

## KÜLTÜREL DEĞİŞİMLER İLİŞKİSİNDE POST-DİJİTAL SANAT: SINIR İHLALLERİ

### POST-DIGITAL ART IN THE RELATIONSHIP BETWEEN CULTURAL CHANGES: BORDER VIOLATIONS

Engin GÜNEY\*

\* Dr. Öğr. Üyesi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi,  
TÜRKİYE, e-mail: [guneyenginn@gmail.com](mailto:guneyenginn@gmail.com)  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6555-6729>

Geliş Tarihi: 20 Nisan 2020; Kabul Tarihi: 30 Nisan 2020  
Received: 20 April 2020; Accepted: 30 April 2020

#### ÖZET

Günümüzde sanatın dinamik yapısı sanatçıların yeni arayışları ekseninde kültürel dönüşümler paralelliğinde seyrini devam ettirmektedir. Sanatın değişmez özelliklerinden olan “değişimin” kültür ile ilişkisi çözümlenmedikçe sanat olgusunu kavramanın güçleşeceği söylenebilir. Araştırmada, post-dijital süreçteki sanatçıların disiplinler arası yaklaşımları, ideolojik-hegemonik-politik unsurların bileşkesinde bilimsel-teknolojik gelişmeler ışığında değerlendirilmektedir. Günümüzde kültürel dönüşümlerdeki etkisi bilinen yeni teknolojilerin sanatın tanımında, sanatçının algısında, sanat eserinin biçim ve içeriğinde önemli açılımlara imkan sağladığı görülmektedir.

İletişim modellerinde, kurumsal işlemlerde, sosyalleşme çabalarında, eğlencede, oyunlarda gerçeğe tercih edilen ekran ara yüzü sanal deneyimler yerini, artırılmış gerçeklik teknolojileri ile üç boyutlu mekan algısında yaşanan deneyimlere bırakmaktadır. Yapay zeka alanında gelişmeler yaşanmakta, insan makine birlikteliğine yönelik üstün insan projeleri sürdürülmektedir. Sanal-gerçek ve makine-insan arasındaki sınırlar eritmeye çalışılmaktadır. Post-dijital sanatı bu uğraş alanlarıyla dönüşen kültürel yapı ilişkisinde açıklamak amaçlanmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Post-dijital sanat, post-dijital kültür, aksaklık sanatı, sanal gerçeklik sanatı

#### ABSTRACT

Today, the dynamic structure of art continues its course in the axis of the new pursuits of the artists, in parallel with the cultural transformations. It can be said that it will be difficult to grasp the phenomenon of art, when the relationship of “change”, which is one of the unchangeable features of art, with culture is not resolved. In the research, the interdisciplinary approaches of the artists in the post-digital process are evaluated with ideological-hegemonic-political elements and scientific-technological developments. It is seen that new technologies, which are known to have an impact on

*cultural transformations, enable important expansions in the definition of art, in the perception of the artist, in the form and content of the artwork.*

*In communication models, corporate transactions, socialization efforts, entertainment, in games, virtual experiences with screen interfaces preferred to reality are replaced by experiences in three-dimensional space perception with augmented reality technologies. There are developments in the field of artificial intelligence and superior human projects for human-machine collaboration are continuing. The boundaries between virtual-real and machine-human are tried to be melted. It is aimed to explain post-digital art in the relationship of cultural structure transformed with these fields of activity.*

**Key Words:** *Post-digital art, post-digital culture, glitch art, virtual reality art.*

## 1. GİRİŞ

Toplumların kendine özgü kültürleri bulunmaktadır. Taylor'ın, “bireylerin toplumun bir üyesi olarak kazandığı bilgi, inanç, sanat, ahlak, hukuk, örf, yetenek ve alışkanlıkları kapsayan karmaşık bir bütündür” şeklindeki kültür tanımı, her kültürün kendi içinde alışkanlık ve anlayış birlikteliği bulunduğuna işaret etmektedir (Aydınlı, 2003: 80). Fakat toplumların kendi içindeki kültürel değerlerde de zamanla değişimler gerçekleşmektedir. Geleneksel kültür, modern kültür, postmodern kültür, dijital kültür gibi kavramlar aynı mekanda ve toplumlarda zamanla değişen anlayış farklılıklarının oluştuğunun göstergesidir. Lovejoy'un (2004: 13) “Her çağın zihni o çağın gözüdür. İnsanların olaylara bilinçli yaklaşması, dönemin ulaşılabilir bilgileri ile ilişkilendirilen tarihteki farklı anlamların, anlayış farklılıklarını algı boyutlarını anlamakla bağlantılıdır” söyleminde vurguladığı husus, bireyler arası etkileşim sonucu oluşan toplumlardaki algı-anlayış boyutlarının ve buna bağlı davranış birlikteliğinin, yaşam biçiminin zamanla değiştiğidir.

Kültürel dinamiklerden olan sanatta zamanla değişime uğrayan kültürü etkileyen tüm parametrelerle bağlantılı biçimlenmektedir. Günümüzde insanların yaşam ve algı biçimlerini etkileyen en önemli unsurun dijitalleşme olduğu bilinmektedir. Yeni teknolojilerin sağladığı olanaklar ile tüm verilerin farklı bir dile (kod) çevrilmesiyle fiziki mekan ve zaman kavramının dahi eski anlamlarını yitirdiği söylenebilir. Kültürel süreçlerin tamamının dijital ortamda gerçekleştirilebildiği, bilgisayar, internet ve mobil teknolojilerin yaşamın vazgeçilmez haline geldiği günümüzde dijital sanat uygulamalarına da sıkça rastlanmaktadır. Dijital sanat ile ilgili uygulamalar ve kuramsal çalışmalar devam ederken “post-dijital kültür” ve post dijital sanat kavramları yeni bir tartışma alanı oluşturmaktadır.

Bu çalışmada amaçlanan geçmişten günümüze gerçekleşen sanat ve kültürel değişimlerdeki paralelliği birkaç örnekle destekleyerek açıkladıktan sonra son zamanlarda literatüre giren, güncel bir konu olan post-dijital kültür olgusuyla birlikte sanatı değerlendirmektir.

Araştırmada aynı mekandaki zamanla değişen kültürel yapı ve onun paralelliğinde dönüşen sanat değerlendirileceği için, mekan olarak batı odaklı, zaman olarak da Rönesans sonrası dönem örneklerine yer verilerek kültür sanat ilişkisi özetlenmiştir. Bu konu “Zamanla Değişen Kültür İlişkisinde Sanat” başlığı altında birkaç örnekle açıklanmıştır. Yeni medya teknolojileri ile evrilen kültürel yapı ve sanatsal dönüşümlerin en güncel hali değerlendirilirken öncelikle “Post Dijital Kültür” başlığı ile bu kültürel yapının dijital kültürden farkı ve “post” ekinin neyi ifade ettiği irdelenmiştir. Daha sonra “Post Dijital Kültür İlişkisinde Sanat” başlığı ile sanatçıların değişmeye devam eden yaklaşımları post dijital kültürle ilişkilendirerek

açıklanmıştır. Çalışmanın sonuç ve tartışma bölümünde ise literatür taraması sonucu ortaya konulan veriler ile geçmişten örnekler yorumlanıp günümüz değerlendirilmiş gelecekçi yapılanmalar ışığında sanatın seyri hakkında öngörülere yer verilmiştir.

Veriler toplanırken; yerli-yabancı literatürden, ulusal tez merkezinden ulaşılabilen tezlerden, internet üzerinden aramalar sonucunda araştırmaya katkı sağlayacak online dergiler ve kitaplardan yararlanılmıştır. Araştırmada kaynaklara, konu ile ilgili (Rönesans, Rönesans sanatı, modern kültür, modern sanat, post-modern kültür, post-modern sanat, dijital kültür, dijital sanat, post-dijital kültür, post-dijital sanat) anahtar kavramlardan yola çıkılarak ulaşılmıştır. Kaynaklar incelendikten sonra veriler araştırmanın bölümlerinde ilgili yerlerde değerlendirilmiştir. Araştırma, kuramsal-analitik bir özellik sergilediği için, ilgili konuların açılımlarını destekleyecek literatür ile temel araştırma yöntemi kullanılarak yapılandırılmıştır.

## 2. ZAMANLA DEĞİŞEN KÜLTÜR İLİŞKİSİNDE SANAT

Batıda feodal yapılanmanın olduğu ortaçağda, sosyal yapı içinde genel olarak din eksenli hiyerarşik bir yaşam modeli yaygınken, “Rönesans Sanatı”nın bu hiyerarşik yapı ile biçim ve içeriği uyum göstermekteydi. Sanat hiyerarşik yapıya hizmet eden, kültürel sabitelerden inanç olgusu ile beslenen içeriklere sahipti.

15. yüzyıla değin Avrupa’da daha çok İncil’den alınan konular, şemalara bağlı ve sembolik bir dille anlatılıyordu. “Masaccio (1401-1428), Floransa’da Santa Maria del Carmine Kilisesi’nin Brancacci Şapeli’ndeki kompozisyonlardan Vergi Parası adlı freskte” konunun İnciliden bir olayı betimlemesi dönemin sanatı ile kültürel düzen arasındaki paralelliği göstermektedir (Atasoy-Tükel, 2016: 1-3).

### Şekil 1: Masaccio “Vergi Parası” 1420



Masaccio <https://www.wannart.com/masacciodan-vergi-parasi-sahnesi/>

“Rönesans’tan beri hissedilen sanatın dünyevileşmeye başlaması, durumu 17. yüzyıldan sonra iyice su yüzüne çıkmıştır” (Yılmaz, 2006: 14). “Caravaggio (1573-1610) yaşadığı çağda ve toplumda “dinsel konuları idealleştirilerek anlatmış ve geleneksel tavra karşı çıkan devrimci yapısıyla dikkat çekmiştir” (Aydın, 2002: 114). Onunla aynı dönemi ve kültürel süreçleri yaşamış Rene Descartes (1596-1650) ise 17. yüzyılda “Skolastiğin dogmatizmine karşı gelerek düşüncede devrimsel bir adım atan ve modern felsefenin kurucusu olan kişidir” (Şatır, 2004: 313). Descartes’in modern bireyin oluşumunda büyük rol oynayan “düşünüyorum o halde varım” söylemi ile şüpheden hareketle düşünmeye, sorgulamaya, yöneliş gelişmiştir. 19. yüzyılda aynı dönemi paylaşan Victor Hugo ile Eugene Delacroix’in sorgulayıcı yaklaşımları Avrupa tarihinin akışını değiştiren kültürel dönüşümlerle birliktelik göstermektedir.

Victor Hugo'nun Sefiller Romanında kurduğu "Ne devlete ne de cemiyete güveni kalmamıştı. Tersanede müdür, fabrikada patron onun emeğini alıyor, fakat kimse gelip yakalarına yapışmıyordu. Halbuki kendisi bir ekmeğe çaldığı için beş sene kürek cezasına mahkum edilmişti. İçi kin dolu olarak oradan ayrıldı" (Hugo, 2006: 39) cümlelerinden anlaşılacağı gibi onun içinde yaşanılan cehennem azabını, maddi ve manevi dünyanın bir yansıması olarak betimleyerek yaşadığı acı ve öfke dolu dönemi sorgular. Hugo'nun dini konular yerine yaşamı ele aldığı ve sorguladığı dönüşümlerin belirgin bir biçimde yaşandığı 19. yüzyılda, Delacroix'nın da 14. yüzyıl resimlerinden, içerik ve üslup olarak çok farklı bir yaklaşım sergilediği görülmektedir (Şekil 2). Herman, (1952: 27) Delacroix'i, "şüpheliğin, züppeliğin, hoşgörünün, şiddetin, despotluğun, kibarlığın ve şefkatin bir dahi elinde birleşimi" olarak tarif etmiştir.

**Şekil 2: Eugene Delacroix, "Halka Yol Gösteren Özgürlük" 1830**



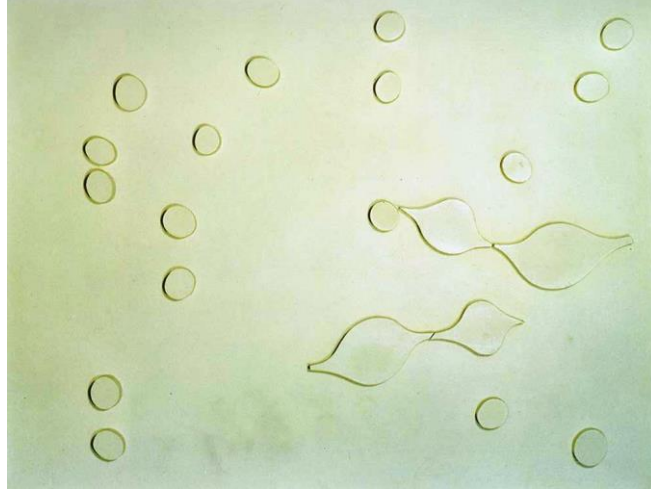
<https://www.kazoart.com/blog/oeuvre-a-la-loupe-la-liberte-guidant-le-peuple-de-delacroix/>

132

Ölümlerin arasında ilerleyen halkın önünde yürüyen kadının zihnimize oluşturduğu düşünceler, imgelem ve belleğimizde harekete geçirdiği imgeler ne kadar soyludur ve insanidir. Yitirilenlerin küllenmeyecek sevgisi ve acısı, el ele mücadele etmenin verdiği güç, yenilgiye uğranılmış olsa bile yaşatılacak olan özgürlük umudu. Devlet gücünün çökerttiği barikatların gerisinde, yıkım ve ölüm imgelerinin arasında filizlenmeyi başaran, yeniden mücadeleye hazırlanan bir umut ve olanaklar olasılıklar dünyasıdır o bayrağı taşıyan kadın... Delacroix, bize yıkımı ve umutsuzluğu yaşayan ama yeniden mücadeleye hazırlanan bir eyleyeni, bu temel özelliğinden cayamayan ve öteki insanlarla dayanışan bir bireyi betimler (Oktay, 2004, 111).

20. yüzyılda Dadaizm akımında görülen ve tarihin hiçbir döneminde rastlanmayan sanatçının "yaşama olan nefreti" iki dünya savaşı arasındaki sosyo-kültürel dönüşümler ile ilişkilidir (Turani, 2001: 83). Dada'cıların, estetik kuralları yok sayıp, akıl dışılığı, kuralsızlığı ve sürekli değişikliği benimsemeleri tamamen teknolojik gelişmeler, birinci ve ikinci dünya savaşı arasındaki sosyo-kültürel dönüşümler, bilimsel gelişmelerin maskelenmiş çıkarlarla yönetilmesi ile ilişkili protest bir tavidir.

Şekil 3: Jean Hans Arp, “isimsiz” 1964



[http://itusnt114.blogspot.com/2017\\_03\\_01\\_archive.html?view=classic](http://itusnt114.blogspot.com/2017_03_01_archive.html?view=classic)

Hans Arp, “Bizler, 1914 tarihli Dünya Savaşı’nın katliamından tiksindiğimiz için Zürih’te kendimizi sanata adadık. Uzaklarda silahlar ateşlenirken tüm gücümüzle şarkı söyledik, resim yaptık, kolajlar yapıp şiirler yazdık. Çağın deliliğine çare olsun diye temellere dayanan bir sanatı ve cennetle cehennem arasında yeni bir denge kursun diye yeni nesnelere düzeni arıyorduk. İktidar delisi gangsterlerin, bir gün sanatı insanların zihnini öldürecek bir yol olarak kullanabileceklerine ilişkin bulanık bir önseziye sahiptik” söyleminde bu durumu desteklemektedir (Arp, 2018: 66-67)

Postmodern kültür, bilim ile gelecek rahatlığı, mutluluğu, özgürlüğü konforu vaat eden ütopyalarının yerini; böl, parçala, korkut yönet distopik gerçekliğine bıraktığı yapılanmaları tarif etmektedir. Çünkü batıda monarşi döneminde, kişisel hak ve özgürlükler kısıtlıyken, modernleşme sürecinde insanın özgür yaşaması, bilimsel gelişmelerle rahata kavuşması gerektiği düşüncesi yaygınlaşmış ve birey üzerinden din baskısı kalkmıştır. Fakat ilerleyen süreçte ise bilim ve teknolojinin toplumda huzur için kullanılmayışına güç ve hakimiyet isteyen ideolojik yapılanmanın içine çekildiğine sıkça şahit olunmuştur. Evrensel değerlerin hiçe sayılıp, çıkarlara dayalı küresel yayılcı politikalar dönemin kültürünü daha karmaşık hale gelmiştir. Bu kültürel yapıdan beslenen postmodern sanat da “özgünlük, üslup gibi seçkin nitelikleri olmayan, rastlantısallığa önem veren, kaotik ve kuralsız “niteliktedir (Bozkurt, 1994: 80). Estetik ölçütünde artık toplum değil, sanatçının kendi bilinci belirleyicidir. Çünkü postmodern kültür bireyselliği savunan parçalanmışlıktan beslenen heterojen bir yapıya sahiptir. Warhol’un “Piyasa sanatçısı olarak başladım, iş sanatçısı olarak bitirmek istiyorum. Para kazanmak sanattır. İyi iş, en iyi sanattır” (Yılmaz, 2006: 374) sözlerinden, bireysel tercihlerin önemli olduğu, parçalanmış bir kültürel yapı ile biçimlendiği anlaşılmaktadır.

Postmodern çağda kimi para ile uğraşır popüler kültüre hizmet ederken kimi de “savaşları lanetlemeye” kendi üslubuyla devam etmiştir (Türker, 2013). Marina Abramoviç Dört gün boyunca kokunun gittikçe arttığı bir bodrum katında kanlı hayvan kemiklerinin üzerine oturarak savaşın utancını silmenin imkansızlığını temsilen onları temizlemeye çalışarak etkili bir performans sanatı gerçekleştirmişti (Şekil 4).



**Şekil 4:** Marina Abramović "Balkan Braque" 1997



<http://www.azizmsanat.org/2017/03/20/sinirsizligin-kesistigi-tabular-marina-abramovic-firat-tunabay/>

Postmodern kültür bilgisayar, internet ve mobil teknolojilerin gelişmesi/yaygınlaşmasıyla daha öncesiyle kıyaslanmayacak bir değişime uğramıştır. "Teknolojik gelişmeler, algımızda, düşünce durumlarımızda, görme biçimlerimizde birçok değişikliğe neden olmakta ve bu durumlar sanat çalışmalarının stiline, felsefesine ve içeriğine etki etmektedir" (Lovejoy, 2004: 13). Bireylerin, dijitalleşmenin getirdiği sanal platformda gerçekleştirdiği ilişkiler ağında, değişimlere ayak uydurabilmek için bir adaptasyon/konformizasyon sürecine girdikleri ve bu süreçte gerçeğe sanal tercih etme potansiyelinin arttığı söylenebilir. Postmodern sanatta görülen, arazi sanatı, süreç sanatı, performans sanatı gibi arayışlar yeni medya teknolojilerinin sanatta kullanımıyla çok farklı açılımlar kazanmıştır.

134

Sanatçının paletini genişleten dijital teknolojiler sanatın içeriğini de kültürle aynı paralellikte değiştirmiştir. Sanal ile gerçek arasındaki etkileşimi ortaya koyan ve izleyici ile biçimlenerek sürece dönüşen dört boyutlu dijital enstalasyon çalışmaları çoklu-disipliner bir yapı sergilemektedir (şekil 5).

**Şekil 5:** Beckett Mufson "Dijital Enstalasyon" 2015



<https://amp.flipboard.com/@vice/walk-through-a-digital-house-of-mirrors-in-this-interactive/>

Farklı alan uzmanlarının bir araya gelerek oluşturduğu dijital performans, dijital enstalasyon, dijital heykel, dijital video ve animasyon, jeneratif sanat, algoritmik sanat, yazılım sanatı, multimedya sanatı, robotik sanat, yapay yaşam sanatı gibi çalışmaların ortak özelliğinin dijital teknolojilerin olanaklarının kullanılmasıdır.

### 3. POST-DİJİTAL KÜLTÜR

Yeni medya araçlarının işleyişinin temelini dijital kodlamalar oluşturmaktadır. Dijital kodlamaya dayalı gerçekleşen kültürel değişim süreci yeni medya öncesi kültürel değişimlerle kıyaslanmayacak bir yapı içermektedir. Çünkü dijital kültür öncesinde, sanal mecra diye bir olgu yoktu. Dünyanın herhangi bir yerinde istenilen kişi veya kişilerle görüntü-sesli anında etkileşimli iletişim kurulamamaktaydı. Yapay zeka gibi dijital içerikli multidisipliner çalışma alanları bulunmamaktaydı. Kısacası dijitalleşme, dünya genelinde yeni bir yaşam modeline geçişin kapılarını araladı. İnteraktif iletişimin sanal ortamda gerçekleşmesi; yaşamı kolaylaştıran birçok "dijital" yeniliğin doğması bu yeni yaşam modeline geçiş sürecinde gerçekleşti.

Dijital teknolojiler sadece dünya genelinde bireyleri ve organizasyonları birbirine bağlayan sadece iletişim araçları değildir. Bu teknolojiler kültürel boyutları da olan hatta kültürel süreçleri kendi ortamına dahil eden bir yapıya sahiptir. Bu kültürel değişim süreci yeni medya teknolojilerin gelişmesiyle başlayıp, yaygınlaşmasıyla günümüze kadar devam etmiştir. Lull'un sıraladığı, yeni medya teknolojilerinin "taşınılabılır oluşu, sunduğu etkileşim olanakları, çok işlevli oluşu, kullanım kolaylığı, satın alınabilirliği gibi çoğaltılabilecek özelliklerinden dolayı" dijital kültürel değişim süreci hızlı yaşanmıştır (Lull, 2001: 135).

Günümüzde dijitalleşme ile gerçekleşen yeni kültürel oluşuma adaptasyonun sağlandığı; "dijital" kelimesini yepyeni bir teknoloji ve ayrı bir şeymiş gibi tanımlamadığı bir kültürel yapıdan bahsedilmektedir. Bu yapıda sanal deneyimlerle, fiziksel hayattaki deneyimler birbirini tamamlamakta, aradaki çizgiler yok olup yeni bir anlam oluşturmakta; dijital insan hayatı ile iç içe geçmektedir. Günümüzde fiziksel (physical) ve dijital (digital) kelimelerinden türetilmiş "figital" teriminde sanal gerçeklikle birlikte, fiziksel ve dijital dünyanın arasındaki sınırların kalkarak ikisinin iç içe girdiği ortamı ifade etmektedir (Ferhat, 2016: 745).

Son yıllarda insanın fiziksel ve bilişsel yeteneklerinin arttırılması, yaşlanma ve hastalanma gibi istenmeyen yönlerinin ortadan kaldırılması amacıyla teknoloji ve bilimden faydalanılması gerektiğini öne süren bir "Trans-hümanizm" düşünce hareketi oluşmuştur (Bilgen, 2014). Yapay zekaya sahip robotların, akıllı asistanların ve diğer gelişmiş teknolojilerin, dijital dönemin başlangıcında tanımlanan araç ve yöntemlerin çok ötesine geçtiği de dikkat çekmektedir. İnsan genom haritasının çıkarılmasıyla, bugün üretilen yapay organların vücutta sorunsuz çalıştığına tanık olmak mümkündür. Dolayısıyla söz konusu gelişimi tanımlayacak yeni bir niteliğe ihtiyaç duyulmuş ve "post" kavramı gündeme gelmiştir (Önemli, 2017; Demir, 2018: 102).

"Post" öneki "sonra/sonrası" anlamına gelse de post-dijital kavramı, dijital çağın sonrası değil devamı ve ötesi manasında kullanılmaktadır. Post-dijital çağ; artık 'dijital' kelimesini yepyeni bir teknoloji ve ayrı bir şeymiş gibi tanımlamadığımız, dijital ile gerçek hayatının iç içe geçtiği, arttırılmış, sanal ve karma gerçekliğin, etrafımızı sardığı, aradaki sınırların neredeyse görünmez olduğu, dijital dünyadaki deneyimlerle, fiziksel hayattaki deneyimlerin birbirini tamamladığı dönemdir (Çıtak, 2014: 564; Türk, 2018: 2; Cramer, 2014: 18; Önemli, 2017).

"Dünyayı sayısallaştırılmış olarak düşünmeyi bırakıp, dijitali dünya olarak düşünmeye başladığımız" bir çağdayız (Koterbay-Mirocha, 2016: 60). Bu post dijital çağda dijitalin hayatımıza girdiği ilk zamanlarda olduğu gibi kimse dijitali düşünmeyecek. Çocuklarının teknoloji ile fazla haşır neşir olmalarından endişe duyan ebeveynler dijital dünyayı benimseyecek ve geçmiş ile kıyaslamalara girmeyecek. "Nerede o eski günler" söylemi yerini "nerede istiyorsan orada ol" söylemiyle sanal gerçeklik uygulamalarına bırakacak. Çünkü "Yakın gelecekte dijital medya ortamında hazırlanan sanal gerçeklik içerikleri insanların gerçek hayatı daha çok sorgulamalarına neden olacak kadar gerçekçi olacaktır" (Ferhat, 2016: 745).

“Gerçeklik, zaman ve mekân algısı bizim için çok daha karmaşık bir hale gelecek. Sanal gerçeklik daima etrafımızda olacak. Sanal dünyadaki hayat daha güvenli ve konforlu olduğundan fiziksel mekânlar yerini sanal mekanlara bırakacak” (Önemli, 2017).

Sanal deneyimlerle, fiziksel hayattaki deneyimler arasındaki çizgilerin yok olduğu, insanın fiziksel ve bilişsel yeteneklerinin artırılmasına yönelik araştırmaların arttığı, yapay zekaya teknolojilerin geliştiği, yaşlanma ve hastalanma gibi istenmeyen yönlerinin ortadan kaldırılmaya çalışıldığı, artırılmış/sanal/karma gerçekliğin, etrafımızı sardığı, dijital kelimesini yepyeni bir teknoloji ve ayrı bir şeymiş gibi tanımlanmadığı çağda sanat projelerinde de dijital sanattan daha farklı bir yönelim görülmektedir. Dijital sonrası niteliklerin hayata geçirilebileceği stratejiler arasında “dijital nitelikleri kullanıp ona bağlı aksaklıklardan yararlanma” arayışları bulunmaktadır (Lund, 2015).

#### 4. POST- DİJİTAL KÜLTÜR İLİŞKİSİNDE SANAT

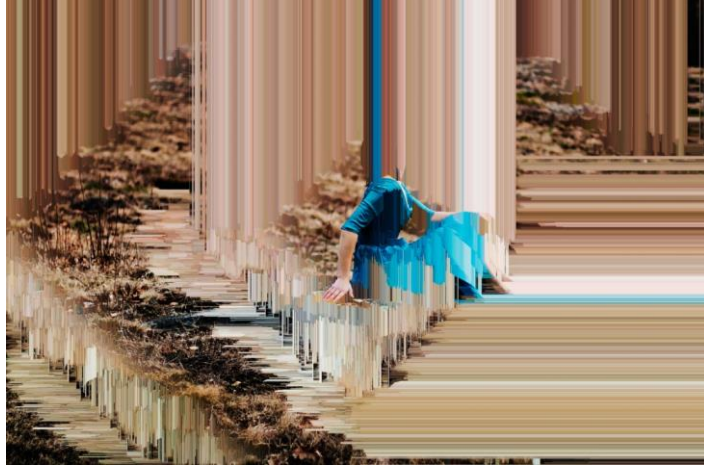
Dijital sanat çalışmalarında yazılımlar/programlar aracılığıyla yapay zekalarla robotlara veya makinelere resim yaptırmaya çalışılırken artık post dijital anlayışla yapılan çalışmalarda bilinçli müdahaleler ile manipülasyonlara yönelik görülmektedir. İnsana özgü üst düzey bir aksiyon olan sanatsal gelişim de özgünlük, yaratıcılık, bireysellik için gerekli olanın günümüzde post-dijital sanatta felsefi bir yaklaşım olarak, yazılım dilinde kullanımına sıkça rastlanmaktadır. Simbelis’in 2018 yılında tezinde post-dijital sanatı anlamak için kullandığı “insanileştirici / insancıl teknoloji” (humanizing/humanize technology) kavramını çözümleyebilmek gerekmektedir.

Kusursuz mimari tasarım yapan örümcek-arı gibi diğer canlıların sahip olduğu içgüdüden; daha geniş belleğe ve hızlı kusursuz işlem yapma kapasitesine sahip bilgisayarların yazılım dilinden, kusurlarımız olsa da daima üstün olmamız, insana özgü bilinç olgusuyla açıklanabilir. Teknolojinin insansılaşması için bilinç olgusunun çözümlenemese de, teknolojidaki insana özgülüğü artırmak için kusurlu çalışmalara yönelik post-dijital sanatta kullanılmaktadır. “Post digital sanat bize bilgisayarların insan yüzünü gösterir, bizi başarısız, yaşlanan ve gözlerimizin önünde ölen makineler dünyasını tanıtır” (Marzec, 2019: 39). Marzec’in vurguladığı makinenin de insan gibi ölen, kusurlu olan yapısını ön plana çıkaran bir sanatsal içeriktir. Dijital sanatın, algoritmik hesaplamalara dayalı ve hataya yer vermeyen özelliği, post dijital sanat da kasıtlı müdahale ile arıza veya hata yaptırılan, aksaklıkları kullanan ve tahmin edilemez çıktılara ulaşılan uygulamalara evrilmiştir.

Simbelis post dijital sanatı açıklarken yedi teknik kavramdan bahsetmektedir. Bunlar “makine estetiği, digital yükselme (digital upcycling), tesadüf ve şans (aleatoricism and chance), silme, tekrarlama, hata estetiği ve aksaklık estetiğidir” (Simbelis, 2018). Post dijital sanatta operasyonel ve mekanik davranışları ortaya koyan, daha yüksek bir değere ulaşmak için eserlerin yeniden yerleştirildiği süreçleri kapsayan, tahmin edilemez çıktıları yaratıcı süreçte kullanan, dijital eksiltme ve tekrarlamalarla yeni denemelerde bulunan, aksaklık efektleri oluşturmak için arıza veya hata yaptırılan, aksaklıkları zorlamak için teknolojiye kasıtlı müdahale edilen yaklaşımlar görülmektedir (Simbelis, 2018: 25).



Şekil 6. Sabato Visconti “Aksaklık Sanatı (Glitch art)” 2015



<https://www.yatzer.com/sabato-visconti/slideshow/14>

Fotoğrafçı ve aksaklık sanatçısı Sbato Visconti, bir arkadaşının arızalı flash bellek kartındaki bazı bozuk fotoğrafları keşfettikten sonra görüntüleri bozmak için bir fikir sahibi oldu. Visconti'nin sıra dışı sanatı, sürekli değişen ve yaratıcı dijital resimler oluşturmak için kendi kaynak görüntülerini kullanıyor. Tüm bu çalışmalarda prensip aynıdır: Görüntü dosyalarının piksel sıralama algoritmalarında değişiklikler yaparak, görüntülere sesmiş gibi davranarak alışılmadık yollarla ele alıp olağandışı sonuçlara ulaşmaktadır (Visconti, 2015). Dijital sanattaki algoritmanın yerini post dijital sanatta algoritmada ve kodlarda oynama değişikliğine bırakmıştır

Dijital sonrası estetik, anlayışın görüldüğü en önemli sanatsal trendlerden biri dijital verileri bozarak dijital veya analog hataları kullanan, “aksaklık sanatıdır” (glitch art). Aksaklık fenomenini yaratıcı potansiyelinin gerçekleşmesi için araç olarak kullanmaktadır. (Marzec, 2019:39).

Post- dijital sanatta görülen diğer bir özellik ise melez yapılardır. “Melezlik perspektifi, insan ve insan olmayanı, canlı ve cansız olanı, insan ve makineyi veya canlı organizma ve hesaplama sistemini tek bir sistem haline getirmektedir” (Simbelis, 2018: 88).

Şekil 7: Das Vegas “Metaphone” 2013-2020



<http://metaphone.net/about/>

Das Vegas bir sanatçı, tasarımcı ve araştırmacıdır. Metaphone çeşitli tasarım yinlemelerinden geçerek mikrofon, EEG (Elektro Ensefalo Grafiği (electro encephalo graphic)), GSR (Galvanik Deri Tepkisi (Galvanic Skin Response)), HR (Kalp Atış Hızı (Heart Rate)), radyo, üfleme ve kontrol paneli gibi birkaç sensörle çalışan çeşitli versiyonlarla geliştirilmektedir. Büyük bir odak noktası ve post-dijital'e bakıldığında, sanatçı özellikle teknolojinin insancillaştırılması için hack'lerin gerçek dünyadaki konumuyla ve yakınlığından yararlanmakla ilgileniyor. Vegas, teknolojinin algılanan insancillağını arttırmak ve toplumsal, politik ve kültürel söylemleri yeniden incelemek için norm kritik perspektifleri, kavramsal ekosistemi ve tasarım fikirlerini araştırmaktadır. İnsan vücudu ve makine arasındaki bağlantıyı hem bilimsel hem de sanatsal perspektiflerden araştırmaktadır (Vegas, 2019).

Projede vurgulanan mekanik ve insan vücudu sentezinden oluşan intereaksiyon, teknolojinin insanlaştırılmasıdır. Gövde ve makine arasındaki bu etkileşim modu, tesisattaki heterojen elemanların kaynaşmasıyla açıkça ifade edilir. Argümanlardan biri biyolojik sinyallerle beslenen makine, diğeri ise makineden güçlü bir şekilde etkilenen insandır. İnsan, makineye teslim olur ve samimi etkileşim yoluyla deneyimini kontrol etmesine izin verir. Mevcut gövde ve makine kombinasyonu bu ikisini ayrı olarak sınırlamaz, tek bir bütün halinde birleştirir (Simbelis, 2018: 88).

Sanal deneyimlerle, fiziksel hayattaki deneyimler arasındaki çizgilerin yok olduğu post-dijital çağda sanatçıların artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik uygulamaları ile performanslar oluşturmalarına şahit olunmaktadır. Anna Zhilyaeva, seyirci karşısında sanal gerçeklik teknolojilerini kullanarak canlı performans gerçekleştirmektedir (şekil 9).

**Şekil 8:** Anna Zhilyaeva “Sanal gerçeklik çekim sahnesi”



<https://annadreambrush.tr-cam.com/>

Karışık gerçeklik videoları yapmak için yeşil bir ekran ve gerçek kamera ile sanal kameradan oluşan (izleyiciyle konumlandırılmış) iki senkronize kamera kullanılmaktadır. Her şeyi bir araya getirmek için bir video karıştırma programı (OBS stüdyosu) kullanılmaktadır. Sonra montaj ve müzik için post prodüksiyon çalışmaktadır. Bazen yalnızca bir dakikalık bir videonun çekilmesi bir hafta kadar sürebilmektedir. Anna 2017'den beri birçok yerde müzisyenler, dansçılar veya orkestra eşliğinde artırılmış gerçeklik performansları gerçekleştirmektedir (Zehilyaeva, 2017).

Şekil 9: Anna Zhilyaeva, “Günü Yakala” (Carpe Diem) “AR Art” 2019



<https://www.annadreambrush.com/tiltbrush/carpe-diem-still-life-vr-painting/>

Her post dijital sanat projesinde Anna karışık bir gerçeklik videosu hazırlamaktadır. Bu teknik, sanal gerçeklik kaskı olmayan bir kişinin, boyasını sanal dünya içinde izlemesini sağlamaktadır. Videolar daha sonra sosyal ağlarda paylaşılmaktadır. Tekniğini sürekli olarak geliştiren ve sanal gerçekliğin sınırlarını zorlayan Anna'nın sürükleyici sanat eserleri, herhangi bir açıdan gerçek yağlıboya tablolara benzemektedir. Geleneksel ve dijital bir sanatçı olarak çalıştığını, becerilerini bu yeni ortama uyarladığını belirtmektedir (Zhilyaeva, 2017).

Şekil 10: Anna Zhilyaeva “VR Art” 2018



<https://www.youtube.com/watch?v=Zs3n07C1w7A>

Anna Zhilyaeva Eugene Delacroix'in Halka Yol Gösteren Özgürlük eserini de Louvre müzesinde sanal gerçeklik teknolojileri ile 3 boyutlu olarak canlı performans şeklinde yorumlamış ve sanal meca da prodüksiyon aşamaları bittikten sonra video formatında paylaşmıştır. Bu son örnekte geçmişten günümüze gerçekleşen kültürel değişimi sanat ilişkisinde göstermektedir. Anna'nın çalışmaları bize sanal deneyimlerle, fiziksel hayattaki

deneyimler arasındaki çizgilerin yok olduğu, arttırılmış/sanal/ karma gerçekliğin, etrafımızı sardığı post dijital kültürü tarif etmektedir.

Delacroix'in 19. yüzyılın başlarında nasıl bir kültürel süreçte nelere öncülük ettiği ile Zhilyaeva'nın 21. yüzyıl başlarında deneyimledikleri 2 yüzyıllık süreçteki anlayış farklılıkları ve algı boyutlarındaki değişimi ortaya koymaktadır. Bu durum ivmeli artış gösteren teknolojik gelişmeler ve diğer kültürel olguların etkisiyle gelecekçi yaklaşımlarında çok farklı boyutlara ulaşacağını göstermektedir.

## 5. SONUÇ VE TARTIŞMA

Geçmişte görülen, değişen kültürle uyumlu sanatsal eylemler günümüzde de devam etmektedir. Post-dijital kültürde sanal ile gerçek, makine ile insan arasındaki sınırlar kaybolmaktadır. "İnsansılaştırma Teknolojisi" (Hümanizing Technology) bilimsel araştırmalarda ve post dijital sanat konusunda yoğun olarak işlenen bir konudur. Bir yandan insan onu üstün kılan sorgulayıcı yönünü kullanmayıp makineleşmekte ve gerçekten koparılarak sanal'a yönlendirilmekte, diğer taraftan da makineler insansılaştırılmaya (hümanizing) sanal mekanlar olabildiğince gerçekçi ve daha çekici hale getirilmeye çabalanmaktadır. Bu devam ettiği sürece sanal gerçek arasındaki sınırın giderek erimesi gibi makine insan arasındaki sınır da ihlal edilmektedir. Makinenin insansı yanını ortaya koymak adına kasıtlı müdahalelerle ona hata yaptırarak aksaklıklardan faydalanma arayışlarına yönelimlerin olduğu "aksaklık sanatı" (glitch art) post dijital sanat kapsamında değerlendirilmektedir.

Dijital sanatta yazılımlar/programlar aracılığıyla sanat yapılırken, beynin (çözümlebildiği ve yazılım diline aktarılabilirdiği kadarıyla) taklidi olan yapay zekalarla robotlara veya makinelere resim yaptırmaya çalışılırken artık post dijital anlayışla yapılan çalışmalarda bilinçli müdahaleler ile manipülasyonlara yönelik görülmektedir. Yani dijital sanattaki algoritmanın yerini post-dijital sanatta algoritmada ve kodlarda oynama değişikliğine bırakmıştır.

Post- dijital sanatta görülen diğer bir özellik ise melez yapılardır. Post-dijital sanatta insan ve insan olmayan, canlı ve cansız olan veya canlı organizma ve hesaplama sistemi tek bir sistem haline getirilmektedir. Üstün insan modeline geçiş için yatırımlar yapılan günümüzde sanatta da; bilinci, duyguları, iç sezileri, seçme özgürlüğü, iradesi olan insan ile daha geniş belleği, işlem hızı olan bilgisayar ve yazılımların, yorulmayan, sıkılmayan, uyumayan robotik yapıların senkronizasyonuna dayalı çalışmalara yönelim artmaktadır.

İletişim modellerinde, sosyalleşme çabalarında, eğitim sisteminde, araştırmalarda, eğlencede, pilotaj eğitimi gibi riskli alanlarda, oyunlarda, vs. sanal olanın gerçeğe alternatif olduğu ve tercih edildiği, günümüzde yaşamın her alanında görülebilmektedir. Ekran arayüzünün bulunduğu 2 boyutlu sanal deneyimlerin yerini alan üç boyutlu bir mekan algısında deneyimler yaşatan sanal gerçeklik içeriklerinin gerçek hayatı daha çok sorgulamaya neden olacağı aşikardır. Sanal deneyimlerle, fiziksel hayattaki deneyimler arasındaki çizgilerin yok olduğu post-dijital çağda sanatçılar bu sorgulamaları sanal gerçeklik sanatı ile gerçekleştirmektedir.

Sanatın yeşerdiği kültürel yapı ile ilişkisini ortaya koyan çoğaltılabilecek örnekler; gerçeklik- zaman ve mekân algısının iç içe geçeceği, teknolojinin bugünkünden çok daha gelişmiş ve daha yaygın olacağı, bilgisayar ve yazılım teknolojilerinin gelişeceği, sanal gerçeklik deneyimlerinin ve sanal mecrada gerçekleştirilecek kurumsal uygulamaların artacağı, insanların bedenlerine silikonun ve çeliğin girmesini benimsemesiyle mekanik bir yapıya bürüneceği, üstün insan nesli yaratma çabalarına girileceği, gen müdahaleleri gibi uğraşların ideolojik düşüncelerle şekilleneceği gelecekte de kültür-sanat paralelliğinin süreceğini göstermektedir.



KAYANKÇA

- ARP, J. HANS, 2018, DADALAND, (çev. N. Artun Altınyıldız ve diğerleri), İstanbul: İletişim Yayınları
- ATASOY, N. & TÜKEL, U, İtalya’da Rönesans Sanatı <https://docplayer.biz.tr/2598268-Italya-da-ronesans-sanati-nurhan-atasoy-usun-tukel.html> (Erişim tarihi: 02 Mart 2020)
- AYDIN, Ç. M, ,2002, Sanatta Eleştirelilik, İstanbul: Beta Yayınları.
- AYDINLI, İ. H., 2003, "Örgüt Kültürünün Yönetim Açısından Önemi", *Bilgi Sosyal Bilimler Dergisi*, İstanbul, 5, (2), 79-99.
- BİLGİN, H., 2014, Biyoteknoloji ve İnsan Hakları: Transhümanizm Hukuk Alanına Nasıl Girdi?. Erişim tarihi: 22.10.2017 <http://www.medikalakademi.com.tr/biyoteknoloji-ve-insan-haklari-transhümanizm-hukuk-alanina-nasil-girdi>.
- BOZKURT, M., 2012, "Video Sanatı: Performans, Enstalasyon ve Heykel", *Yeni Medya Ve...* (Ed: Deniz Yengin), İstanbul: Anahtar Kitapları Yayınevi, 310-338.
- CRAMER, F., 2014, "What is Post Digital?", *APRJA*, 3 (1), 11-24
- ÇITAK, E., 2014, "Postkolonyalizm ve Batı Sinemasında Doğu-Batı Ayrımına Yönelik Postkolonyal Ögeler", *Hitit Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7 (2), 561-578.
- DEMİR, A. 2018, Ölümsüzlük ve Yapay Zekâ Bağlamında Trans-hümanizm *AJIT-e: Online Academic Journal of Information Technology* 9 (30), 95-104
- HERMAN, J. W., 1952, "Lives of Famous French Painters-From Ingres To Picasso". 1st printing. U.S.A: Cardinal
- HUGO, V., 2006, Sefiller, (çev.Ali Çankırılı), İstanbul: Antik Dünya Klasikleri.
- KOTERBAY, S. C. and ŁUKASZ, M., 2016, The New Aesthetic and Art: Constellations of the Postdigital, Institute of Network Cultures, Amsterdam
- LOVEJOY. M., 2004, Digital Currents Art in the Electronic Age, London and New York: Routledge.
- LULL, J., 2001, "Super Culture For The Communication Age" Culture in the Communication Age, London and New York: Routledge.
- LUND, H., 2015, Make It Real & Get Dirty! Post-Digital Culture. [http://post-digital-culture.org/wordpress/wp-content/uploads/2015/08/hlund\\_2015\\_make-it-real.pdf](http://post-digital-culture.org/wordpress/wp-content/uploads/2015/08/hlund_2015_make-it-real.pdf) (Erişim Tarihi: 04 Mart 2020)
- MARZEC A., 2018, Postdigital aesthetics - an art of imperfection, disturbances and disintegration Unframing Archives – Essays On Cinema And Visual Arts 31-42
- OKTAY, A., 2004, Sanat ve Siyaset, Everest Yayınları, İstanbul.
- ÖNEMLİ, S., 2017, Post Dijital Çağa Hazır mısınız? <https://digitalage.com.tr/post-dijital-caga-hazir-misiniz/> (Erişim Tarihi: 04 Mart 2020)
- FERHAT, S., 2016, "Dijital Dünyanın Gerçekliği, Gerçek Dünyanın Sanallığı Bir Dijital Medya Ürünü Olarak Sanal Gerçeklik" *TRT Akademi Dergisi* 1 (2), 724-746
- SIMBELIS, V., 2018, "Humanizing Technology Through Post-Digital Art", Doctoral Thesis., *KTH Royal Institute of Technology School of Electrical Engineering and Computer Science Media Technology and Interaction Design*, Stockholm, Sweden



- ŞATIR, S., 2004, Düşünmenin Öyküsü: Başlangıçta Bilgisizlik Ve Korku Vardı, İstanbul: Pan Yayıncılık.
- TURANİ, A., 2001, Çağdaş Sanat Felsefesi, İstanbul: Remzi Kitapevi.
- TÜRK, B., 2018, Post-Dijital Çağın Yenilikçi Tüketicileri, İnovasyon: Ekonomik ve Sosyal Eğilimler (editörler: Enes Emre Başar, Atakan Durmaz) Ankara: İmaj Yayınevi 1-26
- TÜRKER, M., 2013, Vücudun Sınırlarını Zorlayan Sanatçı,  
<https://m.bianet.org/biamag/sanat/143658-vucudunun-sinirlarini-zorlayan-sanatci>  
(Erişim Tarihi: 19 Mart 2020)
- VEGAS, D., 2019, Metaphone art Project <http://metaphone.net/about/> (Erişim Tarihi: 23 Mart 2020)
- VISCONTI, S., 2015, “Etkileyici Fotografik Aksaklık Sanatı (glitch art)”  
<https://www.yatzer.com/sabato-visconti/slideshow/14> (Erişim Tarihi: 24 Mart 2020)
- YILMAZ, M., 2006, Modernizmden Postmodernizme Sanat, Ankara: ÜtopyaYayınevi.
- ZHILYAEVA, A., 2017, “Artırılmış Gerçeklik Sanatı”  
[https://www.annadreambrush.com/wiki/index.php?title=Anna\\_Zhilyaeva](https://www.annadreambrush.com/wiki/index.php?title=Anna_Zhilyaeva) (Erişim Tarihi: 25 Mart 2020)