

SANATSAL İMGENİN DİJİTAL VERİ AKIŞINA KARŞI ETKİSİNİN İMGE TEORİSİ ÜZERİNDEN İNCELENMESİ¹

Doktora Öğrencisi **Servet PİŞKEN**
Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü
Seramik Anasanat Dalı
servetttt12@gmail.com
ORCID ID: 0000-0003-4977-4325

Prof. **T. Emre FEYZOĞLU**
Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
Seramik ve Cam Bölümü
feyzoglu@hacettepe.edu.tr
ORCID ID: 0000-0001-6137-2447

Öz: Duyumsama süreci, imge teorisini oluşturan temel unsurlardan biridir. Makalede, gündelik dijital verilerle algının kontrol edilmesine karşı, sanatsal imgenin oluşturduğu yaratıcı etkinliğin rolü incelenmektedir. İnsanın gündelik yaşamda karşılaştığı, görme duyusuyla ortaya çıkan görünüşlerin anlamlandırılması, araştırmanın ölçütünü oluşturmaktadır. Makale, duyumsamadan dolayı meydana gelen görünüş ve gerçeklik ayrımını Platon'un mağara benzetmesi ve günümüz dijital dünya verileri bağlamında inceleme amacındadır. Doğal bir görünüşün gerçekliğiyle çelişebilen sanatsal imgenin insan zihnine olan etkileri araştırılırken, nöroplastisite alanında da aynı etkileri ortaya çıkarıp çıkarmadığı değerlendirilmektedir. Makalede, uluslararası araştırma ve yayın etiği standartlarına uyulmuştur.

Anahtar Sözcükler: İmge Teorisi, Yanılsama, Platonun Mağara Metaforu, Sanatsal İmge, Dijital Veri, Nöroplastisite.

INVESTIGATION OF THE EFFECT OF ARTISTIC IMAGE AGAINST DIGITAL DATA STREAM THROUGH IMAGE THEORY

Abstract: The sensation process is one of the basic elements that make up the image theory. In the article, the role of the creative activity created by the artistic image versus the control of perception with daily digital data is examined. The criterion of the research is to make sense of the appearances that people encounter in daily life and that appear through the sense of sight. The article aims to examine the distinction between appearance and reality that occurs due to sensation, in the context of Plato's cave analogy and today's digital world data. While the effects of artistic images, which can contradict the reality of a natural appearance, on the human mind are investigated, it is evaluated whether it produces the same effects in the field of neuroplasticity. The article complied with international research and publication ethics standards.

Keywords: Image Theory, Illusion, Plato's Cave Metaphor, Artistic Image, Digital Data, Neuroplasticity.

¹ Bu makalede Araştırma ve Yayın Etiği kurallarına uyulmuştur.

Giriş

İmge teorisinde görünüş-gerçeklik ayrımı, insanın duyumsama sürecinde; görme, algılama ve düşünce sisteminde meydana gelen yanılsama olgusu ile ilişkilidir. “İmge Teorisi, bilginin insan bilincinden bağımsız olarak o’nun dışında var olan nesnel gerçeklikten duyular yoluyla yansıyan imgelerle oluştuğunu ileri süren kuramdır” (Hançerlioğlu, 1989, s. 184). Bulutların görünüşünün başka bir imgeyi çağrıştırması yanılsama olgusuna örnek gösterilebilir. Duyumsama sürecinde gerçekliğin farklı bir şekilde algılanmasına bir başka örnek olarak; suyun içine bırakılan bir çubuğun kırılmış gibi görünmesi durumu gösterilebilir. Çubuğun bu görünümü sıvının yapısından kaynaklanmaktadır. Dolayısıyla duyumsama sürecinde görsel alandaki yanılsamanın devreye girmesi, bulut örneğindeki gibi hem kendiliğinden oluşabileceği hem de suyun içine çubuğun bırakılması gibi bir özne tarafından kurgulanabileceği ifade edilebilir. Makalede, Platon’un mağara metaforunda belirtilen gölgelerin, izleyicinin gerçeklik alımlamasını manipüle etmesi durumu, kurgulanmış yanılsamalı görünüşe örnek olarak ele alınmıştır. Mağara metaforunda, yüzey üzerinde gösterilen gölgeler gibi, imgeyi bir manipülasyon aracı olarak kullanan dijital imajlar karşısında sanatsal imgenin karşı güç olarak zihindeki etkisi, ana metnin ölçütü olarak ele alınmaktadır.

İnsanın algı sisteminin bir sonucu olan duyuşsal yanılsama olgusu düşünüldüğünde, dış dünyadaki varlıklardan beyne gelen veriler ile bu varlıkların bilinç düzeyine yansıyan görüntüleri arasındaki farkın, duyumsayan öznenin bilinçdışı manipülasyonlara da açık hale gelebileceğini işaret eder. Bu anlamda kişinin iradesi dışında birtakım eylemlere yönlendirilmesinin de önünün açıldığı ileri sürülebilir. Örneğin; “Camel sigara kutusu üzerindeki tek hörgüçlü deve resminde devenin ön bacağına dik duran bir erkek figürü bulunmaktadır. Dikkatli bakıldığında bu erkek figürünün çıplak olduğu görülmektedir. Camel’in bu tür bir sübliminal sunum ile sigara satışlarını %5 ten %10 a çıkardığı bilinmektedir” (Sungur, 2007, s.179). Bu bağlamda düşünüldüğünde, insanın düşünsel sürecini duyumsadıkları şeylerin, geliştirebileceği ya da dönüştürebileceği savı ileri sürülebilir. “Jacques Lacan, görsel algı ve yaşantıya ilişkin seminerinde; insan varoluşunun temel bir gerçeği saydığı görsel alana büyük önem verir: bizler bakan ve başkalarının baktığı varlıklarız der” (Macey, 2009, s. 196).

Duyusal verilerle bilinçli seçimlere yönelme sürecinin kontrol edilebilir ve kurgulanabilir olması, sanatsal imgenin önemini ortaya çıkarmaktadır. Bu önem, zihne duyuşsal keşif olarak yansıyan yaratıcı eylemlerin, bilinçli yönelime etki edebilmesinden kaynaklanmaktadır. “Tarih boyunca sanat, içsel dürtüleri, duyguları, düşünceleri ve bunların yoldaşlarını aktarmanın bir aracı haline gelmiştir. Sanat, özellikle insanın zihinsel yapılarını inceleyen Sigmund Freud'a göre; psikoterapide bilinçaltına kapı açan önemli bir araç haline gelmiştir. Sanatın bu güçlü etkisi, zamanla psikoterapi olarak sınıflandırılan tedavi yöntemlerinden biri olan sanat terapisinin doğuşuna yol açmıştır” (Sağ, 2023, s. 3). “Çoğu sanatçı için sanat yapmak, günlük yaşamda yaşadıkları stres, kaygı, kafa karışıklığı ve tatminsizlikten kurtulmanın bir yoludur” (Grzymkowski, 2015, s. 18). Bu gibi onarımlar veya yapımlar, insanın nöral faaliyetleri içerisinde meydana gelen birtakım etkinliklerdir. Kontrol mekanizmasını uyararak duyumsamaya etki edebilecek olan sanatsal imgenin, zihinde ne gibi değişkenler oluşturabildiği ve özellikle de gündelik sanal veri (Sosyal medya, dijital oyunlar, kamusal ve kurumsal alanlardaki tanıtım ve reklamlar vb.) akışına karşı farkındalık veya bir çeşit onarım yapabilirliği metinde nöroplastisite² kapsamında değerlendirilmiştir.

² Nöroplastisite kavramı ilk olarak Livingston (1966) tarafından incelenmiş ve tanımlanmıştır. Plastisite kavramı ise çeşitli alanlarda da kullanılmaktadır. Genel anlamda plastisite kavramı, “uyum yeteneği”, “duruma göre değişebilirlik” olarak tanımlanmaktadır. Hayatın her döneminde devam eden bir süreçtir ki, sinir sisteminin bir parçası olan beyin dokusundaki nöral yolların değişiklikleri ve yeniden organize olma yeteneklerine de “nöroplastisite” denir (Turhan, 2016. s. 57). “Nöroplastisite beynin öğrenme, hatırlama ve unutmaya yeteneklerine işaret eder” (Özocak, 2019, s. 32).

Tarih boyunca birçok sanatsal imge, nesnel gerçekliğin dışında plastik bir görünüşle gerçekliği ifade etmeye çalışmış, gerçekliği sorgulamak için kullanılmıştır. Sanatsal imge, gerçek olguları tasvir edebilen temsili sembol ya da biçim olarak da varlığını sürdürmüştür. Sanat eserinin temsil olarak kullanılması, nesnel gerçekliğe yani doğaya uygun olmayan bir görünüşünün olmasından kaynaklanır. Sanat tarihinde gerçekliği sorgulamış birçok sanatçı, temsili imge yaratmaya yönelmişlerdir. Örneğin, Picasso'nun Guernica eseri, savaşın evrensel boyutunu temsil eder. Bu eser, bombalanan kasabanın görüntüsü değil, yüzey üzerinde oluşturulmuş nesnel gerçeklikten bağımsız olmayan ancak gerçeğe tıpatıp benzemeyen bir görünüştür. Bu tür bir sanatsal imge izleyiciye sunulduğunda zihin tarafından ilk kez karşılaşılan bir görünüş ortaya koyar.

Sanatsal imgenin düşünsel sisteme doğal algılamanın dışında yabancı bir veri ya da alışılmadık bir görünüş sunması, nöroplastisite kapsamında düşünme becerisine önemli derecede etki edebilmektedir. Bu nedenle beyin, bazı yeteneklerinin gelişimini, duyuşsal olarak daha önce deneyimlemediği yeni keşifler veya ilk kez karşılaştığı görünüşler vasıtasıyla sağlamaktadır. Sanatsal imgenin duyuşsal olarak ilk kez karşılaşılan olma özelliğinin, dijital verilerin akışta olduğu ekranlı araçlardaki imajlar karşısında bir çeşit zihinsel onarım olarak ortaya çıktığı görülmektedir.

Platon'un Mağara Metaforuna Göre Görünüş-Gerçeklik Ayrımı

Işığın oluşturduğu görüntü, duyuşlarla sürekli bir iletişim halindedir. İnsan ışığın varlığı ile gösterilenin şimdi orada olup olmadığının farkındalığıyla gösterileni duyumsayarak çevresine uyum sağlayabilir. Örneğin, insanın biyolojik evrimsel süreci düşünüldüğünde, ormandaki herhangi bir dal parçasını zehirli bir hayvan sanıp korku türünden uyarılarla, vahşi yaşama karşı farkındalığını artırarak mücadelesini geliştirmiştir. Duyu organlarının uyarılması sonucunda nesnelere farkına varılan anlamlandırmalarla birlikte algının, duyumsamaya olan etkisi, görsel etkilerle ortaya çıkmaktadır. Bu görsel etkilerin biçimlenmesinde önemli bir faktör de ışıktır. Işık ile birlikte görüntünün belleğe veri olarak aktarıldığı anda, içinde bulunulan mekân ile birlikte daha kalıcı ve etkili bir öğrenme başlamakta ve yaşam devam ettirebilmektedir.

“İnsanın zihinsel gelişiminin büyük bir kısmı nesnel gerçekliğin zihne yansımalarıyla oluşabilmektedir. Çıplak gözle görülebilen görüntüler, atmosferden gelen ışık huzmelerinin dünyaya ulaşıp boşluktaki nesnelere çarpışması sonucu oluşur. Bu çarpışma gözün merceğine yansıdığı anda hafızada bir görüntü oluşur. Bu duruma görsel algılama denir” (Pişken, 2019, s. 11). Görsel algılamanın görüntü ve anlam bağlamında, görünüşün doğruluğu ve yanlışlığı üzerine düşünüldüğünde, Platon'un mağara benzetmesine bakılabilir. Burada; yüzey üzerinde oluşturulan gölgelerle, tutsak bir zihin yapısının oluştuğu ve düşünüm biçimlerinin temelinde olan anlamın, gerçekliğin dışında kurgusal bir anlam ifade ettiği görülmektedir. Platon, bu kurgunun asılsızlığını açıklarken, ışık ve nesnenin birlikteliğinden doğan görüntü ve anlamın, öznel deneyimlenmesinin gerektiğini belirtmiştir. Başka bir deyişle kurgunun kaynağının tespit edilerek, aslı ile yansımaları arasındaki farkın deneyimlenmesini önermiştir (2012, s. 231). Bu metafora; Mağarada, yüzey üzerine yansıtılan görüntü, izleyicinin arkasında kurgulanmaktadır. Platon, izleyicinin bu durumun farkına varabilmesi için kurgunun nasıl oluştuğunu deneyimlemesi gerektiğini ifade etmiştir. Dolayısıyla gösterilenin kurgu olup olmadığını anlamak için oluşturulmuş bir şey ile oluşumun kaynağının tespit edilmesi gerektiği söylenebilir. Herhangi bir oluşumun gerçekliğinin deneyimlenmesi, oluşumun pratikle doğrulanması ile birlikte kabul görebilir bir durumdadır. Orhan Hançerlioğlu'nun belirttiği gibi; “Her kuramın doğruluk ölçütü pratiktir ve her kuram ancak pratikte doğrulanır” (1989, s. 184) denilebilir.

Mağara öncelikle bireysel zihin için bir metafor değildir. Platon'a göre algı kamusaldir. Gölgeler zihinde değil her yerdedir ve mahkûm mağarada yalnız değildir, başkalarıyla birlikte. Duvardaki

gölgeler her mahkûm için ayındır; Biri farklı açıdan baksa bile aynı odadadırlar ve aynı ışık kaynağını, aynı duvarda, aynı gölgeleri görürler. Benzer şekilde, günlük yaşamda da aynı dünyayla az çok aynı yeteneklerle karşı karşıya kalınır ve neyle karşı karşıya olunduğunu ve bundan sonra ne beklediğini konuşarak anlam arayışına girilir. Hep birlikte bir öğrenme yaşanılır, dolayısıyla düşünüm sistemi oluşturulur (Andersen, 2019, s. 68).

Genel bir tanım olarak; insanın en temel yetilerinden biri olan düşünce eyleminin özgünlüğü, gerçeklik ile imgelemin ³(öznel deneyim) zamansal farklılığıyla şekillenebilecektir. Yani düşünümün şimdiki zaman dilimindeki oluşumu, düşünce eyleminin özgünlüğü için önemli bir etkidir. Düşünce, insanın zihinsel faaliyetinin bir ürünüdür, iç veya dış uyaranlara yanıt olarak gelişen bir düşünme eylemidir; kişinin zihinsel etkinliği ile dış uyaranlar arasında oluşturduğu bağlantının bir sonucu olarak ortaya çıkar (Cevizci, 2000, s. 328).

İnsanlar doğayı veya dış dünyayı algılayarak bazı yaşamsal işlevlerini kontrol etmiş ve bu deneyimlere dayanarak bir düşünce sistemi oluşturmuştur. Geçmişten günümüze insanın doğal aklı bu şekilde evrilmiştir. Bu durumda akla dair sürekli veri akışı sağlayan duyumsama sisteminin dış dünyadan bağımsız olması yaşam etkinliğinin doğal yapısının değişmesi anlamına gelebilir. Yansıma biçimlerinin sürekliliği veya süresi, maddenin görüntü ve anlam oluşturma bağlamındaki yansıması yoluyla zihinde oluşur. Bu oluşuma bir anlam ya da yorum(anlamlandırma) eşlik etmektedir (Pişken, 2019, s. 11).

Düşünüm sistemini oluşturan anlamın, göstergenin dışında duran varlığı, Platon'un mağara benzetmesinde, mağara duvarındaki gölgenin asılsız gerçekliğiyle ifade edilmiştir. Burada gölgeyle; nesnenin dışsal görünüşü temsil edilmektedir. Platon'un mağara metaforu, hakikatin bilgisine erişimin, varlığın nesnenin görünüşüyle olan benzerliği üzerinden sağlanacağını savunur ve taklit kuramını ileri sürer. Tarih boyunca sanatı taklitten ayırma arayışları, sanatın temsil olarak kullanılmasını ortaya çıkarmıştır. Görünüş ve gerçekliğin temsili konularını çalışmalarında kullanan Joseph Kosuth'un Bir ve Üç Sandalye (Görsel 1) kompozisyonunda sandalyenin üç biçimi vardır: normal bir sandalye, gümüş jelatin baskılı bir sandalyenin fotoğrafı ve "sandalye" kelimesinin gerçek anlamının bir fotoğrafı bulunmaktadır. Sanatçı bu üç unsurla hem fiziksel hem temsili hem de sözel bir sandalye fikrini izleyiciye sunmuştur. "Kosuth'un kavramsal sanata yaklaşımı, dilin kavramsal açıdan genişliğine dayanmaktadır. Kavramların soyut varlıklar olması, onların nesnel eşdeğerlerinin olmadığı anlamına gelmez, ancak kavramın veya nesnenin sıralaması tamamlanamaz" (Samsun, 2021, s. 72).

³ İmgelem bir düşünce sürecidir ve yaratıcılığın imgelemden oluştuğu söylenebilir. Özgür düşünme durumunda zihinsel imgeler birbiri ardına ortaya çıkar ve rüyalar doğar. Görüntüler veya desenler soyutlanır, birleştirilir, çıkarılır, karşılaştırılır ve özellikleri değiştirilir. Yaratıcı düşünce olan yeni kombinasyonlar ve sentezler doğar. Bunun için beyinde depolanan bilgi ve deneyimlerden yararlanır (Erkuş, 1994, s. 83).



Görsel 1. Joseph Kosuth, (1970), Bir ve Üç Sandalye / One and Three Chairs. Erişim: 23.05.2024. <https://bitly.cx/R7m7>

Geçmişten günümüze, gerçekliği arayan çoğu sanatçı ya da düşünür, gerçekliği sorgulamış ve buna paralel olarak eser üretmişlerdir. Bu sanatçıların gerçekliği ifade biçemi 'olarak, Piero Manzoni'nin Dünyanın Kaidesi heykeli (Görsel 2), örnek gösterilebilir. "Manzoni, 1961 de heykel kaidesi olarak bronz ve demirden yaptığı dikdörtgen prizması ve baş aşağı şekilde duran Dünyanın Kaidesi isimli eserini, kaide olarak tasarlamış ve heykeli, gerçek dünyanın kendisi olarak ifade etmiştir" (Yazıcı, 2018, s. 23). Eserde; izleyicinin anlam dünyasına görünürde olmayan bir anlam sunulmaktadır. Görünüşü olmayan heykel, dünyanın tümel gerçekliğini ifade etmektedir. Sanatsal görünüşte, dünyayı tümel duyumsayamayan izleyici, görünüşün dışında bir anlam arayışına yönlendirilmektedir. Bu durum sanatsal imgenin temsil olarak sunulmasından kaynaklanır. Dolayısıyla eserde, görünürdeki gerçeklikten farklı bir anlam izleyiciye sunulmaktadır. Bu gibi sanatsal imgeler anlamın başka bir biçimde oluşturulabildiğini göstermektedir.



Görsel 2. Piero Manzoni, 1961, Dünyanın Kaidesi / Socle Du Monde. Artabsolument. Erişim: 19.03.2023. <https://bit.ly/3TpuDPL>

Gerçekliği ifade biçemi olarak elen alan yeryüzü sanatçısı Walter De Maria'nın 1977'de New Mexico'da gerçekleştirdiği Yıldırım Alanı (Görsel 3), "bir kilometre uzunluğunda ve 1 mil genişliğinde bir alan üzerinde hesaplanmış dikdörtgen bir ızgarada 400 adet paslanmaz çelik direk düzenlemesidir" (Yazıcı, 2018, s. 23). Eserinde; çelik

⁴ Biçem: Üslup. <https://sozluk.gov.tr/>

direkler vasıtasıyla gerçek dünyanın devinimini göstererek izleyicilere gösterge kullanmak yerine, gerçekliğin öznel deneyimlenmesini konu almıştır. Eserde, dış dünyanın gerçekliğinin devasa olduğunu ya da güçlü olabileceğini ve böyle bir büyüklüğün bile oluşturulmuş çelik direkler aracılığıyla kontrol edilebilirliği görülmektedir.



Görsel 3. Walter de Maria, 1977, Yıldırım Alanı \ Lightning Field. Artnet. Erişim: 23.03.2023. <https://bit.ly/3JxtRvw>

Platon'un mağara benzetmesindeki tutsak zihin yapısından kurtulma önermesine göre, gerçekliğin yanılsamalı görünüşü, mağara duvarında beliren görüntünün kaynağındaki madde yani gölgeyi oluşturan nesneye yönelim, oluşturulmuş görünüşün kaynağıdır ve öznel olarak deneyimlenmesi ifade edilmiştir. Sanatın ele alınış biçimi, taklitten koparılması ve gerçeğin, görünenin ardındaki hakikatin varlığıyla ilgilenmesi, maddenin varoluşunu ve alanını ortaya çıkarmıştır. Martin Heidegger'e göre; "Madde, sanatçının yaratıcı eylemi için gerekli olan alt madde ve alandır" (2009, s. 123). Görsel 3' te görüldüğü gibi sanatçının kullandığı alt madde ve alan, yaratıcı eylem için gösterilenin mekânı ve nesnesidir denilebilir. Mağara metaforundaki bilinçli yönelim ya da bilinçli seçim önermesi, nesnenin gerçekliği olabilir. Bu durumda düşünce edimine etki eden maddenin (gerçekliğini bellekte doğuran maddenin-nesnenin) var olma eylemi, aura ⁵ya da mekân ile açıklanabilir.

Auranın düşünceyi biçimlendirmesinin farkını tanımlamak için, sinema ve tiyatro arasındaki fark, gösterilebilir. Buradaki fark; izleyici ile etkileşime geçen duygulanımların, gerçeklik ve kurgu arasındaki anlam farkıdır. "Tiyatroda olup bitenlerin kurgu olduğunu anlamamanın temelde kolay olmadığı bir yer vardır. Filmde sunulan sahnede bu yer yoktur. Bu sahnenin hayal gücü, doğası gereği örtülüdür. Her sahne bir montaj ürünüdür. Başka bir deyişle, film stüdyosunda cihazlar gerçekliğe o kadar derinlemesine nüfuz etmiştir ki, gerçekliğin saf, cihazdan bağımsız görünümü, özel bir dizi eylemin, yani özel olarak uyarlanmış fotoğraf teknikleri ve diğer birçoklarının yaptığı bir seçimin sonucudur. Dolayısıyla gerçekliğin seyredilmesi mekânın gerçekliği ile doğru orantılıdır denilebilir" (Benjamin, 2009, s.110). Buradaki mekânın gerçekliği tartışması, mekânın konu ile alakalı nesnelere birlikte olması değil oyuncunun ifade biçimini seyreden izleyicinin mağara benzetmesinde ifade edilen oluşturulmuş bir

⁵ Aura, paranormal veya tinsel anlamda kullanılan bir terim olup, canlıların bedenlerinden yayıldığı varsayılan ışınımla oluşan ve gitgide yayılan tesir kuşakları tarzında kendini gösterdiği iddia edilen elektromanyetik alana verilen addır. Aura okumak ise aurayı hissedebilmektir. <https://bit.ly/3yS4YG6>. "Demokrit'e göre; cisimler, kendi yüzeylerinden aralıksız olarak kendilerine benzer mikro parçacıklar salıverirler ki, bunları 'idol' veya 'izolon' olarak değerlendirmiştir. ('idol' veya 'izolon', Platon'da 'idea' olarak adlandırılmıştır). Demokrit, duyu organlarının cisimlerden alınan mikro parçacıklardan veri topladığını ileri sürerken; ses'in hava vasıtasıyla gelen atomların akıntısının(revma) ürünü olduğunu, akıntıların bedene girmesi ve ruh atomlarıyla temasından dolayı işitme imgesinin sonuçlanmasından bahsetmektedir" (Sena, 1974, s.497).

imgenin kaynağının öznel deneyimlenmesi yorumudur. Yani mağara duvarında beliren görünüşün kaynağının izleyici tarafından bilinçli bir yönelim ile fark edilmesi olarak değerlendirilebilir.

Dijital Düzendeki Sanal Verilerin Algıya Etkisi: Duyusal Müdahale

İnsan zihni; doğal veri depolama, kontrol etme ve üretme özellikleri dolayısıyla, 21. Yüzyıl'a kadar birçok fikir ve nesnel üretimle bugünün dünyasına örnek bir model oluşturmuştur. Her ne kadar 20. Yüzyıl'da doğal algılama biçimlerine nesnel gerçeklikten bağımsız temsiller olarak sunulan görüntü ve video gibi veriler eklenmiş olsa da günümüzde bu durum yeni nesil makine veya aygıt ürünlerinin algılama biçimlerine etkileriyle eskiye göre çoğalarak devam etmektedir. Bu çoğalmanın aşırılığı, dijital düzen aracılığıyla sanal olarak gösterilmektedir. Kurgulanmış ürünlerin algı biçimlerine olumsuz etkileri, 19. Yüzyıl'dan beri artarak devam etmiştir. Çünkü kendi kendini yineleyen ve yine makinenin kendisinden üretilmiş olan cihazlar çoğalmış ve bu süreçte insanın algı biçimlerine, düşünce sistemine ve davranış şekillerine olumsuz yönde etki etmiştir. Bu durum sanatçılar ve düşünürler tarafından da sorgulanmıştır. Picabia'nın Annesiz Doğan Kız eserinde (Görsel 4), sanatçı kendi kendini doğuran bu sisteme eleştirel bir yaklaşım sergilemiştir. Fotoğrafçı ve sanat eleştirmeni Paul Haviland, Picabia'nın çalışmaları hakkında şunları ifade etmiştir: "Makine çağında yaşıyoruz. İnsan, makineyi kendi görüntüsünde yaratmıştır. Hareket eden uzuvları, nefes alan akciğerleri, atan kalbi ve elektriği ileten sinir sistemi vardır. Makine, insanlığın annesiz kızıdır. İşte bu yüzden insan onu sevmektedir. Kendi suretinde bir makine yarattığında, makine formunun ideali haline gelmiştir" (Batur, 2020, s. 25).



Görsel 4. Francis Picabia, 1916-17, Annesiz Doğan Kız \ Daughter Born Without Mother. National Galleries. Erişim: 25.03.2023. <https://bit.ly/42AHLpz>

Geliştirilmiş yöntemlerle sürekli artan üstün fonksiyonlu makine üretimleri ve yine bu makinelerden üretilmiş teknik cihazlar, nesnel gerçekliği yani dış dünyayı etkisi altına almayı başarmaktadır. Makinenin ürünü haline gelmiş yeni cihazlar bir sonuçken bu sonucun güncel etkileri, dış dünyanın varlığını manipüle edebilmenin olanaklarını araştırmakta ve geliştirmektedir. Bu olanaklarla, görsel deneyimler manipüle edilerek doğal görsel alan, bilinçli yönelim dışında tutulmaktadır. Günümüzdeki bu etkilerin 1800'lü yıllarda bile çokça ilerlediği görülmektedir. Bu ilerleyişe örnek olarak; Cam, Orta Çağ'da büyüteç ve gözlük yapımının temelini oluşturmuştur. Mikroskop ve teleskopun mercekleri sayesinde göz, uzayda yeni alanlara erişebilmiştir. Prizmalar güneş ışığını kırarak onu gökkuşağının tüm renklerine ayırırken hafifçe karartılmış gözlüklerle dünyayı istenilen renkte görebilme olanakları geliştirilmiştir. Düz aynalar görsel görüntüyü ikiye katlamış, içbükey ve dışbükey aynalar şeklini bozmuş,

silindirik aynalar ise duyumsamayla algılanamayan dönüştürülmüş herhangi bir biçimden yoksun görüntülerin şaşırtıcı formlarını ortaya çıkarmıştır. 1800'lü yıllardan itibaren görsel deneyimleri manipüle etmenin, büyütmenin veya küçültmenin, uzatmanın veya kısaltmanın, renklendirmenin veya çoğaltmanın birçok yolu ortaya çıkarılmıştır (Draaisma, 2007, s. 143-144).

“1980 ve 1990’lı yıllardan itibaren teknolojik gelişmelerin ilerlemesi ve internetin de bu gelişmelere dahil olması ile birlikte teknolojiler, dijital çağı yaratmış ve hemen her şey teknolojik kültürün bir parçası haline gelmiştir” (Kartal, 2023, s. 53). “Dijital terimi çoğu elektronik cihazı veya süreci tanımlamak için kullanılır. Popüler inanın aksine dijital, elektronik cihazlar değil, verilerin elektronik olarak işlenmesi ve görüntülenmesidir” (Bozkurt, 2021, s. 2). Teknoloji kültüründeki verilerin, dijital ortamda sanal bir şekilde gösterilmesi izleyicinin görsel deneyimlerine ilişerek dış dünya verilerini manipüle etmektedir.

Günümüzde internet ya da sanal dünya, düşünüm biçimlerine kadar ilerlemiş durumdadır. İmajların bellekte yer edinmesi ve dönüşümü sanal bir ortamla taklidi taklidi yoluyla çokça ilerletilmiştir. Taklidi taklidi olan veriler, gerçeklikten koparılmış ilk sunumun, sonraki sunumda tekrardan dönüştürülmesidir. Bu dönüşüm ise; gerçekliğin dönüşümü değil dönüştürülmüş ilk sunum kullanılarak tekrar eden bir taklit silsilesinin oluşturulmasıdır. Düşünüm biçimlerine doğru sürekli bir akış içinde olan katmanlı sanal veriler, zihinde gerçeğin dışında bir boyut oluşturur. Bu oluşum, katmanlı bir şekilde düşünüm biçimlerinin kontrol dışılığına sebep olabilmektedir. Başka bir deyişle bu türden oluşumlar zihinde, iradi sürekliliğin sekteye uğramasına sebep olabilir.

“Dijitalleştirilmiş sanal görüntü, tam olarak dünyanın iki boyuta soyutlanmasıdır ya da indirgenmesidir; yani gerçek dünyanın bir boyutunu ortadan kaldırarak yanılısama gücünün harekete geçirilmesidir. Sanal görüntü ise tam tersine onunla etkileşime geçen izleyicisini görüntüye ekleyerek izleyicisinde üç boyutlu gerçekçi bir görüntü oluşturmaktadır. Hatta gerçekliğe dördüncü bir boyut ekleyerek, onu hiper-gerçekçi hale getirerek ilk katmanda oluşturulan yanılısamayı bile yok eder ortadan kaldırır. Yaratılan bu süreçle, gerçeklikte yaşanan zaman kavramını istediği gibi etkiler veya dönüştürür. Zaman döngüsü aniden geçmişe veya geleceğe dair her türlü yanılısamayı ortadan kaldırır, tersine çevirir” (Baudrillard, 2011, s. 30-31).

Kurgulanmış görünüşte, nesnel gerçeklikte bulunan (hareket) devinim bağlamında bazı fiziksel eksiklikler vardır. Örneğin; maddi nesnelere ortak özelliği, fiziksel terim olan "kütle"de bulunur. Isı, ses, ışık ve radyo dalgaları gibi, maddenin görünümü izlenimi vermeyen oluşumlar, aslında maddenin farklı hareket biçimleri olarak nitelendirilebilir (Yıldırım, 2004, s. 128). Bu durumda doğal algılama biçimlerinde, duyumsama sebebiyle aktarılan veriler ek olarak belleği, atmosferde bulunan ses gibi diğer maddi oluşumların da etkilediği söylenebilir. Kurgulanmış görünüşe, bu maddi oluşumlardan noksan olmasından ötürü kurgu denmektedir. Tolstoy’un belirttiği gibi “orada olan ama görünmeyen şey, görüntüyü bozar” (Meisel, 2019, s. 202). Görünmeyen şey, anlıksal olarak algılanmadığından dolayı nesnel gerçekliğin algılanışı bozulmaktadır. Teknolojik cihazlar ve internet akışının bellekte oluşturduğu anlık görüntüler bu duruma örnek olarak gösterilebilir. Gilles Deleuze’a göre “Hareketi ‘herhangi anlarla’ ilişkilendirdiğiniz zaman, yeni olanın, yani dikkate değer ve tekil olanın bu anların herhangi birinde üretilişini de düşünmemiz gerekir” (Türkgeldi, 2015, s. 6).

Günümüzde bilgisayar ve internet imkanlarının artmasıyla birlikte bu teknolojiler insanların yaşam tarzlarını etkilemeye ve günlük yaşamın önemli bir parçası haline gelmeye başlamıştır. İnsanların, özellikle de çocukların davranışlarını etkileyen bu teknolojiler, sanal ortam dışındaki yaşamı da etkilemiştir. İnsan davranışlarını etkileyen bu teknolojilerden biri de sanal ortamda oynanan bilgisayar oyunlarıdır. Bu gibi oyunlar, çevrimiçi oyunlarını sanal dünyanın sınırlarının dışına çıkararak gerçek dünyayı bir oyun sahası olarak kullanılmaya başlanmasını

sağlamıştır. Örneğin, 2016 yılında piyasaya sürülen Niantic ve The Pokemon Company iş birliğiyle oluşturulan PokemonGo oyunu, sanal dünya ile gerçek dünyayı ücretsiz, konum tabanlı artırılmış gerçeklik yaklaşımıyla bütünleşmiştir. Oyunu diğer sanal oyunlardan farklı kılan temel özellik, oyuncuların yeni Pokemon alabilmek için sürekli şehrin sokaklarında hareket etmek zorunda kalmasıdır. Şehirde akla gelebilecek her yer Pokemon'un avlanıp teslim edilebileceği bir yerdir. Pokemon savaşlarının gerçekleştiği salonlarda, Pokemon savaşçıları üstünlük için savaşıyor. PokemonGo'yu salgın haline getiren en önemli özellik, oyunun artırılmış gerçeklik dinamiklerini kullanmasıdır. Artırılmış gerçeklik sayesinde, oyuncular oyunu cihazlarıyla beraber şehrin içinde, gerçek mekânlarda oynamaktadır (Yılmaz, 2018, s. 270-283).

Artırılmış gerçeklik dinamikleri ile birlikte, bellekte oluşturulan görüntü sanal olarak ikincil, hatta üçüncül boyutta algılanmaya başlanmıştır. Algı ve gerçeklik arasında gerçek dünyanın ikincil boyutta algılanması, gerçekliğin biraz daha çarpıtılması anlamına gelebilir. Bu durum günümüzde izleyicinin zihinsel aktivitelerine etki eden, taklidin taklidi verilerin olumsuz etkilerini ortaya çıkarmaktadır.

“Medyada ve internette acı ve şiddeti tasvir eden görüntülerin fazlalığı bizi sessiz seyircinin pasifliğine ve kayıtsızlığına da sürüklüyor. Çokluğu nedeniyle zihnimiz bunları işleyemiyor. Bu görüntüler algıyı rahatsız ediyor... Kabalık şiddet ve acı görüntüleri algıyı olaydan tamamen kopuk hale getiriyor çünkü olay yoğun dikkat ve korku gerektiriyor. Dikkatimizin parçalanması bile bu korkuyu ortaya koymaya yetiyor” (Han, 2022, s. 62). “Düşünmenin derinliği neden oluşur? Hesaplamanın aksine düşünme, dünyaya yeni bir bakış açısı sunar, hatta başka bir dünya ortaya çıkarır. Sadece canlı olan, acı çekebilen hayat düşünme yetisine sahiptir. Yapay zekada eksik olan tam da bu hayattır” (Han, 2022, s. 50). Byung-chul Han'ın Palyatif Toplum kitabında belirttiği gibi; “Dijital düzen anestektir. Belli zaman ve algı biçimlerini ortadan kaldırır” (2022, s. 58).

Algının gösterilen olaydan tümüyle kopması, şiddete ya da birçok farklı türden olaylara duyarsızlaşmayı ortaya çıkarabilir. Bu durumda sanal veriler, olaylara karşı bir yabancılaşma meydana getirebilir. İnsanın akli yabancılaşmasına, makineleşmenin eleştirel anlatımı olarak Raoul Hausmann'ın 1920 tarihli “Makine Kafa” (Görsel 5) isimli asamblaj çalışması örnek gösterilebilir. Ahu Antmen, buluntu nesnelere yapılan bu çalışmayı, makineleşmenin bir görüntüsü ve aynı zamanda insanlığın açgözlülük ve saldırganlığının sonunda aklın iflasının bir ifadesi olarak tanımlar (Batur, 2020. s. 27).



Görsel 5. Raoul Hausmann, 1920, Makine Kafa \ Machine Head. Emptyyeasel. Erişim: 10.04.2023. <https://bit.ly/2tfyL9J>

“Sanallık, eksiksiz bir yanılsama için çabalamaktadır. Ancak sanallık, gerçekte bir görüntünün (işaret, kavram vb.) sahip olduğu yaratıcı yanılsamaya sahip değildir. Eğlence amaçlı, gerçekçi, taklitçi, holografik bir yanılsamadır. Kusursuz yeniden üretimi sayesinde sanal gerçekliğin yeni versiyonuyla illüzyon oyununa son vermektedir. Bütün amacı, ikiziyle gerçekliği alt üst etmek, yok etmektir” (Baudrillard, 2011, s. 31). Dijital düzenin gerçekliği dönüştürmesi, kitleleri birçok olumsuz duruma maruz bırakabilir. Hatta farkındalığın yaratılmasını bile zorlaştırabilecek bir şekilde kendi akışına devam etmektedir. Zihnin görüntü ve anlam faaliyeti esnasında düşünüm sürecine dâhil olabilen sanal verilerin, düşünsel sisteme ulaştırılması günümüzde kontrol edilemeyen bir boyuta doğru ilerlemektedir. Nam June Paik’ in çalışmaları toplumsal, dini ve tarihi konular ile modernleşme ve dijital teknolojiler konularını biraraya getirmektedir. Çello çalan performans sanatçısında (Görsel 6) müziğin sesi, ekranlar aracılığıyla gösterilmektedir. Öte yandan dini sembol olarak kullanılan buda heykelinin (Görsel 7) ekran aracılığıyla kendini seyretmesi dijital veri dünyasının, olguları dönüştürmesine atıfta bulunmuştur.



Görsel 6. Charlotte Moorman, 1971, Nam June Paik'in TV Çellosunu TV Gözlükleri takarak seslendiriyor / TV Cello. Museum der Moderne Salzburg. Erişim: 11.05.2024. <https://bitly.cx/YlrOe>



Görsel 7. Nam June Paik, 1974, Televizyon İzleyen Buda / Buddha TV. Publicdelivery. Erişim: 12.05.2024. <https://bitly.cx/Pm7>

Düşünüş biçimleri aygıt aracılığıyla yönlendirilebilir bir konumda durmaktadır. Düşünsel sistemin yapaylaştırılması sosyal yaşam üzerinde kontrolsüz yönelimlere sebep olabilir. 2017 yılında dünya üzerinde birçok intihara sebep olan bazı bilgisayar oyunlarının etkisi düşünüm sistemine müdahale edilebileceğinin göstergesi olarak kayıtlara geçirilmiştir.

Hindistan polisi tarafından 29 Ağustos 2017'de kaydedilen; intihar vakalarının ardındaki "Mavi Balina", çevrimiçi sanal bir oyunun ne kadar doğrudan yıkıma yol açabileceği konusunda dünya çapında dramatik bir manzarayla karşı karşıya kalmıştır. Orijinal adı "The Blue WhaleChallenge" olan sosyal çevrimiçi oyun, bilinen oyunlardan farklı bir yapıya sahip olduğunu ortaya koymaktadır. Aslında uluslararası medya, intihar vakalarının ardından "The Blue WhaleChallenge"ı bir oyun olarak gündeme getirse de "The Blue WhaleChallenge", programın yaratıcısının iddiaları da değerlendirildiğinde "The Blue WhaleChallenge"ı çevrimiçi tabanlı diğer iletişim uygulamaları ile (Whatsapp, Instagram, Facebook vb.) "hedefi" (kurbanı) ile iletişim kuran bir "interaktif" platform olarak tanımlamak olanaklıdır (Yılmaz, 2018, s. 270-283). Bu türden interaktif platformlar, toplumsal yaşamın merkezinde, davranış biçimlerini kontrol etmekte ve öznelerin eylemlerini bile kontrol eden bir sisteme dönüşmektedir. Algı biçimlerini ortadan kaldırıp kurguya yönlendiren veya kurguyu düşündüren görünüşlerin, mekân ve zaman ile deneyimlenip deneyimlenmediğine karşı bilinçli yönelim ihtiyaç haline gelmektedir. Mağara metaforundaki tutsak zihin önermesinde de belirtildiği gibi, bu bilinçli yönelim, görüntü ve kaynağının özne tarafından tahlil edilebilirliğiyle gerçekleştirilebilir. Nesnel gerçeklik ile ilişkili, deneyimlerinin seyrini takip eden insan zihni, sanal gerçekliklerle kontrol edilebilir olarak gözlemlenmektedir. İnsanın deneyimlerine yansıyan sanal veriler, insandaki bu seyri sekteye uğratmaktadır.

Sanatsal İmge ve Nöröplastisite İlişkisi

"Jean Paul Sartre imgeyi açıklarken, bu bir hal, katı ve donuk bir kalıntı değil, bilinçtir ifadesini kullanarak, bilinç ile nesnesi arasındaki ilişkinin bir biçimi olduğunu iddia etmiştir. Sanatsal imge, herhangi bir yaşam olayını değil, yaşam olaylarının benzersiz bir birleşimi olmayı aramaktadır. Yaşam olaylarının özüne girerek derin anlamlarını düzenleyen sanatsal imge, hiçbir zaman gerçek nesnenin salt bir kopyası olmamıştır" (Bozkurt, 1995, s. 283-286). Sanatsal imgede gerçek nesnenin salt kopya olmama özelliği (Görsel 8)'de gözlemlenmektedir. Man Ray'ın 1921'de hazır nesne kullandığı "Hediye" çalışması, işlevsizleştirilmiş bir ütünün izleyici tarafından seyredilmesi, izleyicinin algısında duyuşsal keşif olarak değerlendirilebilir.



Görsel 8. Man Ray, 1921. Hediye / Cadeau. Moma. Erişim: 12.05.2024. <https://bitly.cx/83z0>

Görsel 7'deki sanatsal imgenin görünüşü alışılmışın dışında seyredilmektedir. Bu tür bir görünüş, duyuşsal keşif olarak insandaki öğrenme faaliyetlerine etki eder. Dış dünyada ilk kez karşılaşılan herhangi bir görünüş duyuş-sandığında zihin yapısı büyümekte ve olgunlaşmaktadır. Man Ray'in Hediye çalışması da ilk kez karşılaşılan olma özelliğinden dolayı zihinsel aktivitelerin değişmesine ve artışına sebep olabilmektedir. Gerçek bir nesnenin kopyası olmayan sanatsal imge, insan zihnine sunulduğunda zihin tarafından daha önce duyuşsanmamış bir duyuşsal keşif ortaya çıkarmaktadır.

Sanatsal imgenin algıya yansıyan nesnel gerçeklikten farklı görünüşü, duyuşsal keşif olarak düşünsel sisteme etki etmektedir. İnsanın duyuşsal keşif sürecinde zihinsel aktivitelerini konu alan zihindeki nöral değişiklikleri ve zihinsel hasar onarımlarını inceleyen sinirbilim alanı 'nöroplastisite'dir. "Nöroplastisite beynin öğrenme, hatırlama ve unutma yeteneklerine işaret eder" (Özocak, 2019, s. 32).

"Nöroplastisite sayesinde, dendritlerin ⁶dallanmasını ve uzunluklarını arttırmak, yeni sinapslar ⁷oluşturmak ve mevcut sinapsların verimliliğini değiştirmek, ayrıca yeni nöronların oluşmasını, hayatta kalmalarını ve stres kaynaklı dejenerasyona karşı direncin artmasını sağlamak mümkündür. Nöroplastisite, beyin hücrelerinin esnekliği ve sinir sisteminin çevresel değişikliklere, yeni deneyimlere ve hasara karşı nörofiziksel ve nörokimyasal adaptasyonlar geliştirme yeteneğidir. Sinir sisteminde beyin hücreleri ve hücreler arası bağlantılar gibi yapılar bulunur ve bu yapıların esnekliği insan yaşamında önemli bir işlev görür. Beyin hücreleri arasındaki bağlantı sayısı sabit olmadığı için yeni durumlara (duyuşsal keşif) ve ihtiyaçlara göre değişip dönüşebilmekte, hücreler arasındaki mevcut bağlantıların aktivasyonunda değişiklikler yapılmasına olanak sağlamaktadır. Beyin, sinaptik düzeyde değiştirdiği bağlantılarla sürekli olarak kendini yeniden inşa eder. Sinaptik alanlardaki artış, çevresel uyarılardaki artışa yansır. Öğrenmeyi sağlayan mekanizma olan nöroplastisite, sinirsel aktiviteye tepki olarak, kortikal haritaların değişmesi ve sinaptik aktivitenin değişmesi ile beynin plastik bir şekilde şekillendirilebilme yeteneği olarak tanımlanmaktadır. Öğrenmenin beyni iki şekilde değiştirdiği varsayılmıştır. Bunlar; Nöronların iç yapısında, özellikle sinapslarda değişiklikler ve nöronlar arasındaki sinaps sayısında artışlar ile gözlenir" (Turhan, 2016. s. 58).

Beyinde, öğrenmeyle birlikte nöronların arasında olan sinaptik alanlardaki artış, çevresel uyarılar ile birlikte kendini göstermektedir. "Erken çocukluk dönemi nöroplastisite hızının en yüksek olduğu dönemdir" (Özocak, 2019. s. 32). Erken çocukluk dönemi çevresel uyarılar ile ilgili en etkili sinaptik alan artışı, ilk kez karşılaşılan çevresel uyarılarla birlikte artmaktadır denilebilir. Bu süreç hayatın her döneminde devam eden bir süreç olduğundan dolayı insanın duyuşsal keşfi, hayatın her döneminde zihinsel aktivitelerine yararlı olabilecek bir durumdur.

⁶ Dendrit: (Yunanca déndron, "ağaç"), nöronda diğer nörondan alınan elektrokimyasal uyarının somaya (hücre gövdesine) iletilmesini sağlayan, dal benzeri yapılardır. Elektriksel uyarı dendrite art arda dizili nöronlar ve aralarındaki sinapslardan geçerek ulaşır. <https://bitly.cx/tqbN>

⁷ Sinaps: Nöronların (sinir hücrelerinin) diğer nöronlara ya da kas veya salgı bezleri gibi nöron olmayan hücrelere mesaj iletmeye olanak tanıyan özelleşmiş bağlantı noktaları. Bir motor nöron ile kas hücresi arasındaki kimyasal sinaps, aynı zamanda neuromuscular junction nöromusküler bağlantı olarak adlandırılır. İnsan beyninde muazzam sayıda kimyasal sinaps bulunur. Küçük çocuklar 1016(10.000 trilyon) sinapsa sahipken, bu rakam yaş artışıyla ters orantılı olarak azalır ve yetişkinlerde stabilize olur. Bir yetişkinin sahip olduğu sinaps sayısı tahmini olarak 1015 ile 5x1015 (1.000'den 5.000 trilyona kadar) arasındadır. <https://bitly.cx/rPtX>

Sonuç

Doğal bilinçlenme süreci, nesnel gerçekliğin duyular aracılığıyla algılanmasıyla başlar. İzlenimler bütünüün bir parçası olan nesnel gerçeklik, insan beynine yansır ve bilgiye yol açar. Bilinçli bir yönelimle yapılan seçimlerin sonucunda yaşanan değişim ya da dönüşüm zihin, beden ve ruh bütünlüğüne yansımaktadır.

Dijitalleştirilmiş sanal dünyada, insan doğasında var olan yanılısama sistemine iliştirilen verilerle insanların bilinçli yönelimi kontrol edilebilmektedir. Sanatsal imge, bilincin kontrollü yönelimi için algıyı doğal işleyişine yönlendirebilen, beyindeki sinapsları arttıracak niteliktedir.

Sonuç olarak; nesnel gerçekliğin görünüşünün, bedene teması yanıltıcı olabileceği gibi hayali tezahürlerin düşünce sistemine sunulması da farklı etkilere neden olmaktadır. Nöroplastisite kapsamında, doğada ilk kez karşılaşılan doğal bir görünüş ile yaratıcı eylemin görünüşünün zihinde oluşturduğu etki, aynı gelişimi sağlamaktadır. Gerçeğe yönelim kaçınılmaz bir sonuç olmalıdır; çünkü nesnel gerçekliğin bellekteki görünürlüğü, insan doğasının vazgeçilmez bir eylemidir ve öylece sürdürülmelidir.

Kaynakça

- Andersen, Nathan. (2019). Gölge Felsefe Platon'un Mağarası ve Sinema. (N. Kurunç, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Batur, Rifat. (2020). Diyalektik Bağlamda Mekamorfî ve Anatomi. Yayınlanmamış sanatta yeterlik tezi. Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Baudrillard, Jean. (2011). Sanat Komplosu. (E. Gen, I. Ergüden, Çev.). (ISBN: 9789750508004). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Benjamin, Walter. (2009). "Teknik Olarak Kopyalanabildiği Çağda Sanat Yapıtı." Ali Artun (Ed.), Sanat Siyaset, s. 91-129. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Bozkurt, Nejat. (1995). Sanat ve Estetik Kuramları. (2. Baskı), İstanbul. Sarmal Yayınevi.
- Cevizci, Ahmet. (2000). Paradigma Felsefe Sözlüğü. (4. Baskı), İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Draaisma, Douwe. (2007). Bellek Metaforları. (K. Gürol, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Erkuş, Adnan. (1994). Psikolojik Terimler Sözlüğü. (ISBN: 9755530789), Ankara. Doruk Yayınları.
- Grzymkowski, Eric. (2015). Sanat 101 Leonardo Da Vinci'den Andy Warhol'a Sanat Hakkında Bilmemiz Gereken Herşey. (1. Baskı). (Düz. Orhan, Çev.). İstanbul: Say Yayınları.
- Han, Byung-Chul. (2020). Paylatif Toplum Günümüzde Acı. (1. Baskı). (H. Barışcan, Çev.). İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Hançerlioğlu, Orhan. (1989). Felsefe Sözlüğü. (7. Baskı). İstanbul. Remzi Kitabevi Yayınları.
- Heidegger, Martin. (2009). "Sanat Yapıtının Kökeni". (ISBN: 9789756361108). Mehmet Yılmaz (Haz.). Sanatın Felsefesi, Felsefenin Sanatı. (N. Özüaydın, Çev.). Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Kartal, Halit. (2023). Yeni Medya Çağında Fotoğraf Esetiğinin Değişimi. İstanbul. Çizgi Kitabevi.
- Macey, David. (2009). "Jacques Lacan" Chris Murray (Haz.). Yirminci Yüzyılda Sanatı Okuyanlar. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Meisel, Martin. (2019). Edebiyatta, Sanatta, Bilimde Kaos İmgelemi. (M. Moralı, Çev.). 1. Baskı İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.
- Pişken, Servet. (2019). Yansıma Kavramı Üzerinden İmgenin Oluşumu. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Raporu. Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Platon, (2012). "Yedinci Kitap." Devlet. (22. Baskı). (S. Eyüboğlu, M. A. Cimcöz, Çev.) İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.

Sena, Cemil. (1974). Filozoflar Ansiklopedisi. İstanbul. Yükselen Matbaacılık.

Yazıcı, Mustafa Levent. (2018). Sanat Eyleminde Özne\Bellek ve Nesne\Mekân İlişkisi. Yayınlanmamış yüksek lisans raporu. Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

Yıldırım, Cemal. (2004). Çağdaş Felsefe Sözlüğü. İstanbul. Doruk Yayıncılık.

İnternet Kaynakçası

Bozkurt, Aras. (2021). Dijital bilgi çağı: Dijital toplum, dijital dönüşüm, dijital eğitim ve dijital yeterlilikler. Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi. Cilt 7 / Sayı 2, s. 2. Erişim: 20.05.2024. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/auad/issue/62130/911584>

Charlotte Moorman, Erişim: 11.05.2024. <https://www.eflux.com/announcements/102601/a-feast-of-astonishments-charlotte-moorman-and-the-avant-garde-1960s-1980s/>

Francis Picabia, Erişim: 25.03.2023. <https://www.nationalgalleries.org/art-and-artists/8581>

Joseph Kosuth, (1970), Erişim: 23.05.2024. https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=g5dllBxxNulz9_3xb_f0cA&no=q753QQcrUB8KXM27J1fshw

Man Ray, Erişim: 12.05.2024. <https://www.moma.org/collection/works/81212>

Nam June Paik. Erişim: 12.05. 2024. <https://publicdelivery.org/nam-june-paik-tv-buddha/>

Özocak, Osman. Gölgeli, Asuman. Gündüz Başçıl, Seda. (2019). Egzersiz ve Nöroplastisite. Cilt 9 sayı 1. Düzce Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Dergisi \Derleme. s. 32. Erişim: 03.04.2023. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/duzcesbed/issue/42911/446500>

Piero Manzoni, Erişim tarihi: 19.03.2023. <https://m.artabsolument.com/fr/default/exhibition/detail/3072/Biennale-Socle-du-Monde.html>

Raoul Hausmann, Erişim: 10.04.2023. <https://emptyeasel.com/2007/10/04/the-dada-art-movement-or-anti-art-movement-if-you-prefer/>

Sağ, Mehmet. (2023). Sanat Terapisinin Psikolojik Boyutları ve Alımlamalar. Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi. Sayı 62, s. 162-171. Erişim: 22.05.2024. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/yyusbed/issue/82452/1386522>

Samsun, Meysem. (2021). Düşünce Olarak Sanat Ya Da Kavramsal Sanatın Anlam Sorunu. Karadeniz Uluslararası Bilimsel Dergi. Sayı 50, s. 64-74. Erişim: 23.05.2024. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/kdeniz/issue/61277/903049>

Sungur, Suat. (2011). Bilinçaltı Reklamcılık ve Toplumsal Etkileri. İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi. Sayı 29. s. 169-182. Erişim: 22.05.2024 https://dergipark.org.tr/tr/pub/iuifd/issue/22860/244099#article_cite

Turhan, Begümhan. Özbay, Yaşar. (2016). Erken Çocukluk Eğitimi ve Nöroplastisite. Uluslararası Erken Çocukluk Eğitimi Çalışmaları Dergisi, cilt 1 sayı 2. s. 57-58. Erişim: 03.04.2023. <http://ijeces.hku.edu.tr/tr/pub/issue/22946/355300>

Türkgeldi, S. Kıvanç. (2015). Hareket-İmge ve Zaman-İmge Kavramları Doğrultusunda “21 Gram” a Bir Bakış. Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, Sayı 24, s. 114-131. Erişim: 20.05.2024. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/akil/issue/30970/437433>

Walter de Maria, Erişim tarihi: 23.03.2023 <https://news.artnet.com/art-world/is-walter-de-marias-the-lightning-field-still-a-protected-work-64395>