

RESEARCH ARTICLE / ARAŞTIRMA MAKALESİ

# Dijitalin algısal manipülasyonuna karşı dijitalde aksaklık ile bilinç uyarımı

## *Consciousness stimulation with glitch against perceptual manipulation of digital*

Kemal Aydın<sup>1</sup> 

Engin Güney<sup>2</sup> 

1 Ar. Gör., Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, Samsun/TÜRKİYE, E-mail: sahgaga55@gmail.com

2 Doç. Dr., Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, Samsun/TÜRKİYE, E-mail: guneyenginn@gmail.com

### Öz

İnsan beyni çoğu zaman bilinç düzeyinde çalışmaktansa bilinçdışı düzeyde faaliyet göstermeyi tercih etmektedir. Böylece enerjiden tasarruf ederek birçok farklı işi daha doğru ve daha hızlı gerçekleştirebilmektedir. Beynimizin bilinçaltı düzeyde çalışması her ne kadar doğal bir süreç olarak değerlendirilse de, sistemin bu yapıysından faydalanıp insanları manipüle eden oluşumlara karşı bilinçli zihni devreye sokmak büyük bir önem arz etmektedir. Bu doğrultuda araştırma, sanal görüntüler üzerinde bilinçli olarak uygulanan glitch tekniği ile oluşturulacak hataların, deformasyonların ve aksaklıkların zihni bilinçaltı etkilerden kurtarabilecek algısal bir kırılma anı yaratabileceğine vurgu yapmaktadır. Dijital ile yapılan manipülasyon, kültürel değerleri değiştiren, bilinç kullanımını körelten, algı operasyonuna yönelik yapıyla karşımıza çıkmaktadır. Özellikle dijital kültür etkisindeki çağda sanal olanın hâkimiyeti, algı yönlendirmelerine gerekli zemini sağlamaktadır. Sanal ile gerçek arasındaki çizginin giderek incelendiği günümüzde tekno-kültürün benimseneyen toplum, hegemonik ideolojiler altında konformist yaklaşım sergilemektedir. Farkında olmadan bizi yönlendiren etkilerin, bilinçli bir şekilde algılanabilirliği üzerine incelemeler yapılan bu çalışmada, bilinçdışı yönlendirmenin varlığına ve konformist bir yapıya bürünmemek için sorgulamanın önemine dikkat çekmek amaçlanmaktadır

**Anahtar kelimeler:** Bilinç, Bilinçdışı, Konformizm, Dijital manipülasyon

### Abstract

The human brain often prefers to operate at an unconscious level rather than at the conscious level. Thus, it can perform many different jobs more accurately and faster by saving energy. Although the operation of our brain at the subconscious level is considered as a natural process, it is of great importance to activate the conscious mind against the formations that manipulate people by taking advantage of this structure of the system. In this direction, the research emphasizes that the errors, deformations and malfunctions that will be created by the glitch technique applied consciously on virtual images can create a perceptual breaking moment that can save the mind from subconscious effects. Digital manipulation emerges with its structure that changes cultural values, dulls the use of consciousness and is oriented towards perception operation. Especially in the age of digital culture, the dominance of the virtual provides the necessary ground for perception orientations. Today's techno-cultural society, in which the line between virtual and real gets thinner, exhibits a conformist approach under hegemonic ideologies. In this study, which investigates the conscious perception of the effects that direct us without being aware of it, it is aimed to draw attention to the existence of unconscious manipulation and the importance of questioning in order not to adopt a conformist structure..

**Keywords:** Conscious, Unconscious, Conformizm, Digital manipulation

Citation/Atıf: AYDIN, K & GÜNEY, E. (2021). Dijitalin Algısal Manipülasyonuna Karşı Dijitalde Aksaklık ile Bilinç Uyarımı. *Journal of Arts*. 4(2), 67-78 DOI: 10.31566/arts.4.2.02

## 1. GİRİŞ

Beyinlerimiz çoğu zaman bilinçli zihnin etkin olmadığı bilinçdışı düzeyde otomatik olarak çalışmaktadır. İvmeli bir şekilde artan teknolojik gelişmelerin ürünleri, kişilerin aldığı kararlarda yönlendirici bir rol oynamak amacıyla bilinçli farkındalık düzeyinin altına hitap edecek şekilde biçimlendirilmektedir. Gün geçtikçe etrafımızı saran dijital ağlar kullanılarak hayatımızla daha çok etkileşime geçilmekte hatta bu etkileşimler artık direkt olarak yapay zekâ uygulamaları gibi konuyla ilgili geri bildirimler sunan yazılımların algoritmik hesaplamaları kontrolünde gerçekleştirilmektedir.

İnsanların karar verme mekanizması bilinçaltı fikirler de dâhil olmak üzere birçok etkileyeni olan bir yapıya sahiptir. Dijitalleşme, günümüzde insanların yaşam ve algı biçimlerini etkileyen en önemli unsur olarak düşünüldüğünde bir karar verilirken istemeyerek de olsa tesiri altında kalınan unsurların da dijital kültürün bir parçası haline geldiği söylenebilmektedir. Bu durumda kişiler kendi yaşamları içerisinde verdikleri kararların ne kadarını gerçekten bilinçli bir şekilde, ne kadarını medya araçları ile yapılan yönlendirmeler doğrultusunda verdiklerinin farkında olmadan yaşamlarını sürdürmektedirler. Sorgulayan bireyin aksine neyi neden yaptığının farkında olmadan çoğunluğa uyan insanlar, postmodern dönemin başlangıcından itibaren oluşturulmaya başlanan küresel kültürün standartlarına uygun düşünen ve davranış sergileyen konformist insan kategorisinde değerlendirilmektedir. İçinde yaşadığımız, sanal ve gerçek olguların homojenleştiği ve herhangi bir ayırım yapmanın güç olduğu iletişim çağında, bilinç denilen yapıyı sürekli pasif konumda bulundurmanın yaratabileceği toplumsal tehlikeler önem arz etmektedir.

Çalışmanın genel olarak temellendiği problem, bilinçdışında kalan örtülü benlikçilik ve salt maruz kalma gibi, bir konu hakkında karar verirken istemsizce etkisinde kaldığımız güdülerin zihinsel beklentileri yanıltan bir glitch uygulamasıyla devre dışı bırakılıp bırakılamayacağına değerlendirilmesidir. Teknoloji ile iç içe geçmiş hatasız işleyen bir sistem söz konusuysen bir hata veya aksaklığın yaşanması kişinin bazı şeyleri fark etmesini sağlamakta ve bu fark ediş ile kişi sistemle yeni bir ilişki kurmaktadır (Göç, 2017: 68). Hatanın getirdiği farkındalık düşüncesinden yola çıkılarak oluşturulan uygulama, dijital deformasyon ile yaratılan gerçeklik çelişkisi sonucunda, etkileşimde bulunanları bilinçli farkındalık yüzeyine çıkartarak sorgulamaya ve düşünmeye

yönlendirmektedir. Çalışmanın amacı, glitch efektinin bilinci uyaran ve sorgulamayı tetikleyen bir araç olarak kullanılabilirliğinin gösterilmesidir. Glitch uygulamasının, dijitalin manipülasyonu üzerinde farkındalık yaratabilecek bir potansiyeli olduğuna vurgu yapılmaktadır.

Veriler toplanırken; yerli-yabancı literatürden, ulusal tez merkezinden ulaşılabilen tezlerden, internet üzerinden aramalar sonucunda araştırmaya katkı sağlayacak çevrim içi dergiler ve kitaplardan yararlanılmıştır. Araştırma literatür taramasına dayalı kuramsal-analitik bir özellik sergilerken aynı zamanda uygulamalı bir örnek ile kuramsal yapıyı desteklemektedir. Araştırma, konu ile ilgili (bilinç, bilinçdışı, bilinçaltı, algı, örtülü benlikçilik, dijital manipülasyon, konformizm, hegemonya, illüzyon, sanal, gerçek, simülasyon, yeni medya, glitch art, vb.) anahtar kavramlardan yola çıkarak geliştirilmiştir.

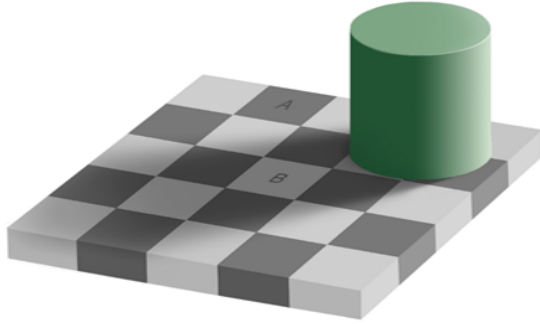
## 2. İNSANDA ALGI SÜRECİ

İnsanlardaki algı süreci oldukça karmaşık ve hâlâ bazı noktalarda soru işaretleri barındıran işlemler bütünü olarak yorumlanmaktadır. İnceoğlu'na (2010) göre algı dış dünyadaki soyut/somut nesnelere alınan duyuşsal bilgidir. Benzer şekilde Kara (2020) "bizi kuşatan dünyayı, belli aralıklarda çevreden gelen uyaranların duyu organlarımıza yaptığı etkiler yolu ile tanıma ve kavrama demektir" şeklinde bir algı tanımlaması yapmaktadır. Ancak algılamayı yalnızca duyu organlarımızdan beynimize gelen veriler olarak tanımlamak eksik bir değerlendirme olacaktır. Tat almak bir duyum iken tadın neye ait olduğunu anlamak algılama olarak değerlendirmektedir. Aynı değerlendirme bir ses işitmek ile sesin kimin ya da neyin sesi olduğunu anlamak konusunda da geçerli olmaktadır. Algılama, beyne iletilen duyumların çeşitli biçimlerde örgütlenmesi, önceki deneyimlerimizle birlikte anlam kazanması, yorumlanmasıdır. Okanlı "algılama anında, geçmiş yaşantılar, diğer duyu organlarından gelen başka duyumlar, o anki beklentiler, toplumsal ve kültürel etkenler ve değerler de işin içine girmektedir" söylemiyle duyumun fizyolojik alınının ise psikolojik bir olay olduğunu vurgulamaktadır (Okanlı, s. 2-15). Bu denli karmaşık bir süreçten geçerek oluşan algılarımızın, böylesine çok bağlantılı bir yapıya sahip olduğunun farkında bile değilizdir. Çünkü bilinçli olan tarafımız bu sürece çok az müdahil olmaktadır. Sırmalı (2019) algıyı, duyuşsal olarak gelen veriler haricinde bu verilerin yaşantıyla birlikte yorumlandığı bir farkındalık olayı olarak değerlendirerek merkezinin beyin olduğuna dikkat çekmektedir.

Algı süreci sonunda zihinde oluşan düşünceler aslında algı sisteminin algılamak istedikleridir. Çünkü beyin, dış dünyadan alınan veriler ile zihinde hâlihazırda var olanları karşılaştırılarak bir sonuç üretmeye çalışmaktadır. Üretilen sonucun mantıklı olması, gerçekliği birebir yansıttığı anlamına gelmeyebilir (Özcan, 2004: 13). Böylece nasıl gördüğümüz, duyduğumuz, tenimizle hissettiğimiz, koku ve tat aldığımız, algılama sürecinin işleyişine bağlanmaktadır.

Beynimiz yapay biçimde uyarıldığında gerçekte var olmayan şeyleri varmış gibi algılayabilmektedir. Beynin bu yapısı aynı zamanda onun yanlış yönlendirmelere açık bir sistem olduğunu da göstermektedir. Eğer yaşadığımız gerçeklikten bir kesit başarılı bir biçimde taklit edilebilirse duyu organlarımızın beyne yolladığı sinyaller orijinal gerçeklikteki sinyallerden çok da farklı olmayacaktır ve bu taklit duyu organlarımızı doyuracak kadar detaylı ise olay daha gerçekçi bir biçimde tecrübe edilebilmektedir (Ferhat, 2016: 726-727). Görsel illüzyonlar, simülasyonlar, sanal ve arttırılmış gerçeklik uygulamaları, hologram görüntüleri vb. gibi yeni medya araçları veya geleneksel yöntemler kullanılarak gerçekleştirilen üretimler algı sistemini aldatmaya yönelik uygulamalara örnek olarak gösterilebilmektedir.

**Şekil 1.** Edward Adelson, Grey Square (Gri Kare)



**Kaynak:** [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/60/Grey\\_square\\_optical\\_illusion.PNG](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/60/Grey_square_optical_illusion.PNG)

“Gri kare” illüzyonuna bakılınca gerçekte birebir aynı olan A ve B kareleri, beynimiz tarafından B karesi A karesine göre grinin daha açık bir tonuna sahipmiş gibi algılanmaktadır. Bu yanılgının temel nedeni algımızın sadece duyu organlarımızdan gelen verilerden oluşmuyor olmasıdır. “Gözün gördüğü nesne ile ilgili kavrayışında, önceden sahip olduğu bilgilerin yeri önemlidir. Hakkında hiçbir bilgiye sahip olmadığımız bir nesneyi görsek dahi bir algıya sahip olamayız” (Kara, 2020: 265). Daha önceki görsel deneyimlerimizi tetikleyecek biçimde kurulmuş olan kompozisyon, zihnimizi gözden gelen verilerin haricinde benzeşim

yaparak bir varsayımda bulunmaya itmektedir. Burada beynimiz önceki tecrübelerine dayanarak gölgede kalan yerlerin normalden daha koyu göründüğünü bildiğinden dolayı B karesinin gölge altında kalmamış halini tahmin etmekte ve görseldeki ton dağılımının da etkisiyle görsele bakanlar B karesini olduğundan daha açık bir tonda görmektedir. Böylece bilinenin aksine görme işlemini gerçekleştirenin aslında gözlerden ziyade beyin olduğu sonucuna varılmaktadır (Bakan ve Kefe, 2012: 20).

Göz, belki de algı sürecinde en etkin rolü oynayan duyu organımız olarak karşımıza çıkmaktadır. Sırmalı (2019) algılamanın büyük bir kısmının görsel şekilde olduğunu söylemektedir. “Görünüş aslında gerçekliğe zihnimizi yönlendiren bir işaret görevine sahiptir” (Kara, 2020: 265). Halk arasında kullanılan görmeden inanmam gibi sözler de aslında görme eyleminin gerçeklik algılamasındaki konumunu betimlemektedir. Gözün bu konumu dikkate alındığında çoğu yanıltıcı eylem de görme duyusu hedef alınarak gerçekleştirilmektedir. Görmek, bakmaktan farklı olarak sadece gözün fizyolojik yapısına bağlı kalmayan, farklı algısal boyutlarında işin içine katıldığı bir eylem olarak değerlendirilebilmektedir. Biyolojik anlamda görmek görsel algılama süreci için bir ön koşul sağlasa da asıl algılama işleminin gerçekleşebilmesi, bireyin psikolojik ve duygusal gönden görmeye hazır olmasına bağlıdır (İnceoğlu, 2010: 79).

Hemholtz 1800’lerin ortalarında beynin, gelen verilerle ilgili varsayımlarda bulunuyor olması gerektiği ve bu varsayımların daha önceki deneyimlere dayalı olduğu yolunda bazı sonuçlara ulaşmıştır. Bir başka deyişle beyin, kendisine gelen az miktardaki bilgiyi, en iyi tahminleri bir araya getirerek daha büyük bir şeye dönüştürmektedir (Eagleman, 2011: 33). Özellikle varsayımda bulunma durumu, genellikle işleri hızlandırmak amacıyla bilinç denetiminin dışında gerçekleşmektedir. Herhangi bir şeyin görülebilmesi için daha önceki deneyimler sonucunda oluşturulan beklentilerle gelen verilerin eşleşmesi zorunludur. Hoşgör (2016) varsayımda bulunma durumunu, beynin çevresinde duyumladıklarını devamlı olarak daha önceki deneyimleriyle ilişkilendirerek bir şeye benzetme çabası olarak yorumlamaktadır. Beynin deneyimler sonucu varsaydığı ve duyumladığı arasında yaptığı karşılaştırma, algısal farkındalık oluşturulabilecek bir potansiyele sahiptir. “Çevrenizin farkına, ancak duygusal girdilerin beklentilerle çeliştiği zaman farkına varırsınız. Dünya beklentilerinizle uyduğunda farkındalığa gereksinim yoktur, çünkü beyin işini gayet iyi biçimde görmektedir” (Eagleman, 2011: 50).

Algının, çoklu etkileşim barındıran bir sürecin sonucunda zihinde oluşan bir yorumlama olduğu görülmektedir. Algılamada büyük rol oynayan görme eylemi, gözün duyu organı işlevinin yanı sıra, bilinçdışı etkilenmelerin de dâhil olduğu, psikolojik-duygusal birçok faktör içeren girift bir sistem kapsamında gerçekleşmektedir. Zihnimizdeki bilinçdışı düşünceler de beyinde oluşan beklentileri etkileyen, algılama sürecinde önemli rol oynayan aktif bir yapıya sahiptir.

### 3. BİLİNÇ, BİLİNÇALTI ve BİLİNÇDİŞİ

İnsan beyni hayatta kalmaya programlanmıştır ve bu doğrultuda hayati olmayan eylemlerdeki bilinçli dikkat seviyesini minimum düzeyde tutmakta, enerjiden tasarruf etmektedir. Böyle bir sistem içerisinde enerji tüketiminin daha yoğun olduğu bilinçli eylemler zamanla yerini otonom sistemler ile gerçekleştirilebilen bilinçdışı eylemlere bırakmaktadır. Freud'un çoğu kaynakta bahsi geçen buz dağı metaforunda dağın su üzerinde kalan küçük kısmı bilinç olarak ifade edilirken su altında kalan büyük kısım bilinçdışını simgelemektedir. Fromm "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). İçgüdüsel dürtüler de zihnin bilinçdışı kapsamında değerlendirilebilen bir olgu olarak, sonradan öğrenilen değil de kalıtımla doğuştan gelen doğal duygular olarak yorumlanabilmektedir.

Bilinç Türk Dil Kurumunun güncel Türkçe sözlüğünde "insanın kendisini ve çevresini tanıma yeteneği, temel bilgi, temel görüş, algı ve bilgilerin zihinde duru ve aydınlık olarak izlenme süreci, şuur" şeklinde tanımlanmaktadır (TDK Güncel Türkçe Sözlük). Geçtan (1998) bilinci "kişinin doğrudan farkında olduğu ve tanıdığı bir zihin parçası" olarak tanımlarken, Tuzcuoğlu (1995) "dış dünyadan ya da bedeninin içinden gelen algıları fark edebilen zihin bölgesi" şeklinde tanımlamaktadır. Bu tanımlar gibi diğer bilinç tanımlamalarının da çoğunda ortak nokta farkında olma, fark etme durumu olarak karşımıza çıkmaktadır. Bilinç - bilinçdışı ayrımında belirleyici unsur olarak bu farkında olma durumu gösterilebilmektedir. Bilinç, daha çok düşünmeye, akıl yürütmeye ve yeni öğrendiklerini eyleme dökmeye yatkındır. İlk bakışta insanı hayatta tutan sistemin bilinç olduğunu zannedilebilmektedir fakat bilinçdışı sistemin yokluğunda her şey bilinç gözetiminde

yapılacak ve beyin çok enerji harcamış olacaktır. Benzer şekilde hayvanlar incelendiğinde, hayatta kalmaları için en gerekli dürtünün içgüdüsel dürtüler olduğu gözlemlenebilmektedir ve bu içgüdüsel dürtüler bilinçdışıdır. Zihnimizin bilinçli kısmı ise işler yolunda gitmediğinde devreye giren bir yönetici olarak karşımıza çıkmaktadır. Yani bilinci kullanmadan da hayati faaliyetleri sürdürmek mümkündür fakat böyle bir yaşam, çoğu konuda kontrol sahibi olmadan yaşamak olacaktır.

"Bilincin dışında oluşan ve dikkati zorlamakla bilinç düzeyine çıkarılmayan istekler ve dürtüler, zihnin "bilinçdışı" denilen en derin bölgelerinden kaynaklanırlar. Dikkat sarf ederek bilince çıkması sağlanabilen zihinsel olaylar ise, "bilinçöncesi" denilen ve bilince daha yakın bir bölgede oluşurlar" (Geçtan, 1998: 26). Freud bilinçdışını, hakkında hiçbir şey bilmediğimiz ama etkilerine dayanarak varlığını kabul etme gereği duyduğumuz ruhsal süreç olarak değerlendirmektedir. Bilinçli halde bulunduğumuz zamanların çoğunda bilinçli olma hali, yalnızca kısa süreliğine devam etmekte geri kalan vakitlerde beyin, bilinçdışının denetiminde olmaktadır. Freud belli bir sürecin başlangıçta bilinçdışı sistemine ait olup daha sonradan belli koşullar altında bilinç sistemine geçebileceğini ifade ederek iki tür bilinçdışı olduğunu söyler (Freud, 2007: 97). "Birçok psikolog bu ikisini henüz ayırt etmemiş olsa da Freud ikisinin farklı olduğunu söyler. Freud'un ifadeleriyle, birincisi, bilinçdışı (unconscious) diye adlandırdığımız, yani bilinçliliğe kabul edilemez olandır (inadmissible to consciousness). İkincisi ise bilinçöncesidir (preconscious) ki belli şartlarda bilince ulaşabilirler" (Sevinç, 2019: 147). Bilinçdışındaki düşünceler bilinç düzeyine çıkamamaktadır fakat bazı rüyalarda ve hipnoz yöntemiyle yapılan seanslarda bilinçdışındaki kalıtlara nadir de olsa ulaşılabilir. Bilinçöncesinde ise bazı uyarımlarla bilince aktarılabilen fikirler bulunmaktadır. Bilinçdışı ve bilinçaltı da birbirinden farklı içerikleri olan ama karıştırılan iki kavramdır. "Bilinçdışı, genel anlamda, bilinçli algılamanın dışında kalan tüm zihinsel olayları, dolayısıyla bilinçöncesini de içerir" (Tuzcuoğlu, 1995: 275). Bilinçaltı tabirini ilk ortaya atanlardan biri olan Fransız psikolog Janet'in kullandığı bilinçaltı aslına Freud'un daha sonra gündeme getirdiği bilinçöncesi kavramıyla aynı anlamı taşımaktadır yani ikisi de zihnin bilince ulaştırılabilen bir bölümdür (Sevinç, 2019: 150). Araştırmada kullanılan "bilinçaltı" tabiri ile aslında kastedilen bilinçöncesidir.

Gün içerisinde birçok bilgi, olay ve durum alımlayan bilinçaltımızın depoladıkları, bazı durumlarda



verdiğimiz kararları etkilemektedir. 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: 33). Bilinçaltı kontrolünde olan dürtülerin bir şekilde bilinç düzeyinde algılanması, gerekli durumlarda kişinin gerçeği görmesine yardımcı olabilmektedir. Freud'un ayırdığı bilinçdışı süreçlerden olan bilinçöncesi ya da önbilinç, çeşitli uyarımlar sonucunda bilinç düzeyine çıkartılabiliyorsa bu durum bilinçaltı etkileme yöntemlerinden sıyrılarak farkındalık sahibi olma konusunda aydınlatıcı bir bilgi olarak kullanılabilir.

#### 4. BİLİNÇDİŞİ ETKİLENME

İnsanlar çok uzun yıllardır diğer insanları etkisi altına almaya çalışmakta, bunun için çeşitli teknikler geliştirmektedir. Son yıllardaysa bilimsel çalışmalar yapılarak insanların psikolojik, nörolojik ve sosyal yapıları incelenmekte, bu sayede bilinçaltına en etkili şekilde mesaj gönderimi yapılmaktadır. (Küçükbezirci, 2013: 1884). Bilinçdışı, çevresel etkilere tamamen açık, korumasız bir yapıya sahiptir. Bilinçli zihnimizin fark etmediği birçok olay, durum ve olgu bilinçdışında kayıt altına alınmaktadır. "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 ve diğ., 2015: 96). Bu kayıtlar zaman zaman varlığını belli etmekte, bazı kararlar verirken gizli bir şekilde bize telkinlerde bulunmaktadır.

"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 siyasilere bilinçaltı etkileme yöntemlerini kullanarak çıkar sağlamayı amaç edinmiş ve bunun için de çeşitli araçlar kullanmışlardır" (Övür, 2017: 25). Çizgi filmlerde, sinema filmlerinde veya reklamlarda rastlayabileceğimiz subliminal mesaj tekniği, bilinçaltı etkilemeye yönelik sık kullanılan örneklerden bir tanesidir. Özellikle gelişen teknolojik imkânlarla sahip olanlar çok geniş kitlelere ulaşabilmektedirler. "Limen of consciousness" yapısından türemiş olan subliminal terimi, bir eşiği veya bilinci bilinçdışından ayıran bir çizgiyi ifade etmektedir (Vokey, 2013: 252). Bu eşiğin bilinçdışı tarafından giriş yapan mesajlar da subliminal mesajlar olarak adlandırılabilir. Kılıç, bu mesajların görüntü, ses veya yazı şeklinde

olabileceğini ancak normal şartlarda duyu organlarımız fark edemeden bilinçaltı tarafından algılandığını belirtmektedir. Bu durum genellikle "Göz görmese de zihin görür" şeklinde ifade edilmektedir (Övür, 2017: 25). Bu araştırmalar üzerine normalde saniyede 24 kare gösteren filmlere fazladan 25. kare eklenerek insan gözünün algılayamayacağı ancak bilinçaltının kayda alabileceği hızda, özellikle cinsel öğeler kullanılarak subliminal mesajlar yerleştirilmeye çalışılmaktadır (Şekil 2).

Şekil 2. Aslan Kral Çizgi Filminden Bir Kare



Kaynak: <https://onedio.com/haber/25-kare-teknolojisi-ve-subliminal-434839>

Şekil 3. KFC Reklamı



Kaynak: [https://wendysgroup5.qwriting.qc.cuny.edu/files/2011/03/Snacker\\_spoiler1.jpg](https://wendysgroup5.qwriting.qc.cuny.edu/files/2011/03/Snacker_spoiler1.jpg)

Şekil 3'te reklam videosundan alınmış bir ürün görüntüsü bulunmaktadır. Dikkatli bakıldığında ise yeşilliklerin arasına yerleştirilmiş bir dolar olduğu dikkat çekmektedir. Subliminal mesajın buradaki amacı, ürünün bir dolardan daha ucuz olduğu ve tüketicinin kâr ettiği vurgusunu, artırmak olarak değerlendirilebilir. Video süresince bu durumu bilinçli olarak fark etmek zor olsa da zihnimiz buna benzer birçok veriyi bilinçaltına kaydetmektedir.

Bilinçaltı etkileme metotlarından genellikle reklamcılar faydalansa da insanları yönlendirmeye dayalı politikacı, idareci ve hatta din adamı gibi

meslek gruplarına da rastlamak mümkündür. Doğru metotların kullanımıyla kişilerin gerçekte ne istediğinin tespit edilebileceğine ve hatta kişilerin yönlendirilebileceğine inanılmaktadır. Ayrıca bilinçli bir kimseyi direkt olarak ikna etmek zorken, bilinçaltı iknasında kişi gönderilen sinyalleri fark edemediği için daha kolay sonuçlar alınabilmektedir. Tüketici daha önceki deneyimlerine, kültürel kodlarına, kendinde iz bırakan olaylara, hatıralarına göre hareket etmektedir (Övür, 2017: 28).

Örtülü benlikçilik ve salt maruz kalma etkisi adıyla bilinen, zihindeki bilinçdışı dürtülerin dışavurumunda rol oynayan iki psikolojik etki bulunmaktadır. Örtülü benlikçilik insanların kendileriyle ilişkilendirdikleri şeyler için bilinçsiz bir tercihe sahip olduğu hipotezidir. Eagleman (2011) bu kavramı şöyle açıklıyor: “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”. Muhtemelen bazı örtük öz-değerlendirmeler (self-evaluations) bir zamanlar bilinçli olan ama büyük ölçüde otomatikleştirilen düşüncelerden oluşmaktadır. Fakat diğer örtük öz-değerlendirmeler bilinçdışı olabilmektedir çünkü bireyin dil ediniminden daha önce biçimlendirilmektedir. Örtülü benlikçilik hakkındaki bir diğer düşünce de klasik şartlanmanın ya da örtük öğrenmenin yani bilinçli farkındalık yokluğunda gerçekleşen ilişkisel öğrenmenin ürünü olabileceği yönündeydi. Şimdilerde ise insanların, benlikleri hakkında bilinçdışı çağrışımlara sebep olan örtülü benlikçiliğe sahip oldukları birçok belge tarafından doğrulanmaktadır (Pelham ve diğ., 2005: 106). Örneğin 2004’te psikolog John Jones ve meslektaşları Amerika’nın iki bölgesinden on beş bin evliliğe ilişkin kayıtları incelediklerinde isimlerinin baş harfi aynı olan çiftlerin tesadüf eseri sayılamayacak kadar yüksek bir oranda olduğunu tespit etmişlerdir (Eagleman, 2011: 62). Sadece isimde baş harf benzerliği böyle bir sonuca yol açıyorsa, kişinin daha farklı konularda kendinden bir parça bulduğu şeylere bilinçsiz olarak yönelmesi de çok olası bir durumdur.

Örtülü benlikçiliğin yanında, bir nesneye, kişiye veya duyusal bir olguya bakışımızı bilinçdışı düzeyde olumlu yönde etkileyen bir diğer kavram da salt maruz kalma etkisidir. Salt maruz kalma etkisi bireyin bir uyarana tekrar tekrar maruz kalması sonucu ona karşı tutumunun olumlu yönde etkilemesi durumu olarak açıklanmaktadır (Zajonc, 1968: 1).

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” (Eagleman, 2011: 65).

Fakat maruz kalma sonucu oluşan olumlu duyguların da bir doyunluk sınırı olduğunu belirtmek gerekmektedir. Örneğin çok da hoşunuza gitmeyen bir şarkıyı çevrenizde birkaç kez duyduysanız o şarkıdan hoşlanmaya başlayabilirsiniz. Ancak aynı şarkıya artık kişinin doyunluk sınırını aşacak oranda maruz kalındığında ters etki yapabilmektedir. Günümüzde özellikle dijital yerliler çevrelerinin teknolojik ürünlerle sarılı olması durumuna alışkındırlar. Dijital dünya içerisinde sanal yapıların varlığı, onlar için hayret verici bir durum halinde değildir. Bu salt maruz kalma durumu, örtülü benlikçiliği besler ve kişilerin dijital olana karşı bir sempati beslemesine yol açar. İnsanların dijital olana yakınlığı, hegemonyanın da istediği konformist insan modeline doğru ilerleyişi hızlandırmaktadır çünkü tekno-kültür çerçevesinde biçimlenen yaşam tarzında çok sık karşılaşılan manipülatif öğeler, görsel kültür içerisine nüfuz ederek artık onun bir parçası haline gelmektedir.

Teknoloji uç noktalara geldikçe insanların bütün hareketleri, davranışları ve düşünceleri kayıt altına alınarak, hipermetinlik vb. algoritmik çözümlerle bilinçaltına hitap edilerek gelecekteki hareketleri kontrol altına alınmaya çalışılmaktadır. Kişi maruz kaldığı manipülasyonun ve verdiği kararların aslında kendisine ait olmadığını farkına varamamaktadır. Kültür endüstrisi yapay istek ve ihtiyaçlarla gerekçeler oluşturarak yine bunların giderilmesine yönelik kendi ürettiği çözümleri toplumlara sunmaktadır. Böylece toplumlar yönlendirilmekte, bireyler hesaplanabilir nesnelere haline gelmektedir (Bilsin, 2007: 3). Bu durum da bize dijital manipülasyonun varlığını ve yaptığı etkiyi işaret etmektedir.

## 5. DİJİTAL MANİPÜLASYON VE GERÇEKLIK

Manipülasyon kelimesi “yönlendirme, seçme, ekleme ve çıkarma yoluyla bilgileri değiştirme, yönlendirim” olarak tanımlanmaktadır (TDK Güncel Türkçe Sözlük). Yani manipülasyona, kişilerin kendi istekleri doğrultusunda olayları, nesnelere veya diğer kişileri değiştirme, yönlendirme, etkileme girişi denilebilmektedir. Manipülasyon ne kadar başarılı bir biçimde gerçekleştirilirse etkileyciliği ve inandırıcılığı da o derece yüksek olmaktadır. Manipülasyon sözcüğünün önüne dijital sıfatı konulduğunda, manipülasyonun dijital araçlarla ya da dijital ortamda gerçekleştirildiği çıkarımı yapılabilmektedir.

Dijital manipülasyon tabiri daha çok fotoğraf üzerinde yapılan değişiklikler için kullanılmasıyla bilinir ve çeşitli bilgisayar programlarıyla gerçeklik yanılması oluşturmaya verilen ad olarak karşımıza çıkar. “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). Dijital manipülasyon her ne kadar dijital ortamda, bir fotoğraf veya video üzerinde yapılan uygulamaları anlatmak için kullanılsa da sözcük dizilimi olarak incelendiğinde dijitalleşmenin birey, toplum, ideoloji ve kültür üzerindeki manipülatif tarafını açıklarken de kullanılabilir. Yani dijitalin manipülasyonu olarak yorumlanabilmektedir. Bu anlamda dijital manipülasyon, gerçek ve geçmiş gibi kurgulanan sanal olguların iç içe geçiş sürecinde katalizör görevi gören önemli kavramlardan biridir.

Dijitalleşmenin manipülasyona dayalı kurgularında, özellikle görsel kültür oluşumunu etkileyen çeşitli bilgisayar oyunları, sinema filmleri ve bunların yanı sıra sanal gerçeklik (virtual reality) ortamlarının kullanılması, kişileri yalnızca izlemenin ötesine taşımakta ve dijital ortamın içine dalmasına izin vermektedir (Ürper, 2009: 28). Bu tarz yeni medya üretimlerinin, gerçeği sanal olan ile bütünleştirme ve gerçekte mümkün olmayan bazı deneyimleri yaşatabilme özelliği göz önüne alındığında asıl gerçek olanı değersizleştirdiği söylenebilir.

Bir annenin, ölen kızıyla sanal gerçeklikte tekrar buluşması örneğinde sanal gerçeklik teknolojisi, insanları çok mutlu eden ve imkânsız gerçekleştiren muhteşem bir buluş olarak değerlendirilmektedir (Şekil 4). Yaşanan olay her ne kadar duygusal olarak

Şekil 4. Sanal Gerçeklikte Ölen Kızıyla Buluşan Anne



Kaynak: <https://i2.milimaj.com/i/milliyet/75/1200x675/5e3eca245542850d20a521f3.jpg>

algılansa da uygulamanın yaygınlaşması birçok anlamda gerçek olanın önemini yitirmesine; sanal olanın yok olmayan, istenileni yapabilen ve her zaman erişilebilen yapısı nedeniyle yücelmesine sebep olabilmektedir.

Örneğin Ağustos 2020’de piyasaya çıkan Cyberpunk 2077 adlı bilgisayar oyununda kurgulanan gelecek daha çok sanal teknolojilerin yaygınlaşması ve hâkimiyet kurması üzerine biçimlendirilmektedir. Oyunda bir eğlence kulübüne girildiğinde insanlar birbirleriyle iletişim kurup eğlenmek yerine sanal gerçeklik üzerinden arzularını gidermeyi seçmektedirler (Şekil 5).

Şekil 5. Cyberpunk 2077 Oyunundan Bir Ekran Görüntüsü



Gerçek olanın değerinin azaldığı ve yerini sanal olana bıraktığı dijital kültür döneminde gerçekliğin sorgulanması da kaçınılmaz bir hadise olarak gündeme gelmektedir. “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). Gerçeğin yeniden inşa edilmesi toplumun manipülasyonla aktarılan mesajı kabul etmesi anlamına gelmektedir. Baudrillard (2003) gerçeğin üretiminde kullanılan iletişim araçlarını farklı bir boyuta getiren, onlara inandırıcılık katan, belirgin bir iletişim aracı konumu kazandıran şeyin mesaj olduğunu söylemektedir. Dijital teknolojiler, toplumun gerçeklik algısıyla oynayabilen en güçlü araçlardır çünkü bu araçlar kullanılarak içerdikleri bilinçaltına yönelik mesajlarla birlikte kültürel çapta manipülasyonlar uygulanabilmektedir. Gerçeklik aslında bir algısal bir çıktı olduğundan gerçekliğin değiştirilmesi, algının değiştirilmesi anlamına gelmektedir. Kişilerin algı sürecinin ve sonucunun farklılık gösterebilmesi mutlak bir gerçekliğin varlığından söz edilememesine yol açmaktadır. Algının dönüştürülebilir yapısı, gerçeklik ile oynama imkânı tanımaktadır.

Teknoloji, kültür üzerinde dijital medya ürünleri kullanarak, yeni yapılar şekillendirmektedir. Böylece toplumda yaşanan teknoloji odaklı değişim ve dönüşümler bir paradigma kaymasına sebebiyet vermektedir. Toplum tarafından gerçekliği kabul edilen bilgiler sorgulanmaya başlanmakta, artık neyin gerçek olduğu konusunda bir fikir birliğine varılamamaktadır. Dolayısıyla gerçek olanın ayrımını yapmak da giderek önemsiz bir sorgulama biçimine dönüşmektedir. Çoğu kişi tekno-kültürün dayattığı hızlı yaşam stilinde dijital medya ürünleriyle meşgul olarak, yaşadıkları hayat hakkında sorgulama yapmaya dahi fırsat bulamamaktadırlar. “Günümüzde cep telefonu ve mobil uygulamaların gelişmesiyle kitlelere çok daha kolay ulaşan ve bireysel deneyimler yaşatabilen sanal gerçeklik, geleceği biçimlendirecek bir teknolojidir” (Ferhat, 2016: 724).

Tekno-kültürün girift yapısında gerçekleştirilen dijital manipülasyonlar neticesinde dikkati zayıf, sorgulamayan, önemsemeyen bireyler farkında olmadan hegemonya sahibi insanlar tarafından çeşitli yöntemlerle kontrol edilmeye daha açık olacaktırlar. Böyle bir durumda kendi kararlarını kendi veremez hale gelmeleri muhtemel olacaktır. Karar verme aşamasında düşünme ve sorgulama çabasına girmeyip, gizli veya açık olarak yapılan yönlendirmeler doğrultusunda seçimlerini gerçekleştiren kişiler konformist bir yaklaşım sergilemiş olmaktadır. Bazı konularda bilinçaltından bilinç düzeyine çıkılarak söz hakkı alınmadığında, birey giderek kendine yabancılaşmaktadır. “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 yeteneklerini kaybetmeye başlayacaklardır. Kendileri yerine başkalarının düşünmesine alışmış olan hiçbir sorgulama yapmadan, her söylenene katılan, karşı çıkmayan bir yapıya sahiptirler. “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, toplumsal bir yönlendirme hedefleyen kişiler için büyük bir altyapı oluşturmaktadır. Şüphesiz tekno-kültürün özelliklerinden olan bilgiye kolay ulaşılabilirlik, hızlı ve rahat gerçekleştirilebilen işlemler, medya ortamlarının çeşitliliği ve her yerde bulunabilirliği vb. gibi durumlar 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. Bulduğumuz kültürün bir içeriği olarak sanal dünya, artık aşına olduğumuz, varlığına şaşırmadığımız ve gerçekliğimizin yerini alan bir sistem halindedir. Bu içli dışlı olma durumu bilinçaltımızı etkileyerek farkında olmadan sanal olana karşı bir rahatlık halinde olmamıza sebebiyet vermektedir. İnsanoğlunun vazgeçilmez yaratım alanı olan sanat da bu kültürel yeniden yapılandırmadan etkilenerek yeniçağa ayak uyduran bir dönüşüm geçirmektedir. “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). Sanatsal değeri belirleyen estetik, çağımızdaki tekno-kültür ile iç içe girmiş durumdadır. Böyle bir durumda sanala çok çabuk adapte olan dijital göçmenler ve teknolojinin içerisinde doğan dijital yerliler, medya araçlarının kullanıldığı bir sanat yapıtıyla karşılaştıklarında daha fazla haz duyabilmektedirler.

## 6. ZİHİNDE GLİTCH ETKİSİ

Elektrik akımında yaşanan voltaj değişimlerini ifade ederken kullanılan glitch kelimesi, elektronik bağlamında ilk ortaya çıktığından beri teknik anlamını aşmış ve şimdilerde çeşitli arızaları ve kazaları ifade etmek için de kullanılmaya başlanmıştır (American Heritage Dictionary). Dijital sanatlarda yeni bir



uygulama olarak kullanılan glitch ile rastgele veya bilinçli bir şekilde yapılan görsel bozulmalar ile hatalar meydana getirilmektedir. “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” (Özyurtcu, 2020: 95). Bu hatalar sanal görüntünün kodlarıyla oynanarak ya da çeşitli bilgisayar programları kullanılarak oluşturulabilmektedir.

Şekil 6. Rosa Menkman, “Extrafile”



Kaynak: <https://beyonddresolution.info/Extrafile-vs-Monglot>

Rosa Menkman 2010 yılında yayınladığı glitch sanatı manifestosunda “teknolojinin mükemmelliğine dair söylemleri dışlayıp insan yapımının önemini vurgulamakta ayrıca hatanın sıra dışı estetiğini ortaya koymaktadır” (Kanat, 2018: 30). Sanatçı hatayı araç olarak kullanarak bir farkındalık yaratmaya çalışmaktadır. “Sanatçının ve tasarımcının değişen sanat yapıtlarında farkındalık oluşturması, yeni görsel ürünlerde anlama ve algılamada da bilinçli hareketliliği doğurmuştur” (Uslu, 2016: 1974). Böylece çoğu zaman olumsuz olarak akıllarda yer eden hata, bilinçlenme sürecine katkıda bulunmuş olmaktadır. “Kaza negatif çağrışımlarından sıyrılır ve pozitif olur. Çünkü kaza olmaksızın algılanabilecek önemli bir şeyler açığa çıkamaz” (Göç, 2017: 40).

Akvaryumda olağan dışı bir şey yapmaksızın yüzen balık, gerçek bir balık olmasa bile görsel anlamda zihindeki beklentileri karşıladığından dolayı kişinin dikkatini çekecek, düşünmesini ve sorgulamasını sağlayacak bir yapıya sahip olamamaktadır (Şekil 7). Hatasız devam eden bir süreçte zihindeki beklentiler dış dünya ile uyduğu için otomatik bir hareket söz konusu olmaktadır. Ne zaman ki sistemde bir hata meydana gelir, o zaman zihin uyarılmakta ve bilinç devreye girerek sorgulama mekanizmasını çalıştırmaktadır. “Sanatkarların tasarladığı kritik kazalarda teknik, politik, sosyolojik, tarihsel ve estetik

Şekil 7. Hologram Balık Görüntüsü



bakımından bilinmeyen yönleri ortaya çıkartılarak eski sistem olgusunun sorgulanması sonucu yeni görüşler fikirleştirilir” (Ceylan, 2019: 14).

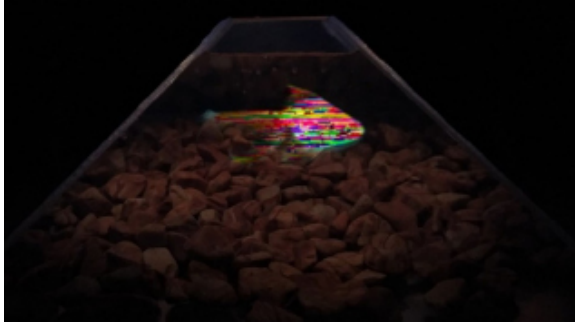
İnsan algısında bilinçdışı düşünceler büyük bir rol oynamaktadır. Glitch sanatında uygulanan dijital bozulmalar, birtakım bilinçaltı etkilerden kurtulup bazı durumların farkına varılmasında tetikleyici bir unsur olabilmektedir. Glitch uygulaması, kültür endüstrisi ile pasif hale getirilen kişide hayal kırıklığı yaratabilmektedir çünkü kişi bilinçli düşünmeye ve sorgulamaya başladıkça maruz kaldığı yönlendirmelerin farkına varmaktadır (Ceylan, 2019: 15). Glitch sanatında rastgele oluşturulan bozulmalarla sıra dışı bir estetik yaratılmasıyla beraber, her zaman direkt amacı bu olmamasıyla birlikte insanın teknolojiyle, makineyle ve sanallıkla olan ilişkisini de sorgulatmaktadır.

Beynin gerçekliği algılama süreci incelendiğinde, dijital manipülasyonun yaptığı yönlendirmelere karşı farkındalık yaratabilmek mümkündür. Bahsedilen algılama süreci, beynin önceden kaydettiği bilgiler ve deneyimlerle yeni olanların karşılaştırılmasıdır. Yeni bilgiler öncekilerle uyum sağlamadığı zaman bilinçli zihin aktifleşerek gerçeklik sorgulamasında bulunmaktadır. Dijital manipülasyon çoğu zaman sizin daha önceki bilgileriniz ile uyum sağlamayan yani aslında gerçekliği olmayan bir durum, olay veya varlık manipüle edilerek gerçekmiş gibi sunulmaktadır. Bu durumun zıttı olarak gerçekmiş gibi gösterileni, gerçek dışı bir bozulmaya uğratarak simülasyonun etkisini kaybetmesi de sağlanabilmektedir. Özellikle bir yanılsamayı deneyimlerken gerçekleştirebilecek, illüzyona zıt bir hata, aksaklık veya bozulma sanal olanın farkına vardırılabilmektedir (Şekil 8). Glitch uygulaması ile amaç, dijital manipülasyondaki gibi doğruluk yanılsaması oluşturmak değil, glitch sanatının bazı yansımalarında da olduğu gibi sanal

olanın varlığını belli etmesini sağlamaktır.

Glitch efektinin bireyde yaratabileceği farkındalığa örnek olarak piramit formunda kurulan hologram uygulaması, tabanıyla birlikte beş parça pleksiglas materyalinden oluşmakta ve üst tarafında bulunan açıklığa su dökülmesiyle birlikte de bir çeşit akvaryum halini almaktadır (Şekil 9). İçine konulan akvaryum taşları da balıklar için uygun bir zemin hazırlayarak izleyicinin de alışkın olduğu bir görüntü yaratmaktadır. Piramidin oturtulduğu alt kısımda ise üst tarafa konumlandırılacak olan tableti taşıması için 4 taşıyıcı tahta çıtaya sahip bir kaide bulunmaktadır.

**Şekil 8.** Glitch Uygulanmış Balık Hologramı



Henüz prototip şeklinde olan uygulamanın nihai sürümü, sanal-gerçek, yapay-organik ve bilinçli-bilinçsiz gibi zıtlıkları tartışmaya açmakta, kişileri gördüklerini sorgulamaya itmektedir. Bir metafor olarak akvaryumdaki balığın kullanımı insan yaşamı hakkında birçok şey anlatabilmektedir. Balık suyun dışına hiç çıkmadığı zaman suyun içerisinde yaşadığının bile farkına varamamaktadır. Benzer olarak insanlar da sorgulama gereği duymadıklarında üstlerinde bulunan manipülasyonların etkisinde kalarak özgür görünen fakat belirli yönlendirmeler doğrultusunda yaşamını sürdüren bireyler haline gelmiş olabilmektedir.

**Şekil 9.** Hologramın Oluşturulacağı Platform



Balığın ev içerisinde yaygın olarak beslenebilen bir canlı olması ve bunun hologram yoluyla gösterilmesi örtülü benlikçilik ve salt maruz kalma etkisiyle uyumluluk göstermektedir. Böylelikle bilincin devrede olduğu öğrenme durumundan çok, dolaysız bir algı durumu gerçekleştirilmektedir. Hologram olarak gösterilen balık gerçeğiyle neredeyse ayırt edilemez bir yapıya sahiptir. Hologramın yanına gerçek bir balık konulduğunda hologram balık, ışığın da etkisiyle daha parlak ve canlı görünerek ilk etapta sanalın gerçeğe üstünlüğünü yansıtmış olacaktır. Sonrasında uygulanan dijital bozulma efektleri organik olanın gerçekliğini ön plana çıkartacak ve izleyicilerin bilinçaltı etkilerden kurtulup bilinç düzeyine ulaşmalarına yardımcı olacaktır. Bu yönüyle çalışma, deneyimleyen kişilere çevreye karşı daha dikkatli ve sorgulayan birer birey olma yönünde farkındalık katmaktadır.

Prototipinde sadece hologram bir balık tek başına yüzerken, çalışmanın son aşamasında hologram olan balık, gerçek balık ile birlikte yüzecektir. Pleksiglas yerine cam, tablet yerine ise projeksiyon aletinden çıkan görüntünün kumlu camın üzerine yansıtılması sonucu oluşturulan bir ekran kullanılacaktır ve cam piramidin içerisine tam bir akvaryum habitatı oluşturulacaktır. Hologram, gerçek balığın birebir kopyası olacaktır çünkü akvaryuma yansıtılan görüntüler gerçek balığın video çekiminden oluşturulacaktır. Çekilen video daha sonra dijital ortamda düzenlenerek holograma uygun bir hale getirilecektir. Çalışmanın asıl amacının gerçekleştirilmesini sağlayan da dijital ortamdaki uygulamalardır.

Bilgisayar ortamında balık görüntüsü üzerinde oynanarak yapılan dijital bozulma efektleri, deformasyonlar, aksatmalar, takılmalar vb. gerçeğe aykırı uygulamaların, çalışmayı deneyimleyen kişileri örtülü benlikçilik ve salt maruz kalma etkisi gibi bilinçaltı süreçlerden kurtarması, bilinçli bir şekilde düşünmeye ve sorgulamaya yönlendirmesi öngörülmektedir. Böylece glitch uygulamasının sorgulamayı tetikleyen alternatif bir araç olarak kullanımı vurgulanmaktadır.

## 7. SONUÇ VE TARTIŞMA

İnsanın tüm faaliyetlerini yöneten bir kontrol merkezi olan beyin organı, anlaşılması güç, karmaşık ve her zaman kontrol sahibi olmadığımız fizyolojik bir yapıya sahiptir. Beynin yönetiminde olan davranışlar, duygular, düşünceler ve dünyayı algılayış biçimleri, geçmişten günümüze incelenmeye devam etmekte, bu konular hakkında çeşitli hipotezler üretilmektedir.

Teknolojik gelişmelerin de sağladığı imkânlarla beraber, insan beyninin yapısı gün geçtikçe daha çözümlenebilir hale gelmekte, elde edilen sonuçlar çeşitli alanlarda kullanılmaktadır.

İlk çağlardan itibaren kalıtsal olarak gelen sağ kalım ve üreme gibi güdüler hâlâ insanın bilinçdışında bulunmaktadır. Beyin bazı durumlarda bilinçaltında saklı kalanları gün yüzüne çıkartabilmektedir. Beynin çalışma prensibi, insanların algı dünyalarını manipülasyona açık bir konumda bırakmaktadır. Bu açıklık keşfedildiği andan itibaren insanların yönlendirilebilir bir nesne olarak gündeme gelmesi söz konusudur. Günümüzde hegemonik unsurlar teknolojiyi bir araç olarak kullanarak insanların bilinçaltına müdahaleler gerçekleştirmektedirler. Bazen bu müdahale makine öğrenmesi ve yapay zekâya sahip yazılımlar ve algoritmaların hipermetinlik, siberetik özellikleri kullanılarak otomatik bir şekilde uygulayabilmektedir. Böylece toplumlar dijital ile yapılan manipülasyonların etkisi altında yaşamlarını sürdürmektedir. Dijital ve sanal olanın gerçekliğin yerini aldığı günümüz tekno-kültür çağında, bu tür teknolojilere sürekli maruz kalınması bilinçaltında kalıcı etkiler bırakmaktadır. Özellikle dijital dünya, bu kültürün içinde doğan dijital yerlilerin beyin yapısını konformist bireyler olarak şekillendirmektedir. Bilinçli zihin maruz kalınan yönlendirmelerden genellikle habersiz kalmaktadır. Deneyimler neticesinde, bir varlığa, olaya ya da duruma karışı bilinçaltında oluşturulan varsayımlar, duyu organlarından gelen verilerle çeliştiği zaman etkisinde kalınan manipülasyon gücünü kaybetmektedir. Böylelikle bilinçli beyin devreye girerek kontrolü ele geçirmekte, sorgulamakta ve farkındalık sahibi olmaktadır. Bu çalışmada zihinsel farkındalık yaratırken odak noktasına alınan kavram glitch yani dijital bozulmalardır. Glitch uygulamasının sanal görüntüler üzerinde biçim bozma, aksaklık ve dijital hata oluşturma yönünde bilinçli kullanımı, kişiyi algısal boyutta dürterek bilinçaltı etkilerden sıyrılması için uygun koşulları oluşturmaktadır.

Dijitalin manipülasyonuna karşı glitch uygulamasının bu biçimde kullanımı, bireylerin herhangi bir şeyle etkileşime geçtiklerinde yaşadıkları deneyimi bilinç düzeyinde, daha farkında olarak ve sorgulama yaparak tecrübe etmelerine yardımcı olmaktadır. Bu konuda farkındalık yaratabilecek çalışmalar insanları sorgulamaya ve düşünmeye itmekte, gerçek gerçekliği görmelerine yardımcı olmaktadır.

## KAYNAKÇA

- BAKAN, İ. & KEFE, İ. (2012). Kurumsal Açından Algı ve Algı Yönetimi. *Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*. 2(1), 19-34.
- BAUDRILLARD, J. (2003). *Simülakrlar ve Simülasyon*. Oğuz Adanır (çev.), Ankara: Doğu Batı Yayınları
- BİLSİN, A. (2007). *Bilinçaltı Reklamlar ve Bilinçaltı Reklamlarda Cinsellik Ögesinin Kullanılması*. (Yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- CEYLAN, S. (2019). *Yeni Medya Sanatı Olarak Glitch Art Ve Kinetik Tipografi Arasındaki Görsel İlişki (Cumalıkızık Örneği)*. (Yüksek lisans tezi). Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya.
- EAGLEMAN, D. (2011). *Incognito*. Zeynep Arık Tozar (çev.), İstanbul: Domingo Yayınevi.
- FERHAT, S. (2016). Dijital Dünyanın Gerçekliği, Gerçek Dünyanın Sanallığı Bir Dijital Medya Ürünü Olarak Sanal Gerçeklik. *TRT Akademi*. 1 (2), 724-746.
- FREUD, S. (2007). *Psikanalize Yeni Giriş Dersleri*. Selçuk Budak (çev.), İstanbul: Öteki Yayınevi.
- GEÇTAN, E. (1998). *Psikanaliz ve Sonrası*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- GÖÇ, S. (2017). *Yeni Medya Sanatı Olarak Glitch ve Görsel İletişim Yansıması*. (Yüksek lisans tezi). Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- HOŞGÖR, K. (2016). Algı Problemi Üzerine. *Kilikya Felsefesi Dergisi*. (1), 12-29.
- İNCEOĞLU, M. (2010). *Tutum, Algı, İletişim*. İstanbul: Beykent Üniversitesi Yayınları.
- KANAT, S. (2018). Glitch Sanatı. *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*. 4(2), 28-35.
- KARA, Ö. (2020). Thomas Reid'in Algı Teorisinde Görme. *Akademik Platform İslami Araştırmalar Dergisi*. 4(2), 250-267.
- KARAPINAR, A. (2012). Gerçeklik ve Hiper Gerçeklik; Baudrillard Ve G.Debord Anlatılarından Hareketle Hakikatin Yeniden İnşası. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 10(53), 513-518.
- KÜÇÜKBEZİRCİ, Y. (2013). Bilinçaltı Mesaj Gönderme Teknikleri Ve Bilinçaltı Mesajların Topluma Etkileri. *International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*. 8(9), 1879-1894.
- OKANLI, A. *Çocuk Psikolojisi ve Ruh Sağlığı* [online]. Atatürk Üniversitesi Açık Öğretim Fakültesi (s. 2-15), <https://www.ataaof.edu.tr/Dosyalar/CocukPsikolojisiVeRuhSagligi.pdf> [Erişim Tarihi: 11 Mayıs 2020]
- ÖVÜR, A. (2017). Bilinçaltı Etkileme Yöntemleri ve Kitle İletişim Araçlarındaki Uygulamaları. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*. 1 (7), 25-35.
- ÖZCAN, M. (2004). *Bilişsel Bilin Çerçevesinde Filmsel Anlatı ve Görsel Algılama*. (Yüksek lisans tezi). Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- ÖZCAN, M., TAŞKIN, D. & BAYSAL, K. (2015). Video Görüntülerindeki Subliminal Çerçevelerin Tespiti Üzerine Bir Yöntem Önerisi. *Ejovoc (Electronic Journal of Vocational Colleges)*. 5 (4), 94-103

- ÖZYURTÇU, H. (2020). *Glitch Sanatı ve Resim Sanatında Glitch Tekniğinin Etkileri Üzerine Bir Araştırma*. (Yüksek lisans tezi). Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- PELHAM B.W., CARVALLO M. & JONES JT. (2005). Implicit Egotism. *Current Directions in Psychological Science*. 14(2), 106-110
- SEVİNÇ, K. (2019). Freudyen Psikolojide Bilinçaltı ve Bilinçdışı Kavramları Arasındaki Benzerlikler ve Farklılıklar. *Kilitbahir*. (15), 125-158.
- SIRMALI, E. (2019). *Çağdaş Sanat'ta Yaratım Süreci Olarak Manipülasyon*. (Yüksek lisans tezi). Bursa Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bursa.
- TUZCUOĞLU, N. (1995). Psikanaliz Kuramı ve Özellikleri. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*. (7), 275-285.
- USLU, Y. (2016). "Görsel Bozulmanın Adı; Glitch Art". *İdil*. 5(27), 1967-1976.
- ÜRPER, O. (2009). *Dijital Teknolojiye Geçişin Reklam Fotoğrafçılığı Uygulamalarına Yansımaları: Türkiye'deki Reklam Fotoğrafçılarının Görüşlerinin Değerlendirilmesi*. (Doktora tezi). Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- VOKEY, J. R. (2013). Subliminal Messages, Chapter 29, *Psychological Sketches* (7th Edition). Lethbridge: Psyence Ink.
- YAZAR, T. & YALÇIN, İ. (2018). Dijital Teknoloji ve Fotoğraf Sanatı. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 11(60), 612-621.
- YENİÇERİ, Ö. (2011). Konformizm, Yozlaşma ve İtaatsizlik. *Istanbul Journal of Sociological Studies*. 0 (44), 69-90.
- ZAJONC, R. B. (1968). Attitudinal Effects Of Mere Exposure. *Journal of Personality and Social Psychology Monographs*, 9(2, Pt. 2), 1-27.