut pozisyonu gibi duyuların iřlenmesi) aktif olarak kullanarak bedeni sanal ortama dâhil edebilir” (Kaya ve Kuran, 2021: 12). İnfinadeck (řekil 3.7.) isimli çok yönlü kořu bandına sahip olan makine, sanal gerçeklik gözlüęünün saęladıęı görsel deneyimin üzerine konumsal verileri de iřleyerek sanal ortamda hareket imkânı saęlamaktadır; böylece bedenin sanal ortama baęlanması mümkün olmaktadır.



řekil 3.7. Infinadeck

Sanal gerçeklik teknolojisi günümüzde eğitimden sağlığa, endüstriden eğlenceye birçok farklı alanda kullanılmaktadır. Fayda sağladığı alanlardan biri olan tıp, üç boyutlu görselleştirme ve onunla etkileşime geçebilme imkânı tanıyan bu teknolojiyi, farklı girdileri ve veri kümelerini toplayarak tek bir gerçek deneyimde birleştirme amacıyla kullanmaktadır. Cerrahi simülasyonlarda ve çeşitli rehabilitasyon süreçlerinde yardımcı olduğu bilinmektedir (Claudio ve Maddalena, 2014: 22). Pragmatik kullanımın yanında Ferhat (2016: 724-725), gelişen yeni teknoloji ürünlerinin, kişinin savunma, eğitim, kültür, eğlence ve benzeri bir ihtiyacını karşılayacak biçimde tasarlanırken aynı zamanda sanal olana ilgiyi beslemeye devam ettiğini belirtmektedir. Mobil uygulamalar sayesinde hemen herkesin ulaşabileceği seviyede bulunarak bazı deneyimler yaşatabilmesi onu geleceği biçimlendirebilecek bir teknoloji haline getirmektedir.

Sanal gerçeklik uygulamalarının gelecek üzerine kurgulanan birtakım yapılarıdaki konumlandırılışı dizi, film, animasyon ve bilgisayar oyunlarında dikkat çekmektedir. Örneğin 2020 yılının ağustos ayı piyasaya sürülen *Cyberpunk 2077* adlı bilgisayar oyununda sanal teknolojilerin yaygınlaştığı ve hakimiyet kurduğu bir gelecek tasvir edilmektedir. Oyun için kurgulanan alanda birbirinden farklı mekanlar yer almaktadır. Bu mekanlardan birisi olan eğlence kulüplerine giriş yapıldığında, sosyal ortamın insani iletişim üzerine değil de sanal gerçeklik vasıtasıyla arzuları gidermek üzerine tasarlandığı görülmektedir (Şekil 3.8.).



Şekil 3.8. Cyberpunk 2077 oyunundan bir ekran görüntüsü

Sanal gerçekliğin yanında, yine türlü alanlarda kullanımı süren bir diğer görüntüleme teknolojisi de arttırılmış gerçekliktir (augmented reality). Bu tabir 1990

yılında ortaya atılmış ve ilk olarak kafaya giyilen bir dijital görüntüleyici vasıtasıyla, uçak üretiminde çalışan işçilerin kablolama işlemlerini kolaylaştırmak adına geliştirilen teknolojiyi tanımlarken kullanılmıştır. Sanal gerçeklik ile arasında küçük farklar bulunan arttırılmış gerçeklik, genellikle gerçek mekân içerisine dijital imgelerin entegre edilmesiyle oluşturulmaktadır. Birtakım sensörler yardımıyla kişinin konumunu ve çevredeki yapıları tespit ederek sanal objenin istenilen yerde sanki gerçekten oradaymış gibi görünmesini sağlamaktadır. Kişi bir görüntüleyici aracılığıyla (tablet, telefon veya bilgisayar kamerası ya da sanal gerçeklik gözlüğü) etrafındaki gerçek ortama yerleştirilen yapı ile etkileşime geçebilmektedir. 2016 yılında piyasaya sürüldüğü andan itibaren büyük ilgi uyandıran Pokemon Go, dijital karakterleri gerçek dünyada saklayarak oyunculardan onları bulup yakalamasını beklemektedir. Akıllı telefonlar ile oynanabilen bu oyun, arttırılmış gerçeklik teknolojisine popüler bir örnek olarak gösterilebilmektedir. Güncel akıllı telefonlar çoğu kişinin ulaşabildiği bir teknoloji olduğu ve birçok farklı donanımı bünyesinde barındırdığı için arttırılmış gerçekliğin bir numaralı aracı sayılmaktadır. Web üzerinden aldığı veriler ile mevcut lokasyon bilgisini ilişkilendirebilmesi ve böylece interaktifliği sağlayan farklı olanaklar yaratabilmesinden ötürü sıkça tercih edilmektedir (Berryman, 2012: 213-215; Rauschnabel, vd., 2017: 276).

Yeni görüntüleme teknolojileri, gerçeklik hissiyatı verebilmek ve gerçek yaşamdan kopulduğunu kullanıcıya sezdirmemek adına geliştirdikleri araçlar/uygulamalar yardımıyla gerçek dünyayı sanal dünya ile bağlama çabasıdadır. Gerçek dünyaya dijital görüntü sağlayan araç mümkün olduğunca fark edilmez kılınmaya çalışılmakta dolayısıyla günlük kullanıma uygun ve kişiyi yormayan sistemler tasarlanmaktadır. Bu nedenle arttırılmış gerçeklik teknolojisinin geleceği, kontak lenslerde oluşturulan ekranlar üzerinden şekillenmektedir (Chen, vd., 2019: 38204).

Üç boyutlu görüntü oluşturma yöntemlerinden biri olarak hologram da arttırılmış gerçeklik uygulamalarına bir örnek olarak gösterilebilmektedir. Bu teknolojiyle birlikte aynı arttırılmış gerçeklikte olduğu gibi istenilen dijital imge, gerçek hayata yerleştirilebilmektedir. Gösterim gerçekleşmeden önce mekân üzerinde kurulumun gerekli olduğu bu yöntem, aracı konumundaki ekranın varlığını kişiye unutturmakta böylelikle daha dolaysız bir deneyim yaşatabilmektedir. Yaşamını kaybetmiş bazı ünlü simalar bu şekilde gerçekten hayattaymış gibi

hayranlarının karşısına çıkabilmektedir. Dahası gerçekte var olmayan dijital karakterler bile hologram yöntemiyle sahneye çıkarak üne kavuşmuş ve hayran kitlesi oluşturmuştur. On altı yaşındaki idol şarkıcı Hatsune Miku da bunlardan bir tanesidir. Miku'nun Şanghay'da verdiği canlı konsere binlerce kişi katılmıştır (Şekil 3.9.). İsminin anlamı “gelecekte gelen ilk ses” olan bu karakter Japon popüler kültüründe öne çıkan geleneksel cinsiyet işaretlerini taşımakta ve güçlendirmektedir. Hatsune Miku fenomeni, özgünlüğün değerinin kaybolmasıyla fiziksel zevk ve sanal eğlence arayışında cinsiyetçi klişelerin özelleştirildiğini öne sürmektedir (Lam, 2016: 1108). Karakter, 2018 yılında Akihiko Kondo isimli 36 yaşındaki bir öğretmenle basit bir seremoni ışığında evlenmiştir (Olçay, 2019: 286). Böyle bir evlilik günümüz şartlarında uç bir durum olarak değerlendirilse de sanalın geleceğine yönelik bazı ipuçları sunmaktadır.



Şekil 3.9. Hatsune Miku, Şanghay konserinden bir görüntü

Bulunduğumuz kültürün bir içeriği olarak sanal dünya, artık aşına olduğumuz, varlığına şaşırmadığımız ve gerçekliğimizin yerini alan bir sistem halindedir. Bu içli dışlı olma durumu kişinin farkında olmadan sanala karşı bir sempati beslemesine yol açabilmektedir. Sanal gerçeklik teknolojilerinin yararlı kullanımları olması bir yana, gerçeğe yönelik algıyı deforme edebilmesi sebebiyle bir tür sanala kayış etkisi yarattığı söylenebilmektedir.

3.4. Tekno-Kültür: Dijital Teknolojilerin Sosyal Yaşam ile Entegrasyonu

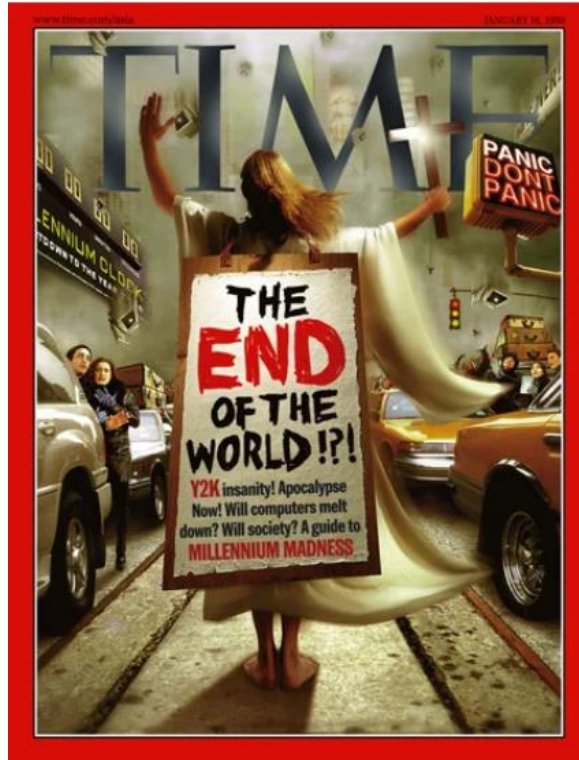
Tarihsel süreç incelendiğinde, insanların hangi teknolojik araçları daha baskın kullandığı, dönemine göre değişiklik göstermektedir. Milattan öncesinde materyal

dönüşümleri (sırasıyla taş, bronz ve demir araç gereçler) üzerinden teknolojik bir okuma yapılabilir. Endüstriyel devrimlerin gerçekleştiği 18. yüzyıldan 1970'lere kadar ise enerji dönüşümleri çerçevesinde bir gelişim söz konusudur. Kronolojik olarak su gücü, buhar gücü, elektrik gücü ve yanma gücü (çeşitli yakıtlardan elde edilen) yoğunlukta kullanılarak elde edilen enerji, teknolojik ilerlemelere yön vermiştir. 70'lerden sonraki döneme gelindiğinde önem sırası bilginin dönüşümüne geçmektedir. Başlangıçta iletişim ve bilgi depolama kapsamında şekillenen bir teknolojik üretimden söz edilirken, günümüze doğru gelindiğinde bilgi işlem ve algoritmalar önem kazanarak dijital dünyanın yapı taşları haline almıştır. Hilbert, ilk kez 2002'de bilginin dijital ortamda -analoğa nazaran- daha fazla bilgi depolanabildiğini gerekçe göstererek bu yılı dijital çağın başlangıcı olarak işaretlemektedir. Her teknolojik devrim aslında bir dizi yeni fırsat ile birlikte gelmekte ve böyle algılanmaktadır; fakat beraberinde taşıdığı toplumsal riskler daha sonradan fark edilmektedir. (Hilbert, 2020: 190-193).

Tekno-kültür, dijital teknolojilerin sosyal hayatta sıkça kullanımından öte artık bir yaşam biçimi haline dönüştüğünü vurgulayan bir kavram olarak değerlendirilebilmektedir. Balsamo, tekno-kültür terimini, toplumun anlık değişimler içerisinde yaşama, internette ve bireyler arasında sürekli yeniliğin teşvik edilmesi ve tekillik (singularity) oluşturulması durumunu tanımlamak için kullanmaktadır (Pearson, 2013: 1-2). Gerçekleşen yeni kültür inşaları ile birlikte yaşanan toplumsal değişimler ve bireylerin sahip olduğu alışkanlıkların farklılaşması, kurbağanın algı sürecine yönelik yapılan bir deneyle benzerlik göstermektedir. Sonucu tartışmalı olsa da daha çok metafor amaçlı bir söylemde bulunurken bahsi geçen bu deneyde, kurbağanın kaynar suya atıldığında direkt olarak zıplayıp kaçacağı; ancak düşük sıcaklıktaki bir suya koyduktan sonra yavaşça ısıtılırsa kurbağanın bunu fark etmeyeceği öne sürülmektedir (Cattani, vd., 2006: 41). Aynı durum dijital teknolojiler adım adım dünyayı sararken, insanların bu değişime ayak uydurup pek sorun yaşamadan adapte olabildiği mevcut çağda gözlemlenmektedir.

2000 senesi, dijital dünya yaşamına bağımlılığın fark edilmesi bakımından önemli bir yere sahiptir. 1999'lara doğru 2000 yılı problemi (Y2K) olarak adlandırılan bir durumla karşı karşıya kalınmış, sonucunda da dünyanın neredeyse tamamen dijital teknolojiyle değişime uğramış olduğu anlaşılmıştır. Problem, o vakte kadar tarihlerin dijitalde ikili sisteme göre (mevcut yılın sadece son iki rakamı)

yazılıyor olmasıydı; çünkü 2000 yılına girildiğinde sistem bunu sondaki iki sıfır nedeniyle 1900 olarak algılayacak, başta bankalar ya da sigorta şirketleri gibi vadeli işlemler gerçekleştirilen yerlerde karışıklık yaşanacaktı. Daha ciddi sonuçlar doğurabilecek diğer durumlardan da söz edilmekteydi. Hastanın yaşına göre ilaç dozajını ayarlayan bir program, doğum tarihi 00 olan bir bebeği yüz yaşındaki biriymiş gibi görüp yanlış dozda ilaç verebilmekteydi (Jager, 1999: 88-89). Yaşanabilecek bu hatalar toplumda bir panik havası yaratmış, giderek büyüyen endişe zamanın Time dergisi kapağına da yansımıştır (Şekil 3.10.).



Şekil 3.10. Time dergisi kapağı, Ocak 1999

Korkulanın aksine büyük felaketler gerçekleşmeden türlü yollarla çözüme kavuşan bu olay, dijital teknolojilerin artık sosyal yaşamın ayrılmaz bir parçası haline geldiğini göstermektedir. “Dijital teknolojinin yaygınlığı ve giderek gözden uzaklaşması kendisini neredeyse doğal gösteriyor. Bu gerçeklikleri sorgusuz sualsiz kabul etme eğilimimiz bir bakıma bu teknolojilerin şu anki hallerine bir çeşit dijital doğa aracılığıyla evrildiği hissini yaratabilir” (Gere, 2018: 210). Yeni tür teknolojilerin sorgusuz sualsiz kabul edilmesi, toplumun teknolojiye yön veren hegemonya karşısında konformist bir yapı sergilediğinin göstergesidir. Fransızcadan dilimize “uymacı” anlamı ile geçen konformist kelimesi, yeniliklere hızlıca uyum sağlayan, itiraz etmeden boyun eğen ve sorgulamadan kabul eden bireyler ya da

topluluklar için kullanılmaktadır (TDK Güncel Türkçe Sözlük, 2022).

Çoğu kişi dijital kültürle birlikte gelen hızlı yaşam stili içerisinde dijital medya ürünleriyle meşgul olmakta, yaşadıkları hayat hakkında sorgulama yapmaya bile fırsat bulamamaktadır. “Dijital çağın imparatorlukları”, geleceğin teknolojisini elleri altında tutarak çoğu alanda hegemonya kurmakta; bunun yanında bazı dayatmalarla toplumu dijital bir evrene alıştırmaya çalışarak “sürekli en yeniye yakalama arayışında olan” tekno-konformist bireylerin sayısında artışa sebep olmaktadır (Arslan ve Ülker, 2021: 9). Çevresinde olup bitenlere karşı dikkati zayıf, sorgulamayan, önemsemeyen bireylerin farkında olmadan hegemonya sahibi insanlar tarafından çeşitli yöntemlerle kontrol edilmeleri daha kolay olacaktır. Böyle bir durumda kişinin karar verme mekanizmasının işgal altında kalacağı söylenebilmektedir. Karar verme aşamasında düşünme ve sorgulama çabasına girmeyip, gizli veya açık olarak yapılan yönlendirmeler doğrultusunda seçimlerini gerçekleştiren kişiler konformist bir yaklaşıma yönelmiş olmaktadır. Kararlarını kendi veremeyen bir birey de giderek kendine yabancılaşmaktadır; yani kişi bilinçli bir şekilde olayları denetleyemeyip kendi özüne bağlı kalmadığında bir çeşit yabancılaşma gerçekleşmektedir. “Yabancılaşma bireyin rahatına kıyma yeteneğini kaybetmesiyle başlar. Konformistler yumuşak başlıdırlar ve nasıl yönetildiklerini dahi merak etmezler. Yönetenlerin hem en iyisini bildiklerini hem de bir bildiklerinin var olduğunu düşünürler” (Yeniçeri, 2011: 70). Bu düşüncelerle hareket edenler bir süre sonra karar verme yetilerini kaybetmeye başlayıp, kendileri yerine başkalarının düşünmesine alışan, her söyleneni onaylayan, karşı çıkmayan bir zihniyete sahip olacaktır. “Yönetimler genellikle çalışanlarının konformist olmalarını arzularlar. Hâlbuki yaratıcılık, değişim ve gelişme sisteme ve statükoya uyum sağlamanın değil, meydan okumanın sonucunda meydana gelir” (Yeniçeri, 2011: 70).

Her yere yayılmış dijital ağlar, kitlesel yönlendirme hedefi olanlar için büyük bir altyapı oluşturmaktadır. Şüphesiz iletişim çağının bir parçası olan bilgiye kolay ulaşılabilirlik, hızlı ve rahat gerçekleştirilebilen işlemler, medya ortamlarının çeşitliliği ve her yerde bulunabilirliği gibi özellikler bireylerin konformist bir yapıya bürünmelerini kolaylaştırmakta ve hızlandırmaktadır. Algı yönetimi hususunda kullanılabilen en etkili sistemlerden biri olan görme duyusu, dijital görsel kültür üzerinden şekillenerek konformist toplum oluşumuna hizmet eder bir konumda bulunmaktadır.

4. BİLİNÇDİŞİ ETKİLENME

Sosyal yaşam içerisinde iletişim becerileriyle ön plana çıkan insanoğlu, uzun yıllardır birbirini etkilemeye ve yönlendirmeye çalışmakta, insan beyninin işleyişini çözmeye devam ettikçe diğerleri üzerinde hakimiyet kurma isteğiyle yeni yöntemler geliştirmektedir. Altında bilimsel çalışmalar yatan bu yöntemlerle, insanların zihinsel yapıları göz önüne alınarak çeşitli istek ve beklentilerine yönelik bilinçaltı mesajların etkili bir biçimde gönderilmesi amaçlanmaktadır.

Bilincin dışında kalan zihin bölgesi, dış dünyadan gelebilecek müdahalelere açık bir pozisyona sahiptir; çünkü bilinçli farkındalık düzeyinin altında kalan birçok olay, durum ve olgu istemsizce bilinçdışı sistemler tarafından kaydedilmektedir. “Birçok kuramcının ortak görüşüne göre; insan beynine gelen verilerden bilinç seviyesinde algılanıp, işlenebilen kısmının oranı sadece 1/1000 düzeyindedir. Bu düzeyin dışında kalan veriler ise bilinçaltı tarafından algılanmakta ve kaydedilmektedir” (Özcan vd., 2015: 96). Bir veya daha fazla kişinin etki altına alınarak bir çıkar doğrultusunda yönlendirilebilmesi, insanın zihinsel aktivitesinin araştırılıp analiz edilmesiyle mümkün olmaktadır. İnsan zihninin bölümlerinden biri olan bilinçdışı, bu hususta en çok faydalanılan psikolojik alan olarak karşımıza çıkmaktadır.

4.1. Bilinç, Önbilinç ve Bilinçdışı

Herhangi bir nesne, olay ya da durum algılanırken, duyuusal sistemlerin çalışmasına ek olarak kişinin, içselleştirdiği bilgileri -farkında olsun veya olmasın- kullanma eğilimi vardır. Bu bilgilerin işin içine girmesi sonucu anımsama, imgeleme, akıl yürütme ve kavram oluşturma gibi yüksek seviye bilişsel işlemler gerçekleştirilebilmektedir. Farkında olma hali, bilinç adı verilen yapıya gönderme yaparken, bilinçdışı bölümde bulunan birtakım bilgiler de bilinçli farkındalık yüzeyinin altından algı sürecine müdahil olmaktadır.

Kişi yaşadığı dünya ile temas kurarken aynı anda iki farklı doğal süreçten haberdardır. İlki, dış dünyada meydana gelen ve insanların görüntü, ses, doku, tat, koku ve benzeri gibi “dış algısal biçimler (external perceptual modalities)” şeklinde tarif edebileceği süreçlerdir. İkincisi de “öznel bilinç (subjective consciousness)” biçiminde ifade edilen, kişinin kendi içinde meydana gelen süreçleridir. Bunlar, insan yaşamının sınırlarını tanımlayan bilinçli farkındalık kılıfının yegâne

bileşenleridir ve kişi bunların dışında hiçbir şeyin farkında değildir” (Solms, 1997: 685). Kişinin kendi iç dünyasında gerçekleşen olayları çözümleyebilmek için bilinç ve bağlantı halinde olduğu diğer kavramları incelemek gerekmektedir.

Tuzcuoğlu’na (1995: 275) göre bilinç, “dış dünyadan ya da bedenin içinden gelen algıları fark edebilen zihin bölgesi” olarak anlam kazanmakta, benzer bir yaklaşımla Geçtan (1998: 172), bilincin “kişinin doğrudan farkında olduğu ve tanıdığı bir zihin parçası” olduğunu söylemektedir. Türk Dil Kurumunun güncel Türkçe sözlüğünde ise bilincin tanımı “insanın kendisini ve çevresini tanıma yeteneği, temel bilgi, temel görüş, algı ve bilgilerin zihinde duru ve aydınlık olarak izlenme süreci, şuur” şeklinde verilmektedir (TDK, 2022). İngilizce karşılığı consciousness olan bilincin Latince kökeni, “ile” anlamına gelen cum ve “bilmek” (know) anlamına gelen scio sözcüklerinin birleşimiyle oluşturulan “conscio” kelimesine dayanmaktadır. Orijinal Latince bir şeyin bilincinde olmak, onun bilgisini kendinle veya bir başkasıyla paylaşma anlamına gelmektedir. İngilizce dilinde “consciousness” olarak ilk kullanımına da 17. yüzyılda rastlanmaktadır (Zeman, 2001: 1265). Yapılan tanımlamalar incelendiğinde çoğunda farkında olma, tanıma durumu ortak nokta olarak öne çıkmaktadır.

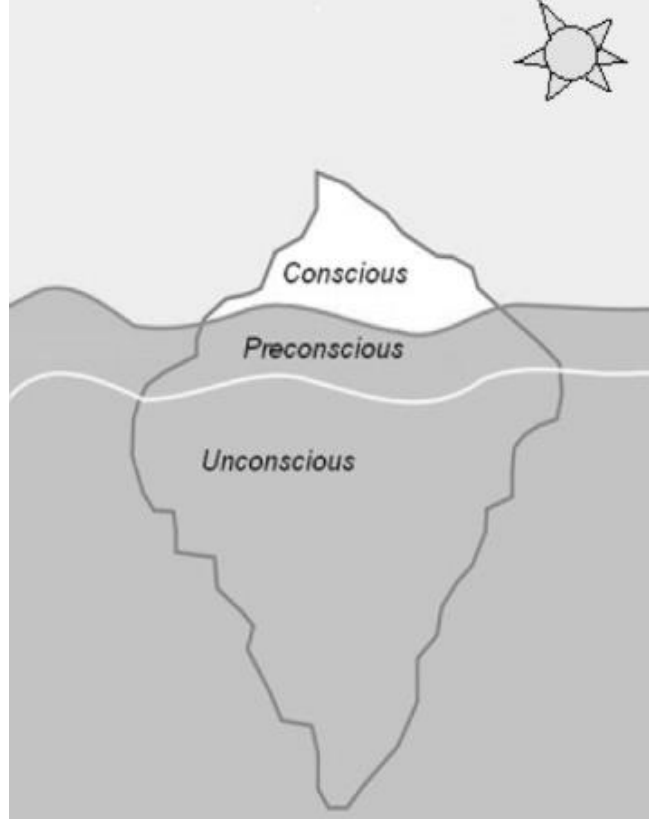
Beyin, görülenin inşasında aktif bir katılımcı konumundadır. Bu sayede aldığı birçok sinyale anlam katarak dünya hakkında bilgi edinmekte ve bunu yalnızca bilinçli durumda iken yapabilmektedir (Zeki, 2004: 174). Bilincin başlangıç noktasındaki önemli adımlardan biri, olayları özelliklerine göre kaydedip gruplandırabilecek sinirsel kapasitenin geliştirilebilmiş olmasıdır; böylece fikir üretimi gerçekleştirilebilmektedir. “Tüm fikirler aslında geçmiş olayların bilgisidir” ve tarihsel deneyime dayalı olarak gerçeklikteki değişim süreci açıklanıp çeşitli tahminlerde bulunulabilmektedir. “Bu nedenle fikir üretme potansiyeli, türümüze kesin bir hayatta kalma avantajı sağlamaktadır” (Cavanna, 2014: 1). Gelişmiş bir sinir sistemine sahip olmak, kayıtlı bilgilerin hatırlanıp, ilişki kurulan objenin tanınmasını da sağlamaktadır ve bu tanıyabilme yeteneğinin yaşam mekanizmasına önemli katkısı bulunmaktadır. Bazı araştırmacılar nesneleri tanımanın bilinçdışı, hafızada depolanan yapısal tasvirlerle “örtük erişim” sağlanarak gerçekleştiğini; diğer araştırmacılar ise tanıyabilmek için bilinçli, açık farkındalığın gerekli olduğunu savunmaktadır. Tanıma olayı, belki de her iki teoriyi de kapsayan bir olgu olarak düşünülebilmektedir (Ittelson, 1996: 180). Bilinçli olma halinin, bir bilgi ilk defa

elde edilirken yani öğrenme gerçekleşirken aktif durumda bulunması, onun daha sonraki tekrarlanan eylemlerde aktif kalacağı anlamına gelmemektedir. Öğrenilen bilgi ile tekrar tekrar etkileşimde bulunulması o bilgi kullanımının artık bilince ihtiyaç duyulmayacak düzeye ulaşmasına sebep olabilmektedir. Bu durumda bilinçdışı otomatik sistemler devreye girip beynin enerji yükünü azaltmaya çalışmaktadır. Bir kimse hayatında ilk defa bisiklet sürmeyi denediğinde tüm dikkatini vererek o eylemi öğrenmek için çaba göstermekte, başlarda başarısız olsa bile zamanla bu beceriyi elde edebilmektedir. Artık sürüş becerisini tamamen kazandığında ise sürecin başında verdiği uğraş, yerini yaptığı eylemden keyif almaya bırakmaktadır; çünkü öğrenilmiş olan, -en azından alışılmışın dışında bir durum ile karşılaşmadıkça- çoğu zaman bilinç denetiminin dışarısındaki sistemlerce yönetilmektedir.

Bilinçdışı zihinsel reaksiyonların anlaşılmasında, gösterilen tepkinin nasıl gerçekleştiğinin -otomatik ya da kontrollü- tespit edilebilmesi doğru ipuçları sağlayabilmektedir. Otomatik düşünce süreçleri, üzerine fazla düşünülüp planlamalar yapılmayan hızlı, verimli ve tipik olarak “bilinçli farkındalık alanının dışında” kalan süreçler olarak nitelendirilebilmektedir. Öte yandan “kontrollü süreçler, bilinçli düşüncenin amaca yönelik ve nispeten yavaş olan katılımını gerektirmektedir”. Bu sayfada yazılı olan kelimeler bile, siz onları zahmetsizce okurken zihninizde anlamlı bağlantılar kurmaktadır ve bunu yalnızca basit bir uyaran (yazı) ile gerçekleştirmektedir. (Bardg, 2014: 33).

Bilinçdışı faaliyetlerin, kişinin günlük yaşamındaki zihinsel aktivitesinin ne kadarına hâkim olduğu, psikanaliz ile uğraşan birçok araştırmacı tarafından incelenmektedir. “Freud zihinsel aktivitelerimizin çoğunun bilinçdışı/bilinçsiz (unconscious) olduğunu öne sürmektedir”. Yapmış olduğu analogide, zihin bölgesindeki bilinci oluşturan bölümü buzdağının görünen kısmına benzetmektedir (Şekil 4.1.). Buzdağının su altında kalan büyük bölümü de bilinçdışını temsil etmektedir. “Bilinç öncesi ya da önbilinç (preconscious)” terimi, Freudyen psikanalizde belirli bir anda bilinçdışı olan fakat bastırılmamış ve bu nedenle istenildiği zaman kolayca bilinç düzeyine çağırılabilen düşünceleri betimlemek için kullanılmaktadır (Oschman ve Pressman, 2014: 78). Fromm, Freud’un bahsettiği zihin parselasyonu fikrine katılarak “insan davranışlarının ardındaki motive edici güç olarak, içgüdüsel dürtü ve ihtiyaçları araştıran psikanaliz, insanın bilinçli

eylemlerinin ruhsal yaşamının oldukça küçük bir bölümü olduğunu göstermiş, böylece davranışların ardındaki birçok belirgin güdünün ruhsal ve bilinçaltı kaynaklı olduğunu ortaya koymuştur” der (Övür, 2017: 26).



Şekil 4.1. Zihnin bilinç bölümlerini temsil eden buz dağı

“Bilinçdışı, genel anlamda, bilinçli algılamanın dışında kalan tüm zihinsel olayları, dolayısıyla bilinçöncesini de içerir” (Tuzcuoğlu, 1995: 275). Buzdağı metaforunda yansıtıldığı üzere önbilinç, zihnin bilinçli bölümüne daha yakın bir yerde durmakta; ancak yine de derin bölgelere kadar uzanan bilinçdışının kapsadığı alan içerisinde bulunmaktadır. Önbilinç dair başka bir açıklamada Geçtan (1998: 26), “bilincin dışında oluşan ve dikkati zorlamakla bilinç düzeyine çıkarılmayan istekler ve dürtüler, zihnin "bilinçdışı" denilen en derin bölgelerinden kaynaklanırlar. Dikkat sarfederek bilince çıkması sağlanabilen zihinsel olaylar ise, "bilinçöncesi" denilen ve bilince daha yakın bir bölgede oluşurlar” diyerek bilinçöncesi denilen bölgede yer alan düşüncelerin, bilinçli bir şekilde algılanabilme olasılığı üzerinde durmaktadır.

Freud (1994: 291), önbilinç kavramını daha iyi açıklayabilmek adına, her zihinsel sürecin başlangıçta bilinç kapsamı dışındaki bir bölgede var olduğunu ve

oradan bilinç evresine geçtiğini varsaymaktadır; fakat bu, bilinçsiz her düşüncenin bilinç düzeyine erişmesi gerektiği anlamına gelmemektedir. Bilinçdışı sistemine ait olan birtakım süreçler belirli koşullar sağlandığı takdirde bilinç sistemine geçebilmektedir. Bu sistemlere ilişkin yaptığı mekânsal benzetmede Freud, bilinçdışını, ruhsal dürtülerin farklı karakterler olarak yer aldığı “büyük bir giriş koridoru” olarak tasvir etmektedir. Bu koridora bağlı bir yerde, içerisinde bilincinde olduğu “daha dar bir oda” -bir tür misafir odası- bulunmaktadır; ama bu odanın kapısını bekleyen bir “bekçi”, ayrı ruhsal dürtüleri incelemekte ve adeta sansür görevi üstlenerek uygun bulmadıklarının misafir odasına girmesine müsaade etmemektedir. Bilinçdışı salonunda bulunan dürtüler, diğer odada olan bilincin kapsama alanı dışında kalmaktadır. “Eğer eşikten odaya geçmişler ve bekçi tarafından odadan atılmışlarsa, bilinç tarafından kabul edilmemişlerdir demektir; bu durumda bastırılmış deriz. Ama bekçinin odaya geçmesine izin verdiği dürtüler de salt bu nedenle bilinçli olmaz; ancak bilinçle gözgöze gelmeyi başardıkları an bilinçli olabilirler”. Dolayısıyla bu oda Freud’un deyimi ile önbilinç şeklinde adlandırılabilir.

Önbilinçte bulunan birtakım zihinsel verilerin bilince ulaşabilmesi olası bir durum olarak değerlendirilirken, bilinçdışındakiler hariç tutulmaktadır. Freudyen psikolojide bilinçdışı, zihnin bilinçli kısmı tarafından erişim sağlanamayan anıları, dürtüleri, arzuları ve çatışmaları içeren zihin bölgesi olarak tanımlanmaktadır. Jung psikolojisinde ise biri, zihnin kalıtsal yapılarını ve potansiyellerini kapsayan “kolektif bilinçdışı (collective unconscious)”; diğeri, kişinin yaşamı boyunca oluşturduğu kişisel anlayış biçimlerinin yanı sıra zayıf ve bastırılmış anıları, duyguları ve düşünceleri, kapsayan “kişisel bilinçdışı (personal unconscious)” olmak üzere ikiye bölünerek açıklanmaktadır (Matsumoto, 2009: 559). Psikanalizde, insan zihnindeki bilinçdışı denilen bölümün gizemini çözebilmek kritik bir nokta olarak nitelendirilebilmektedir çünkü psikolojik rahatsızlıklardan bazılarının bu sistemdeki bilgilerle alakası bulunmaktadır. Bu hastalıkların tedavisinde, bilinçdışındaki bastırılmış düşüncelerin tespit edilebilmesi önemli adımlardan biri sayılmaktadır. Ayrıca bilinçdışı sistemlerin insan yaşamının kayda değer bir bölümüne müdahil olduğunu ifade eden bazı düşüncelerin ortaya atılması da bu konu üzerinde yapılan çalışmaların sayısını artırmaktadır.

Bazı kaynaklarda bilincin erişim sağlayamadığı bölgeler bilinçdışı olarak

adlandırılırken, bazılarında bilinçaltı (subconscious) tabiri kullanılmaktadır. Yüzeysel bir bakış açısıyla bakıldığında aynı anlamı taşıyan iki sözcük gibi düşünülebilmesine karşın aralarında birtakım farklar bulunmaktadır. Freud, başlarda bu iki kelimeyi birbirinin yerine kullanmış olsa da ileride yaşanabilecek kafa karışıklığını önlemek adına sonraki dönem çalışmalarında sadece bilinçdışı terimini kullanmayı tercih ettiği görülmektedir (Miller, 2010). Bilinçaltı kelimesini ilk ortaya atanlardan biri olan Fransız psikolog Pierre Janet'in kullandığı bilinçaltı, aslına Freudyen psikolojide geçen ön bilinç kavramına denk düşmektedir; yani ikisi de bilinç yüzeyine çıkabilen bir bölümü ifade etmektedir (Sevinç, 2019: 143-151). 1909 yılında Cenevre'de altıncısı yapılan ve ana teması bilinçaltı olan Uluslararası Psikoloji Kongresi'nde Janet -aynı zamanda terimi icat eden kişi-, bilinçaltı kavramının ayrımını yapmakla ilgilenmekteydi. Janet'e göre "bilinçaltı klinik ile ilgili bir kavramken, bilinçdışı felsefi bir kavramdır" (Ellenberg, 1994: 800). Bu terimlerin birbirine karıştırılarak kullanılmasında Türkçe çevirilerde rastlanabilen hataların da etkisinin bulunduğu düşünülmektedir.

Psikanalizin en önemli kavramlarından biri olan "bastırma" kavramı Türkçede aşağı doğru bir yön ifade ettiğinden ötürü ve bastırma bilinçten bilinçdışına doğru olduğundan dolayı, bilinçdışını bilincin altında bir alan olarak mekânsal bir tarzda tasvir etmek oldukça pratiktir. Bilinçaltı kavramı topografik kurama daha uygun gözükmektedir. "Bilinçaltına bastırmak" ifadesi "bilinçdışına bastırmak" ifadesine göre daha kullanışlıdır. Türkçe eserlerin bir kısmında kavramın bilinçdışı diye kullanılmasına karşın, topografik kuramdan bahsederken veya bastırma kavramı ele alınırken bilinçaltı kavramının tercih edildiği görülmüştür. Freud'un daha eski Türkçe çevirilerine bakıldığında bunların bir kısmında "bastırma" (repression) yerine "itme", "bastırılan" (repressed) yerine itilen" şeklinde kullanımlara rastlanmaktadır. Bilinçten bilinçdışına bir takım düşüncelerin bastırılması yerine itilmesi dile daha kolay gelmektedir (Sevinç, 152-153).

Psikanalizin temel önermesi, zihnin yalnızca bir bölgesinin bilinçsiz olduğu değil, zihinsel aktivitenin de kendi içinde bilinçsiz olmasıdır. Psikanaliz, bilinç aracılığıyla bilinçdışı zihinsel etkinliğin algılanmasını, duyu organları aracılığıyla dış dünyanın algılanmasına benzetmektedir. Dış dünya (fizikçilerin parçacıklar, dalgalar, enerjiler, kuvvetler ve benzerleri olarak tanımladıkları) doğal elementlerden oluşmaktadır ve bunlar kendi içlerinde bilinçsizdir; ancak kişiye bilinçli olarak görüntü, ses, doku, tat, koku ve benzeri gibi dış algısal duyuları aracılığıyla alımladığı biçimde temsil edilmektedir. Dış dünyadan verileri toplayan duyu organları ile donatılmış hiçbir canlı varlık olmadığı düşünüldüğü zaman, evrenin doğal unsurlarının kendi içlerinde ve kendi başlarına hala var olmaları muhtemeldir,

ancak artık insanların tanıdığı bir formda var olmayacaklardır. Aynı şekilde, var olan tek canlılar insanlardan daha farklı duyu organları ile donatılmış olsaydı, evrenin doğal unsurları yine aynı öz formlarında var olacak, ancak bilinçli olarak tamamen yabancı bir formda bilinecekti. Kısacası, sabit (ve dolayısıyla gerçekten nesnel) olan, doğal unsurların kendileridir; değişken (ve dolayısıyla daha az güvenilir) olan şey ise farklı biçimler alabilen ve dolayısıyla evreni çeşitli şekillerde canlı varlıklara temsil eden algısal farkındalıktır (Solms, 1997: 684-686). Bilinçli zihnin etkinliği ile açıklanabilen algısal farkındalık, kişinin gerçekliğini belirleyen bir mekanizma olarak gündeme gelmektedir. Uzayzamanda maddesel biçimde var olan bir şey, herhangi bir canlı tarafından algılanmadığı sürece de varlığını devam ettirebilir; fakat anlam kazanma noktasında -bu anlam canlının duyu ve zihinsel sistemlerine göre farklılık gösterse de- bilinçli bir şekilde deneyimlenmesi gerekmektedir.

Bilinci devreye sokmak, birtakım şeylerin farkında olarak hayatı sürdürmeye yardımcı olduğu gibi yönlendirmelere açık zihni de sorgulamaya iterek bir bakıma koruma sağlamaktadır. Bilinçdışı kalan düşüncelerin kişiyi etkileyebileceğinin ve bunlardan bazılarının -önbilinç kısmında olanların- bilinç seviyesine çıkartılabileceğinin bilinmesi, bu etkilerden sıyrılmayı kolaylaştırmaktadır.

4.2. Bilinçdışı Unsurların Zihindeki Etkisi

Günlük verilen küçük kararlardan, kişinin hayatını büyük oranda değiştirebilen önemli seçimlere kadar, bir konu hakkında yargıda bulunurken zihinde yer alan bilinçdışı dürtüler azımsanmayacak düzeyde bir etki alanına sahiptir. Kimi kararların bireyin kendi hür iradesi doğrultusunda alındığı düşünülse de bireyi habersiz bir şekilde o karara götüren farklı etmenlerin varlığından söz edilebilmektedir. Bu etmenler kişiye özel olabileceği gibi büyük kitlelere hitap edebilecek bir yapı içerisinde de bulunabilmektedir. Fromm (1991: 41) kişinin fark etmediği itkilerin ve güdülerin etkisi altında olduğunu belirterek “birçoğumuz, kendi kendimizi aldatıp, kandırmakta ve kendi düşüncelerimizin gerçek olduğunu sanmaktayız” der. Yakın bir fikre sahip olan Alman düşünür ve psikolog Herbart, bilinçli ve bilinçdışı düşünceler arasında bir sınır olduğunu belirterek aklımızdaki bazı düşünce ve fikirlerin farkında olmadığımızı ileri sürmektedir (Eagleman, 2011: 14).

Kendi menfaatleri çerçevesinde farkında olunamayan düşünceleri planlı bir şekilde zihinlere ekmek isteyenler, psikoloji biliminden yararlanıp bilinçdışının

potansiyelini fark ederek işlemlerini türlü yollarla gerçekleştirmektedir. “Bilinçaltının; insan tutum ve davranışlarını belirleyen en önemli etkenlerden biri olduğunun anlaşılması, bu alanı, ürün veya fikirlerini satmak isteyen kişilerin hedefi haline getirmiştir. Reklam verenler ve siyasiler bilinçaltı etkileme yöntemlerini kullanarak çıkar sağlamayı amaç edinmiş ve bunun için de çeşitli araçlar kullanmışlardır” (Övür, 2017: 25). Özellikle tüm dünyayı saran gelişmiş teknolojileri etkili bir şekilde işletebilenler daha geniş kitlelere ulaşabilmektedir; ayrıca dijital görsel kültür, bu tarz etkileme yöntemlerinin kullanılabilmesi için gerekli yapıyı fazlasıyla sağlamaktadır. En yaygın kullanılan kitle iletişim araçları -televizyon ve internet gibi- vasıtasıyla topluma sunulan dizi, film, video ve reklam görüntüleri, kimi zaman içlerinde kasıtlı olarak yerleştirilmiş gizli mesajlar bulundurmakta, bu durumdan haberdar olamayan izleyici bilinçdışı telkinler ile etki altına alınmaya çalışılmaktadır.

Kişinin bilinçsiz olarak uyaranlardan çeşitli biçimlerde etkilenebildiğine dair bulgular göz ardı edilemez düzeydedir. Modern psikoloji tarafından yaygın bir şekilde kabul gören “bilinçdışı zihinsel süreçler” söylemi, bilinçdışı veya subliminal algının varlığına işaret etmektedir (Boag, 2008: 118). Limen of consciousness (bilinç eşiği) ifadesi temel alınarak oluşturulan subliminal terimi, bilinç sınırının ötesinde kalan tarafı açıklarken kullanılmaktadır (Erdelyi, 2004: 74). Uyaranın gönderdiği görsel ya da sesli mesaj bilinç eşiğini aşmaz ve sınır dışı kalırsa ona subliminal mesaj denmektedir. 1956 yılında birkaç farklı sinema salonunda, durumdan habersiz binlerce izleyici üzerinde yapılan altı haftalık bir çalışmada, film devam ederken gizlice ekrana milisaniyenin üçte birine denk gelecek hızda görüntü yansıtabilen bir araç kullanarak Eat Popcorn (patlamış mısır ye) ve Drink Coke (kola iç) telkinlerinde bulunulmuştur. İddiaya göre bu işlem sayesinde patlamış mısır satışlarında neredeyse %58’lik, kola satışlarında ise %18’lik bir artış gözlemlenmiştir. Sonrasında deney sonucu ortaya çıkan verilerin gerçeği tam yansıtmadığı açıklansa da kamuoyu bu etkinin doğru olabileceği yönünde bir inanç kazanmıştır (Vokey, 2007: 288).

Darıcı (2014: 30-35) Vicary’nin Eat Popcorn deneyinde de kullanılan takistoskopu (tachistoscope), bilinçaltı mesajların teknolojik cihaz yardımıyla iletilmesine ilişkin ilk örnek olduğunu belirtmektedir. İkinci dünya savaşında dost uçakların vurulma ihtimalini en aza indirmek için görüş alanının genişletilmesi ve çabuk algılama sağlanması amacıyla Amerika tarafından kullanılmış, sonrasında

televizyon ya da sinemada bilinçaltı mesaj gönderimi yapılmak istendiğinde en çok tercih edilen sistem olmuştur. 2007 senesi gerçekleştirilen bir deneyi Darıcı şöyle aktarıyor:

Uluslararası Marka Pazarlama Konferansı'na katılan 1400 marka-pazarlama uzmanı delegeye, Vicary'nin deney yaptığı Piknik filminin açılış kısmına denk gelen 90 saniyelik bir bölüm izletilir ve bu süre içinde delegeler toplam 30 kez bilinçaltı mesaja maruz bırakılırlar. Yani her üç saniyede bir, filmin içine gizlenmiş bilinçaltı mesaj verilerek davranış ve kararları yönlendirilir. Filmin sonunda ise 1400 marka pazarlama uzmanından iki hayali marka olan "Delta" ve "Theta" arasında bir seçim yapmaları istenir. Sayım sonunda 1400 delegenin %81'inin "Delta" markasını, %19'unun ise "Theta" markasını seçtiği belirlenir. 90 saniyelik film boyunca verilen bilinçaltı mesajla seçmeleri istenen marka ise "Delta"dır (Darıcı, 2014: 36).

Bir başka deneyde, iki gruba ayrılan katılımcılardan biri bilgisayar ekranındaki görüntüyü izlerken 23 milisaniyeliğine Lipton Ice (bir soğuk çay markası) yazısı görünüp kaybolmaktadır. Daha uzun sürede ekranda kalan görüntünün bilinç eşiğine ulaştığı tespit edildiğinden işlem için 23 milisaniye uygun bulunmuştur. Diğer gruba da aynı şekilde ama bu kez -Lipton Ice markasının harflerinden oluşan- anlamsız bir kelime gösterilmektedir. Deney sonunda ilk gruptaki kişilerden Lipton Ice ve farklı bir içecek arasında seçim yapmaları istendiğinde, susamışlık düzeyleriyle orantılı olarak Lipton Ice markasının belirgin bir şekilde daha fazla tercih edildiği görülmüştür. Anlamsız kelimelere maruz kalan grupta ise daha dengeli bir dağılım gerçekleştiği tespit edilmiştir (Karremans vd., 2006: 793-794). Susuzluk çekmeyen kişiler ne kadar subliminal mesaja maruz kalsa da ürüne doğru güdülenmemekte; böylece bazı kararlarda fiziksel koşulların alımlanan mesajlardan daha baskın bir özellik sergilediği görülmektedir.

Amerikalı iki psikolog, bilinç eşiğinin altında kalacak hızda gönderilen uyaranları reklamcılık alanında kullanılabilecek bir kalıba oturtmuş ve genellikle 25. kare etkisi (25th frame effect) olarak adlandırılan tekniği ortaya atmışlardır. Bilinçaltına mesaj göndermenin bir yolu olarak 25. kare tekniği, sinema salonlarında ekrana saniyede 24 film karesi yansımaya ek olarak 25. bir karenin ilave edilmesiyle gerçekleşmektedir. İzleyen, sonradan eklenen kareyi fark edememekte fakat bilinçaltı o bilgiyi yine de depolamaktadır. Mesaj içeriğinde genellikle reklama yönelik yazılar, afişler, logolar ve benzeri ticari imgeler pazarlama amacıyla kitlelere iletilmektedir. Oldukça ikna edici bir güce sahip olan 25. kare tekniği, bilinçaltını etkileme açısından en etkili yöntemlerden biri olarak karşımıza çıkmaktadır (Durmuş, 2017: 14-15).

Gürcistan televizyonunda yayınlandığı düşünülen bir pepsi reklamında 25. kare örneği olarak bir bankanın reklamı yapıldığı görülmektedir. Subliminal mesaj, teknik gereği çok hızlı cereyan etse de internet üzerinde videosuna ulaşılabilen reklamda, görüntü zamanında durdurulabilirse sonradan eklenen kare yakalanabilmektedir (Şekil 4.2.).



Şekil 4.2. Pepsi reklamında tespit edilen subliminal kare

Hızla görünüp kaybolan ve bilinçaltı uyarımlara sebebiyet veren imgelere ek olarak, sabit bir şekilde görüntü içerisinde duran ancak kolay kolay fark edilemeyen subliminal yerleştirme örnekleri de bulunmaktadır. Bu örnekler daha çok insanların - açlık ve cinsellik gibi- ilkel dürtülerini harekete geçirmek üzere kurgulanmaktadır. 1994 yapımı Aslan Kral filminin afişinde arkası dönük bir kadın figürü dikkat çekmektedir (Şekil 4.3.). Özellikle çizgi film ve animasyonlarda, kasıtlı konulmuş cinsel öğelere rastlanma olasılığı bulunmaktadır.



Şekil 4.3. Aslan Kral film afişi, 1994

Bir fastfood markası olan KFC, yayınladığı bir reklam videosunun içine direkt göze batmayacak şekilde “1 dolar” yerleştirmesi yapmıştır (Şekil 4.4.). Kurguya bakıldığında gizli mesajın da etkisiyle birlikte ürünün 1 dolardan daha az olduğu gösterilip tüketicinin kar ettiği vurgusu arttırılmak istenmektedir. Reklam akışında bu durumun fark edilmesi düşük bir olasılıktır; fakat bilinç denetiminin dışında zihnimiz birçok veriyi bilinçaltına kaydetmektedir.



Şekil 4.4. KFC reklamı

Bilinçdışı etkileme metotlarını genellikle reklamcılar kullanmakta; lakin insanları yönlendirmeye dayalı politikacı, idareci ve hatta din adamı gibi meslek gruplarında da bu yöntemlere başvurulduğu görülmektedir. Doğru metotların

uygulanmasıyla kişilerin isteklerine ilişkin tespitlerin gerçekleştirilebileceğine ve hatta birtakım yönlendirmelerin yapılabileceğine inanılmaktadır. Ayrıca bilinçli bir bireyin sorgu mekanizması aktif olduğundan ikna edilmesi daha zorken, bilinçaltına gönderilen sinyaller ile kişi -mesaj fark edilmediği için- daha kolay ikna olabilmektedir. Tüketici daha önceki tecrübelerine, kültürel kodlarına, kendinde iz bırakan olaylara, hatıralarına göre hareket etme eğilimindedir. “Yani tüketici sosyolojik, psikolojik, antropolojik kodlarına uygun şekilde davranacaktır. Örneğin bir hayat sigortası ürünü için yapılan reklamları ele alırsak korku, endişe, tehlike olguları tüketiciye sunularak satış yapılması daha etkili olacaktır” (Övür, 2017: 28).

Günümüzde maruz kalınan her türlü bilgi bombardımanı ile birlikte zihnin bilinçaltı bölümü de bir sürü atık veriye ev sahipliği yapmaktadır. Kullanılmayan bilgiler zamanla silindiği düşünülse de ne kadar süre zihninizde kalıp kararlarınızı etkilediği bir tartışma konusudur. İhtiyaç olarak nitelendirilen şeylerin ve bunların giderilmesi için gerekli olanların dışarıdan empoze edilen yapay düşünceler olma riski bulunmaktadır. Kişi etkisinde kaldığı uyaranların farkına varamamakta ve verdiği kararların aslında kendisine ait olmadığını anlayamamaktadır. Yapay bir şekilde oluşturulan istek ve ihtiyaçlara gerekçelendirmeler yapılarak bunların çözümüne ilişkin ürünler ya da hizmetler toplumlara sunulmaktadır. Böylece kitlesel yönlendirme yapılabilmekte ve bireyler hareketleri tahmin edilebilen, özne konumunu kaybetmiş nesneler olarak görülmektedir. (Bilsin, 2007: 3).

Teknolojinin ilerleyişi ve internetin/sosyal medyanın herkesi kendi dünyasına davet edişi, bu mecraları kullanan insanlar hakkında veri toplamayı kolaylaştırmaktadır. Girilen web siteleri ya da kullanılan uygulamalar tarafından toplanan veriler (nelere tıklandığı, nelerin izlendiği, hangi sitelerin ziyaret edildiği, vakit geçirilen yerlerin etiketleri, atılan beğeniler, yapılan konuşmalar) kişilerin düşünce ve davranış tarzlarını belirlemek üzere analiz edilmekte, birtakım yazılımsal çözümlemeler ile bilinçaltı mesaj gönderimi göz önünde bulundurularak çeşitli algoritmalar üretilerek bireyin gelecekteki hareketleri kontrol altına alınmaya çalışılmaktadır.

4.2.1. Örtülü Benlikçilik

Kişinin kendini değerlendirmesi, değerini tartması, benlik saygısı veya öz saygı (self-esteem) denilen kavramı gündeme getirmektedir. Benlik saygısına olan ihtiyacı

açıklayan 3 ana teori bulunmaktadır. İlk olarak “Terör Yönetimi Teorisi”, benlik saygısını kişinin kendi ölüm korkusuna karşı bir tampon olarak görmektedir. “Hakimiyet Teorisi” ise benlik saygısının, kişinin sosyal hakimiyet durumunu yansıttığını savunmaktadır. Üçüncü ve son olarak “Sosyometre Teorisi”, benlik saygısını kişinin sosyal statüsünü ortaya koyan bir gösterge olarak açıklamaktadır. Daha temel bir düzeyde, son iki teori bireyin “ait olma ihtiyacı” ile açıklanabilmektedir; şöyle ki insanlar, devamlı olumlu dönütler aldığı ilişkilerde başkalarıyla bağ kurmaya motive olmaktadır. Evrimsel bir perspektiften bakıldığında, bu olumlu etkileşimler grup olarak hayatta kalmayı teşvik etmiş olabilmektedir; çünkü diğer grup üyeleriyle karşılıklı korunma ve beslenme amacıyla yapılan iş birliğini arttırmaktadır. Elbette pozitif etkileşimler üremeyi de kolaylaştırmaktadır (Smeets, 2009: 11). Benlik saygısı yani kişinin kendi hakkındaki pozitif duyguları, hayatta kalma şansını etkileyen bir faktör olarak görülmektedir. Benlik saygısının yüksek tutulması kişiye birçok açıdan avantaj sağladığından dolayı insan beyni buna yönelik sinyalleri bilinçdışı da olsa dikkate alacak biçimde evrimleşmektedir.

Bilincin erişemediği duygu ve düşüncelere dair açıklamalarda bulunulurken kullanılan “örtük” söylemi, fark edilemeyen ama yine de etkisini gösterebilen bilinçdışı alanı ifade etmektedir. “Örtük sosyal biliş” üzerine yapılan araştırmalar, birçok dünyevi yargı ve davranışın kuvvetli bilinçdışı güdülerden etkilendiğini göstermektedir. Normalde karara ilişkin kriterlerde yer almaması gereken özellikler, benliği iyi hissettirme motivasyonuna sahip ise kişinin iradesini etkileyebilmektedir. Örneğin öğrenciler öğretmenlerin öğretim becerilerini değerlendirirken, genellikle yüksek not veren öğretmenler hakkında daha olumlu düşünmektedir; çünkü onlar, öğrencilerin yüksek not arzularını tatmin etmektedir. Bu durumda öğrencilerde oluşan tatmin duygusu, öğretmenlerin öğretim becerilerini değerlendirirken ön yargılı bir yaklaşıma neden olmaktadır. Öğrencilerin bu karara nasıl vardığı anlaşılabilir olsa da öğretmenin yüksek notlar vermesi, eğitim becerisinin de yüksek olduğu anlamına gelmemektedir. Benzer birçok olayda tutum, davranış ve görünüşün bunlarla bağlantısız kararları etkilediğine rastlanmaktadır (Pelham vd., 2002: 469-470; Greenwald ve Banaji, 1995: 8-9)

Yargı ve davranışları etkileyebilen bilinçdışı güdülerden bazıları “örtülü benlikçilik” (implicit egotism) kapsamında değerlendirilmektedir. “İnsanlar kendi

yansımalarını başkalarında bulmayı severler. Psikologlar bu durumu bilinçdışı bir özsevgi olarak, bir başka deyişle yakın ve aşına gelen şeyler karşısında duyulan bir rahatlık düzeyi olarak yorumlar ve örtülü benlikçilik (implicit egotism) olarak tanımlarlar” (Eagleman, 2011: 63). Kişinin etkileşimde bulunduğu varlığa birdenbire kendini yakın hissedebilmesi, fark etmese de birtakım uyarıların bilinçaltına yolladığı sinyaller ile mümkün olabilmektedir.

Pelham vd. (2005: 106) bazı örtük öz-değerlendirmelerin (self-evaluations) geçmişte bilinç dahilinde olan ama zamanla büyük ölçüde otomatikleştirilen düşüncelerden oluştuğunu söylemektedir. Diğer örtülü benlikçilik başlığı altına giren dürtülerin ise bireyin dil ediniminden önce biçimlendirildiği için bilinçdışı olabileceği düşünülmektedir. Bilinçli farkındalık yokluğunda gerçekleşen “klasik şartlanma” gibi örtük öğrenmelerin de örtülü benlikçilik dürtülerine neden olduğu yönünde açıklamalar bulunmaktadır. Çağımızda kişilerin zihninde kimi çağrışımlar yaratarak bilinçdışı bir yakınlık oluşturabilen faktörlerin varlığı birçok belge tarafından doğrulanmaktadır.

Örtülü benlikçiliğe ait örnek arasında, tatmin edici bir güvenilirliğe ve tekrar tekrar test edilebilir özelliğe sahip olması sebebiyle “isim harf etkisi” (name letter effect) öne çıkmaktadır. Nuttin ve Koole’a göre isim harf etkisi, kişi benliğinin farkına vardığında, isminin kendini temsil ettiğini anladığında tesirini göstermeye başlamaktadır. Araştırmalar, kişinin kendi isminde geçen harfleri diğer harflere göre daha çok sevdiğini göstermektedir. Yapılan testlerde kişinin, adında bulunan harfleri tercih etme olasılığının oldukça yüksek tespit edilmiştir. Bir başka araştırma, aynı isim harfleri gibi doğum günü rakamlarının da benzer etkiyi yarattığını ortaya koymuştur; eğer birisi 7 Mayıs’da doğmuş ise 7 rakamını diğerlerinden üstün tutacağı düşünülmektedir. Harf ve rakamların oluşturabileceği etkilerin örtük benlikçiliğin bir ölçüsü olduğu iddia edilmektedir. İsim harf etkisinin bazı durumlarda yaşanan yer, edinilen meslek ve evlilik gibi önemli hayat kararlarında tercih nedeni olabileceği yönünde araştırmalar bulunmaktadır (Smeets, 2009: 12-18). 2004 yılında Amerika’nın iki farklı bölgesinde yapılan evliliklere ilişkin on beş bin kayıt inceleyen psikolog John Jones ve meslektaşları, baş harfleri aynı olan karı-koca oranının tesadüf eseri sayılamayacak kadar yüksek olduğunu tespit etmiştir (Eagleman, 2011: 62). Yalnızca isim baş harf benzerliği böylesine önemli bir karara etki edebiliyorsa, kişinin birçok farklı nesne veya kavramda kendinden bir parça

bularak bilinçsiz bir şekilde sempati duyması da olasılıklar dahilindedir.

4.2.2. Salt Maruz Kalma Etkisi

Örtülü benlikçilik gibi bir nesne veya kavram karşısındaki tutumumuzu, kişinin farkındalığından uzak bir biçimde etkileyebilen bir diğer bilinçdışı güdü ise salt maruz kalma etkisi olarak adlandırılmaktadır.

Belirsiz olana temkinli yaklaşacak şekilde evrimleşen insan, yeni bir uyarana maruz kaldığında içgüdüsel bir korkuya kapılmakta; ancak onu tekrar tekrar deneyimlediğinde -olumsuz bir sonucu yoksa- duyduğu korku giderek azalmaktadır. Bu korkunun azalmasıyla, o spesifik uyarana karşı nispeten olumlu bir tepki üretilmektedir (Montoya vd., 2017: 459-460).

İlk olarak Amerikalı sosyal psikolog Zajonch (1968) tarafından gözlemlenen salt maruz kalma etkisine göre bireyin bir uyarıcıya tekrar tekrar maruz kalması, ona karşı olumlu düşüncelere sahip olunması için yeterli koşulu sağlamaktadır. Salt maruz kalma, aynı zamanda çok çeşitli deneysel manipülasyonların gerekli bir ön koşuludur. Örneğin, ikna yoluyla tutumları değiştirme girişimlerinde, tutum nesnesinden ya da kavramından devamlı bahsedilmesi gerekmektedir. Olumsuz düşüncelere yönlendirmek için bile aynı olgunun yinelenmesi zamanla ona karşı olumlu duyguları ortaya çıkartabilmektedir.

Köroğlu ve Cebeci (2019: 119), salt maruz kalma etkisini algısal akılcılık hipotezine bağlayarak, algılamanın kolaylaşması halinde beğenin artabileceğini öne sürmüş ve “salt maruz bırakma etkisinde, uyaranların tekrarlı olarak sunumu algısal akıcılığı yani uyaranın daha kolay algılanmasını sağlayacağından maruz kalınan uyaranı sevmenin ve onu tercih etmenin artacağı öngörülmüştür” demiştir.

Bir yüzün resmini daha önce görmüşseniz, resmi daha sonra yeniden gördüğünüzde o kişi size daha çekici gelecektir; o kişiyi daha önce görmüş olduğunuzu hatırlamasanız bile. Salt maruz kalma etkisi adını alan bu durum, örtülü belleğinizin, dünyayı yorumlama biçiminizi (neleri sevip neleri sevmediğiniz gibi) etkilediğini gösteren kaygı verici bir gerçeği de gözler önüne serer. Bu durumda, salt maruz kalma etkisinin ürün markalama, şöhret yaratma ve siyasi kampanyalardaki sihirde parmağı olduğunu duymak size şaşırtıcı gelmeyecektir: Belirli bir ürüne ya da yüze tekrar tekrar maruz kaldığınızda, onu giderek daha fazla tercih eder hale gelirsiniz. Sürekli göz önündeki şahsiyetlerin, beklenenin tersine olumsuz basından her zaman rahatsız olmamalarının nedeni de bu etkidir. Ünlülerin sıklıkla söylediği gibi “tek kötü reklam, reklam olmamasıdır” ya da “gazetelerin hakkımda ne yazdığı umurumda bile değil, yeter ki adımlı doğru yazsınlar” (Eagelman, 2011: 65).

Belirli bir uyarana tekrar tekrar maruz kalındığında, o belirli uyarana yönelik

tercihin maruz kalma sayısına bağı olarak logaritmik bir şekilde arttığı iyi bilinmektedir. Bununla birlikte, salt maruz kalma yoluyla oluşturulan olumlu tesirin, maruz kalınmamış ancak maruz kalınana benzeyen uyaranlar hakkındaki düşünceleri etkileyebileceğine dair kanıtlar da bulunmaktadır. Bu nedenle, tekrarlanan maruz kalma sayesinde oluşan olumlu etkinin, daha önce deneyimlenenlere fiziksel veya yapısal olarak benzeyen yeni uyaranlara genelleştirilebileceği düşünülmektedir; hatta bu olumlu etki kişinin genel ruh halini yükselttiğinden, pozitif tutumun bağlantısı olmayan bir diğer uyarana dahi taşınabildiği söylenmektedir (Monahan vd., 2000: 462). Kişi farkında olmasa da önceki tecrübelerinin bıraktığı izler neticesinde bilinçaltında depolanan veriler, belirli bir nesne veya kavram hakkındaki tutumu etkilemektedir; üstelik uyarana sürekli maruz kalmak bu etkinin gücünü arttırmaktadır.

Günlük yaşam incelendiğinde, salt maruz kalma etkisi ile çelişen birtakım durumların varlığından söz edilebilmektedir. Bazı araştırmalar, bir kişi veya nesneyle devamlı muhatap olmanın, bahsedilen etkinin aksine olumsuz duygulara da yol açabileceğini iddia etmektedir. “Familiarity breeds contempt” (aşinalık küçümsemeyi besler) ve “the lure of ambiguity” (belirsizliğin cazibesi) gibi önermeler, fazla tanışıklığın daha ziyade negatif bir etki yapacağını öne sürmektedir. Bu önermelere göre özellikle bir insan hakkında daha çok şey bilmek genellikle o kişinin daha az sevilmesine sebep olmaktadır. İlgili kişinin belirsizliklerle dolu olmasının bir tür cazibe yarattığına inanılmaktadır; çünkü kişi tanımadığıyla arasındaki benzerlikleri bulmayı umut etmektedir. Zamanla farklı yönler ortaya çıkmaya başlayınca sevmeye derecesi azalmaktadır (Norton vd., 2007: 97-98). Daha çok kişiler arası ilişkilerde görülen bu düşüncelerin, monotonluk yaratması nedeniyle kişide sıkılma hissiyatı verebilecek durumlar için de geçerli olduğu söylenebilmektedir. Örneğin sevilen bir şarkının çok sık dinlenmesi, kişinin ondan sıkılmasına, belki uzun bir süre duymak istememesine yol açabilmektedir; ancak belirsizliğin cazibesi fikrinin aksine, bir şarkının ilk duyulduğunda çok sevilmediği ama tekrar tekrar dinlediğinde pozitif etki oluşturduğu da görülmektedir. Bu durum salt maruz kalma etkisinin varlığına işaret etmektedir; fakat oluşan olumlu duyguların bir sınırının olabileceğini de belirtmektedir.

Günümüzde özellikle dijital teknolojilerin içine doğmuş olan kuşak, çevrelerini saran bu dijital dünyaya bir hayli alışkındırlar. Bu nedenle sanal yapıların git gide

gerçeğin yerini almaya başlaması, onları hayrete düşüren bir durum değildir. Salt maruz kalma etkisi prensip gereği örtülü benlikçiliği beslemekte böylece kişilerin dijital olana karşı hisleri olumlu yönde etkilenmektedir. İnsanların dijitale duyduğu sempati, hegemonyanın yaratmaya çalıştığı konformist insan modeli için bulunmaz bir nimettir; çünkü dijital dünyayı yönlendirebilenler yine o gruptur. Dijital kültürün şekillendirdiği yaşam biçiminde bireyler, manipülatif öğeler ile çok sık karşılaşarak çoğu zaman maruz kalınan güdülemelerden habersiz yaşamlarını sürdürmektedir.

5. DİJİTAL MANİPÜLASYON

Latince'den Fransızca'ya oradan da dilimize geçen manipülasyon kelimesi “yönlendirme, seçme, ekleme ve çıkarma yoluyla bilgileri değiştirme, yönlendirim” olarak tanımlanmaktadır (TDK Güncel Türkçe Sözlük, 2022). Manipülasyon tabiri 18. yüzyıla kadar “bir aleti kullanmadaki yeterlilik” anlamı taşımaktaydı. Bazı bilgi alanları hala birinin el becerisini ifade ederken manipülasyon söylemini kullanmayı sürdürmektedir. Bu anlam, kelimenin kökeni incelendiğinde anlaşılır bir hal almaktadır; çünkü Latince “el” anlamına gelen manus ve “doldurmak” anlamına gelen plere sözcüklerinden türetilmiştir. Kimi zaman manipülasyon, elin bir şey ile dolu olması, bir avuç dolusu anlamını taşıırken, kimi zaman da el becerisiyle ilgilidir; yani yüksek hassasiyet gerektiren bir işi, manuel olarak çıplak el veya el yordamıyla kullanılan bir alet vasıtasıyla gerçekleştirmeyi ya da dış uzuvların kavrama becerisini belirtmek için kullanılmaktadır. Şimdilerde ise “birini manipüle etme” onu elinde tutma, parmağında oynatma, ona bir obje gibi davranma ve benzeri anlamlar ilk akla gelenleridir (Wyrostkiewicz, 2014: 22).

Günlük yaşamda ‘manipülasyon’ terimi, çeşitli fenomenleri tanımlamak için kullanılmaktadır. Yaygın bir kullanıma sahip olan bu kavram, objeleri manipüle etmek (iradeleri dışında hareket ettirmek gibi), insanları manipüle etmek, kurumlar gibi daha soyut kavramların manipüle edilmesi ya da onlar tarafından insanların manipülasyona uğraması gibi anlamlar taşıyabilmektedir. Pek çok farklı durumun izahatında tercih edilebilen bir terim olması, tutarlı bir manipülasyon anlayışı formüle etmeyi güçleştirmektedir (Sax, 2021: 350).

Noggle’a (1996: 46) göre manipülasyon ifadesi, hedef kişiye bir tür obje veya makineymiş gibi davranıldığı izlenimi uyandırmaktadır. Manipülatör, sanki kişinin “psikolojik kollarını ayarlayarak” kontrol etmekte; üstelik bunu üç ana “kaldıraç” olan inanç, arzu ve duygu üzerinden gerçekleştirmektedir. Objeye yönelik kontrolünü ele alma hususunda yapılan analogi, sonucu bakımından tutarlı görünse de objenin cansız ve durağan bir yapıda bulunması bazı farklar oluşturmaktadır. İnsanın irade sahibi bir varlık olması bir kuklanın oynatılmasından çok, hali hazırda çalışan bir makinenin yönlendirilmesine benzetilebilmektedir.

Altuncu vd. (2013: 116) göre “manipülasyon, bilerek ve isteyerek, durumu kontrol etmek veya yapay şekilde etkilemek suretiyle kullanıcıları aldatmayı ve

yönlendirmeyi amaçlayan davranışlar olarak da ifade edilebilir”.

Hiçbir zaman dış etkilerden tamamen kurtulamadığımızdan, bize kendi eylemlerimiz üzerinde -kısmen- yetki veren şey, harekete geçmek için kendi nedenlerimizi yetkili olarak görmemizdir. Manipülasyon, bunu engelleyen bir yapıya sahiptir (Susser, 2019: 20). Özerk kişi kendi istek, amaç ve değerleri doğrultusunda, konuyla alakalı mevcut bilgi ve koşulları da göz önünde bulundurarak nasıl davranmak istediğine karar verebilmektedir. Manipülasyon ise bu özerkliğe saygı göstermemekte ve tehdit etmektedir. Kişilerin nesneleştirilmesiyle karakterize edilen manipülasyon ile insanlar, kendi kararlarını verebilen ve özerk olarak yaşayan canlılar yerine, manipülatör tarafından kullanılacak olan araçlar gibi görülmektedir (Sax, 2021: 352-353).

Anlaşılmaktadır ki manipülasyon, insanları belirli amaçlar doğrultusunda yönlendirmek üzere uygulanan etkileme biçimleriyle ilişkilidir. O halde bu etkileme girişimleri dijital teknolojiler aracılığıyla gerçekleştiğinde kavram, “dijital” ön adıyla birlikte anılabilmektedir.

Sırmalı’ya (2019: 25) göre “dijital kameralar ya da cep telefonları ile çekilen fotoğrafların çeşitli fotoğraf işleme programları kullanılarak değiştirilmesi dijital manipülasyonun temelini oluşturmaktadır”. Yamı ise (2009: 49), dijital görüntülerin Photoshop ve benzeri yazılımlarla üst düzey değişikliğe uğratılmasının ya da bambaşka bir hale getirilmesinin yeni bir sorun ortaya çıkardığını belirterek bu soruna verilen adın “dijital manipülasyon” olduğunu söylemiştir. Bu tarz uygulamaların kimi problemleri beraberinde getirdiği aşikârdır fakat teknik anlamda değerlendirildiğinde asıl sorun kendisiyle değil nasıl kullanıldığıyla alakalıdır. Bu bağlamda dijital manipülasyon, sanal görüntüler üzerinde amaca yönelik birtakım değişiklikler (ekleme, çıkarma, benzeştirme, deforme etme ve benzeri) yaparak orijinal anlamından saptırılması ve böylece gerçeğin farklı gösterilerek muhatap kişinin yönlendirilmesi olarak yorumlanabilmektedir.

5.1. Dijital Manipülasyon Teknikleri

Dijital görüntü manipülasyonu, günümüzde çeşitli bilgisayar yazılımları sayesinde daha kolay ve etkili bir şekilde uygulanabilir hale gelmiştir. Bu bilgisayar yazılımlarından biri olan Adobe Photoshop, öylesine yaygın bir kullanıma ulaşmıştır ki artık yazılımın direkt olarak adı, manipülasyon eylemi yerine söylenebilmektedir.

Görüntü düzenleme araçlarının hızla gelişmesiyle birlikte, görüntü üzerinde oynandığına dair bir kanıt bulmak da gittikçe zorlaşmaktadır. İnsanların büyük bir kısmı için orijinal ve değiştirilmiş görüntü arasında ayırım yapmak kapasiteleri aşan, güç bir eylem olarak değerlendirilmektedir.

“Dijital fotoğraflar üzerinde gelişmiş grafiksel programlar kullanılarak yapılan ortadan kaldırma, kopyalama, yerini değiştirme, yeniden kullanma, kolajlama gibi birçok manipülasyon ve filtreleme işlemleri sayesinde pek çok sanat ve tasarım alanında sıklıkla kullanılmaktadır” (Yazar ve Yalçın, 2018: 613). Sosyal medya üzerinden bazı mecralarda, yapmış olduğu çalışmalarını paylaşan, kendi tabiriyle dijital sanatçı ve grafik tasarımcı Max Asabin, tamamen farklı zaman ve mekândan aldığı imgeleri dijital manipülasyon işlemleriyle (çoğunca Photoshop kullanarak) ustaca birleştirerek gerçeklik açısından aksi düşünülmeyecek görseller ortaya koymaktadır (Şekil 5.1.).



Şekil 5.1. Max Asabin, dijital görüntü manipülasyonu

Dijital çağda sıklıkla karşılaşılmaması bir yana, dijital öncesi yapılan görüntü manipölasyonları da bulunmaktadır. Buna ilişkin tarihteki ilk örneklerinden birisi olarak Josef Stalin'in, sonradan ayrı düştüğü kişileri fotoğraflardan sildirmesi verilebilmektedir (Şekil 5.2.). O zamanın teknolojisiyle çekilen fotoğraflar, karanlık odada gerçekleştirilen sınırlı müdahaleler ile farklı bir hikâye yansıtacak görünüme sokulabilmektedir. Başka siyasi figürler de bu teknikleri kullanarak gerçeği çarpıtmayı denemiştir; ayrıca manipölasyon işleminin yalnızca önemli kişiler için yapılması, pahalı olmasından ileri gelmektedir (Yamı, 2009: 51). Fotoğraf teknolojisinin gelişmesiyle birlikte, geçekliğe dair bir tür kanıt ortaya koyduğı düşünölen görsel çıktıları, halkın güvendiğı kaynaklar haline gelmiştir. Fotoğrafların gerçeğin bir temsili biçiminde görölmesinin üzerine, manipölasyon uygulamaları görsel alanlarda yoğunlaşmaya başlamıştır. Görüntülerin manipölasyona uğrayabilen bir yapıda bulunduğunun anlaşılması da onun güvenilirliğini baltalayan bir durum olarak değeriendirilmektedir.



Şekil 5.2. Orijinal (soldaki) fotoğraftan silinen figür

Dijital teknolojilerin ortaya çıkması, görüntü işleme tekniklerine daha kapsamlı olanaklar sağlamıştır. Gerçek olanı değıştirmenin aksine, gerçeğe daha da yakın bir görüntü elde etmek için de bu teknikler kullanılabilmektedir; çünkü fotoğraf makinelerinden alınan çıktılar her zaman insan gözünün gördüğü ile bire bir değildir. Çeşitli renk düzenlemeleri ve bazı filtre uygulamalarıyla aradaki fark minimuma indirilebilmektedir. Emme vd. (2005: 150-151), manipöle edilmiş fotoğrafların, gerektiğinde mahremiyet sağlayabilen, bir araştırma amacına hizmet ettiğinde görsel verileri netleştirebilen veya odaklayabilen (tıp alanındaki görüntüleyiciler gibi) seçici

bir gerçekçilik yaratmadaki ilk denemeler olduğunu söylemektedir. Bunun haricinde özellikle sinema alanında, teknolojik gelişmeler neticesinde fantastik /bilim kurgu gibi türler için bilgisayar yazılımları kullanılmış ve başarılı sonuçlar elde edilmiştir. Böylelikle dijital manipülasyonun kimi yerlerde yarar sağlayabildiği görülmektedir.

Görüntü manipülasyonu, Harry Potter, Yüzüklerin Efendisi ve daha pek çok filmde gerçekçi efektler oluşturmaya yardım etmekte, böylece ticari amaçlara ve yaratıcı fikirlerin paylaşılmasına izin vermektedir. Öte yandan, bu teknikler, kötü niyetli bir amaç ile resmin özünü değiştirmek için kullanılabilir. Son zamanlarda, çok sayıda görüntü ve video işleme yazılımı ortaya çıktığı bilinmektedir. Görüntü düzenleme araçlarının etkinliği göz önüne alındığında, değiştirilmiş bir resmi ayırt etmek son derece zor olmaktadır. Artık görüntüleri ve videoları manipüle etmek için çeşitli yapay zekâ tabanlı yaklaşımlara ağırlık verilmektedir. Yazılan algoritmalar, manipülasyon işlemini hatasız bir şekilde gerçekleştirerek oldukça gerçekçi görüntüler ortaya koymakta, insanlar da bu görüntülere kolayca kanabilmektedir; üstelik yazınsal haberlerden daha inandırıcı olduğu için büyük bir tehdit oluşturmaktadır. Deepfake ve Faceswap gibi öne çıkan uygulamalar ile hareketli görüntüler üzerinde, özellikle yüz montajları gerçekleştirerek gerçek ile ayırt edilemeyen sahneler kurgulanmaktadır (Şekil 5.3.). Sahte görüntülerin ortaya çıkmasıyla birlikte “görmek inanmaktır” olarak bilinen deyimın bir hükmü kalmamaktadır ve bu durum insanlarda bir dolandırıcılık ve mahremiyet korkusuna neden olmaktadır (Thakur ve Rohilla, 2020: 2-3).



Şekil 5.3. Deepfake uygulaması

Yanık (2016, 901-902), “yeni medyalar üzerinde yaratım, manipölasyon, dönüştürme ve diğer tüm işlemler sadece kullanıcı etkileşimiyle değil otomatik olarak da gerçekleşebilir” diyerek sanal zekanın devreye girdiği yüksek düzey otomasyonlara dikkat çekmektedir.

Deepfake algoritmasıyla hedef görüntüdeki yüz, saniye saniye analiz edilmekte ve farklı bir yüz girdisiyle beslendiği zaman verinin niteliğine ve niceliğine bağlı olarak kusursuz bir dönüşüm işlemi gerçekleştirebilmektedir. Son teknolojiler, kişinin ses kaydından alınan veriyi kullanarak aynı ses tonuyla yeni bir konuşma yaratmaya dahi izin vermektedir. Yapay zekâ tabanlı derin öğrenme sistemi ile yalnızca birkaç saniyelik konuşma referansı, “gerçek zamanlı ses klonlama” (real-time voice cloning) imkânı tanımaktadır (Jemine, 2019: 4). Böylece sahte görüntü ve sesin birleşimiyle oluşturulan tutarlı sahne, insanları gerçek olmayan bir şeye inandırmak için oldukça yeterli gelmektedir.

5.2. Dijital Manipölasyonun Algı Yönetiminde Kullanımı

Dijital teknolojilerin tüm alanlarda yaygın bir biçimde varlık göstermesi, onu algı yönetimi hususunda bir numaralı araç yapmaktadır. Dijital ortam, türlü görüntüler üzerinde ileri düzey manipölasyon uygulayabilme olanağı sunmaktadır ve bu sayede gerçeklik algısıyla oynayabilen güçlü bir araç olarak da düşünülebilmektedir. Özellikle fotoğraf ve video alanlarında yapılan manipölasyon uygulamaları, gerçeklik konusunda tartışmalara neden olacak seviyeye ulaşabilmektedir (Ürper, 2009: 41).

... genelde ekonomi, politika ve siyaset alanında manipölasyon kelimesi kullanılsa da hayatın pek çok noktasında algılarımız yönlendirilmektedir. Moda, dekorasyon, sosyal medya, eğitim, sağlık, sanat ve tasarım gibi alanlar manipölasyonun en çok kullanıldığı yerlerdir. Arzu nesnelerinin oluşturulduğu ve idealize edilmiş dünyanın sunulduğu bu hayali ortamda bireylerin algıları manipüle edilmektedir. Kapitalizmin manipölasyondan beslenmesi ve tüketiciyi hem dijital hem de sosyal platformlarda yayınlanan reklamlarla ürün/hizmet almaya yönlendirmesi günümüzün bir gerçeğidir. Bu açıdan manipölasyonun algılarımızı yönlendiren ve kandıran bir yapısı da vardır (Sırmalı, 2019: 15).

Medya; gündelik hayattan siyasete, toplumsal yapılardan ekonomik gelişmelere kadar geniş bir zeminde farklı anlamlandırma pratikleri sunmakta, bu sayede toplumsal, ekonomik ve kültürel gerçekliklerin yanı sıra bir medya gerçekliği de inşa etmektedir (Utma, 2018: 2904). Dahası dijital teknolojilerle bezenen yeni medya, bu durumu daha üst seviyelere taşımakta, sosyal ağlarla birlikte sanal bir gerçeklik yaratmaktadır. “Medyaların yeni etkileşim yetenekleri geleneksel iletişim

sistemlerini dönüştürerek kaynak ve hedefin karşılıklı şekilde içeriği manipüle edebilecek bir iletişim düzeyine ulaşmasını sağlamıştır” (Yanık, 2016: 902).

Utma, kitle iletişim araçları üzerinden gerçekleştirilen algı yönetimi hususundaki düşüncelerini şu şekilde ifade etmektedir:

Güçlü etkileri olduğu kabul edilen kitle iletişim araçları kanalıyla “algı yönetimi” teknikleri sayesinde uygun mesajlar hedef kitlelere ulaştırılmakta; kişilerin istek ve ihtiyaçları doğrultusunda belirlenen hedeflere yönelmeleri sağlanmaktadır. Kitle iletişim araçlarının bu gücü, toplumların kitlesel özellikleri ile birlikte “Algı Yönetimi” teknikleri doğru kullanıldığında istenilen amaca ulaşılabilir. Algı yönetimi çerçevesinde basın, televizyon, radyonun yanı sıra, internet, sosyal medya gibi teknolojik araçlardan yararlanılmaktadır. Medyanın kitleler üzerindeki psikolojik gücü, “algıların” yönetilmesinde etkili olmaktadır (Utma, 2018: 2904).

Thakur ve Rohilla (2020: 2), manipüle edilmiş görüntülerin, insanların duygularını kışkırtmak için sosyal medyada paylaşıldığını ve bu manipüle edilmiş görüntülerin, bir ceza soruşturması davasında delil olarak ya da bir kişiyi karalamak için kullanılabileceğini belirtmektedir. Benzer bir durum 1950’deki senatör seçimlerinde yaşanmış, iki farklı fotoğraf karesinin bir araya getirilmesiyle oluşturulan sahte görüntünün yayılmasıyla Senatör Tydings’in yenilgisinin bağlantılı olabileceği düşünülmüştür.

Gerçeği çarpıtıran manipülatif görüntüler elbette ki etik tartışmalarına da neden olmuştur. Ulusal Basın Fotoğrafçıları Derneği (NPPA), Haziran 1995’te “Dijital Manipülasyon Etik Kuralları” yayınlarak mesleklerinin temel ilkesinin doğruluk olduğuna, bir fotoğrafın içeriğini halkı aldatacak şekilde değiştirmenin yanlış olduğuna inandıklarını belirtmiştir (Coleman, 2007: 33).

Yeni medyanın kitlesel gücü, yaşanan dezenformasyonun hızla yayılmasına, zamanında müdahalenin güçleşmesine ve etik değerlerin göz ardı edilmesine sebep olabilmektedir. Kırık (2017, 233) “2000’li yılların “yeni medya çağı” adını almasının en önemli nedeni teknolojik gelişmelerin kitleleri yönlendiriyor olmasıdır” der. Sosyal medyada hızla geniş kitlelere ulaşp viral olan sahte görüntüler, sorgulamayan insanları büyük bir algı yanılgısına düşürebilmektedir. Metro Goldwyn Mayer isimli medya şirketinin faaliyet gösterdiği filmler ikonik bir aslan kükremesiyle başlamaktadır. İnternete yüklenen sahte bir görselde bu logo çekimleri için aslanın bir düzeneğe bağlanarak zorla orda tutulduğu izlenimi yaratılmıştır; fakat orijinal fotoğrafta aslanın video çekimi için değil, tomografi çekimi için orada bulunduğu ve başka bir aslan olduğu görülmektedir (Şekil 5.4.).



Şekil 5.4. Metro Goldwyn Mayer logosundaki aslan

Apelbaum, "bir dergiye baktığınızda, moda endüstrisinde gördüklerinizin %98'i gerçek dışıdır" diyerek dijital görüntü manipülasyonlarının kullanım sıklığına dikkat çekmektedir. Bu uygulamalarla imkânsız güzellik standartları teşvik edilerek algısal bir yönlendirme gerçekleştirildiği söylenebilmektedir (Şekil 5.5.) (Ray, 2015).

Görüntü estetiğinin mükemmelleştirildiği bu dijital çağda, görsel algıyı yönlendiren hareketlerin her zamankinden daha çok ön plana çıktığını, güzel ve beğenilme kavramlarının da yaşamın merkezi haline geldiğini görmekteyiz. İyi bir fotoğraf çekemesek de iyi bir dijital müdahale ile görüntüyü idealize edebiliriz. Birey bu durumda, fotoğrafını paylaşıldığı sosyal ortamda daha çok beğeni alacak ve tatmin duygusu beslenecektir. Aslında olmadığımız bir ortamda bulunmuşuz gibi göstermek de yine benzer programlarla mümkündür. Tamamen hayal dünyamız ve isteklerimizle sınırlı olan bu uçsuz bucaksız dijital ortam, kişinin karakterine göre iyi ya da kötü yönde kullanıma açık durumdadır (Sırmalı, 2019: 25-26).



Şekil 5.5. Photoshop kullanımıyla değişime uğramış model

Yanık (2016: 901), yeni medyanın programlanabilir yapısına vurgu yaparak "algoritmik manipülasyonun öznesi" olduğunu söylemektedir. "Yeni medyalar her türlü içeriği operasyona tabi tutabilir, hiç kayıp olmadan yenisini yapabilir, kopyasını çıkartabilir ve dağıtımını yapabilir". Barındırdığı bu özellikleriyle yeni medya, kitleleri yönlendirme hususunda büyük bir rol oynamaktadır.

Günümüzde çoğu birey tarafından bilinen ve mütemadiyen kullanılan, dijital manipölasyonların sıklıkla yer aldığı sosyal platformlar, kişileri yönlendirme arzusu taşıyan yapısıyla dikkat çekmektedir. Bunlardan bazıları izinsiz bile olsa kullanıcılara ait birtakım verileri toplayarak çeşitli amaçlar doğrultusunda kullanabilmektedir. Toplanan veriler kimi zaman o platforma ait algoritma için geri bildirim teşkil ederken kimi zaman da platform dışında, kişisel istekler çerçevesinde etik dışı bilgi sağlamaktadır. Cambridge Analytica–Facebook skandalında iddia edilene göre Facebook’a kayıtlı 87 milyon kişinin verisi çalınarak detaylı kişilik profili çıkarmak için kullanılmıştır ve bazı politikacıların seçimlerde bu verilerden yararlandığı söylenmektedir. Site içerisinde kişilere özel gösterilen reklamlarla algı operasyonları yürütölmüş, bireyler manipöle edilmiştir (Hu, 2020: 1-2).

Manipölasyonun, doğal gelişmiş bir süreç gibi görünmesi gerekmektedir; böylelikle kişiyi diğer seçeneklerden mahrum bırakmak yerine onun karar alma süreçlerine sızarak, manipölatörün istediğı seçimleri kişiye düşündürtebilmektedir. Dijital teknolojiler insanların günlük yaşamlarına entegre edildiğinden beri, bu tür manipölasyonlara giderek daha müsait/elverişli hale gelinmektedir. Yaygın dijital gözetim, çok az çaba ile insanların güvenlik açığının belirlenmesini sağlamaktadır. Dijital platformlar, bu açıkların tespiti ve yararlanılması noktasında mükemmel bir ortam yaratmaktadır. Bilgi teknolojileri çoğunun hayatına aracılık ettiğı için gerçekleştirilen manipölasyonlar, görünmez bir şekilde bireyleri etkilemektedir (Susser vd., 2019: 17-29).

İnternet üzerinde karşılaşılan her bilginin, yeniliğın ve değışimin dijital manipölasyonların da etkisiyle kabul görmesi birçok dezenformasyona neden olmaktadır. Yeni haberdar olunan bir bilgiyi sorgulamak, önceki deneyimler ile karşılaştırmak ve birden fazla kaynaktan teyit etmeye çalışmak dezenformasyon riskini azaltmaya yönelik eylemler olarak değıerlendirilebilmektedir.

5.3. Sanatta Dijital Manipölasyon

Hem dijital költürün şimdiki halini almasında rol oynayan, hem de dijital teknolojilerle değışim ve dönüşüm içerisinde olan sanat, geçmişten bugüne dönemin yapısal özelliklerini bir şekilde yansıtmayı sürdürmektedir. Avangart bir tavra ve empirik bir yaklaşıma sahip olan sanatçılar, dijital teknolojilerin sanatla ilişkisini kurmaya çalışmakta, yaptıkları çeşitli çalışmalarla dijitalle olan bakışı farklı bir yöne

kaydırmaktadırlar.

“İnsanlar, fotoğraf makinası arkasından sinema ve televizyonun icadıyla, görsel-işitsel bir dünyanın içinde yaşamaktadır. Böyle bir ortamda sanatçı da yaşadığı dönemin teknolojisini, bilgi ve tecrübesiyle kaynaştırarak sanatına kendi yorumunu katmaktadır” (Kanat, 2018: 28).

Manipülasyon tabirini sanatsal bağlamda değerlendiren Aslan (2010: 122), manipülasyonun sanat alanında sıkça rastlanıldığını, özellikle günümüz sanatında ağırlıklı olarak görüldüğünü ifade etmektedir. Seçme, ekleme ve çıkarma gibi kavramları kapsamına aldığı için birçok olanağı bünyesinde taşıdığını belirterek “nesnelerin normalde olamayacakları bir biçimde sunulması renk, biçim gibi olasılıkların denenmesiyle ortaya çıkmaktadır” söyleminde bulunmaktadır.

Modern görüntü teknolojileri, insanın bugüne kadar hiç olmadığı kadar görme biçimleri üzerinde etkili olmuş ve bu alanda radikal değişiklikler yaratmıştır. Yaratım süreci, doğal olarak, kullanılan tekniğin de belirlediği bir süreç olmuştur aynı zamanda. Sanatın doğası gereği teknoloji ile olan bağlılığı, bunu gerekli kılmaktadır. Mağara resimlerinde kullanılan doğal boyalardan bugüne kadar çeşitli boyalarla ve tekniklerle organik bir bağ içinde olan sanatçılar, yaşadığımız çağda, değişen ve gelişen birçok modern teknoloji ile üretim biçimlerini değiştirme gereği duymaya başladı. Teknolojinin ilerlemesi ile doğru orantılı olarak hareket eden değişim, çağımızın kaçınılmaz gerçeklerinden biri olmuştur (Bodur, 2010: 5).

Çaban ve Kıyar (2015: 33) fotoğraf üzerinde uygulanan manipülasyon tekniklerinin fotoğrafın tarihi kadar eski olduğunu belirterek, dijital değilse de ilk sanatsal örneklerinden birisinin Oscar Rejlander’in “Hayatın İki Yüzü” (Şekil 5.6.) adlı kurgusal çalışması olduğunu söylemektedir. “Önceden tasarlanmış kompozisyona göre stüdyo ortamında çekilerek elde edilen otuz ayrı negatifin montajlaşmasından oluşturulan eserde, alegorik bir anlatım biçimi görülür”. Araçlar değişse dahi kullanılan bu yöntemlerdeki düşünce tarzının dijital dönemde varlığını sürdürdüğü görülebilmektedir.



Şekil 5.6. Oscar Rejlander, Hayatın İki Yüzü

Dijitalin kendisi -verileri elektronik bir hale sokarak görüntülemeye imkân tanımasından dolayı- manipülatif bir ortam olduğu için aslında bünyesinde kurgulanan bütün çalışmaların düşük seviye dijital manipülasyon işlemlerinden geçtiği söylenebilmektedir; ancak sanat alanında dijital manipülasyondan söz edildiğinde daha çok foto manipülasyon şeklinde de adlandırılabilen örneklerle rastlanmaktadır (Şekil 5.7.). Çoğu durumda görseller üzerinde yapılan renk, kontrast, parlaklık ve kırpmaya gibi işlemler manipülasyon olarak kabul edilmemekte, ortaya çıkan son görüntünün ilkine kıyasla önemli farklar barındırması beklenmektedir. Yayı dijital manipülasyon teknikleriyle alakalı şöyle bir açıklamada bulunmuştur:

Dijital Manipülasyonun ilk adımı, dijital fotoğraf makineleri ile elde edilen görüntünün bir bilgisayara aktarılmasıdır. Tepegözlerde kullanılan şeffaf diyapozitifleri, negatifleri ya da ıslak banyo ile çoğaltılmış fotoğrafları, bir tarayıcı ile tarayarak dijital ortama aktarmak da olasıdır. Aktarılan sayısal bilgi üzerinde artık istenilen değişiklikleri yapmak oldukça kolay ve zahmetsizdir. “photoshop” benzeri yazılımlar ve bazı nadir durumlarda lens filtreleri kullanılarak gerçekleştirilen bu “sayısal oynamalar” sonucunda elde edilen yeni imaj, orijinalini anımsatsa da çoğu kez ortaya büyük farklar çıkarmaktadır. Esas sorun da bu noktadan itibaren başlamaktadır. Çünkü, doğal olarak, yapılan değişiklikler, basit renk ve kontrast ayarlarından ibaret değildir. Aksine, fotoğrafın özüne ilişkin, taşıdığı anlamı değiştirmeye ilişkin değişiklikler söz konusu olmaktadır (Yayı, 2009: 50).



Şekil 5.7. Erik Almas, foto manipölasyon

“20. yüzyılın başlangıcında Kübist, Dadaist ve sürrealistlerin kullandığı kolaj, montaj, kurgu ve kendine mal etme tekniklerinin dijital teknoloji ile gelişmiş ve kolaylaşmış olduğu dikkat çekmektedir” (Özel Sağlamtimur, 2010: 221). Üretilen çalışmaların çoğunda gerçeküstücü bir üslup bulunduğu söylenebilmektedir; zira dijital ortam, gerekli alt yapıyı sanatçılara sunmaktadır. Metafor kullanımının sıkça görüldüğü dijital manipölasyon çalışmalarında gerçeğe aykırı yanıltmacı bir tavırla ironik anlatımlar gerçekleştirilmektedir. Özellikle biçimsel benzetme yoluyla kompoze edilen normale aykırı durumlar, dijital teknolojilerin sağladığı imkanlarla gerçekmiş gibi görünebilmektedir (Şekil 5.8.).



Şekil 5.8. Martin De Pasquale, dijital manipölasyon çalışması

“Çağdaş sanatçılar, kurgulanmış alanlarda gerçeği aktarmaya başlamışlardır. Dijital teknolojinin gelişmesiyle, bu kurgulanmış fotoğraflar hızla artmıştır ve fotoğraf, dış gerçeklikle artık bağlarını koparmıştır” (Gökçe, 2014: 40).

Dijital fotoğrafçılık, sınırsız bir işleme, manipülasyon, depolama ve aktarma olanağına sahip görülmektedir. Günümüzde çeşitli kitle iletişim araçlarında karşılaşılan görüntülerin büyük bir çoğunluğu, bilgisayarda işlenmiş veya oluşturulmuş görüntülerden oluşmaktadır. Fotoğrafların dijital enformasyon biçiminde kaydedilmesiyle, bu süreç yoktan var olan görüntüleri üretebilir hale getirmiştir. Dijital görüntülemenin temelinde, geleneksel tekniklerden dijital teknolojiye sanatçılar çalışmalarını üretirken fotoğraftan oldukça yoğun bir şekilde faydalanmış, gerçek hayatta aslı olmayan kompozit fotoğraflar üretmişlerdir (Özel Sağlamtimur, 2010: 221).

Sanatçılar/tasarımcılar dijital manipülasyon tekniklerini direkt olarak sanatsal bir amaç doğrultusunda ya da poster, afiş ve reklam gibi görüntüler üzerinde dikkat çekici unsurlar oluşturmak adına çalışmalarında kullanabilmektedir. Aynı zamanda siyah beyaz dönemden kalma fotoğrafların renklendirilmesi, restore edilmesi (eksik parçaların tamamlanması) ve fotoğrafa farklı bir arka plan eklenmesi gibi işlemler de dijital ortamda gerçekleştirilebilmektedir (Aytemiz, 2015: 361).

Özel Sağlamtimur (2010: 222), “dijital fotoğraflar sayıların kombinasyonunda oluşmakta, fotoğrafta yapılan her türlü dijital değişiklik fotoğrafın değişmesine neden olmakta ve bu durum manipülasyon olarak değerlendirilmektedir” söylemiyle her tür değişikliğin manipülasyon kapsamına girdiğini savunmaktadır; fakat manipülasyonun kavramsal izahatı ile paralellik gösterebilmesi açısından yapılan müdahale sonucu değişime uğrayan görüntünün, ilk halinden oldukça farklı ve yanıltıcı bir tarafa sahip olması beklenmektedir.

Sanatçılar önce dijital teknolojileri bir araç olarak kullanmış, gerçek hayattan alınan referanslar görselleri dijital ortamda manipüle ederek çeşitli çalışmalar üretmiştir. Sonrasında bu teknolojiler adeta ortak bir yaratıcı konumunda değerlendirilmiş, sanal ortam içerisinde yer alan çalışmalar gerçekleştirilmiştir. Şimdilerde ise yaratma kısmının neredeyse tamamen yazılım içeren uygulamalara bırakıldığı çalışmalara rastlanabilmektedir. Üretimsel sanat (generative/procedural art) örneklerinde olduğu gibi yapay zekâ, birtakım direktifler doğrultusunda sonucu bazı yönleriyle tahmin edilebilen ancak kodlardaki rakamsal değerlerin değiştirilmesiyle umulmayan görsel etkiler de içerebilen çıktılar üretilmektedir (Şekil 5.9.). Algoritmalar üzerinden yürütülen görselleştirme işlemlerinde, sanatçının sisteme eklediği veriler makine öğrenmesine sahip yapay zekâ tarafından

yorumlanmaktadır. Jacobs vd. (2017: 6330) hesaplamının (computation) güçlü bir sanatsal ortam olduğunu belirterek, programlama deneyimi olan sanatçıların bu doğrultuda kullandığı kodlar ile yaratıcı ve benzersiz işler ortaya koyabildiğine vurgu yapmaktadır.



Şekil 5.9. Holger Lippmann, noiseScape 2021

Bilgisayarın, algoritmada yer alan kodları satır satır takip etmesiyle, her adımı kontrol edilebilir çıktılar elde edilmektedir. Rastgele müdahalelerin yoğun olduğu çalışmalarda bile rastgelelik, algoritmaya bir komut olarak eklenmekte; üstelik bu rastgeleliğin derecesi ayarlanabilmektedir. Yapay zekânın derin öğrenmedeki kabiliyeti ne kadar yüksekse hesaplanabilirlik oranı da bir o kadar düşmektedir. Yapay zekayı, gerçekleştirdiği sanatsal üretimlerin merkezinde tutan Refik Anadol, “Rönesans Rüyası” (Şekil 5.10.) adlı sürükleyici multimedya enstalasyonunda, 1300-1600 yılları arasında üretilen resimleri, heykelleri, edebi yazıları ve mimari yapıları veri olarak kullanmış, bazı algoritmalar vasıtasıyla bunları birbiriyle bağlantılı, dinamik, çok boyutlu bir gösterimle izleyicilere sunmuştur.



Şekil 5.10. Refik Anadol, Rönesans Rüyası

Dijital teknolojilerin hızla gelişimi sanal-gerçek ve yapay zekâ-insan arasındaki sınırların bulanıklaşmasına sebebiyet vermektedir. Algoritma tabanlı gerçekleştirilen sanatsal uygulamalar ile her seferinde kusursuz bir sonuç elde edilmektedir; çünkü süreç, belirli kurallar dizisine göre seyir etmektedir. İnsan hataya müsait yapısı nedeniyle kusursuz bir varlık olmaktan uzak bir konumda bulunmaktadır. Bu durumda kimi dijital çalışmalarda sanatçı, kusursuz işleyen sisteme bilerek hata yaptırabilmekte, böylece farklı bir bakış açısı sunmaya çalışmaktadır; ya da yapay olanın insanileşme sürecine katkı sağlamaktadır.

5.4. Glitch Sanatı

Dijital temelli sanatsal pratikler arasında, elektronik arzılar sonucu oluşan görsel ve/veya işitsel etkilerin kullanıldığı bir alt tür yer almaktadır. Glitch (aksaklık) sanatı olarak adlandırılan bu türde, hatayı estetik bir ölçüt olarak değerlendiren sanatçılar, çalışmalarına rastgele, bilinçli ya da her iki şekilde bozuk bir görüntü vererek sergilemektedir.

“Glitch” kelimesi elektronik yapılarda meydana gelebilen, özellikle duyulabilir ve görülebilir herhangi bir formda olan parazitleri ifade etmektedir. İlk olarak 1960’lı yıllarda bir astronot argosu olarak, ani akım dalgalanmalarını ifade etmek için kullanılan glitch, şimdilerde teknik anlamını aşmış ve üstesinden rahatça gelinebilen önemsiz hataları belirtirken de kullanılmaya başlamıştır. Glitch, herhangi bir sistemde, ana işlem mekanizmasına zarar vermeden ufak arızalar yaratmaktadır. Hem dijital hem analog elektronik medya için kullanılabilmekte ve ek olarak bir filmdeki çizikleri, lenslerdeki kusurları da ifade edebilmektedir. Bu arızaları dijital sanatlarda yeni bir uygulama olarak gören çoğu sanatçı, olumsuz çağrışımların aksine görsel ve işitsel formlarda meydana gelebilen hataları “kucaklayarak” çeşitli çalışmalar gerçekleştirmiştir (Cubitt, 2017: 2).

Glitch sanatının amaçları ve etkileri hakkında farklı kişiler, ayrı ayrı yorumlarda bulunmuştur. Aktivist Legacy Russell için glitch, feminist manifestoların konusu, “gerçek” ve “sanal” ayrımına karşı çıkmanın bir aracıdır. Sanatçı ve eleştirmen Rob Myer, glitch’in gürültünün sinyale fetişist bir dönüşümü olduğunu, “önceki idealize edilmiş sosyal ve estetik düzenden” kopma çabasıyla verimsizliği ve yıkımı ironikleştirdiğini söylemektedir. Kültür teorisyeni Greg Hainge de glitch hakkında, insan-makine ilişkisine dair olasılıkları eleştiren, teknolojik başarısızlığı

vurgulayan ve “pozitivist estetik eyleminin” ötesine bakan veri bozulması şeklinde bir değerlendirme yapmaktadır (Pasek, 2017: 45). Sotiraki’ye göre (2014: 10), medya manipölasyonu yoluyla farklı estetik nitelikleri keşfetme aracı olarak hareket eden glitch sanatı, bizi gürültü (noise) estetiğiyle tanıştıran Fluxus (akış anlamına gelen avant-garde bir sanat akımı) felsefesinin bir sonucu olarak tanımlanabilmektedir.

Glitch sanatı kapsamında eserler üreten (Şekil 5.11.) ve aynı zamanda The Glitch Moment(um) isimli bir kitapla glitch manifestosu yayımlayan Rosa Menkman (2011: 11), ne kadar mükemmeliyetçi duygularla hareket edilirse edilsin, insan eli değen her yapıda kusur olacağının kabul edilmesi gerektiğine vurgu yapmaktadır. Yerleşik eylem senaryolarından uzaklaşmayı ve “bilinmeyenin avangardı”na katılmayı teşvik etmektedir. Menkman’a göre doğrusal ve sabit ilerleyen bir bilgi aktarımı üç durumda kesintiye uğrayabilmektedir: kodlama-kod çözme esnasında (encoding-decoding), geribildirim durumunda ya da bir glitch meydana geldiğinde. Glitch sanatçıları, bu gürültü eserlerinden yararlanmalı ve sağladıkları yeni fırsatları keşfetmelidir. Glitch sanatı oluşturmak için parçalanma, kırılma ve çatlaklardaki estetik fark edilmeli, herhangi bir ortam yeni bir yapı haline bürünene kadar manipüle edilmeli, bükülmeli ve kırılmalıdır. Aynı anda hem görsel hem de işitsel aksaklıklardan yararlanılması, teknolojiyi ve onun iç işleyişini örterek izleyiciyi daha ayrıntılı bir şekilde esere dahil etmeye yardımcı olmaktadır. Herhangi bir medyumun (ortamın) kendi doğasındaki siyaseti eleştirmek için aksaklıklardan yararlanılmalıdır. Sürekli devam eden akış, kesintiye uğramadan anlaşılamamakta, aksaklığa uğramadan da işleyememektedir. Bu nedenle Menkman, glitch çalışmalarının gerekli olduğunu belirtmektedir.



Şekil 5.11. Rosa Menkman, Extrafile

Glitch sanatı kapsamında değerlendirilebilen ilk çalışmalardan birisi, Nam June Paik'in televizyon monitöründe manyetik bozulmalar oluşturduğu Magnet TV eseridir (Şekil 5.12.). Kore doğumlu aksaklık öncüsü Paik, televizyon izleyicilerini ve sanat dünyasını hazırlıksız yakalayan soyut elektronik görüntüler üretmiştir. Paik'in 1965 yılında sunduğu Magnet TV çalışması katot ışın tüplü (CRT) televizyon setinin üzerine, sinyali bozmak için bir mıknatıs yerleştirilmesiyle oluşturulmuştur. Mıknatıs, elektronik tabancadan ateşlenen yüksek hızlı elektronik fosforları çekecek ve uzaklaştıracak kadar güçlü bir manyetik alan yaratmakta böylece aktif ve kasıtlı olarak "normal" televizyon görüntüsünü deforme ederek bunun yerine ekranda renkli izler ve soyut desenler oluşturmaktadır (Kane, 2014: 11-12).



Şekil 5.12. Nam June Paik, Magnet TV

“Arıza” (failure) 20. yüzyılların sonlarında birçok sanatta öne çıkan bir estetik haline gelerek, teknoloji üzerindeki kontrolün bir yanılsama olduğu insanlara hatırlatmış ve dijital araçların ancak onları inşa eden insanlar kadar mükemmel, kesin ve verimli olduğunu ortaya çıkartmıştır (Cascone, 2000: 13). “Sanatkârların tasarladığı kritik kazalarda teknik, politik, sosyolojik, tarihsel ve estetik bakımından bilinmeyen yönleri ortaya çıkartılarak eski sistem olgusunun sorgulanması sonucu yeni görüşler fikirleştirilir” (Ceylan, 2019: 14). Yakın bir düşünceye sahip olan

Yıldırım (2020: 193) da glitch sanatında yapılan müdahalelerin kişiye insan eliyle tasarlanan sistemlerde de hataların olabileceğini hatırlattığını söyleyerek, “bunun yanında; ortaya konan hatalı veya başka bir deyimle bozuk medya ile oluşturulmuş işitsel ve görsel öğeler, mükemmel olmayanın da estetik açıdan göze hoş gelebileceğini izleyene anlatmaya çalışır” demektedir (Yıldırım, 2020: 193). Bu durumda glitch sanatı, kasıtlı hatalar barındıran yapısıyla bir bakıma teknolojinin üstünlüğünü ve kusursuzluğunu eleştirmektedir.

Kanat (2018: 30), glitch sanatına ilişkin “önceden rastlantısal olarak teknik anlamda bir arıza ve aksaklık sonucu oluşan görüntülerin daha sonra sanatçıların kendi yorumları ile estetik bir değer katarak yaptıkları görsel manipülasyonlardır” söyleminde bulunmakta, daha çok yazılımsal hatalar sonucu ekranda oluşan aksak görüntünün veya ses bozulmalarının kullanıldığı glitch sanatının, düzensizlik ya da kompozisyonsuzluk içermediğini belirtmektedir. Glitch, bir süreç sanatıdır. Dijital verilere müdahale eden sanatçının eli görüntünün görsel özünde iz bırakmaktadır. Kişi bir aksaklık yaratmaktan ziyade onu tetiklemektedir. Sanatçının elinde tuttuğu sınırlı miktarda kontrol, ortaya çıkan görüntüde belirgin bir şekilde anlaşılmaktadır (Manon ve Temkin, 2011: 3).

Arıza, rastgele biçim, renk, konum ve zamanda ortaya çıkabildiği için bazı araştırmacılar “Glitch” adının yanlış bir isimlendirme olduğunu öne sürmektedir; çünkü birçok aksaklık sanatçısı tesadüfi hatalara veya aksaklıklara güvenmediğinden dijital içeriği kasıtlı olarak manipüle etmektedir (den Heijer, 2013: 110). Manipülasyon işleminde, genellikle belirli formattaki (jpeg, png, bmp ve benzeri) dijital dosyanın kodlarına erişilip değiştirme, ekleme ve silme gibi müdahaleler ile dosya bütünlüğü bozulmaktadır. Kodlar, kolayca ulaşılabilen çeşitli programlar (örneğin notepad++) vasıtasıyla görüntülenebilmekte ve çok efor sarf etmeksizin manipüle edilebilmektedir. Manon ve Temkin (2011: 4) glitch tekniğini kullanmayı fotoğrafçılığa benzetererek, icra etmenin kolay ama iyi icra etmenin zor olduğunu söylemektedir. Dijital görüntünün kodlarında yapılan değişikliğin hangi sonuçlara yol açacağını kestirebilmek için yüksek seviye kodlama bilgisine sahip olmak gerekmektedir. Bu sebeple çoğu sanatçı ya sürekli deneme yoluyla istediği etkiye yakın aksaklıklar elde etmeye çalışmakta ya da direkt olarak kodlarda değişikliğe gitmek yerine, görüntü düzenleme araçları kullanarak kendi tercih ettiği konum, biçim ve renkte yapay bozulmalar yaratmaktadır. Özyurtçu (2020: 95),

“bazen hata rastlantısal olarak meydana gelirken, bazense hata, sanat eserine estetik bir algı katması için bilinçli olarak ortaya konabilir yani hata bazı sanatçılar için medyum olabilmektedir” der. Bazen sanatçılar, umulmadık etkiler elde edebilmek adına görüntüleri ses düzenleme, sesleri ise görüntü düzenleme yazımlarıyla açarak türlü müdahaleler gerçekleştirebilmektedir. Böylelikle ses düzenleme amacıyla programlanmış uygulama, görüntü üzerinde beklenmedik sonuçlar yaratabilecek işlemler yapabilmektedir.

Bazı sanatçıların glitch uygulamasına ait enstelasyon örnekleri bulunmaktadır. Bunlardan birisi olan Carbon Copy (Şekil 5.13.) isimli çalışma, bir otomobil üzerinde sanki dijital ortamda aksaklığa uğramış bir görüntü yaratılmış ve kamusal alana yerleştirilmiştir.



Şekil 5.13. Caitlind R.C. Brown ve Wayne Garrett, Carbon Copy

Sanatsal yerleştirmeler günümüz dünyasında kendine fazlaca yer ediniyor. Sanatçıların eserleri artık herhangi bir yerde karşımıza ansızın bir tren istasyonunda, şehrin dışında yada şehrin tam ortasında bir yerleştirme performansı olarak çıkabiliyor. Kanadalı sanatçılar, Caitlind R.C. Brown ve Wayne Garrett de şehirlerin ortasında büyükdevasa yerleştirmeler yapan bu sanatçılardır. Yaptıkları çalışmalarla fazla araç tüketimi Glitch’e Neden Olabilir mi? sorusuna cevap aramışlardır. Sanatçıların, 1988 Plymouth Caravelle eserleri İlk bakışta araç uçarak gökten düşmüş ve darbeye bazı kısımları akordeon olmuş gibi bir görüntü verebilir Ancak bilerek bu invaziv görüntüyü yapmışlardır çalışma bir Plymouth Caravelle kopyasıdır. Sanatçılar gerçekten titiz bir şekilde çalışarak dijitalde görmeye alışkın olduğumuz glitch efektini gerçek bir karbon kopyaya taşımışlardır (Yıldırım, 2020: 193).

Sabit olanların dışında, hareketli görüntüler üzerinde de glitch uygulamaları yapılabilmektedir. Diğer manipülasyon tekniklerinden çok farkı olmamakla beraber video formatındaki dijital dosyaların bozulmaya uğramasıyla oluşturulmaktadır. Farklı video formatları arasında yapılan dönüştürmelerde ve büyük boyutlu dosyaları

sıkıştırma gibi işlemlerde glitch olarak adlandırılan hatalara rastlanılabilmektedir. Datamoshing şeklinde adlandırılan bir teknik ile aynı videonun farklı bölümlerinin veya tamamen farklı videoların üst üste eklenmesiyle yapılan geçişlerde, önceki sahneden bir kalıntı oluşturulmakta ve yeni sahnedeki hareket, bu kalıntıyı bozarak var olmaktadır. Böylece rastgele aksaklıklar meydana gelmektedir. Kanye West, Welcome To Heartbreak isimli müzik videosunda (Şekil 5.14.) bu teknikten yararlanmıştır.



Şekil 5.14. Kanye West, Welcome To Heartbreak müzik videosundan bir kare

Glitch sanatında hata ya da kazanın ön plana çıkması, kusursuz işleyen sistemin büyüünden kurtulma imkânı tanımaktadır. Özünde olumsuz olan kaza, aksaklık sanatı kapsamında olumlu bir hale bürünerek önemli olarak nitelendirilebilecek özgün şeyler ortaya çıkarmaktadır. Bu açıdan düşünüldüğünde kaza, dünyevi bir mucize olarak görülmektedir (Ceylan, 2019: 13). Benzer bir yaklaşım ile Göç (2017: 40) “Kaza negatif çağrışımlarından sıyrılır ve pozitif olur. Çünkü kaza olmaksızın algılanabilecek önemli bir şeyler açığa çıkamaz” demektedir.

Kişinin sanal görüntüler karşısında yaşadığı deneyim, dijital kültürün bir yansıması olarak değerlendirilebilmektedir. Bilinçdışı etkiler de dikkate alındığında bazı görüntüler psikolojik güdülerini tetikleyebilmekte, kişi bunlar karşısında istemeden rahatlık duyabilmektedir. Dijital manipülasyon işlemleri sonucu ortaya konan glitch, kişiyi bu etkilerden koparabilmekte ve algısal bir farkındalık yaratabilmektedir.

6. DİJİTAL MANİPÜLASYON İLE BİLİNÇ UYARIMI

Birtakım yazılımlar aracılığıyla, dijital ortamdaki görüntüler üzerinde gerçekleştirilen önemli değişiklik işlemlerini ifade eden dijital manipülasyonun, gerekli incelemeler sonucunda gerçeği saklamak, çarpıtmak, gerçekmiş gibi göstererek kişiyi yanıltmak ve benzeri amaçlar doğrultusunda kullanımının yoğunlukta olduğu söylenebilmektedir. Dijital manipülasyon işlemi neticesinde beklenen ya da hedeflenen bu amaçlara aykırı bir yaklaşımın sergilendiği çalışmada, insanın zihinsel süreçlerinden hareketle algısal farkındalığa fırsat tanınması ve böylece bilinç uyarımının gerçekleşebilmesi için uygun şartların oluşturulması söz konusudur.

Algılama esnasında beyin, anlık duyuşsal verileri önceden depolanmış olan bilgiler ve deneyimler ile karşılaştırarak mevcut olay ya da durum hakkında bazı varsayımlarda bulunmaktadır. Büyük bir kısmı bilinçdışında gerçekleşen bu süreç zarfında duyumlananlar, hali hazırda hafızada var olan bilgilerle uyuşmadığında bilinçli zihin aktifleşmekte, gerçeklik bilinç tarafından denetlenmektedir. “Çevrenizin farkına, ancak duyuşsal girdilerin beklentilerle çeliştiği zaman farkına varırsınız. Dünya beklentilerinizle uyuştığında farkındalığa gereksinim yoktur, çünkü beyin işini gayet iyi biçimde görmektedir” (Eagleman, 2011: 50).

Çoğu zaman dijital manipülasyon tekniği, zihnin bilinçli kısmıyla algılanması gereken hadiselerin üstünü örtmek, anormal olanı normalleştirmek ve gerçekçi göstermek gibi emellere aracılık etmektedir. Bu durumun aksine, yine aynı teknik ile görüntüler, bilinen gerçekliğe ters düşecek biçimde manipüle edildiğinde yanılsama anlaşılmakta, kişi simülasyonun farkına varmaktadır. Özellikle algıyı yanıltıcı sanal görüntüler deneyimlenirken meydana gelebilecek bir aksaklık, sanal olanın kesintisiz gerçekliğine son verebilmektedir. Menkman’a (2010: 29) göre bir aksaklıkla ilk karşılaşma, bir şok hissi, kaybolma ve huşu ile el ele gelir. Aksaklık, bir nesneyi akışından ve sıradan söyleminden, yok edilmiş anlamın yıkıntılarına doğru kaydıran güçlü bir kesintidir.

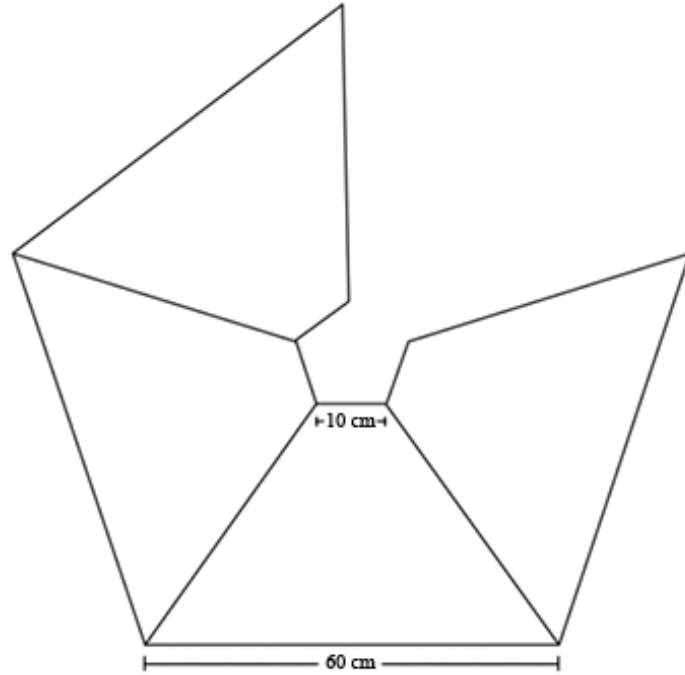
Holografik görüntüdeki glitch (aksaklık), çalışmanın kilit noktasını oluşturan bir dijital manipülasyon uygulaması olarak kullanılmakta; üstelik doğruluk yanılsaması yaratma değil, gerçekmiş gibi olanın sanallığına vurgu yaparak insan elinden çıkmış hiçbir yapının kusursuz olmadığını hatırlatma gayesi taşımakta ve

kişiyi sorgulamaya yönlendirmektedir.

Çalışmada karşımıza çıkan sanal görüntü (balık hologramı), kare piramit biçiminde tasarlanan akvaryum üzerinde oluşturulmakta ve içerisinde yüzen gerçek balığa eşlik etmektedir. Literatür taraması ışığında elde edilen veriler sayesinde, izleyicinin kurulan bu sistem ile teması sonrasındaki potansiyel tepkiler öngörülmüş, uygulamayla birlikte de sanal-gerçek, yapay-organik ve bilinçli-bilinçsiz gibi zıtlıklar tartışmaya açılmıştır.

6.1. Holografik Görüntü Oluşumu

Yapılan araştırmalar ve gerçekleştirilen denemeler sonucu, hologram oluşturma yöntemlerinden bir tanesinin, piramit bir forma sahip olan şeffaf malzemenin yüzeylerine görüntü yansıtılması olduğu tespit edilmiştir. Dört yüzeyli piramit, düzgün beşgenin beş ikizkenar üçgene bölünüp üçgenlerden bir tanesinin çıkartılması ve boşta kalan iki kenarın birleştirilmesiyle oluşturulmaktadır (Şekil 6.1.). Böylece piramidin yüzeylerinden yansıyacak olan görüntü açısız olarak doğrudan izleyiciye ulaşmaktadır.



Şekil 6.1. Düzgün beşgenden oluşan piramidin açılımı

Görüntünün yüzeylerde görülebilmesi için piramidin yansıtıcı ve şeffaf bir malzemeden (asetat, mika, pleksi, cam ve benzeri) inşa edilmesi gerekmektedir; çünkü hologramın oluşabilmesi için bahsi geçen görüntü, piramidin tepesinde

konumlanacak olan ekrandan piramidin yüzeylerine yansımalıdır. Bu çalışma özelinde akvaryum oluşumu göz önüne alınarak malzeme olarak cam tercih edilmiştir. Tabanı 60x60 cm ölçülerindeki cam piramit, birleştirildiğinde tepesinde 10 cm²'lik bir boşluk kalacak şekilde kestirilen üçgen parçalardan oluşmaktadır. Bu boşluk akvaryum kurulumu için gerekli olan açıklığı sağlamaktadır. Parçalar piramit formunu alacak şekilde hizalandıktan sonra dışardan epoxy yapıştırıcı, içerden ise akvaryum silikonu ile yapıştırılmıştır. Taban olarak yine cam kullanılarak şekil kapatılmış ve ahşap bir kaide üzerine oturtulmuştur (Şekil 6.2.).



Şekil 6.2. İçi boş piramit akvaryum

Oluşturulan yapının içine su doldurularak dayanaklılığı ve sızdırmazlığı kontrol edilmiş, ayrıca suyun holografik görüntüye nasıl etki edebileceği değerlendirilmiştir. İncelemeler sonucunda su dolu yüzeye yansıyan görüntünün boş olana göre daha net olduğu saptanmıştır (Şekil 6.3.).



Şekil 6.3. Su dolu piramit akvaryum

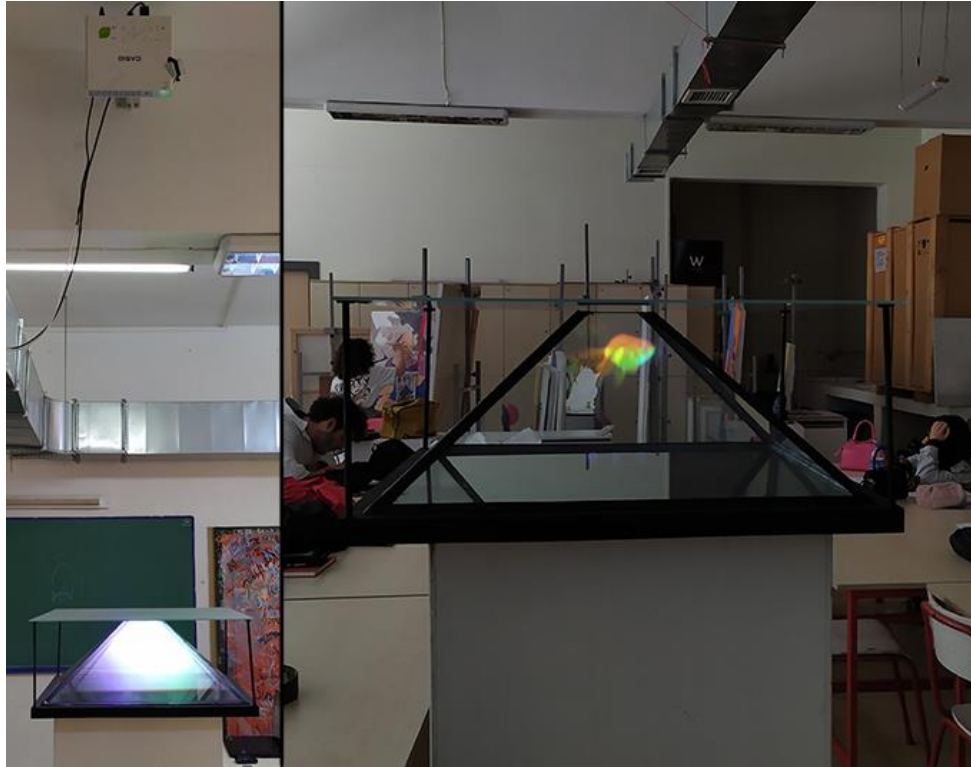
Bundan sonraki aşama, hologramın oluşabilmesi için üst kısma bir ekran yerleştirmek ve böylece ekrandaki görüntünün yüzeylere yansımaları sağlamaktır. İstenilen ölçülerde kolayca ayarlanabilmesi ve projeksiyondan gelen görüntüyü yüzeyinde net bir şekilde gösterebilmesi sebebiyle kumlu cam kullanılmıştır. 65x65 cm ölçülerindeki kumlu cam, kaidenin dört köşesine yerleştirilen alüminyum direkler üzerine konumlandırılarak, yansıma yapmaya uygun pozisyona getirilmiştir.

Yüzeylere yansıtılacak görüntünün daha canlı görülebilmesi ortamın ışık değerine bağlıdır. Bu nedenle oluşabilecek ışık yansımalarını minimum düzeye indirmek için kaide ile direkler siyaha boyanmış (Şekil 6.4.), kenar çizgileri üzerine siyah bant çekilmiş ve tabana siyah akvaryum kumu serilmiştir.



Şekil 6.4. Hologram oluşumu için kurulan düzenek

Kumlu cama görüntünün yansıtılması için projeksiyon cihazı yüzeye dik bir şekilde, uygun yüksekliğe (görüntünün boyutu kumlu camı kaplayacak kadar) yerleştirilmiş, görüntü kalitesi test edilmiş ve gerekli kalibrasyon işlemleri yapılmıştır (Şekil 6.5.).



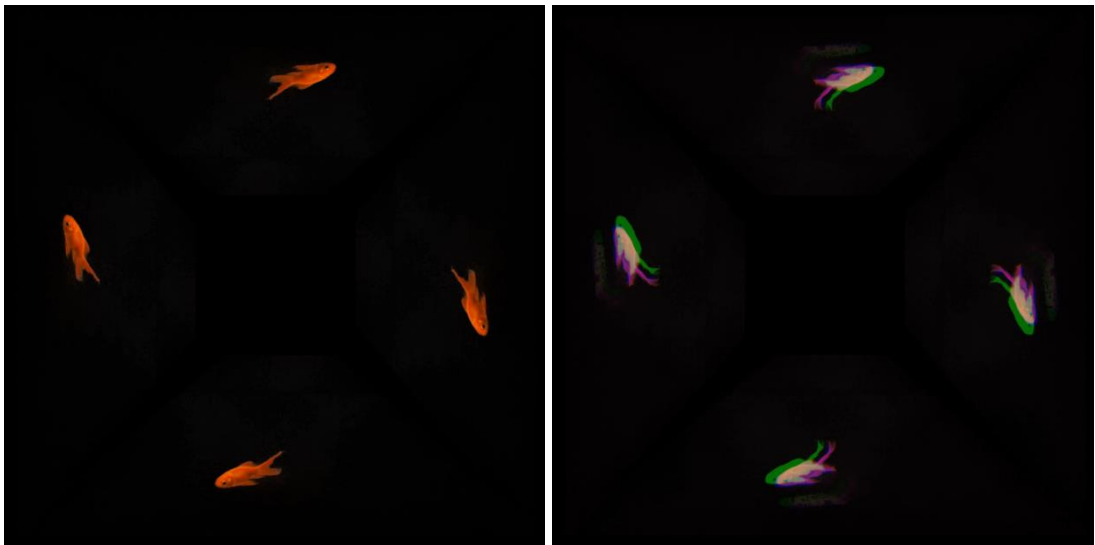
Şekil 6.5. Hologram denemesi

Yapılan testlerden istenilen sonuç alındığında akvaryum suyla doldurularak içerisine canlı bir Japon balığı konulmuştur (Şekil 6.6.). Ortam ışığı ve kamera ayarları yapılırken, balığın olabildiğince net, çevresinin ise mümkün mertebe siyah kalması göz önünde bulundurulmuştur.



Şekil 6.6. Akvaryum içinde canlı balık

Hologram, bu balığın video çekiminden elde edilen görüntülerin bilgisayar ortamında düzenlenmesiyle oluşturulmaktadır. Hareketli grafikler ve dijital görsel efektler oluşturmaya imkân tanıyan *Adobe After Effects* yazılımı ile video, siyah arka planda yalnızca balığın var olacağı ve piramidin dört yüzeyinden görülebileceği şekilde düzenlenmiştir; ardından rahatlatıcı bir müzik eşliğinde, belirli zaman aralıklarında balık görüntüsü üzerinde glitch efektleri meydana getirilmiştir (Şekil 6.7.).



Şekil 6.7. Hologram için kurgulanan videodan kesit görüntüler

Son olarak projeksiyonun altına yerleştirilen akvaryum, hazırlanan videonun kumlu cama yansıtılmasıyla sanal bir balığa ev sahipliği yapar duruma gelmektedir. Hologram, birebir kopyası olduğu gerçek balık ile birlikte yüzmekte, hatta bazen gerçeğinden daha canlı görünmektedir; fakat bilerek oluşturulan aksaklığın yapay olanı ele verdiği ve izleyiciye farkındalık kazanma fırsatı tanıdığı söylenebilmektedir (Şekil 6.8. ve 6.9).



Şekil 6.8. Gerçeği ile birlikte yüzen hologram balık



Şekil 6.9. Hologram balıktaki glitch etkisi

6.2. Algısal Farkındalık

İnsanın algı sürecinde bilinçdışı sistem önemli bir rol oynamaktadır. Glitch sanatında kullanılan dijital hata imajları, etkisinde kalınan kimi bilinçdışı dürtülerden sıyrılarak farkındalık kazanma noktasında tetikleyici bir unsur olarak değerlendirilebilmektedir. Ceylan'a (2019: 15) göre glitch sanatı, genel manada kültür endüstrisi ile pasif hale getirilen kişiyi hayal kırıklığına sürüklemektedir. Bunun sebebi, hatanın getirdiği farkındalık ile birlikte kişinin bilinçli düşünmeye ve sorgulamaya itilmesi böylece maruz kaldığı yönlendirmeleri fark etmesi olarak gösterilebilmektedir. Glitch etkisinin kullanıldığı çalışmalarda bilinçli bir rastgelelik söz konusudur. Bu rastgele etkiler, sıra dışı bir estetik sergilemekle beraber -ana gayesi bu olup olmaması bir yana- insan-teknoloji ilişkisini de sorgulatmaktadır. "Sanatçının ve tasarımcının değişen sanat yapıtlarında farkındalık oluşturmaları, yeni görsel ürünlerde anlama ve algılamada da bilinçli hareketliliği doğurmuştur" (Uslu, 2016: 1974).

Çalışmada örtülü benlikçilik ve salt maruz gibi bilinçdışı etkileri besleyen bazı olguların varlığından söz edilebilmektedir. Balık, -özellikle japon balığı- ev şartlarında rahatlıkla beslenebilen bir hayvan türüdür. Kişi akvaryum içerisinde bu canlılardan birini gördüğünde yadırgamamakta ve normal karşılamaktadır; üstelik boyutu, renkleri ve hareketleriyle dikkat çekici bir görünüme sahip yaşayan bir varlık olması sebebiyle karşısındaki kişinin sempatisini kazanmaktadır. Balığa karşı duyulan sempati, kendi ortamında (akvaryum) bulunması, görece yaygın beslenen bir canlı olması (aşına olma) gibi nedenler bilincin devrede olduğu öğrenme durumundan çok, dolaysız bir algı durumu gerçekleştirmeye yol açabilmektedir; çünkü kişi, olağandışı bir durumla karşı karşıya değildir. Kurulan yapının klasik akvaryumlardan farklı bir görünüme sahip olması bu etkiyi zayıflatan faktörlerden biri olarak değerlendirilebilmektedir; ancak su içerisindeki hareketli yapı neticesinde dikkatin akvaryumun biçiminden çok balıklarda toplandığı düşünülmektedir.

Hologram balık, gerçek olana yakın bir görsel deneyim sunmaktadır. Çalışma hakkında bilgi verilmediğinde, izleyici kimi zaman iki görüntünün de gerçek olduğu düşünülebilmekte, hologram olanı fark etmekte zorlanabilmektedir. Yüksek kalite donanımlar kullanmak bu deneyimi gerçekliğe daha da yaklaştırmaktadır.

Görüntülenme süreci kesintisiz devam ederken uygulanan deformasyonlar, aksaklıklar, takılmalar ve benzeri dijital bozulma etkileri, organik olanın ayırt edilmesini sağlayarak izleyicilerin bilinçdışı etkilerden kurtulmasına ve algısal faaliyetlerini bilinç düzeyinde sürdürmelerine yardımcı olacaktır. Bu açıdan bakıldığında, dijital manipülasyonun bilinci uyaran alternatif bir yöntem olarak kullanılabildiği görülmektedir.

Akvaryumda normal seyrinde yüzen balıklardan birisi sanal da olsa, dijital manipülasyon öncesi hali hazırda zihinde var olan balık imgesiyle çatışmadığı için izleyici gördüğü yapı üzerine fazla düşünüp sorgulamaya gerek duymamaktadır. Kişinin hatasız devam eden bir sistem ile teması sırasında, beyinde oluşan varsayımlar dış dünyadaki bu sistemle uyduğu için dolayı algı, bilinçdışı düzeyde otomatik olarak gerçekleşebilmektedir. Ne zamanki sistemde bir hata meydana gelir de anormal bir durumla karşılaşılırsa, o zaman bilinç uyarılmakta ve zihinde var olan düşünceler tekrar gözden geçirilerek sorgulama yapılmaktadır.

7. SONUÇ VE TARTIŞMA

Algısal sistemlerin yokluğunda insan tüm özelliklerini kaybetmekte, uzamda nefes alıp veren bir varlıktan ibaret kalmaktadır. İletişim ve etkileşim noktasında, önce algılamanın gerçekleşmesi gerekmektedir. Kişi, çevresinde bulunan herhangi bir varlıkla etkileşime geçmek istediğinde, duyu organlarından bir ya da birkaçını kullanarak o varlık hakkında malumat edinmektedir. Bilinçli veya bilinçdışı elde ettiği bu malumat, kişinin karar ve eylemlerinde belirleyici bir rol oynamaktadır. Her duyu organının sahip olduğu kendine özgü alıcılar, dış dünyadaki uyaranlara ait verileri toplayarak beyne iletilmesine yardımcı olmakta böylelikle algı oluşumunun ilk basamağını oluşturmaktadır; ancak bu sistem, algı sürecinin tamamını kapsamamaktadır. Kişinin edindiği tecrübeler sonucu depoladığı bilgiler ve bu doğrultuda sahip olduğu beklentiler, duyu yoluyla gelen veriler ile birlikte zihinde yorumlanmaktadır. Algının, o an içinde bulunulan psikolojik ve duygusal duruma göre de değişebildiği görülmektedir.

Duyusal sistemler birbirini destekler biçimde çalışmakta, kişinin gerçeklik kurgusunu ortak bir veri akışıyla oluşturmaktadır. Gerçeklik, algıya bağlı bir konsept olarak değerlendirilmekte ve dikkate değer bir kısmı görsel verilerden oluşmaktadır. Çevredeki dünya ile etkileşime geçildiği zaman en çok görme duyusuna güvenilmektedir; çünkü çoğu kişiye göre görünür olan bir varlığın gerçek olma ihtimali epey yüksektir. Görsel algı sürecinde elektrokimyasal uyaranların beyne ilettiği veriler, kişinin hali hazırda depoladığı imgelerle karşılaştırılmakta ve varsayımlarda bulunularak yorumlanmaktadır. İnsanlar duyumsal bilgilerden yola çıkarak tanımladığı çoğu şeyde fikir birliğine sahiptirler; ancak duyumsal bilgilerde eksiklik olduğunda ya da çatışma yaşandığında algı, kişiden kişiye farklılık gösterebilmekte ve bu farklılık algısal süreci etkileyebilen elemanların varlığına işaret etmektedir. Görsel yanılsamalar üzerinde deneyimlenebilen algısal karmaşanın, verilerin beyinde yorumlanma süreciyle ilgili olduğu söylenebilmektedir. Kimi zaman tek bir form, birden fazla algısal olasılığa sahip olabilmekte; dolayısıyla insan zihni bazen gerçeği tamamen yansıtmayan algısal çıktılar meydana getirebilmektedir. Yanılsama aynı zamanda simülatif kurguların temelinde yer alan bir olgudur; nasıl ki kişi bir tür yanılsama etkisi altında kaldığında gerçeği olduğundan daha farklı algılamaktadır, simülasyon içerisinde de sunulan yapay duyusal uyaranlar gerçekmiş gibi algılanabilmektedir. Dijital teknolojilerin ivmeli yükselişi, algı sistemini

aldatmaya yönelik modellerin sayısını ve tesirini arttırmakta, toplum bu tarz uygulamalarla daha sık karşılaşmaktadır.

Toplum yapısını etkileyen olaylar algısal farklılaşmalara yol açmakta, dijital teknolojilerin kullanım pratikleri bu algı değişimleri paralelinde şekillenmektedir. Kullandığı araçlar ile beraber biçimlenen insanın, zaman içerisinde dijitalle daha da adapte olduğu; üstelik onu kültürel bir yapı haline getirdiği görülmektedir. Geçmişte savaş teknolojisi olarak değerlendirilen dijital, kişisel bilgisayarların da yaygınlaşmasıyla birlikte savaş dışı bir çerçevede görülmekte, günümüzde ise neredeyse her türlü elektronik aletin tanımında yer almaktadır. Dijital teknolojilerin kullanımıyla kurgulanan sanal gerçeklik, algının değiştirilebilir yapısına yönelik tasarımlar içermekte, kişiye alternatif bir gerçeklik sunmaktadır. Gerçekliğin kademesi kullanılan donanımlara göre değişebilmekte, tatmin edilen duyuşal sistem sayısı arttıkça, kişi daha gerçekçi bir deneyim yaşamaktadır. Hareketli platformların da bu donanımlar arasında yer alması, sanal ortamın içinde bulunma hissini güçlendirmektedir. Sanal ortamların git gide daha detaylı ve gerçeğe yakın tecrübeler yaşatabilmesi; üstelik kişinin normal yaşamında gerçekleştiremeyeceği eylemlere izin vermesi dijital dünyaya değer kazandırmaktadır.

İnsanların yaşam stili, onları çevreleyen dijital teknolojiler tarafından yeniden şekillendirilmekte, bilinçli düşüncelerle hareket etmeyen ve sorgulamayan kişiler tekno-kültüre boyun eğmektedir. Tekno-kültür, toplumun anlık değişimlere maruz kalması, sürekli yeniliğin teşviki ve bireyler arası tek tipleşmenin oluşturulmaya çalışılması bakımından dijital kültürden farklı bir boyutu ifade etmektedir. Birtakım dayatmalarla toplumu dijitalle bağımlı hale getirmek isteyen hegemonya sahipleri, bu konuda en çok konformist bireylerden faydalanmaktadır; çünkü konformistlerin, sunulan her yeniliği sorgusuz kabul eden, uygulanan manipölasyonları fark edemeyen ya da umursamayan kimseler olduğu görülmektedir.

İnsan beyninin işleyişi hala karmaşıklığını korusa da her geçen gün çözümlenmeye devam etmekte böylece kişilerin yönlendirilmesi hususunda önemli bilgiler elde edilmektedir. Araştırmalar sonucu zihin faaliyetlerinin büyük bir bölümünün bilinçdışı gerçekleştiği söylenebilmekte ve dışarıdan gelebilecek müdahalelere açık olan bu sisteme çeşitli yöntemlerle temas edilmesi halinde kişinin karar mekanizması etkilenebilmektedir. Günümüzde insanları kendi çıkarları doğrultusunda düşünmeye ve hareket etmeye zorlayanlar, dijital teknolojileri araç

olarak kullanarak bilinçdışı mesaj yerleřtirmelerinde bulunmaktadır. İnternet, ierisinde barındırdığı sosyal mecralarda toplanan veriler ve geribildirimler sayesinde insanların kontrolünü bir hayli kolaylařtırmaktadır. oęu zaman manipüle edilmiř grntler ne ıkarak kiřilerin fikirlerine etki etmektedir.

Toplumun devamlı etkileřimde bulunduęu dijital teknolojiler ve yavař yavař gereklięin yerini alan sanal ortamlar, bilindışında bazı gdlemelere neden olmaktadır. rtl benlikilik ve salt maruz kalma etkisi gibi bir nesne, olay ya da duruma karřı olumlu tutumu arttıran gdler tekno-kltr hizmetinde kullanılabilmektedir. İnsanların dijitale duyduęu sempati, hegemonyanın iřini kolaylařtırmakta, kiři oęu durumda karřılařtığı maniplatif ęeleri fark edememektedir.

Grntlerin dijital ortamda bazı deęiřikliklere uęratılarak orijinal anlamından kopartılması ve kiřinin kurgulanan yeni gereęe inandırılması olarak deęerlendirilebilen dijital maniplasyon, sıklıkla aldatma amacıyla kullanılmaktadır. Geliřmiř bilgisayar yazımlarıyla hem grnt hem de ses zerinde uygulanabilen dijital maniplasyon iřlemleri gn getike tespit edilmesi zor bir hal almaktadır. oęu durumda bilinli zihin maruz kalınan ynlendirmeden habersiz kalmaktadır; ancak algısal boyutta gerekleřtirilen varsayımlar duyumlanan veriler ile eliřirse bilincin devreye girmesi sz konusu olabilmektedir. Byle bir hadise sonucu maniplasyon, etkisini kaybetmekte ve kiři olan bitenin farkına vararak sorgulamaya bařlamaktadır.

alıřmada kullanılan holografik balık grnts, piramit řeklinde kurgulanan akvaryumda yzmekte, kopyası olduęu canlı balıęa eřlik etmektedir. Gereęinden ayırt edilemeyecek bir dzenekte sunulmaya alıřılan grnt, ilk etapta olaęan dıřılıktan uzak, izleyicilerin normal karřılayacaęı bir seyirde devam etmektedir. Bu sre ierisinde kiři bilin dzeyinde dřnmeye pek ihtiya duymamakta nk byk bir oęunluęun akvaryumda bulunan balık grntsne daha nceleri řahit olduęu dřnlmektedir. Algısal farkındalıęın oluřabilmesi, kesintisiz devam eden srecin bir řekilde bozulmasına, o anki gereklięe aykırı bir olayın gerekleřmesine baęlıdır. Sistemde hata meydana geldięinde zihin, beklenmedik gerekleřen bu durum karřısında bilinci devreye sokmaktadır. Gerekmiř gibi sunulan sanal grntnn bir aldatmacadan ibaret olduęunu gstermek ve doęal olanın gereklięine vurgu yapmak amacıyla dijital maniplasyon teknięine bařvurulmuřtur.

Glitch etkisi olarak adlandırılan ve elektronik arızaları ifade etmek için kullanılan görsel ve işitsel bozulmalar, dijital manipölasyonun genel maksadına zıt düşecek şekilde sanal balık görüntüsü üzerinde uygulanmaktadır. Glitch sanatı kapsamında üretilen çalışmalarda, rastgele aksaklıklar ile kusursuz işleyen yazılımsal süreç sekteye uğramış gibi gösterilmekte, makineyi komuta eden algoritmalarda oynamalar gerçekleştirilerek geliş güzel etkiler elde edilmektedir; böylece insani bir özellik olan hata, yapay bir varlığa atfedilerek onun insansılaşmasına katkı sağlamaktadır. Aksaklığın yaratabileceği bu etkiden farklı olarak holografik balık görüntüsünde planlı bir şekilde meydana getirilen bozulmalar, gerçek ve sanal simbiyoz bağlamında sınırların eritilmesinden ziyade iki olgu arasında daha net bir çizgi çekilmesi hedefi taşımaktadır. Bilinç düzeyinde düşünmeyi geri plana iten ve kişileri gerçeklikten uzaklaştıran dijital manipölasyon uygulamalarının aksine gerçek olanın tespitine imkan tanıyan aksaklık işlemleri farkındalığı tetiklemektedir.

Gerçekten yaşayan, suda yüzüp hareket eden, canlı bir balıkmış gibi sunulan sanal görüntünün -kullanılan donanımların da kalitesine bağlı olarak- özellikle belirli açılardaki inandırıcılığının bir hayli yüksek olduğu söylenebilmektedir; ne var ki organik bir yapıda oluşması imkânsız olan glitch etkileri, yapay olanı ifşa etmekte, insan elinden çıkmış kurgusal bir yapı olduğunu belirtmektedir. Çalışma sonucunda görölmektedir ki, kasıtlı olarak gerçekleştirilen ve hakikate ters düşen dijital manipölasyon uygulamaları, uygun şartlar altında insanları çeşitli çıkarlar doğrultusunda yönlendirmek için değil, onları yönlendiren etkilerden kurtararak sorgulamaya teşvik etmek için kullanılabilmektedir.

KAYNAKÇA

- Aaseth, E. (2001). Computer games studies, year one. *The International Journal of Computer Game Research*. Erişim: 3 Nisan 2022, <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>
- Abay, H. (2021). *1960'lı yıllarda başlayan karşı kültür hareketlerinin grafik tasarıma yansımaları*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Grafik Tasarım Anasanat Dalı, İstanbul.
- Abbate, J. E. (1994). *From ARPANET to internet a history of ARPA-sponsored computer networks, 1966-1988*. Basılmamış Doktora Tezi. University of Pennsylvania, Pensilvanya.
- Akarsu, B. (1975). *Felsefe terimleri sözlüğü*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Akkaya, Ö. (2021). "Dokunma sanatı". M. Zerenler (ed.). *Duyuların etkileşimi: sinestezik pazarlama*. (s. 223-244). Konya: Atlas Akademi.
- Altuncu, D., Çelebi Şeker, N. N. ve Karaoğlu, M. (2013). "Mekan algısında duyuların etkisi/manipülatif mekanlar". N. Bilge ve D. Özhekim (ed.). *Uluslararası Sanat, Tasarım ve Manipülasyon Sempozyumu*. (s. 115-119). Sakarya: Sakarya Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları.
- Arslan, E. ve Ülker, M. Dijital çağda büyük veri ve Atatürk. *New Era International Journal of Interdisciplinary social researches*. 9(1). 8-21.
- Arslan Şan, P. (2010). *Çağdaş sanatta nesne ve kişisel uygulamalar*. Basılmamış Sanatta Yeterlik Tezi. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Seramik Anasanat Dalı, Ankara.
- Ayemiz, P. (2015). Making grandfather come out better. *Middle East Journal of Culture and Communication*. 8(2-3). 355-373.
- Bard, A. ve Söderqvist, J. (2012). *Netokratlar*. Göral Erinç Yılmaz (çev.), İzmir: Karakalem Kitapevi Yayınları.
- Bargh, J. A. (2014). Our unconscious mind. *Scientific American*. 310(1). 30-37.
- Basri, H., Amin, S., Umiyati, M., Mukhlis, H. ve Irviani, R. (2020). Learning theory of conditioning. *Journal of Critical Reviews*. 7(8). 2024-2031.
- Bennett, A. (2001). *Cultures of popular music*. Maidenhead: Open University Press
- Berryman, D. R. (2012). Augmented reality: a review. *Medical Reference Services Quarterly*. 31(2). 212-218.
- Bilsin, A. (2007). *Kültür endüstrisi olgusunun özel bir görünümü olarak günümüz Türk toplumunda eğlencenin ideolojik temellendirilmesi*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Kamu Yönetimi Anabilim Dalı Sosyoloji Bilim Dalı, Ankara.
- Boag, S. (2008). Making sense of subliminal perception. *Advances in Psychology Research*. 54(1). 117-139.
- Buck, R. ve Powers, S. R. (2010). "Emotion, media, and the global village". K. Döveling, C. von Scheve ve E. A. Konijn (ed.). *The routledge handbook of emotions and mass media*. (s. 181-194). London: Routledge.
- Cascone, K. (2000). The aesthetics of failure: "post-digital" tendencies in contemporary computer music. *Computer Music Journal*. 24(4). 12-18.
- Cattani, K., Gilland, W., Heese, H. S. ve Swaminathan J. (2006). Boiling frogs: pricing strategies for a manufacturer adding a direct channel that competes with the traditional channel. *Production and Operations Management*. 15(1). 40-56.

- Cavanna, A. E. (2014). The origin of consciousness and beyond. *Frontiers in Psychology*. 5(1). 1-2.
- Cevizci, A. (1999). *Felsefe sözlüğü*. İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Ceylan, S. (2019). *Yeni medya sanatı olarak glitch art ve kinetik tipografi arasındaki görsel ilişki (cumalıkızık örneği)*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Ana Sanat Dalı, Kütahya.
- Chen, J., Mi, L., Chen, C. P., Liu, H., Jiang, J. ve Zhang, W. (Desing of foveated contact lens display for augmented reality. *Optic Express*. 38204-38219.
- Claudio, P. ve Maddalena, P. (2014). Overview: virtual reality in medicine. *Journal of Virtual Worlds Research*. 7(1). 1-34.
- Coleman, S. E. (2007). *Digital photo manipulation: a descriptive analysis of codes of ethics and ethical decisions of photo editors*. Basılmamış Doktora Tezi. University of Southern Mississippi Graduate Studies Office, Mississippi.
- Cristobal, G., Keil, M. S. ve Perrinet, L. (Ed.). (2015). *Biologically inspired computer vision*. Weinheim: Wiley-VCH.
- Cubitt, S. (2017). Glitch. *Cultural Politics*. 13(1). 1-20.
- Çapcıoğlu, İ. ve Anık, H. (2021). Sanayi devrimi'nden endüstri 4.0'a: dijitalleşme ve dijital dünyada dinin statüsü. *Tevilat*. 2(1). 27-43.
- Çoban, İ. ve Kıyar, N. (2015). Yaratıcı fotoğrafçılıkta geleneksel, dijital ve interaktif dönem. *ulakbilge*. 3(5). 31-46.
- Daniels, D. (2007). Television-art or anti-art? conflict and cooperation between the avant-garde and the mass media in the 1960s and 1970s. Erişim: 31 Mart 2022, http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/massmedia/scroll/
- Darıcı, S. (2014). *Bilinçaltı reklamcılık yöntemleri ve tüketicinin yönlendirilmesi*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Gelişim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İşletme Ana Bilim Dalı, İstanbul.
- de Wit, M. M., van der Kamp, J., Withagen, R. (2015). Visual illusions and direct perception: Elaborating on Gibson's insights. *New Ideas in Psychology*. 36(1). 1-9.
- Driver, J. (2001). A selective review of selective attention research from the past century. *British Journal of Psychology*. 92 (1). 53-78.
- Durmuş, S. (2017). 25th frame effect of architecture: text and rhetoric. *International Journal of Architecture and Urban Studies*. 2(1). 12-19.
- Eagleman, D. (2011). *Incognito*. Zeynep Arık Tozar (çev.), İstanbul: Domingo Yayınevi.
- Eddy, B. R. (2012). *Classical video games: the golden age, 1971-1984*. London: Shire Publications.
- Edgar, G., Edgar, H. ve Pike, G. (2014). "Perception". D. Groome (der.). *An introduction to cognitive psychology processes and disorders*. (s. 25-69). London: Psychology Press.
- Efron, R. (1969). What is perception?. *Boston Studies in the Philosophy of Science*. 4(1). 137-173.
- Ellenberg, H. F. (1994). *The discovery of the unconscious*. London: Fontana Press.
- Emme, M. J., Kirova, A., Emme, M. J. ve Kirova, A. (2005). Photoshop semiotics: research in the age of digital manipulation. *Visual Arts Research*. 31(1). 145-153.
- Erdelyi, M. H. (2004). Subliminal perception and its cognates: theory, indeterminacy, and time. *Consciousness and Cognition*. 13(1). 73-91.

- Ferhat, S. (2016). Dijital dünyanın gerçekliği, gerçek dünyanın sanallığı bir dijital medya ürünü olarak sanal gerçeklik. *TRT Akademi*. 1(2). 724-746.
- Freud, S. (1994). *Psikanalize giriş dersleri*. Selçuk Budak (çev.), İstanbul: Öteki.
- Friedman, T. (2007). Apple's 1984: the introduction of the Macintosh in the cultural history of personal computers. (s. 1-9) Erişim: 4 Nisan 2022, http://people.okanagan.bc.ca/marellano/communications/Cop_and_Identification_files/Apple%201984%20Hist%20Landscape.pdf
- Fromm, E. (1991). *Freud düşüncesinin büyüklüğü ve sırları*. Aydın Arıtan (çev.), İstanbul: Arıtan Yayınevi
- Gere, C. (2018). *Dijital kültür*. Aydoğdu Akın (çev.), İstanbul: Salon Yayınları
- Geraci, R. M. (2007). Robots and the sacred in science and science fiction: theological implications of artificial intelligence. *Zygon(r)*.42(4). 961-980.
- Ghedini, F. (2011). *The illusion of ambiguity: from bistable perception to anthropomorphism*. Basılmamış Doktora Tezi. Scuola Superiore Sant'anna Philosophy in Innovative Technologies of Information and Communication Engineering and Robotics, Pisa.
- Goldstein, E. B. (2009). *Sensation and perception*. Wadsworth: Cengage Learning.
- Goldstein, E. B. (2010). *Cognitive psychology: connecting mind, research and everyday experience*. Wadsworth: Cengage Learning.
- Gollisch, T. ve Meister, M. (2010). Eye smarter than scientists believed. *Neuron*. 65(2). 150-164.
- Göç, S. (2017). *Yeni medya sanatı olarak glitch ve görsel iletişim yansıması*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Tasarımı ve Yönetimi Anabilim Dalı, Eskişehir.
- Greenwald, A. G. ve Banaji, M. R. (1995). Implicit social cognition: attitudes, self-esteem, and stereotypes. *Psychological Review*. 102(1). 4-27.
- Gregory, R. L. (2015). *Eye and brain*. New Jersey: Princeton University Press.
- Groome, D. (2014). "Introduction to cognitive psychology". D. Groome (der.). *An introduction to cognitive psychology processes and disorders*. (s. 3-23). London: Psychology Press.
- Gülensoy, T. (2007). *Türkiye Türkçesindeki Türkçe sözcüklerin köken bilgisi sözlüğü*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları
- Günay, D. (2002). Sanayi ve sanayi tarihi. *Mimar ve Mühendis Dergisi*. 31(1). 8-14.
- Güzel, E. (2016). Dijital kültür ve sosyal ağlarda rekabetin aktörü: "dijital habitus". *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*. 4(1). 82-103.
- den Heijer, E. (2013). "Evolving glitch art". P. Machado, J. McDermott ve A. Carballal (ed.). *Evolutionary and Biologically Inspired Music, Sound, Art and Design*. (s. 109-120). Berlin: Springer.
- Holbrook, M. B. (1997). Three-dimensional stereographic visual displays in marketing and consumer research. *Academy of Marketing Science Review*. 1(1). 1-72.
- Hollocks, B. W. (2008). Intelligence, innovation and integrity – KD Tocher and the dawn of simulation. *Journal of Simulation*. 2(3). 128-137.
- Hong, R. (2021). Probing interfaces: new games, Spacewar!, and the gamification of complexity. *International Journal of Communication*. 15(2021). 1836-1854.
- Hoşgör, K. (2016). Algı problemleri üzerine. *Kilikya Felsefesi Dergisi*. 3(1). 11-29.

- Hu, M. (2020). Cambridge Analytica's black box. *Big Data & Society*. 1-6.
- Hurme, P. ve Jouhki, J. (2017). We shape our tools, and thereafter our tools shape us. *Human Technology*. 13(2). 145-148.
- Ittelson, W. H. (1996). Visual perception of markings. *Psychonomic Bulletin & Review*. 3(2). 171-187.
- ITU (2021). *Measuring digital development facts and figures 2021*. Geneva: International Telecommunication Union.
- İnceoğlu, M. (2010). *Tutum, algı, iletişim*. İstanbul: Beykent Üniversitesi Yayınları.
- Jacobs, J., Gogia, S., Mëch, R., ve Brandt, J. (2017). "Supporting expressive procedural art creation through direct manipulation". G. Mark (ed.). *Proceedings Of The 2017 Chi Conference On Human Factors In Computing Systems*. (s. 6330-6341). New York: Association for Computing Machinery.
- de Jager, P. (1999). So many bugs ... so little time. *Scientific American*. 280(1). 88-93.
- Jemine, C. (2019). *Automatic multispeaker voice cloning*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Université de Liège Faculté des Sciences Appliquées, Liège.
- Kanat, S. (2018). Glitch sanatı. *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*. 4(2). 28-35.
- Kane, C. L. (2014). Compression aesthetics: glitch from the avant-garde to Kanye West. *InVisible Culture*. Erişim: 7 Mayıs 2022, <https://ivc.lib.rochester.edu/compression-aesthetics-glitch-from-the-avant-garde-to-kanye-west/>
- Kara, Ö. (2020). Thomas Reid'in algı teorisinde görme. *Akademik Platform İslami Araştırmalar Dergisi*. 4(2). 250-267.
- Karremans, J. C., Stroebe, W. Ve Claus, J. (2005). Beyond Vicary's fantasies: the impact of subliminal priming and brand choice. *Journal of Experimental Social Psychology*. 42(1). 792-798.
- Kaya, Z. B. ve Kuran, İ. (2018, Aralık). "Sanal gerçeklik ortamında edimsel mekân üretimi". *Poedat Konferansı*, Studio-X, İstanbul.
- Kayıkçı, Ş. ve Yürekli, A. (2020). Görüntülü mobil iletişimde hologram teknolojisinin kullanımı. *Avrupa Bilim ve Teknoloji Dergisi Özel Sayı*. 94-99.
- Keil, J. (2020). Double flash illusion: current findings and future directions. *Frontiers in Neuroscience*. 14(1). 1-8.
- Kırık, A. M. (2017). *Yeni medya aracılığıyla değişen iletişim süreci: sosyal paylaşım ağlarında gençlerin konumu*. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi. 5(1). 230-261.
- Kirk, A. (2001). Appropriating technology: The Whole Earth Catalog and counterculture environmental politics. *Environmental History*. 6(3). 374-394.
- Klatzky, R. L. ve Lederman, S. J. (2003). "Touch". A. F. Healy ve R. W. Proctor (ed.). *Handbook of Psychology, Personality and Social Psychology*. (s. 147-176). New Jersey: Wiley.
- Koca Gökçe, B. (2014). *Güncel sanatta teknolojik manipülasyonlar-özel yaşam hikâyeleri*. Basılmamış Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Anasanat Dalı, Ankara.
- Koç, Ç. (2020). Duyular, dokunma ve vücut bilinci. *Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*. 30(1). 97-114.

- Köroğlu, A. E. ve Cebeci, U. (2019). Arka plan değişikliklerinin salt maruz bırakma etkisi üzerindeki etkisi. *Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. 1(1). 118-124.
- Kuhn, A. (2013). *Little Madnesses*. London: Bloomsbury Publishing.
- Kulakoğlu Dilek, N., Kızılırmak, İ. ve Dilek, S. E. (2018). Virtual reality or just reality? a swot analysis of the tourism industry. *Journal of Tourismology*. 4(1). 67-74.
- Kurbanoğlu, S. (1996). Sanal gerçeklik: gerçek mi? değil mi?. *Türk Kütüphaneciliği*. 10(1). 21-31.
- Lam, K. L. (2016). The Hatsune Miku phenomenon: more than a virtual j-pop diva. *The Journal of Popular Culture*. 49(5). 1107-1124.
- LeBlanc, L. (2019). *Nicolas Schöffer and the scattered origins of cybernetic art history*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Concordia University The Department of Art History, Montreal.
- Lewis, C. T. (1894). *An elementary latin dictionary*. New York: Harper & Brothers.
- Lukasik, S. J. (2011). Why the Arpanet was built. *IEEE Annals of the History of Computing*. 33(3). 4-20.
- Manon, H. S. ve Temkin, D. (2011). Notes on glitch. *World picture* 6. (s. 1-15) Erişim: 6 Mayıs 2022, http://worldpicturejournal.com/WP_6/PDFs/Manon.pdf
- Matsumoto, D. (Ed.). (2009). *The cambridge dictionary of psychology*. New York: Cambridge University Press.
- Mazurek, J., Kiper, P., Cieřlik, B., Rutkowski, S., Mehlich, K., Turolla, A. ve Szczepańska-Gieracha, A. (2019). Virtual reality in medicine: a brief overview and future research directions. *Human Movement*. 20(3). 16-22.
- McLuhan, M. (2006). "The medium is the message". M. G. Durham ve D. M. Kellner (ed.). *Media and cultural studies: keywords*. (s. 107-116). Oxford: Blackwell Publishing.
- McManus, I. C., Freegard M., Moore J. ve Rawles, R. (2010). Science in the making: right hand, left hand. II: the duck-rabbit figure. *Laterality*. 15(½). 166-185.
- Menkman, R. (2011). *The Glitch Moment(um)*. Amsterdam: Institute Of Network Cultures.
- Miller, M. C. (2010). Unconscious or subconscious?. *Harvard Health Blog*. Erişim: 15 Şubat 2022, <https://www.health.harvard.edu/blog/unconscious-or-subconscious-20100801255>
- Monahan, J. L., Murphy, S. T. ve Zajonc, R. B. (2000). Subliminal mere exposure: specific, general, and diffuse effects. *Psychological Science*. 11(6). 462-466.
- Motonya, R. M., Horton, R. S., Vevea, J. L., Citkowicz, M. ve Lauber, E. A. (2017). A re-examination of the mere exposure effect: the influence of repeated exposure on recognition, familiarity, and liking. *Psychological Bulletin*. 143(5). 459-498.
- Muggleton, S. (2014). Alan Turing and the development of artificial intelligence. *AI Communications*. 27(1). 3-10.
- Naish, P. (2005). "Attention". N. Braisby ve A. Gellatly (ed.). *Cognitive psychology*. (s. 34-70). Oxford: Oxford University Press.
- Ngo, T. T., Liu, G. B., Tilley, A. J., Pettigrew, J. D. ve Miller, S. M. (2007). The changing face of perceptual rivalry. *Brain Research Bulletin*. 75(5). 610-618.
- Nogge, R. (1996). Manipulative actions: a conceptual and moral analysis. *American Philosophical Quarterly*, 33(1), 43-55.

- Norton, M. I., Frost, J. H. ve Ariely, D. (2007). Less is more: the lure of ambiguity, or why familiarity breeds contempt. *Journal of Personality and Social Psychology*. 92(1). 97-105.
- Okanlı, A. Çocuk psikolojisi ve ruh sağlığı. *Atatürk Üniversitesi Açık Öğretim Fakültesi* (s. 2-15) Erişim: 11 Mayıs 2020, <https://www.ataaof.edu.tr/Dosyalar/CocukPsikolojisiVeRuhSagligi.pdf>
- Olçay, S.(2019). “The transformation of marriage relationship: digital sexuality”. D. Yengin ve A. Algül (ed.). *Communication and Technology Congress*. (s. 277-292). Bologna: Editografica.
- Oschman, J. L. ve Pressman, M. D. (2014). *International Journal of Transpersonal Studies*. 33(1). 77-96.
- Övür, A. (2017). Bilinçaltı etkileme yöntemleri ve kitle iletişim araçlarındaki uygulamaları. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*. 7(1). 25-35
- Özcan, M. (2004). *Bilişsel bilin çerçevesinde filmsel anlatı ve görsel algılama*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon Sinema Anabilim Dalı, Ankara.
- Özcan, M., Taşkin, D. ve Baysal, K. (2015). Video görüntülerindeki subliminal çerçevelerin tespiti üzerine bir yöntem önerisi. *Ejovoc (Electronic Journal of Vocational Colleges)*. 5(4). 94-103.
- Özel Sağlamtimur, Z. (2010). Dijital sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. 10(3). 213-238.
- Özyurtçu, H. (2020). *Glitch sanatı ve resim sanatında glitch tekniğinin etkileri üzerine bir araştırma*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Plastik Sanatlar Ana Bilim Dalı, İstanbul.
- Pasek, A. (2017). The pencil of error: glitch aesthetics and post-liquid intelligence. *Photography and Culture*. 10(1). 37-52.
- Pearson, J. (2013). *Techno-culture and education design in the museum*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. University of Illinois Art History, Chicago.
- Pelham, B. W., Mirenberg, M. C. ve Jones, J. T. (2002). Why Susie sells seashells by the seashore: implicit egotism and major life decisions. *Journal of Personality and Social Psychology*. 82(4). 469-487.
- Pelham, B. W., Carvallo, M. ve Jones, J. T. (2005). Implicit egotism. *Current Directions in Psychological Science*. 14(2). 106-110.
- Peters, B. (2016). “Digital”. B. Peters (ed.). *Digital keywords*. (s. 93-108). Princeton: Princeton University Press.
- Pike, G., Edgar, G. (2005). “Perception”. N. Braisby ve A. Gellatly (ed.). *Cognitive psychology*. (s. 71-112). Oxford: Oxford University Press.
- Purves, D., Lotto R. B. ve Nundy, S. (2002). Why we see what we do. *American Scientist*. 90(3). 236-242.
- Ramachandran, V. S. (1988). Perceiving shape from shading. *Scientific American*. 256(8). 76-83.
- Rauschnabel, P. A., Rossmann, A. ve Dieck M. C. (2017). An adoption framework for mobile augmented reality games: the case of Pokemon Go. *Computers in Human Behavior*. 76(1). 276-286.

- Ray, A. (2015). Picture imperfect — digital image manipulation ethics. *The Art Institutes Blog*. Erişim: 21 Mayıs 2021, <https://www.artinstitutes.edu/about/blog/picture-imperfect-digital-image-manipulation-ethics>
- Sağlam, M. (1997). *Beyin kimliği ve becerileri*. İstanbul: Denge Yayınları.
- Sax, M. (2021). Optimization of what? for-profit health apps as manipulative digital environments. *Ethics Inf Technol*. 23(1). 345-361.
- Schooler, J. (2015). “Bridging the objective/subjective divide towards a meta-perspective of science and experience”. T. Metzinger ve J. M. Windt (ed.). *Open mind*. (s. 1-40). Frankfurt: MIND Group.
- Sırmalı, E. (2019). *Çağdaş sanat'ta yaratım süreci olarak manipülasyon*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Bursa Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bursa.
- Sliney, D. (2016). “What is light? the visible spectrum and beyond”. *Cambridge Ophthalmological Symposium*. The Johns Hopkins University School of Public Health, Baltimore.
- Smeets, R. C. K. H. (2009). *On the preference for self-related entities; the role of positive self-associations in implicit egotism effects*. Enschede: Ipskamp Drukkers B.V.
- Solms, M. (1997). What is consciousness?. *Journal of the American Psychoanalytic Association*. 45(3). 681-703.
- Sotiraki, V. (2014). *Glitch art narratives an investigation of the relation between noise and meaning*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Lund University Department of Arts and Cultural Sciences Division of Art History and Visual Studies, Lund.
- Sternberg, R. J. ve Stenberg, K. (2011). *Cognitive psychology*. Wadsworth: Cengage Learning.
- Sturmberg, J. (2011). The illusion of certainty – a deluded perception?. *Journal of evaluation in clinical practice*. 17(3). 507-510.
- Susser, D., Roessler, B. ve Nissenbaum, H. (2019). Online manipulation: hidden influences in a digital world. *Georgetown Law Technology Review*. 4(1). 1-45.
- TDK (2022). Türk Dil Kurumu güncel Türkçe sözlük. Erişim: 11 Şubat 2022, <https://sozluk.gov.tr/>
- Thakur, R. ve Rohilla, R. (2020). Recent advances in digital image manipulation detection techniques: a brief review. *Forensic Science International*. 312(1). 1-13.
- Tiippana, K. (2014). What is McGurk effect?. *Frontiers in Psychology*. 5(1). 1-3.
- TÜİK (2021). Hanehalkı bilişim teknolojileri (BT) kullanım araştırması. Erişim: 06 Mart 2022, <https://data.tuik.gov.tr/>
- Utma, S. (2019). Dijital çağda medyanın psikolojik gücü: algı yönetimi perspektifinden kuramsal bir değerlendirme. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. 22(3). 2903-2913.
- Ürper, O. (2009). *Dijital teknolojiye geçişin reklam fotoğrafçılığı uygulamalarına yansımaları: Türkiye'deki reklam fotoğrafçıların görüşlerinin değerlendirilmesi*. Basılmamış Doktora Tezi. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Vokey, J. R. (2007). “Subliminal messages”. J. R. Vokey ve S. W. Allen (ed.). *Psychological Sketches*. (s. 287-300). Alberta: Psyence Ink.
- Wood, N. ve Cowan, N. (1995). The cocktail party phenomenon revisited: how frequent are attention shifts to one's name in irrelevant auditory channel?. *Journal of Experimental Psychology*. 21(1). 255-260

- Wyrostkiewicz, M. (2014). Manipulation and communication – manipulation as an anti-communicative act. *Biuletyn Edukacji Medialnej*. 2(1). 21-32.
- Yamamoto, M. ve Shimojo, S. (2020). The brain knows enough to take into account light and shadow. *BioRxiv* (s. 1-22) Eriřim: 10 Şubat 2022, <https://www.biorxiv.org/content/10.1101/2020.10.19.344838v1>
- Yamı, V. Ş. (2009). “Dijital manipölasyon ve medya etiđi”. M. Yađbasan (ed.). *Medya ve Etik Sempozyumu*. (s. 49-62). Elazığ: Karınca Yayınları.
- Yanık, A. (2016). Yeni medya nedir ne deđildir?. *Uluslararası Sosyal Arařtırmalar Dergisi*. 9(45). 898-910.
- Yeniçeri, Ö. (2011). Konformizm, yozlaşma ve itaatsizlik. *Istanbul Journal of Sociological Studies*. 0 (44). 69-90.
- Yıldırım, M. (2020). İnvazyon ve dijital sanat. *ODÜ Sosyal Bilimler Dergisi*. 10(1). 188-200.
- Zajonc, R. B. (1968). Attitudinal effects of mere exposure. *Journal of Personality and Social Psychology Monographs*. 9(2), 1–27.
- Zeki, S. (2004). The neurology of ambiguity. *Consciousness and Cognition*. 13(1). 173-196.
- Zeman, A. (2001). Consciousness. *Brain*. 124(7). 1263-1289.
- Zwinkels, J. (2015). “Light, electromagnetic spectrum”. R. Luo (ed.). *Encyclopedia of Color Science and Technology*. (s. 1-8). Berlin: Springer.

ÖZ GEÇMİŞ

Kemal Aydın, Onur Ateş Anadolu Lisesi'ni bitirdikten sonra Ondokuz Mayıs Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim bölümünden 10.06.2019 tarihinde mezun oldu. 2019 yılında OMÜ LEE Resim Ana Sanat Dalı Yüksek Lisans programına girdi. 2020 yılından bu yana OMÜ Güzel Sanatlar Fakültesi Resim bölümünde Araştırma Görevlisi olarak görev yapan Kemal AYDIN, iyi/orta derecede İngilizce bilmektedir (YÖKDİL: 83,75).

İletişim Bilgileri

ORCID ID : 0000-0001-8755-9840

Yayınlar:

1. Aydın, K. ve Güney, E. (2021). Dijitalin algısal manipülasyonuna karşı dijitalde aksaklık ile bilinç uyarımı. Journal of Arts. 4(2). 67-78.

Sergi ve Etkinlikler:

1. 100. Yılında İstiklal Marşı ve Mehmet Akif Ersoy, Ulusal Sergi, 2021.
2. Uluslararası Sempozyum ve Sergi Anadolu'nun Geleneksel El Sanatları "Sanatçı ve Zanaatkar Buluşması", Uluslararası Sergi, 2021.
3. Göçebe Tuvaller, Uluslararası Sergi, 2021.
4. OMÜ Güzel Sanatlar Enstitüsü Yüksek Lisans Karma Sergi, Ulusal Sergi, 2019.
5. Resim Bölümü Mezuniyet Sergisi, Ulusal Sergi, 2019.