

BAUDRILLARD'IN "SİMÜLASYON HİPERGERÇEKÇİLİĞİ" ÜZERİNDEN, HAKİKAT SONRASI ÇAĞDA DİJİTAL SANATI ANLAMAYA ÇALIŞMAK: BEEPLE ÖRNEĞİ

• Doç. Dr. Özlem TEKDEMİR DÖKEROĞLU* • Özcan TEKDEMİR**

ÖZET

Jean Baudrillard'ın simülasyon hipergerçekliği, modern toplumun gerçeklik algısını ve artan simülasyonun etkilerini inceleyerek, yaşadığımız çağın ruhunu öngerebilmiş olması açısından önemli bir kuramdır. Bu kurama göre, yeni medya, iletişim ve teknoloji araçları yoluyla oluşturulan simülasyonlar, insanların gerçekliği algılama şeklini değiştirir. Gerçekliğin yerini gösterge ve işaretlerin aldığı bu algı biçiminde, gerçeklik ve simülasyon arasındaki ilişki muğlaklaşır ve simülasyon bir süre sonra gerçeğin yerini alır. Bu bağlamda, simülasyon hipergerçekliği, gerçeklik ile temsil arasındaki karmaşık ilişkiye vurgu yaparak, günümüz toplumsal yapısını ve buna bağlı olarak değişen sanat yapıtı algısını özetler niteliktedir. Beeple adıyla tanınan Mike Winkelmann'ın NFT formatındaki işleri, bu bağlamda çağın ruhunu yansıtmaya açısından, Baudrillard'ın simülasyon hipergerçekliği kuramıyla paralellikler taşır. Araştırma bu paralellik üzerinden Beeple'in dijital işlerinden bazılarını anlamaya ve açıklamaya odaklanır. Politik, ironik, kışkırtıcı ve eleştirel içeriklerdeki bu işler, 21. yüzyılın simülatif gerçeklik algısı üzerine dikkat çekici çıkarımlar içermesi açısından önemli görülmüştür. Açıklayıcı nitelikteki araştırmada literatür taramasından sonra nitel araştırma tekniklerinden faydalanılmış ve amaçsal örneklem olarak, benzeşik örneklem, tipik durum örneklem yöntemlerinin yanı sıra görsel içerik analizi yöntemine de başvurulmuştur. Bu bağlamda araştırmada, sözel ve görsel disiplinler bağlamında alana katkı sağlayacak özgün bir metin oluşturmak amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Baudrillard, Simülasyon, Hipergerçek, Hakikat sonrası, Beeple.

* KTO Karatay Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü, ozlem.tekdemir@karatay.edu.tr ,
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2602-1059>

** Yeditepe Üniversitesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, Yeni Türk Edebiyatı Doktora Programı, tekdemirozcan@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-6400-386X>

TRYING TO UNDERSTAND DIGITAL ART IN THE POST-TRUTH ERA THROUGH BAUDRILLARD'S "SIMULATION HYPERREALISM": BEEPLE CASE

• Assoc. Prof. Özlem TEKDEMİR DÖKEROĞLU* • Özcan TEKDEMİR**

ABSTRACT

Jean Baudrillard's simulation hyperreality is an important theory in that it is able to foresee the spirit of the age we live in by examining the perception of reality of modern society and the effects of increasing simulation. According to this theory, simulations created through new media, communication and technology tools change the way people perceive reality. In this form of perception, where reality is replaced by signs and indicators, the relationship between reality and simulation becomes ambiguous and simulation replaces reality after a while. In this context, simulation hyperreality summarizes today's social structure and the changing perception of artworks by emphasizing the complex relationship between reality and representation. In this context, Mike Winkelmann's works in NFT format, known as Beeple, have parallels with Baudrillard's theory of simulation hyperreality in terms of reflecting the spirit of the age. The research focuses on understanding and explaining Beeple's digital works through this parallelism. These works, which have political, ironic, provocative and critical content, are considered important in terms of their remarkable implications on the simulative perception of reality in the 21st century. In this descriptive study, qualitative research techniques were utilized after the literature review and visual content analysis method was used as purposive sampling, as well as affinity sampling, typical case sampling methods. In this context, the research aims to create an original text that will contribute to the field in the context of verbal and visual disciplines.

Keywords: Baudrillard, Simulation, Hyperreal, Post-truth, Beeple.

* KTO Karatay University, Faculty of Fine Arts and Design. Graphic Design Department, ozlem.tekdemir@karatay.edu.tr, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2602-1059>

** Yeditepe University, Department of Turkish Language and Literature, New Turkish Literature PhD Program, tekdemirozcan@gmail.com, ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-6400-386X>

1. GİRİŞ

Metne başlarken temel bir konuya dikkat çekmek ve bu konunun metnin genel okumasında bir çelişkiye yol açmasını ortadan kaldıracak adına, meseleyi açıklığa kavuşturarak gerekir. Bu çelişki Baudrillard çağdaş olarak nitelenebilecek sanat yapıtlarına duyduğu nefrettir. *Sanat Komplosu* metninde açıkça, “Sanat bayağıya atıklara, vasatlığa, değer ve ideoloji el koyuyor” diyerek çağdaş sanatın hükümsüzlüğünü hatta hiç olduğunu ilan etmiştir (Baudrillard,2010:10). Bu noktada konuyu kapatıp dağılmak mı gerekir? Baudrillard, ortaya koyduğu bu görüşte bir dönüm noktasından bahsederken, sanatın temsil biçiminin Duchap’la uğradığı kırılmayı odağına alır. Baudrillard’a göre “Duchamp, bir bakıma bütün temsil yapılarını ama özellikle anlatımsal özelliği, yanıl-sama tiyatrosunu iptal eder. Dünya bu noktadan sonra bir hazır nesnedir ve bu konuda yapabileceğimiz tek şey, içinde nesnelere bağlam değiştirdiği uzam aracılığıyla sanat yanılmasını ya da hurafesini korumaktır” (Baudrillard,2010). Bu ifadesiyle Baudrillard, Duchamp’ın bir senaryoyu yürürlüğe soktuğunu fakat bu genelleşmiş estetik içinde, (yani şeylerin gayri resmi estetiği içinde) çok büyümlü şeylerinde meydana gelebileceğini söyler. Bu noktada Warhol’u örnek veren düşünür, onu da Duchamp gibi imgenin bağ-rına hiçliği sokan bir sanatçı olarak tanımlar. Bunun olağan üstü olduğunu söyleyen Baudrillard, ancak bu durumun sanat tarihi alanı dışında bir deneyim olarak kabul edilmesi gerekliliğinden bahseder (Baudrillard,2010). Günümüzden bakıldığında Duchapm ve Wrahol sanat tarihinde en oneli kırılma noktalarını temsil eden sanatçılardır. Baudrillard bu yönden bu iki sanatçıyı taktir etmiştir. “Çünkü onlar sanatı toptan reddederek, metayı bir sanat formuna dönüştürmüş ve sonunda bu işler bir sanat formu olarak yeniden metalaşmıştır. Elbette sermayenin herhangi bir şeyi olduğu gibi bırakması mümkün değildir” (Baudrillard, 2010: 22). Bu perspektiften hareketle belki de Beeple’in dijital resimlerini bu noktada ele almak gerekir. Baudrillard’ın yine *Sanat Komplosu* metninde değindiği, 20. yüzyılın ikinci yarısında, sanatın hayatı değiştirme iddiasından vazgeçerek hayatın kendisi olmak istemesi gibi. Bu açıdan, Beeple’in resimleri için de gerçeğin illüstratif temsilleri olarak, sanatın sonu düşüncesine hizmet ettiği ve yaşamın simülasyona dönüşmüş gerçekliğinin kendisi olduğu görüşüne varılabilir. Öte yandan bu resimlerin Baudrillard’ın simülasyon kuramıyla örtüştüğü pek çok nokta vardır. Baudrillard simülasyonun gerçeklikle oynan bir oyun olduğunu söyler. Dünya’nın kelimenin gerçek anlamıyla ele alındığından, Disneyleştirildiğinden, gerçeğin Walt Disney gibi sıvılaştırılıp dondurulduğundan ve mühürlenip bu sanal gerçeklik içinde hapsedildiğinden söz eder. (Baudrillard, 2010). Beeple’in işleri tam da bu noktada durur. Disneyleşmiş bu sanal gerçeklik, mutasyona uğramış karakterler, Baudrillard’ın analiz ettiği simülasyon ve simülaklardan çok daha belirleyicidir. Bu durum Guy Debord’un *Gösteri Toplumu* kitabında

bahsettiği şeyin de ötesinde bir zamanı betimler. Baudrillard, bu durumu “Artık gösteri yok, gösteriye karşı mesafe alma imkânı yok” şeklinde yorumlar. (Baudrillard, 2010: 89).

“Artık her şeyi yapabilirsiniz, bu da bizi imgenin içine girebildiğimiz sanal gerçekliğe götürür. Yakın zamana kadar dışsal olan imgeler, videoyla birlikte içselleşti, artık onun içine sızmak, orada neredeyse moleküler düzeyde istediğiniz yerde gezmek ve her şeyi yapmak mümkün. Bu nedenle bu sanatın sonudur ve daha çok teknolojik bir faaliyete benzemektedir” (Baudrillard,2010). Düşünürün sanat yapıtları üzerine yaptığı bu yorumlar Beeeple’in işleri de dahil olmak üzere, 60 sonrası tüm yapıtları sanat olmaktan çıkarmayı gerektirir. Ancak bu noktada şunu hatırlamakta fayda vardır; araştırma yeni bir bakış yaratarak, Beeeple’in dijital görsellerinin yeni bir perspektiften nasıl yorumlanabileceği ile ilgili subjektif bulgulara ulaşmaya çalışmaktadır. Bu noktada tüm bu paradoks kabul edilerek, metne konu olan görseller simülasyon hipergerçekliği açısından ele alınmaktadır.

Baudrillard, *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm* metninde simülasyon kuramını açıklarken Bourges’in öyküsünden yardım alarak, yok olmuş bir toprak parçasına ait harita örneğinden yola çıkar ve gerçek olarak algılanmak isteyen görünümü, yani ‘simulakr’ı da tanımlar (Baudrillard, 2021). Bu bağlamdan yola çıkan metin, hakikat sonrası çağda, yeni medya araçlarının açtığı sonsuz dolaşım alanı sayesinde, dijital sanatın hipergerçekliğinin vardığı son noktayı anlama amacı taşımaktadır.

Baudrillard’a göre “Bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin, modeller aracılığıyla türetilmesine hiper-gerçek, yani simülasyon denilmektedir” (Baudrillard, 2011: 14). Yine Baudrillard’a göre simüle etmek, gizlemenin zıddı olarak değerlendirilir. İlkinde mevcut olan şeyin varlığı inkâr edilmeye çalışılırken, diğerinde, yani simülasyonda, olmayanın varlığı iddia edilmektedir. Ancak simülasyonu -miş gibi yapmak olarak görmek de eksik bir değerlendirmeye yol açacaktır. Bu bağlamda Baudrillard, günlük bir durumdan -hastalık halinden- örnek vererek “Hastaymış gibi yapan kişi yatağa uzanıp insanları, hasta olduğuna inandırmaya çalışır. Bir hastalığı simüle eden kişi ise kendinde bu hastalığa ait semptomlar görülen kişidir” açıklamasını getirmiştir. Bir rol halinde olan ve bunun farkındalığıyla hareket eden (-miş gibi yapan) gerçeklik ilkesine zarar vermezken, simüle eden tarafın gerçekle-sahte arasındaki ilişkiyi tanımlanamaz kıldığı görülmektedir (Baudrillard, 2011: 13-14).

Gerçeğin dönüşümü ve yeni bir gerçeklik tanımı olarak hayatımıza dahil olan ‘Hakikat Sonrası’ nesnel hakikatlerin belirli bir konu üzerinde kamuoyu oluşturmada, duygular ve kişisel kanaatlerden daha az etkili olması durumu ve fiziksel gerçekliğinin ötesini ifade eden bir olgu olarak 2016’da Oxford sözlüğü tarafından yılın sözcüğü seçilir (http

1). Sözlük, kavramı “insanların gerçeklerden çok duygu ve inançlara tepki verdiği durumlarla ilgili” olarak açıklar (Tekdemir, 2023). Hakikat Sonrası, 2016’da popüleriteye kavuşmuş olsa da sözcüğün arkeoloğu ve en kapsamlı araştırmacısı olarak burada Ralph Keyes’in adını anmak gerekir. Keyes, bu sözcüğü 2004 yılında kitabının konusu haline getirerek, dürüstlüğün değer kaybı üzerinden, toplumda ve siyasette yalan kültürünü inceleyen en kapsamlı araştırmalardan birine imza atmıştır (Keyes, 2021).

Haris’in değişiyiyle dönemselleştirici bir kavram olan “hakikat sonrası” ilk olarak Amerika Birleşik Devletleri’nde popüler siyasetin anahtar kelimesi olarak “hakikat sonrası siyaset” veya “hakikat sonrası toplum” biçiminde ortaya çıktıysa da kısa sürede birçok dilde karşılık bulan bir kavrama dönüşür ve artan bilimsel ilginin ve kamusal tartışmanın hedefi haline gelir Bu bağlamda yazar, popüler ve akademik yaklaşımların, bazen anlamlarına göre farklılık gösterdiğini, ancak çoğu kişinin onu sahte veya yanlış haberler, söylentiler, aldatmacalar ve siyasi yalanlar gibi iletişim biçimleriyle ilişkilendirdiğini ifade eder. Ayrıca kavramı, kutuplaşma, etik olmayan politikacılar, düzenlenmemiş sosyal medya, yozlaşmış gazetecilik, ya da sadece dijital medya teknolojilerinin getirdiği kaçınılmaz kaosun nedeni olarak görür (Haris, 2018).

Hakikat Sonrası çağda, gerçekliğin kendisinin, hipergerçekliğin yerine geçtiği görülmektedir. Günümüzde toplumsal, tarihsel, politik, dini ve ekonomik gerçeklikler, nerede başlayıp bittiği bilinmeyen, yalnızca kendi kendini üreten hipergerçekliğin simülasyon boyutunu karşılar hale gelmiştir. Önceden yalnızca sanata ve yine sanattan aktarılan imgeler yoluyla üretilen gerçeküstücü alanlarda görünür olan simülasyonun, günümüzde yaşamın kendisinin estetize edildiği bir gerçeklik oyununa dönüştüğü söylenebilir. Elbette önceden var olan sanat eserleri de birer ‘simulakr’ olarak adlandırılabilirdi, ancak bu sanat eserlerinin, kendilerine ait bir var oluşları (oluşma biçimleri) olduğunu da göz önünde bulundurmak gerekmektedir. Bu noktada sanatın alegorik varlığı görünür durumda olduğundan ve yaratımdan alınan hazzın, onun bir yansıması olduğundan söz edilebilir. Bu bizi sanat yapıtının ne olduğuna ve nasıl olması gerektiğine dair kadim felsefi sorulara götürmektedir. Bugünse sanat yapıtı ve gerçeklik arasında, estetik değerlendirme açısından ayırım yapılamamakta, reklamlar, eğlence merkezleri ve sinemalar uzun yıllardır süregelen simulakr yaratma görevlerini Hakikat Sonrası çağda bir üst aşamaya taşıyarak uygulamaktadır.

Kapitalizmin son çağında, birbirine temas edememeye başlayan, yalnızlığı, başa çıkılması ve katlanılması gereken bir hal olarak gören insan türünün yardımına, *yitirilmiş toplumsallık simülasyonu* olarak sosyal medyayı yetiştirdiği görülür. Gerçekliğin etkili bir versiyonu olarak hayatımıza giren ve onun azımsanamayacak bir parçasını dönüştüren sosyal medya, Baudrillard’ın kastettiği simülasyon kavramının özü gibi düşünülebilir.

Harsin ‘Hakikat Sonrası Rejimler, Postpolitika ve Dikkat Ekonomileri’ metninde, hakikat sonrası rejimler olarak adlandırıldığı politik ve ekonomik sistemleri yorumlarken, (postfact society) hakikat sonrası toplumlarda, ‘popüler iddiaların’ ve ‘doğruluk’ gibi neolojizimlerin kültürel bir değişime yol açtığından söz eder. Foucault’dan alıntılıyarak, medya ve siyasi aygıtların, hakikat rejimlerinin dolaşımı ve sürdürülmesinde baskın olan son 30 yıl içinde bu rejimlerinin çöküşüne değil, daha çok işlevlerin daha karmaşık bir şekilde yeniden düzenlenmesine yol açtığını vurgular. (Harsin, 2015: 2)

En saf haline ulaşmaya gayret eden her kavramın, kendisinin zıddına dönüşerek yok oluşu gibi gerçek yaşam da simülasyonlarla örülü varlığını, sosyal medya simülasyonunun içinde bir simülakr haline getirerek görünemez hale gelmektedir. Bu bağlamda, ürettiği her türlü göstergeyle, insana dair varoluşsal durumların yıkımını ya da işlevsizleşmesini tetikleyen ekonomik sistemin, yarattığı bu amaçsızlık halinden yararlanmayı bildiği düşüncesi, bir çıkarım olarak ortaya koyulabilir. Burada, ortaya çıkan tüm karşıtlıklar arasındaki sınırları kaldırarak, değerler sistemini yok eden kapitalin, ilk defa kendi bütünlüğünü bozacak kadar soyutlayıcı bir hal aldığı görülmektedir. Bu noktada yine bir çıkarım olarak, gerçeklikle bağları zayıflayan bireyin, sahip olmak için mücadele etmesi gereken ‘şey’lerin ölçülemezliği karşısında, üretmek için gereken azmi duyamaz hale geldiği ve bu açıdan atıllaştığı söylenebilir. Bu bağlamda Beeple adıyla tanınan Michael Winkelmann’ın dijital sanat işleri, çağın ruhunu taşıyan hipergerçek simülasyonlar olarak incelemeye değer görülmüştür.

2. BEEPLE’İN GÖRSELLERİNDEN HAKİKAT SONRASINA BAKMAK

Hakikat Sonrası hakkında konuşmak, neredeyse dürüstlüğün yok oluşu hakkında konuşmak anlamına gelebilir. İnsanın fiziksel evrimi boyunca hayatta kalma güdüsüyle birlikte evrimleşen yalan söyleme dürtüsü, çağın ruhuna göre şekil almış, öyle ki bu konu, günümüzde bireysel ve toplumsal etik konusunda bir paradoks durumuna gelmiştir. Birleşik Krallık’ın en saygın siyasi gazetecilerinden biri olan Matthew D’ancona’ya göre; “Hakikat sonrası, siyasi yalan, abartı ve çarpıtma geleneğinden ayrılır. Güvenin buharlaştığı, komplo teorilerinin geliştiği, medyanın otoritesinin zayıfladığı ve duyguların gerçeklerden daha önemli olduğu bu yeni gerçeklik biçiminde yeni olan, politikacıların yalancılığı değil, halkın buna tepkisi ve yeni teknolojilerin ve sosyal medyanın fikirleri manipüle etme, kutuplaştırma ve sağlamaştırma yeteneğidir (D’ancona, 2017). Bu bağlamda *Hakikat Sonrası*, (Post-Truth) yalanın kitlesel boyutta katılım sağlanmış ve inanırılık maskesi takmış hali olarak tanımlanabilir. Ralph Keyes, *Hakikat Sonrası Çağ* kitabında bu kavramı şöyle açıklar;

“Yalancılar her zaman var olmuş olsa da yalanlar genellikle tereddüt ederek, bol miktarda kaygıyla, bir parça suçlulukla, biraz utançla, en azından biraz mahcubiyetle söylenirdi. Şimdiyse, zeki insanlar olarak, suçluluk duymadan paçayı kurtarabilmek için gerçeği örtbas etmeye gerekçeler buluyoruz. Ben buna Hakikat Sonrası diyorum” (Keyes, 2021: 19).

Gerçeğin görmezden gelinmesi için uygun bir kılıf olan Hakikat Sonrası kavramı, kutsal kitapların ölümcül günah olarak yasakladığı yalanın, kutsanmış hali gibidir. Bugün dünyanın her yerinde yükselişte olan ve değerler kılıfına sokulmuş yalanlarla kitleleri peşinden sürükleyen politikacı tipinin, bu denli rağbet görmesi de hakikat sonrasının işini ne kadar iyi yaptığının kanıtı gibidir.

Haris, bu terimin en az iki önemli nedenden dolayı potansiyel olarak yanıltıcı olduğundan söz eder. Bunlardan birincisi, gerçeğin iki farklı ama ilişkili biçimiyle ilgilidir: bir yanda dürüstlük, diğer yanda olgusallık ve bilgi (gerekçelendirilmiş inanç). İkincisi, hakikat sonrası diğer büyük dönemselleştirme kavramlarına (örneğin, modernite ve modernizm, postmodernite ve postmodernizm; endüstriyel ve post endüstriyel, geleneksel ve post-geleneksel) benzer tanımsal sorunlar sunar. Bazen hakikatten daha uzak olamayacak, hakikatin ötesinde, hakikatten sonra veya hakikatsiz bir zaman olarak yorumlanır. Böylece hakikat sonrası, değişen güç ilişkileri ve stratejileriyle ilgili tarihsel ve kültürel yönü, onu eleştirel iletişim çalışmaları için özellikle verimli bir konu haline gelir (Haris, 2018).

İçinde yuvarlandığımız bu gerçek sonrası dünyanın etkilerini, sosyal medya bağlamında da görmek kaçınılmazdır. Üstelik sosyal medya mecraları, Hakikat Sonrası olgusunun serpilip büyümesi için en elverişli ortamlar olarak hayatlarımıza dahil olmuştur. Bütün bunların ötesinde, sosyal medyanın yarattığı gerçek sonrası simülasyon ortamının sanatçılar açısından çeşitli stratejik avantajları da beraberinde getirdiğini söylemek doğru olacaktır. Bu boyutta bir disiplinler arası diyalog şansını kaçırmayan sanatçılar, bu simülasyon ortamını, üretimlerini ve kendiliklerini sergileyebilecekleri, artı değer kaygısı gütmeyen bir alana dönüştürürler. Artı değer kaygısı gütmemekle, günümüz reklam dünyasını domine eden sosyal medya kavramını aynı denklem içinde kullanmak anlamsız görünse de adaletsiz bir ekonomik hiyerarşide, sanatçıların görünürlük adına herhangi bir galerinin çatısı altına girebilmek için harcadıkları çabayla kıyaslandığında, kastedilen kavram kargaşası makul karşılanabilir. Bu açıdan bakıldığında, birçok disiplinden sanatçının, üretimlerini sergilerken herhangi bir sponsor desteğine ihtiyaç duymaksızın, bir ekran aracılığıyla da olsa geniş kitlelere ulaşabilmesi, daha önce karşılaşılmamış bir özgürlük ihtimalini mümkün kılmıştır.

Bu bağlamda Beepole, yaşadığımız çağda hakikat sonrası bağlamındaki hipergerçekliğe gönderme yapan ve bu içerikte imgeler üreten sanatçıların ilklerindedir. Dijital sanatın

ve NFT'lerin popülerleşmesine büyük katkı sağlayan ve Beeple adıyla tanınan Michael Winkelmann 'Beeple_crap' adındaki sosyal medya hesabını, etkileşimli bir galeri gibi kullanarak, platformun yarattığı simülasyonu tersine işleyen bir illüzyona dönüştürmüştür. Çağımızın etkili dijital sanatçılarından birisi olarak kabul edilen Beeple resimlerinde, dijital sanatın teknolojik gelişmelerle uyumlanışına ve potansiyeline dair düşünmemizi sağlarken, işlerinin bağlamı dolayısıyla içinde bulunduğu simülasyonun politik eleştirisini üretir. Sanatçının, çağın ruhunu simüle eden dijital formattaki bu resimleri, günlük tartışmalardan, teknolojik dönüşümden, toplumsal yozlaşmadan ve pop kültüründen referanslar içerir. Bu açıdan, Beeple'in yarattığı dijital evrenlerle, Baudrillard'ın simülasyon hipergerçekçiliği konsepti arasında ciddi benzerlikler bulunur.

Baudrillard'ın simülasyon hiper-gerçekçiliği teorisi, gerçeklikle (sunulan) temsil arasında giderek bulanıklaşan sınırları ele alırken, gerçekliğin simülasyonların içinde kaybolduğunu savunur. Bu düşünceye paralel olarak Beeple'in resimleri, dijital formatları gereği, NFT platformları ya da yeni medya mecraları aracılığıyla izleyiciyle buluşan sanatın, geleneksel gerçekliğinden uzaklaşarak, dijital simülasyonlar içindeki varlığını vurgular. Bu açıdan işler, dijital dünya ile gerçeklik arasındaki etkileşime ve bu etkileşimin insan algısına olan etkisine dair düşündürücü unsurlar barındırır. Bu bağlamda ilginç ve derinlikli anlamlar içeren Beeple'in NFT'leri, bu yeni yaklaşımın, modern dünya ile nedensel etkileşimde olduğunu gözler önüne sererken, dijital dünyanın yükselişiyle birlikte sanatın tüketimi ve değerlendirilmesi konusunda değişen fikirleri içeren birer örnek olarak öne çıkar. Çağa ait temaların, dijital simülasyonlar üzerinden nasıl sunulduğunu ve tüketildiğini gösteren bu resimlerin ironik dili, Baudrillard'ın simülasyon teorisi bağlamında ortaya koyduğu, yok olmaya yüz tutmuş toplumsal gerçekliğin ve Hakikat Sonrası Çağ'ın görüntüye dönüşmüş hali olarak nitelenebilir. Araştırma kapsamında ele alınan çalışmalar, Beeple'in Instagram hesabında yer alan ve kendi izni alınarak seçilmiş resimlerinin, bağlam kapsamındaki değerlendirmelerini içerir.

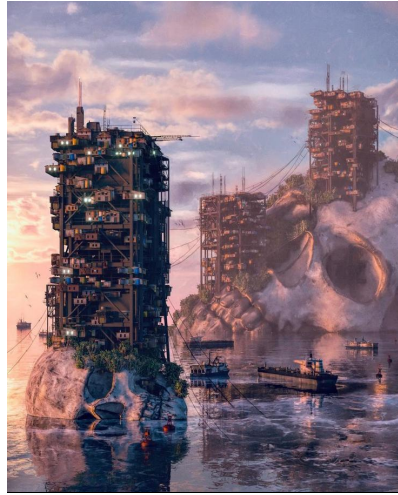
2.1. Beeple'in Görsel Simülasyonları Üzerine Açıklamalar

'At The Gate of Valhalla' *Valhalla Kapısında*, isimli işinde *Borede Ape Yacht Club*, NFT serisinin ulaştığı finansal değere gönderme yapan Beeple, askerlerin karşısına, tanrı-kral olarak yerleştirdiği primatın sunduğu kutsal varlığı, devasa bir dışkı emoji şeklinde gösterirken; hakikat sonrası çağının değerler karmaşasını, yine onun simülasyonunda, onun dijital biçimiyle eleştirir (Görsel 1). Hakikat sonrasının popülerize ettiği dil göstergelerinden olan ve antik dönemlerin resimli yazılarına çok benzeyen piktografik dilin yüceltiği bir gerçekliği görünür hale getiren bu resim, yaşadığımız çağın politik ve simgesel göstergelerini ironik bir bakış açısıyla özetlemesi açısından önemli bulunmuştur.



Görsel 1: Michael Winkelmann, "At The Gate of Valhalla" Valhalla Kapısında, 2023 ([http 2](#)).

Aydınlanma Çağı ile belirli bir zümrenin katı ve kuralcı klasist dayatmacılığından kurtulmak isteyen sanatçılar, Romantizm akımının da etkisiyle, Alman liberal eğitim sisteminin insanı merkeze alan düşüncesi ışığında, klasik Hristiyan inanışındaki İsa anlayışını pasif ve kısıtlayıcı bulmuşlardır. O'nun yerine Werther gibi, romantik bir bakış açısıyla düzeltilmiş bir İsa figürünü, narsizm krizleri yaşayan ve insan olmanın tüm kusurlarını şehvetle kucaklayan bireyi koymuşlardır. 'We Used to Be Giants' *Bir Zamanlar Devdik*, işinde Beppe'nin, üzerine yapısal yığınlar yerleştirdiği kafatasları, belki de bireyin ve aklın merkeze alındığı o devirlerin kahramanlarına ait bir görsel olarak yorumlanabilir. (Görsel 2).



Görsel 2: Michael Winkelmann, "We Used to Be Giants" Eskiden Devdik, 2022 ([http 3](#)).

Şimdinin X'i olan Twitter, dünyaya tanıtılırken, platformun kuruluşunda gözetilen amacın, herkesin kendisine ait özgür bir ifade alanı bulabilmesi olduğu söylenmişti. Ancak bu özgür platformun kısa bir süre içinde, doğası itibariyle kendi simülasyonunu yarattığı görüldü. Giderek artan kullanıcı sayısı nedeniyle son derece yüksek tondan cıvıldağan kuşların yarattığı kaos, hakikat sonraki çağın yönlendirici sesi haline geldi. Başlarda günlük dertlerini anlatan sıradan insanların gayri ciddi fikirleri olarak kabul edilen tweetler, simülasyonun nüfusu arttıkça reklam dünyası, sermaye ve politikacılar gibi büyük aktörlerin de ilgisini çekmeye başladı. Herhangi bir teyit mekanizmasının işlemediği platformda dolaşıma sokulan bilgi, tam da kendi çağına uygun biçimde gerçeklikle olan bağlantısı yok edilmiş olarak, kabul edilir hale geldi dolayısıyla her sistem gibi kendi zorbalarını üretti. Ancak tüm bu dezenformasyona rağmen platformu varoluş amacını unutmadan kullanan ve özgür ifadenin, haber alma özgürlüğünün merkezi olduğunu düşünen kullanıcı sayısı da azımsanmayacak kadar yüksekti. Tam bu noktada sistemin simülasyonunu şekillendirme niyetini gizlemeyen ve kendi benliğini de adeta bir 'bilim-kurgu süper kötüsü (science fiction villan) gibi kurgulayan Ellon Musk Twitter'ı satın alarak, platforma demir yumruk yönetimi getirdi. Yüzlerce çalışanın işten çıkarıldığı ve sayısız kullanıcının cıvıltısının söndüğü bu eylem, özgür ifade alanı ümidi taşıyan güruhun, sisteme boyun eğmek zorunda olduğunun, son derece belirgin bir yöntemle hatırlatılışı olarak yorumlanabilir (Görsel 3).



Görsel 3: Michael Winkelmann, "Elon Cleaning House at Twitter" Elon Twitter'da Ev Temizliği Yapıyor, 2022 (http 4).

Bu açıdan bakıldığında, insanların kategorize edildiği, onaylandığı bir simülasyon ağı olan yeni medya ortamlarının başlı başına bir sisteme dönüştüğünü ve sistemin kendisinin bir onaylanma histerisi haline geldiği söylemek de abartılı bir ifade olmayacaktır (Görsel 4 a-b).

Görsel 4-b'de Bleeple, resimleri için bol bol malzeme bulduğu Mark Zuckerberg'ün, Instagram'ın takipçi sayısından bağımsız 'mavi tik' sahipliği duyurusunu gündeme taşır. Onaylanma histerisini ticari bir fırsat olarak gören Zuckerberg, bunu tescillenmiş bir hesap güvenliği olarak açıklarken, Instagram aboneliğini, ücretli sisteme bağlayarak kullanıcıların güvenliğini ancak bu şekilde sağlayacaklarını da duyurmuş olur. Facebook'un 2012'de Instagram'ı satın almasıyla başlayan Zuckerberg devri, bu mecranın da Metaverse evrenin bir parçası haline geleceğinin habercisi olmuştu. Bu bağlamda, Mark Zuckerberg'in Metaverse projesi, Baudrillard'ın simülasyon kuramı bağlamında ilginç bir değerlendirme zemini sunması açısından dikkat çekicidir. Baudrillard imgenin, bir yansıma ya da ayna işlevine sahip olmaktan çok, gerçek dünyanın bir boyutuna son verip, dünyanın gerçekliğinden soyutlanarak, illüzyon sahnesi yaratma gibi bir işleve sahip olduğunu söyler (Baudrillard, 1996). Metaverse'se, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik aracılığıyla kullanıcılarına alternatif bir dijital evren sunmayı amaçlar. Bu bağlamda Baudrillard'ın simülasyon hiper-gerçekçiliği teorisi, medyanın ve dijital platformların, bireylerin düşünsel altyapısını nasıl etkilediğini vurgularken, bu araçlarla oluşturulan simülasyonların, gerçekliğin algılanma şeklini değiştirdiği, bunun yerine gösterge ve işaretlelerin dünyasının hâkim olduğu, bugünün dünyasını tarif eder gibidir.



a)

b)

Görsel 4: a) Michael Winkelmann, "Blue Check Invasion" Mavi Tik Daveti, 2022 (<http> 5a).

b) "Verified Human" Onaylanmış İnsan, 2023 (<http> 5b).

Bir teknoloji ürünü dünyayı değiştirebilir mi? Bu tasarım harikası ve ilerleme sembolü nesne, insanlığın iyiliği ve gelişimi için ortaya koyulan ileri teknoloji ürünlerinin karanlık yüzünün bir göstergesi olabilir mi? Apple ürünleri ve bu ürünlerin kullanıcıları bir noktadan sonra sosyal ve ekonomik adalet karşıtı bir tüketim kültürünün parçası ya da yandaşı olmak durumunda kalıyor olabilir mi? Baudrillard, “Saf ve temiz bir görünüme sahip olmak isteyen her şey karşıtına dönüşmektedir” (Baudrillard, 2011: 39) derken tam da böyle bir duruma gönderme yapar. ‘Users’ *Kullanıcılar* adlı görseli tasarlar. ‘Users’ *Kullanıcılar* adlı görsel Beeple, Baudrillard’ın bu görüşüne paralel bir görüntü yaratır (Görsel 5a). Kullanıcıların gerçekliği, imajlar yoluyla simüle edilmiş bir evrende yaşamaya başlamasına gönderme yapan ve Baudrillard’ın tüketim kültürüne ilişkin görüşleriyle uyumlu olan bu görsel, insanların kimliklerini, simgeler ve markalarla inşa etmelerini vurgulaması açısından önemlidir. Apple ürünleri, teknolojik araçlar olmanın ötesinde, bir yaşam tarzının parçası olarak da algılandığı için iPhone kullanıcıları, bu ürünler aracılığıyla belirli bir sosyal imaj yaratma eğilimindedirler. Bu durum Baudrillard’ın gerçeğin yerini alan simülasyon teziyle oldukça uyumludur. Entropik bir sürece vurgu yapan pek çok Beeple görseli gibi bu görsel de değerlerin yerini nesnelerin aldığı, bağımlılık metasına dönüşen maddelerin ve markaların yarattığı çöpten bir simülasyon evrenini görünür kılar.



a)

b)

Görsel 5: a) Michael Winkelmann, “Users” *Kullanıcılar*, 2023 (<http> 6).

b) Michael Winkelmann “Influencers” 2023 (<http> 7).

Sanatçının buna benzer bir diğer görseli de nesneleşmiş ve markalaşmış insanlar üzerinedir (Görsel 5b). Harsin' e göre hakikat sonrası aslında sosyal güvenin bozulmasıdır ve bu durum, eskiden en büyük kurumsal doğruyu söyleyen veya reklamcı olan haber medyasını da kapsar (Harsin 2018). Bu bağlamdan bakıldığında kültürün, etkilemek ve etkilenmek üstüne kurgulandığı bir reklam evrenine dönüştüğü günümüzde, meslek olarak kullanılan 'Influencer' *Etkileyen* terimi, evrensel literatüre yerleşmiş, marka deneyimleyicisi bireyleri ifade etmek için kullanılır. Bu görsel, imgelerin hakimiyetindeki yaşam tarzı ve simüle olmuş kültürün yarattığı yeni insan tipini destekleyen argümanlarla donatılmıştır. Popüler kültür ikonu haline gelmiş ve çeşitli roller, nedeniyle toplumsal olarak etki gücü yüksek figürlerin, siyah madde görünümündeki veri bulutunun etrafında toplandığı bu görsel, hakikat sonrası dünyanın dijital bir simülasyonu gibidir. Beple'in bu resmi, Baudrillard'ın teorisiyle uyumlu bir bakış açısıyla, yeni medya araçları yoluyla tekrarlanan görsel imajların, toplumsal yaşantıyı şekillendirdiği bir dönemde, simülasyonun giderek gerçeklikle örtüştüğü ve bu iki kavram arasındaki sınırın bulanıklaştığı bir evreni betimler.

Bu bağlamda simülasyonun bir parçası halin gelen dijital benlikler ve yinelenen göstergeleri, gerçek yaşam deneyimleri ile sanal deneyimler arasındaki sınırın zamanla silinmeye başlamasına neden olur. Baudrillard'ın dediği gibi, "gerçek sonuçlarıyla kimsenin ilgilenmediği olaylar, yalnızca bir yinelenmeye mahkûm edilmiş göstergeler bütününe dönüşmek zorundadır. Bir amaçtan yoksun hiper-gerçek ve birbirlerini doğurup, birbirlerine neden teşkil etmekten başka işe yaramayan olaylar, bir anlamda düzen tarafından denetlenebilmeleri imkânsız şeylere dönüşmektedir" (Baudrillard, 2011: 43).

"Hakikat sonrası, bariz yalanların toplum genelinde rutin hale gelmesi anlamına gelir ve bu, politikacıların kınanmadan yalan söyleyebileceği demektir" (Higgins, 2016).



a)

b)

Görsel 6: a) Michael Winkelmann, "Truth Social" Sosyal Gerçek, 2022 (<http> 8).

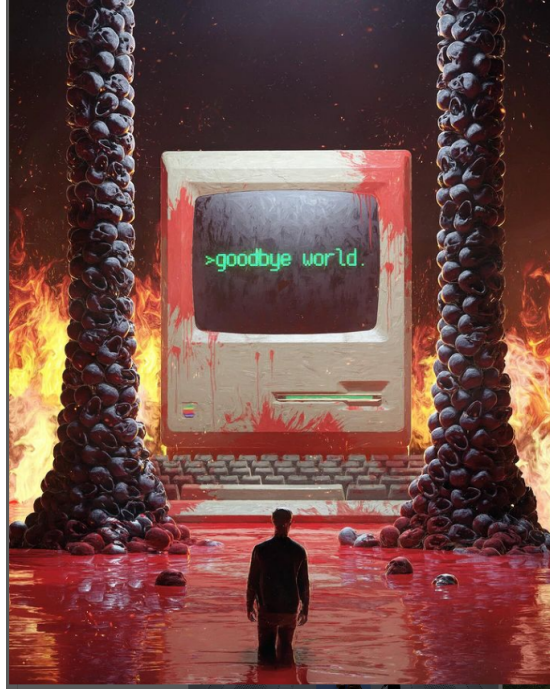
b) Michael Winkelmann, "Two Realities", İki Gerçeklik, 2021 (<http> 9).

Bu, tüm politikacıların yalan söylediği ve tutmaya niyetli olmadıkları sözler verdikleri klişesinden farklıdır; bu hala dürüstlüğü varsayılan konum olmasını bekler. Hakikat sonrası bir dünyada bu beklenti artık geçerli değil.

Bu bağlamda kaçınılmaz olarak Donald Trump'dan bahsetme gerekliliği doğmasının nedeni, Trump'ın siyasi kariyerinin, medya üzerinde büyük bir simülatif etki yaratma yeteneğine dayanmasıdır. Baudrillard'ın perspektifinden bakıldığında, Trump'ın medya tarafından yaratılan bir imge olduğunu söylemek mümkündür (Görsel 6a). Onun kişiliği ve siyasi varlığı, büyük ölçüde televizyon dünyası ve şöhret kültürü tarafından şekillendirilmiştir. Bu bağlamda Trump, kendi yarattığı bir simülasyonun ana karakterine dönüşmüştür. Baudrillard'ın teorisine göre, simgesel değişimler toplumsal etkilerle birlikte gelir. Bu bağlamda, Trump'ın simgesel olarak yarattığı değişikliklerin, toplumun değerleri, inançları ve algıları üzerinde nasıl bir etki yarattığını anlamak önemlidir. Trump'ın siyasetindeki hakikat sonrası öğeler, Baudrillard'ın simülasyon kavramıyla oldukça uyumludur. Bu açıdan, gerçeğin önemini kaybetmesi, duygusal tepkilerin, imge ve sembollerin öne çıkması, hakikat sonrası çağının simülasyon teorisine paralel olarak işlediğinin bir göstergesi olarak kabul edilebilir. Bu bağlamda Foucault, her toplumun kendi hakikat rejimi, kendi 'genel hakikat politikası' olduğunu iddia eder. Bu iddiasını şu şekilde açıklar, kişilerin kabul ettiği ve yaptığı söylem türleri, doğru olarak işlev görür; kişinin doğruyu ayırt etmesini sağlayan mekanizmalar ve örnekler ve yalan beyanlar, her birinin yaptırım araçları; hakikatin elde edilmesinde değer atfedilen teknikler ve suçlananların statüleri neyin doğru sayılacağını söylemekleedir (Foucault, 1976/2000). Trump, politik kariyeri boyunca kullandığı çeşitli argümanlarla, gerçeklikle simülasyon arasındaki sınırları bulanıklaştırmış, tıpkı Baudrillard'ın teorisinde olduğu gibi gerçeğe olan ihtiyacı ortadan kaldırarak, inanırlık manipülasyonuna dönüştürmüştür. Beeple bu durumu, yani Trump'ın (aslında dünyanın pek çok yerinde, özellikle otoriteye dayalı iktidarlarda rastlanan) kendi gerçekliğini yaratan politik simülasyonunu ele alırken, zenginlikle kutsanmış sahteliğin ve bu evrende yaratılan hiper-gerçekliğin yıkılışının resmini yapmıştır. Bu bakış açısından hareketle yaratılan diğer bir simülasyon, Beeple'in 'Two Realities' *İki Gerçeklik* resmindeki durumu ortaya çıkarır (Görsel 6b). Farklı ekonomik ve sosyal gerçekliklere sahip, izleyen ve izlenen olarak birbirinden kopuk iki toplumsal katmanın, kendi simülasyonunda betimlendiği bu görselde, ekonomik ve sosyal adaletin olmadığı bir evren tasarlayan Beeple, yarattığı bu peyzajla yaşadığımız çağın gerçekliğiyle uyumlu bir hipergerçeklik inşa etmiştir.

Varoluşunun bir parçası olan entropi yasası, dünya üzerindeki her şeyin kendini minimum enerji ve maksimum düzensizliğe çektiğini anlatan fiziksel bir gerçekliği açıklar (http 11). Termodinamik gibi fen bilimlerine ait bir yasanın, sosyal bilimler açısından

ortaya koyulmuş felsefi bir yorumu olan bu ifade, toplumsal bir çıkarım içermesi açısından önemlidir. Entropi, bir sistemdeki düzensizlik ve kaosun ölçüsüdür. Bu açıdan Baudrillard'ın simülasyon teorisine uyumlanan kavram, medya ve teknoloji gibi etmenlerle gerçekliğin simüle edildiği, daha karmaşık ve düzensiz hale geldiği bir süreci açıklar.



Görsel 7: Michael Winkelmann, *OK Doomer*, 2023 (<http> 10).

Bu durum doğal olarak entropi kavramıyla bağlantılıdır. Simülasyonların zamanla gerçeklikle daha az uyumlu hale gelmesi, bir tür düzensizlik ve kaos hali yaratır. Baudrillard'a göre, medya ve teknoloji, insanların gerçeklik algısını etkileyerek, gerçeği taklit eden bir simülasyonu oluşturur. Bu simülasyon, gerçekliğin yerini alır ve insanların gerçeklikle bağlarını zayıflatır. Bleep'in resimleri, bu simülasyonun bir yansıması olarak görülebilir; çünkü sanat eserleri, gerçekliği değil, onun simülasyonunu temsil eder. Bu açıdan bakıldığında, sanatta entropi, gerçekliğin ve simülasyonun birbirine karışması sonucu ortaya çıkan karmaşayı ifade etmek için bir araç olabilir. Bu perspektiften Görsel 7, toplumsal entropinin geldiği son noktanın resmi olarak değerlendirilebilir. Bleep'in bu resmi bir taraftan geçmişte kalmış bir teknolojinin ölümünü romantize ederken, diğer taraftan insan eliyle yaratılmış ve yine insan eliyle vahşice yok edilmiş, tüketilmiş bir sistemin çöküşünü betimlemesi açısından etkileyicidir.

Bleep'in bazı resimlerindeki karmaşık yapılar, düzensizlik ve rastgelelik hissi, entropinin

varlığını çağrıştırmaları açısından kavramla bağlantılı bulunmuştur. Baudrillard'ın ifade ettiği gibi, simülasyonun içinde kaybolundukça, düzen yerine kaos ve rastgelelik hakim olmaya başlar. Baudrillard'ın teorisi, simülasyonun içinde kaybolmanın, gerçekliğin özünü bulma potansiyeli içerdiğini ima eder. Bleep'in resimleri bu potansiyeli taşıyabilecek içeriklerle donatılmıştır. Elbette bu kaotik görsel hikayelerin altında, insanların gerçekliği yeniden keşfetme arzusu yattığı düşünülebilir. Bu bağlamda Bleep'in görselleri, biçim ve içerik açısından simülasyonun yarattığı kaosun ve rastgeleliğin göstergeleri olarak okunabilir.



Görsel 8: Michael Winkelmann, *Tecno-optimist*, 2023 (<http> 12).

Bleep'in teknoloji odaklı geleceğe dair iyimser denilebilecek bir vizyonunu temsil eden bu görsel, sanatçının diğer resimlerinin entropik atmosferinin aksine, geleceği farklı bir bakış açısıyla yorumlar (Görsel 8). Teknoloji odaklı sitemler bütünü tarafından oluşturulmuş plasantaya benzer bir küre içinde, doğuma hazır halde bekleyen bebek temsili, geleceğe dair başka bir tür simülasyonu betimler. Kendini doğuran bu simülasyon, bu noktadan sonra rasyonel gerçekliğe ihtiyaç duymayacaktır.

Baudrillard'ın dediği gibi simülasyon, gerçekle sahte ve gerçekle düşsel arasındaki farkı yok etmeye çalışır. Bu nedenle simülasyon, daima gerçeğe saldırmaktan yanadır. Çünkü kuşkunun yok olduğu yerde en emin yol budur. Bu ayırt edilemezlik, giderek içinden çıkılmaz bir duruma dönüşür çünkü simülasyon yalıtılması giderek güçleşen hatta imkansızlaşan bir olgu haline gelir. Simülasyonun bu başarısının temelinde, bizi çevreleyen

gerçeğin tepkisizliği yatar. Bu aşamadan sonra gerçeğin üretilişini ayırt edebilmek imkânsızlaştığı gibi gerçeği kanıtlayabilmek de imkansızlaşır (Baudrillard, 2011).

3. SONUÇ

“Hakikat sonrasının modern kökenleri, kitlesel temsili liberal demokrasinin kitle iletişim teknolojilerini organize etme ve uygulamaya koyma önerileriyle, elitlerin endişeli müzakerelerinde yatmaktadır” (Haris, 2018). Bu bağlamda Hakikat Sonrası Çağ kavramı, kaybolan gerçeklik yerine duygusal ve ideolojik temsillere dayalı bir dünya inşa eder. Bu çağda, özellikle sosyal medya platformları, haber kaynakları ve diğer iletişim araçları, gerçeğin yerine, belirli bir görüşü veya duyguyu temsil etme eğilimindedir. Bu kavram, gerçeklik algısının değişmesi ve yerine bir tür simülasyonun geçmesi açısından Baudrillard’ın simülasyon kuramıyla benzer. Her iki kavram da insanların gerçeklikle kurdukları bağı incelerken, bu bağın nasıl evrildiğini ve simülasyonun nasıl inanılır hale geldiğini, ortaya koymak için çalışır. Birlikte değerlendirildiklerinde, günümüzdeki bilgi ve iletişim çağının karmaşıklığını daha iyi anlamamıza yardımcı olabilecek bu kavramlar, gerçeklik algısının değişimini anlamada etkili teorik çerçeveler oluşturur. Baudrillard’ın simülasyon kavramı, gerçekliğin yerini simülasyonların alması ve insanların bu simülasyonlar içinde yaşamaya başlamasıyla ilgili bir perspektif sunar. Öyleyse sanat yapıtlarına bu perspektiften bakmak, eserlerin gerçeklikle bağını sorgulamak ve temsilin önemini vurgulamak anlamına gelebilir. Kuramcının açıkladığı gibi;

“Sorum simülasyonun sonsuza dek sürüp sürmeyeceğidir? Güncel sanatın büyük ölçüde imge ve düşselliğin ölümüne ağlayıp sızlama sürecine katılmayı sürdürdüğü görülmektedir. Çoğunlukla başarısız olan bu estetik yas tutuma sürecinin, resmi, estetik evrene özgü çok daha genel bir melankoli sürecine soktuğu söylenebilir. Bu arada sanatın olumsuz sona mahkûm olmuş tek alan olmadığı düşüncesiyle avunabilir. Çünkü politika, tarih ve ahlak konusunda da daha önceden yaşanmış şeyleri yeniden yaşamaya mahkûm edilmiş gibiyiz” (Baudrillard, 1996: 207-223).

Bu açıdan, Beep’ın hipergerçeklik inşasına dayanan resimleri, dijital sanatın geleneksel sanat anlayışını nasıl dönüştürdüğü, sanatın dijital bir temsile dönüşmesinin ve sanat eserlerinin dijital platformlarda ticari birer meta haline gelmesinin insan algısını nasıl etkilediğini gösteren etkili örnekler olarak değerlendirilebilir. Teknik olarak melez dijital araçların kullanıldığı ve Instagram gibi sosyal medya araçları ve web portalı aracılığıyla görüntülenen Beep’ın resimlerini, Baudrillard’ın simülasyon kuramı açısından değerlendirmek, eserlerin hakikat sonrasıyla ilişkisini anlamaya çalışmak anlamına gelir.

Hakikat sonrası, dönemselliğe vurgu yapan bir kavram olarak, çağın toplumsal nitelikler taşıyan ve hastalıklı sayılabilecek yeni davranış biçimi olarak açıklanabilir. Hakikat sonrası evrenlerin kurgusal dışavurumu olan bu resimler, genellikle dijital sanat, animasyon

ve görsel efektlerle düzensizliklerle dolu görsellerden oluşan bir dünyayı görünür hale getirir. Bu resimler, yaşadığımız dünyanın fiziksel gerçekliğinden uzak gibi görünen dijital bir dünyada geçse de metforik ve ironik açıdan yaşadığımız dünyaya paralel bir evren yaratmaya odaklanmış gibi görünür. Bu açıdan Hakikat Sonrası Çağ'ın güçlü görsel temsilleri olarak değerlendirilebilir. Bu bağlamda Bleeple'in resimlerini bu çağın görsel çıktıları ve sanat yapıtları olarak okumak doğru olacaktır. Bu görseller varoluşları itibarıyla pervasız, dik başlı, temsili, karikatürist, illüstratif ve belki deneysel olarak nitelenebilir. Ancak bu resimler modernizmin kaynaklı sanat okumalarımızdaki ezberlenmiş dikey hiyerarşiye meydan okuyan yeni bir sanatsal varoluşun çıktıkları olarak değerlendirilmez.

Baudrillard'ın simülasyon kuramı, gerçek ve taklit arasındaki sınırların kaybolduğunu iddia eder. Bleeple'in yarattığı görseller, gerçekle kurduğu bağ nedeniyle izleyeni, gerçeklik algısını sorgulamaya yönlendirebilir ve yine bu yönüyle simülasyonun güçlü örnekleri olarak değerlendirilebilir. Sanatın dolaşım ağları, mülkiyeti ve ekonomisi Baudrillard açısından önemlidir. Bu nedenle Bleeple'in çalışmaları Baudrillard'ın kuramının olumsuz anlamda örnekleri de olabilir. Elbette bu başka bir araştırmanın konusudur. Felsefe ve sanatın sorduğu sorular ve oraya koyduğu argümanlar, farklı perspektiflere açık olabildiği ölçüde bilgiyi ve algıyı genişletebilme imkânı sunar. Özet kısmında da belirtildiği gibi araştırma, Baudrillard'ın Simülasyon Hipergerçeliği Kuramı ile kurulan paralellik üzerinden Bleeple'in dijital işlerinden bazılarını anlamaya ve açıklamaya odaklanır. Birer araştırma bulgusu olarak ortaya koyulan bu açıklamalar elbette subjektif çıkarımlara dayalıdır ve belki de farklı görüşler çerçevesinde defalarca farklı yorumlara maruz kalacaktır. Sanat içerikli makaleler bu bağlamda yaşadığımız çağın araştırmacı ve yazarlarının görüşlerini belgelemek açısından önemlidir.

Baudrillard elbette bunun sanat için bir kompo olduğundan söz eder. Bleeple'in çalışmaları üzerine konuşması istense, bunların bayağı ve anlamsız olduğunu da ileri sürme ihtimali oldukça yüksektir. Ancak bu resimler yine kendisinin ortaya koyduğu simülasyon teorisinin metinden görsele dönüşmüş hali gibidir. Ayrıca giriş bölümünde de belirtildiği gibi Bleeple'in bu işleri yaparken, yüksek bir sanat ideali gütmeye çalıştığı açıktır. Onun yaptığı yaşadığı çağın politik eleştirisini dijital araçlar yoluyla görünür hale getirerek, hakikat sonrası çağın dilinde konuşan görsel simülasyonlar oluşturmaktır. Baudrillard bu işleri sanat tarihi dışında değerlendirilmesi gerektiğinden söz etse de dijital gerçekliğin sümülatif dışı vurumu olan bu görseller, sanat tarihçiler ve araştırmacılar tarafından tıpkı bu metinde olduğu gibi anlamlandırılıp yorumlanacak ve zaman akışı içinde kendi yerini bulacaktır.

Tüm bunlar düşünöldüğünde, dijitalin yarattığı bu katmanlı evrende, birbiri ardına sıralanan göstergelerin sarmalına kapılan simüle edilmiş gerçeklik algımız, bu yeni dilin veya üretimlerin varacağı yeri tahmin etmemizi engellese de sanatın ne'liğine dair kalıplaşmış düşüncelerin de ötesine geçerek bu resimleri, sanata dair haz ilkesinin yeni taşıyıcıları olarak kabul etmemize engel değil gibi görünüyor.

KAYNAKLAR

- Baudrillard, J. (1929-2007). Simülasyonun Hiper-gerçekliği. (Çev. Sabri Gürses). Sanat ve Kuram, 1900-2000 Değişen Fikirler Antolojisi, İstanbul: Küre Yayınları.
- Baudrillard, J. (1996). İllüzyon, Yitirilen İllüzyon ve Esetik. Sans Oublier Baudrillard. (Çev. Oğuz Adanır). Brüksel: Edit. La Lettre Volée.
- Baudrillard, J. (2010). Sanat Komplosu. (Çev. Elçin Gen- Işık Ergüden). İstanbul: İletişim.
- Baudrillard, J. (2011). Simülakrlar ve Simülasyon. (Çev. Oğuz Adanır). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2021). Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm. (Çev. Oğuz Adanır). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Block, D. (2019). Post-truth and political discourse. Cham: Palgrave Pivot.
- Debord G. (2010). Gösteri Toplumu ve Yorumlar. (Çev. Ayşe Ekmekçi ve Okşan Taşkent). İstanbul: Ayrıntı.
- D'Ancona, M. (2017). Post-truth: The new war on truth and how to fight back. Ebury Press.
- Fuller, S. (2018). Post-Truth: Knowledge as a Power Game. Anthem.
- Foucault, M. (1976/2000). Truth and power. In J. D. Faubion (Ed.), Power: Essential works of
- Harsin, J. (2015). Regimes of Post- Truth, Post- Politics, and Attention Economies, Communication, Culture & Critique, 8(2), 327-333.
- Harsin, J. (2018) Post-Truth and Critical Communication Studies, Oxford Research Encyclopedia of Communication. Oxford University Press. DOI: <http://dx.doi.org/10.1093/acrefore/9780190228613.013.757>
- Higgins, K. (2016). Post-truth: a guide for the perplexed, Nature 540, 9, (01 December 2016), DOI:10.1038/540009a
- Kalsın,B. (2018). Yeni Medya Sözlüğü, Terimler ve Kavramlar. Ankara: Gece Akademi.

- Keyes, R. (2021). Hakikat Sonrası Çağ, Günümüz Dünyasında Yalancılık ve Aldatma. (Çev. Deniz Özçetin). İzmir: Deli Dolu.
- Kuspit, D. (2006). Sanatın Sonu (Çev.Yasemin Tezgiden). İstanbul: Metis.
- Mcintyre L. (2022). Hakikat- Sonrası. (Çev. Mehmet Fahrettin Biçici). İstanbul: Tellekt.
- Tekdemir Dökeroğlu, Ö. (2023). Hakikat Sonrası Çağda Yeni Medya ve Tasarımı Yeniden İnşa Etmek. Uluslararası İletişim ve Sanat Dergisi, Yıl: 4, Sayı: 8, s. 74-87.

İnternet Kaynakları

- http1. <https://languages.oup.com/word-of-the-year/2016/> (Erişim: 01.01.2024).
- http 2. <https://www.instagram.com/p/CsaUMJiMwox/> (Erişim: 01.01. 2024).
- http 3. <https://www.instagram.com/p/CbOyezRAqZv/> (Erişim: 01.01. 2024).
- http 4. <https://www.instagram.com/p/Cj9hSsXMeX0/> (Erişim: 01.01. 2024).
- http 5. a. <https://www.instagram.com/p/CkzxNj4tswY/> (Erişim: 01.01.2024).
- http 5. b. https://www.instagram.com/p/Co3RROEptUD/?img_index=1
(Erişim: 12.01.2024)
- http 6. <https://www.instagram.com/p/CyhqEWPgDgF/> (Erişim: 12.01.2024).
- http 7. <https://www.instagram.com/p/CrkM-pPM-cz/> (Erişim: 20.01.2024).
- http 8. <https://www.instagram.com/p/CjuDp3xMKiy/> (Erişim: 24.01. 2024).
- http 9. <https://www.instagram.com/p/CUGFn0Sph1t/> (Erişim: 24.01. 2024).
- http 10. <https://www.instagram.com/p/CzktqiLgOd5/> (Erişim: 25.01. 2024).
- http 11. <https://tr.wikipedia.org/wiki/Entropi> (Erişim: 25.01. 2024).
- http 12. <https://www.instagram.com/p/CyfFrnzAbjD/> (Erişim: 25.01. 2024).