



Sosyal Bilimler Dergisi / The Journal of Social Sciences

Akademik Sosyal Arařtırmalar Dergisi, Yıl: 6, Sayı: 36, Nisan 2019, s. 386-399

ISSN: 2149-0821 Doi Number:<http://dx.doi.org/10.16990/SOBIDER.4917>

Gökhan BALKAN

Iřık Üniversitesi GSF, Sanat Bilimi Doktora Programı Öğrencisi, Gbalkan@hotmail.com

GERÇEKLİK'TEN DOLAYSIZ SANAL GERÇEKLİK ALGISI'NA GEÇİŐ ÜZERİNE BİR DENEME

Özet

İnsanlık tarihi 'gerçek'ten kopuő ile gerçeklięe ve sonrasında sanal gerçeklięe geçiő sürecimizin anlatımı olarak özetlenebilir. Doęadan kopuőumuz, yaőama Őekil verme arzumuz ve teknoloji ile buluőmamız ve sonrasında iç içe geçiőümüz günümüzde bizleri sanallıęın gerçekmiő gibi yaőanabileceęi seviyeye getirmiőtir. Çaędaő ileri teknolojilerin geldięi nokta bizleri dolaysız bir sanal gerçeklięe dięer bir deyiőle retinanın arkasına geçen ve beynimize giderek yaklaőılarak tecrübe edilen dolaysız sanal gerçeklięe; nano robotların gönderdięi veriler ile Őekillenen mükemmel bir gerçeklik algısına taőıyor olabilir. Antik Yunan'dan Rönesans'a, modernist dönemden günümüz çaędaő yaőamına kadar gelinen süreçte sanat yapıtlarında da gördüğümüz dönüőüm hep daha çok sanallıęa ve illüzyona doęru olmuőtur. Sanallıęa duyduğumuz bu arzu ve fantezilerimiz ile kurguladığımız bu yaőam neticesinde geldiğimiz noktada sanallıęın kendi gerçekleri ile yaratılan bambaőka bir alem formunda; bir simulakrum olarak sonuēlanması söz konusu olabilir.

Anahtar Kelimeler: Sanal Gerçeklik, Algı, Simülasyon, Simülakrum, Aura, Nano Teknoloji, İnteraktivite

AN ESSAY UPON TRANSITION FROM REALITY TO DIRECT VIRTUAL REALITY PERCEPTION

Abstract

History of humanity can be summarized as our disengagement from the truth and transition to reality and virtual reality. Getting separated from the nature, having desire to shape life and meeting with technology and making it a part of our body

brought us to a level in which we can experience virtuality as real. Level of advanced technologies reached today may be taking us to a phenomenon called 'direct virtual reality', which maybe the perfect experience of life by passing retina, getting closer to our brain and faking it by sending artificial data direct to our brain by nano robots. During the period of Ancient Greece and Renaissance and Modernism till today, the transformation we observe in the artworks has always been towards virtuality and illusion. Virtuality may result as an alternate life form having its own rules; a simulacrum made of our fantasies and desire to create virtuality.

Key Words: Virtual Reality, Perception, Simulation, Simulacrum, Aura, Nano Technology, Interactivity

1. GİRİŞ

Gerçeklik algısının manipüle edilerek değiştirilmesi tarih boyunca çok çeşitli teknikler ile denenmiş ve günümüzde görsel algının ötesine geçme çabaları ileri teknolojilerin sağladığı imkanlar sayesinde bambaşka bir boyut kazanmıştır. İnsanoğlunun, bedeninin sınırladığından daha fazlasını tecrübe etmek ve algılamak istiyor olması neticesinde 1960'larda ilk kez ortaya atılan 'Sanal Gerçeklik' (Virtual Reality) olgusu, teknolojinin dolayımında dünyevi gerçeklik'ten farklı bir gerçeklik deneyimini mümkün kılmayı amaçlamaktadır. Sanal gerçeklik ileri teknolojiler (nano teknolojiler, biyo-teknolojiler ve robot teknolojileri) ile desteklenerek, retinanın da atlanıp, dolaysız yoldan algı merkezimize ulaşan, 'beyine yakınlaşma' olarak da tarif edebileceğimiz bir eğilim içinde gibidir. Böylesi bir 'algılanan nesne ile algı merkezinin yakınlaşması' girişimini atmosferik boşluğun ve biyolojik boşluğun aradan kaldırılması diğer bir deyişle nesnelere ait bilginin beyine olan iletim mesafesinin giderek azaltılması hatta ortadan kaldırılması girişimi olarak düşünebiliriz.

'Antik Yunan' döneminde sanatsal yetkinliğe ulaşan, görsel aldanmaya dayalı algıyı bulanıklaştıran yapıtlardan, Rönesans'ın sınırlarını zorladığı resimsel illüzyona dayalı gerçeklik taklidi yapıtlara varıncaya kadar yaratılmaya çalışılan, duyu organlarımız ile algıladığımızın dışında bir gerçekliğin görsel alımlama yoluyla beynimize ulaştırılması olmuştur. 19. yüzyılın ilk yarısında fotoğrafın icadı, ikinci yarısında da hareketli görüntü kaydının (sinematograf) keşfi neticesinde görsel yanılsama ile gerçeklik algısının manipüle edilmesi hususunda kat edilen yol dehşet vericidir. Öyle ki 1895 yılında 'Lumiere Kardeşler'in (Lumiere Brothers) çektikleri filmi seyredenler arasında dehşete kapılıp salonu terk edenlerin çokluğu bize bu deneyimin ne kadar gerçekliğe yakın olarak algılandığı hakkında fikir verebilir. Sinematografi her ne kadar hareketliliği aktarmadaki başarısı ile yanılsamayı bir üst seviyeye taşıyor olsa da, insan algısı onun gerçeklikten farklı bir görünüm, dolaylı bir gerçeklik yaratma çabası olduğunu kısa süre içinde fark eder. Özellikle sinema zamanı gerçek zamandan (real time) farklı çalışır ve bu özelliği gösterilene gerçekmiş gibi algılama konusunda mükemmel gerçeklik algısına tam fırsat vermez, sınırlı seviyede tutar. Filmin içine girer gibi oluruz ama tam olarak giremeyiz, bu durumda, tartışmaya çalışacağım temel sorunsal, gelecekte filmin (sanal ortamın) içinde yaşayabileceğimize benzer bir sanal gerçekliğin düşünsel kısmı olarak görülebilir; Bir başka kişinin deneyimini tam bir mükemmel teknik ile deneyimleme düşüncesi üzerine bir deneme.



Resim 1: Bir Trenin Gar'a Gelişi, 1895, Lumiere Kardeşler
(<http://www.sanatduvari.com/hayattan-bir-kesit-sinemanin-dogusu/#prettyPhoto>)

2. Sanallık ve Algi

1970'ler sanal gerçekliğin sanatsal amaçlar ile ilk kez kullanıldığı yıl olurken, yine aynı yıllarda gelişen bilgisayar teknolojisinin sağladığı hareketli görüntüye müdahil olma yetisi (interaktivite veya karşılıklı etkileşim) sayesinde sanal algıyı oluşturan uyarımlar çeşitlenerek gerçekliğe daha yakın bir sanal gerçeklik deneyimi söz konusu olmuştur. Bilgiyi işleyebilen cihazlar ile desteklenmiş görüntü ile gerçekleşen gerçek zamanlı (real time) alış veriş, gerçeklikteki zaman algısının da sanal gerçekliğe dahil edilmesini mümkün kılmıştır. 1990'ların ortalarına kadar insan beyninin tecrübe ettiği sanal gerçeklik dünyevi gerçeklerin (zaman, hareket, görsellik ve nesnellik benzeri fenomenolojik doğa verileri gibi) taklitlerinden ibaret olurken, 2000'lere gelinmeden ortaya çıkan 'Simülakr'lar ile siber uzayda kendi gerçekleri ile deneyimlenebilen bir 'Sanal Gerçeklik' özellikle 'www' (world wide web) ortamında yaygınlaşmaya başlamıştır.

2.1. Simülasyonlar ve Simulakrum

Simülasyonlar, temsil ettikleri somut orijinalleriyle birçok özelliği paylaşan kopyalar olurken 'simülakrlar' terimi, orijinal ile kopya arasındaki ayrımların giderek silindiği medya kültürüne özgü bir benzerlik formuna atıfta bulunur (shanken 2009:43). Zeuxis ile Parrhasius'un giriştiği meşhur 'gerçekliğe yakınlaşan resim yapma' yarışında, Zeuxis'in resmettiği ve kuşların yemeğe çalıştığı üzüm, ve sonrasında Parrhasius'un resmettiği perde, gerçekliğin bir çeşit simülasyonundan ibarettirler. Simülasyon oluşlarının sebebi üzümlerin ve perdenin gerçek hayatta varolan bir nesnenin kopyası (resmi) oluşudur, fakat Simülakrlar dünyasında orijinal artık var olmayabilir, hatta asla var olmamışta olabilir. Simülakrdaki nesnelere fenomenolojik dünyadakinden farklı ve kendi dünyalarına ait gerçeklik ve oluşum sergilerler. Tıpkı James Cameron 'un 2009 yılında çektiği 'Avatar' filminde yarattığı dünyanın öğeleri gibi simülakrlar sanal bir dünyanın kendi gerçekliğini yansıtır .



Resim 2: 'Avatar filminden bir görüntü' 2009, James Cameron

(<https://www.donanimhaber.com/sinema-ve-dizi/haberleri/Avatar-filmlerinin-vizyon-tarihleri-aciklandi.htm>)

Günümüzde Antroposen yaşam, küresel ağ'a bağlanılan cihazların mobilleşmesi ve kitle iletişim araçlarının yaygınlaşması neticesinde sanallık ile gerçeklik arasında gidip gelinen, Jean Baudrillard'ın deyişiyle 'hiper-gerçek' bir hal almıştır. Ekonomik faaliyetler, sosyal ilişkiler, eğitim, sanat ve hatta savaşlar bu hiper-gerçeklik içinde vuku bulurken gerçeklikten kopuş, sanallığın açtığı o evreni de kapsayan devasa kapıdan geçmemize bağlıdır. O halde sanallık, beynimiz ile iç içe geçen ve yaratıcısı olduğumuz cihazların sağladığı, küresel gerçekliğin marazlarından arındırılmış, hastalıkların, ölümlerin, katliamların ve sınırların olmadığı yapay bir dünyayı gerçekmiş gibi deneyimlememiz olarak tanımlanabilir.

2.2. Gerçek – Gerçeklik – Sanal Gerçeklik

'Platon' Şölen (Symposion) diyalogunda açıkça, 'Hakikat'ın ancak 'idealar dünyası'nda var olduğunu ve bizlerin sanki bir mağarada karanlıkta sırtımız mağaranın girişine dönük olarak zincirlenmiş ve sadece hakikatin duvardaki belli belirsiz yansımalarını 'gerçek' olarak görüp algılayarak yaşıyor olduğumuzdan bahseder. Platon'a göre bugün yaşadığımız 'Gerçeklik' 'Gerçeğin' bulanık yansımalarından ibarettir. Diğer taraftan Rene Descartes '*düşünüyorum öyleyse varım*' (*cogito ergo sum*) derken aklın egemenliğine öykünmesinin yanı sıra duyu organlarımız ile fiziksel varlığımızı kanıtlayamayacağımıza vurgu yapar. Hatta yine Descartes'e göre biz bu dünyanın ve dünyadaki tüm nesnelerin gerçeklikteki varlığını da kanıtlayamayız çünkü duyu organlarımız bizi yanıltır. 'Gerçek'te var olup olmadığımızdan kuşku duyuyor olmamız ile kanıtlayabileceğimiz tek şey kendi varlığımızdır. Descartes, düşünme faaliyetimiz neticesinde var olduğumuzu ispatladığımızı söyler. Düşünme göre duysal algılarımız bize algıladığımız diğer hiçbir şeyin 'gerçek' olduğunun kanıtını sunmakta yeterli olamaz.

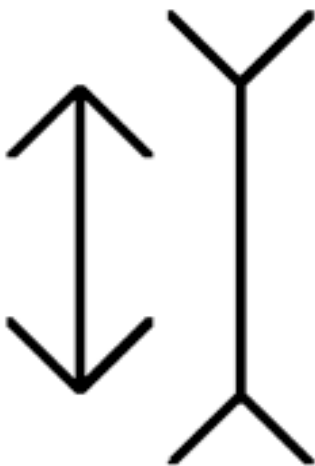
Jacques Lacan ise 'insanlaşma' sürecini üç evrede gerçekleşen dilin yasasına geçiş süreci olarak tarif eder. 'gerçek evresi', 'ayna evresi' ve 'simgesel evre'ye geçiş ile 'bebek' dilin egemenliğinde insanlaşır ve 'gerçek'ten koparak insani gerçekliği yaşamaya başlar. Lacan'ın bu anlatımı bize 'gerçek' ve 'gerçeklik' olarak iki ayrı olgunun varlığını belirtirken, gerçek deneyiminin insanlığa giriş ile terk edilerek yitirilmiş olduğuna ve tekrar ulaşılmamasının imkansızlığına vurgu yapar ve yaşadığımız toplumsal gerçekliğin insani simgesel sistemin gerçekliği olduğunun altını çizer. Öyleyse tarihsel süreç içinde insan oluşturduğu dilin mümkün

kıldığı gerçekliğe geçişi tercih ederek 'gerçek'ten kopmuştur. Günümüz teknolojilerinin mümkün kıldığı benzer bir tercihin (gerçeklikten sanal gerçekliğe geçiş tercihi) olasılığı yeni bir kopuşu da beraberinde getiriyor gibidir. Lacan'ın 'gerçek' ve 'gerçeklik' bahsinde 'yapaylık' gerçekliğin ta kendisi olurken 'sanal gerçeklik' de o zaman zaten yapay olanın imitasyonu veya simülakrı olarak karşımıza çıkar ki bu da bize insanlık tarihinin özünde 'gerçek'ten kademe kademe kopuş tarihi olduğunu, aklın egemenliğine dayalı, gerçekle hiç bir bağı kalmayan *super-sanal* bir yaşama yönelişimizin hikayesi olduğunu gösterir gibidir.

2.2.1. Kompleks Duyumsama

Böylesi toplumsal, insani bir gerçekliğin bedenlerimizi çevrelediği günümüzde, 'gerçek'ten ve 'doğa'dan kopuk, uyarı bombardımanı altında yaşayan bizler, bu gerçekliği deneyimlerken algı sistemimizin bütünsel çalışmasına bağımlı oluruz. Renk ve biçim örüntüsünden oluşan bu fiziksel çevrenin algısı yaklaşık %90 görsel, %10 da diğer duyu organlarımızın beynimize taşıdığı bilginin, beynimizde işlenmesi ile oluşur. Duyu organlarımızın sinir sistemi aracılığı ile beyne ilettiği elektrik sinyallerin, kalıtsal olarak genlerimizden taşınan ve deneyimsel olarak geçmiş yaşantımızdaki tecrübelerimiz ile elde ettiğimiz bilgi ile yoğurulması sonucunda, beynimizde dış dünya algısı oluşur. Öyleyse Algı ancak kompleks bir duyumsama ve beynin işleyişi ile gerçekleşir ve zamansallığı an'ın ötesinde tarihsel girdileri de kapsarken geleceğe de uzanır çünkü gelecekteki kişisel algılarımız da geçmişin ve şimdinin zihnimizde bıraktığı izlerle oluşacaktır.

İnsan beyni nasıl çalıştığı ve nelere muktedir olduğu tam olarak keşfedilememiş karmaşık bir kutu gibidir, beynimiz bu karmaşık işleyişinden ötürü aynı zamanda yanılsamalara da açık bir yapıdadır. Fiziksel çevremizin algılanması ancak bu karmaşık sistemin mükemmel çalışması ile mümkün olabildiğinden, gerçekliğin algılanması zihinsel bir aktivite olarak görülür ve bu zihinsel aktivite manipülasyonların da etkisiyle yeni bir algı işleyişi oluşturabilir. Diğer bir deyişle beynimizi kandırabiliriz ve bu kandırmaya 'Sanal Algı' veya evrensel ifadesiyle 'Sanal Gerçeklik' diyebiliriz. Böylesi durumlarda 'Sanal Gerçeklik' tecrübesini beynimiz sanki gerçeklikmiş gibi yaşayabilir.



Resim 3: Ünlü Müller-Lyer yanılsaması en temel görsel yanılsamalardandır: Birinin uç noktalarında dışa dönük, ötekinin içe dönük oklar bulunan aynı uzunluktaki iki çizgi bize farklı uzunluktaymiş gibi görünür.

2.2.2. İllüzyon Yaratma Arzusu

Resimsel yanılsama, Rönesans dönemi Avrupa'sında, görsel yapılarda 'ters perspektif'ten 'bilimsel perspektif' uygulamalarına geçilmesi ve boyanın ustaca kullanımı sayesinde iki boyutlu düzlemde üç boyutlu gibi bir algı yaratmayı başarmıştır. Zeuxis'in üzümü kuşların yemeğe çalışacağı kadar gerçekliğe yakın resmettiği dönemin resimlerine benzer şekilde, 'Rönesans dönemi' de, insanın merkeze alınarak gözün bakış açısına göre yapılan resimlerdeki yanılsama ile mükemmel bir sanal algı oluşturmayı başaran örneklerle doludur. Fra Andrea Pozzo'nun 'Glorification of st. Ignatius' isimli çalışmasındaki, düz kilise tavanında gökyüzüne doğru uzayan sütunların ve bu sanal sütun ve pencerelerdeki figürlerin ve meleklerin, göğe açılan derinlikli bir yapıyı andıran yetkinlikte resmedilişleri mükemmel bir illüzyonu (algıyı) oluşturmayı başaran en yetkin örneklerdendir.



Resim 4: 'The Glorification of st. Ignatius' 1691-94, Fra Andrea Pozzo, St. Ignazio Kilisesi (<http://www.skyscrapercity.com/showthread.php?p=37162456>)

Rönesans sanatçıların kullanabildiği medyumların sınırlılığı, onları gerçekliği imite etme yolunda salt el becerilerini kullanmaya mecbur bırakmıştır. Günümüz teknolojilerinin sunduğu ve yeni medya sanatçıların kullanımına açık medyumların neredeyse sınırsız çeşitliliği Rönesans sanatçıların elinde olsaydı nasıl bir sonuç çıkartırlardı diye düşünmeden edemez insan. Tavandaki bu illüzyonun hareketli bir görsellik (sinematografi) ile yapıldığını düşünün mesela, göğe doğru uzanan sütunların bulutlar arasında kayboluşunu, rüzgarın ve havanın hacmini, gün ışığının an'a göre değişimini yada size elini uzatan melekleri... Üç boyutlu gözlükler ve sanal gerçeklik aparatları ile bu sanal gökyüzünde uçan melekleri, kuşları dahi görebildiğinizi neredeyse dokunabildiğinizi hayal edin. Eminim ki Fra Andrea Pozzi böylesi bir gerçekliği yaratma konusunda, çağdaş teknolojiyi kullanabilmeyi çok isterdi.

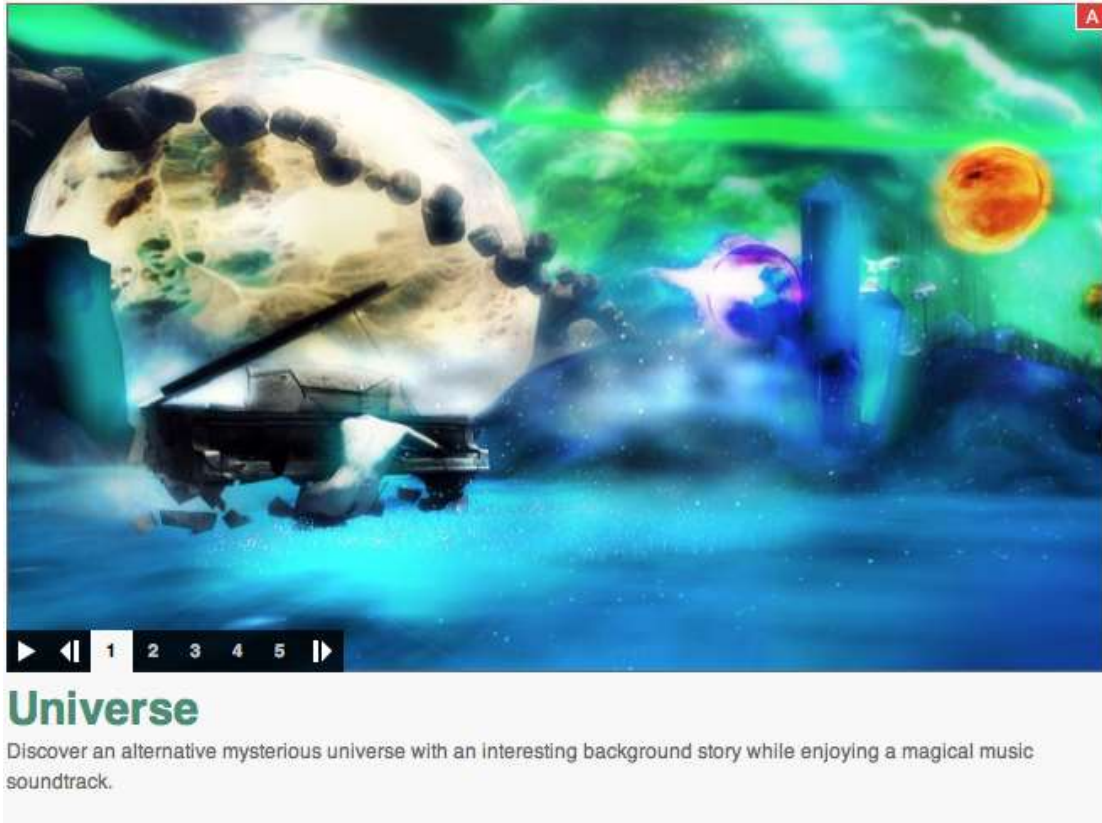
3. Mükemmel Sanal Gerçeklik

Sanal gerçekliğin sanat alanına dahil oluşu, sanatçıların hayal ettiklerini, algı sınırlarının aşılması sanki gerçekliğin içindeymişiz hissi veren bir teknikle betimleme arzusu, sanki onun içinde ve ona müdahale edebilecek kadar yakın olduğumuz şekliyle sunma arzusu ile başlamıştır. Önceleri fotoğraf, daha sonra hareketli fotoğraf, sinematografi, bilgisayarın gelişimi ile interaktivite, web 'in gelişimi ile siber-uzayda yaratılan ortak halüsinasyon ve simülakr teknolojileri ve bu teknolojilerin mobilize olarak bedene eklenmesi ile bugün giderek retinaya yakınlaşma, diğer duyu organlarımıza da hitap ederek algının gerçeklikten sanal gerçekliğe kaydırılmasını mümkün kılmıştır. Günümüzde sanal gerçeklik, retinanın aldatılması ile oluşan zihinsel algının bir üst fazı olarak deneyimleniyor fakat birçok fütürist düşünür yakın gelecekte retinal yanılsamanın da ötesine geçileceği, beyine daha da çok yaklaşarak mükemmel sanal gerçekliği deneyimleyebilmemizin mümkün olacağını iddia ediyor.

“Cerrahi müdahale kullanılmaksızın, beyindeki kılcal damarların içinden geçebilen nano mühendislik makineleri kan dolaşımımız yoluyla vücudumuzda dolaşabilecek. Bu kan hücresi boyutundaki akıllı nanorobotlar doğrudan beynimize ulaşacak ve biyolojik sinir hücreleri ile etkileşime geçecek. Elektronik cihazlar ile biyolojik sinir hücreleri arasında her iki yönde olmak üzere temel bir bağlantı kurabilmenin olanaklı olduğu zaten kanıtlanmıştır. Beyne milyarlarca nanobot göndermek tamamen sanal bir gerçekliktir.” (Kurzweil 2008: 174)

3.1. Second Life

Sanal Gerçekliğin gerçekliğe yakınlaşması ve gerçekliği imite eden simülasyonlarda mükemmelleşmesinin de ötesinde, irdelenmesi gereken bir diğer konuda kendi içinde, kendi gerçekliğini yaratabilme özelliğidir. Bugün 'sanal alem' dendiğinde yasaları doğal yasalardan farklı, kültürel üretimlerin nesnellüğünden kopmuş, kavramlarından bağımsızlaşmış imgeler ile çoklu katılımcıların şekillendirdiği siber-uzayda oluşan bir sanal dünyadan bahsediyor oluruz. Siber uzayda yaşanan böylesi bir sanallığa örnek olarak 'Second Life' isimli internet sitesi üzerinden yaratılan alternatif oluşumu gösterebiliriz. 2003 yılında Second Life (İkinci Hayat) diye bilinen üç boyutlu sanal dünyası, 'sakinleri'ne SL (Second Life) topluluğunu izleyip değiştirme platformu yaratacak ve sanat eserleri üretimi ve satışı dahil olmak üzere onun sanal ekonomisine katılımlarını sağlayacak şekilde piyasaya çıktı. 18 ekim 2006 'da SL 'nin nüfusu 1 milyon sakine ulaşmıştı; Şubat 2008 'deyse 12 milyonu aştı (Shanken 2009: 43).



Resim 5: Second Life (İkinci hayat) ana sayfadaki alıntı, (<http://secondlife.com/destination/?lang=en-US>)

'Second Life' in yaratıcıları, 2017 yılının ilk yarısında, 'Sansar' isminde yeni bir platform daha yaratarak sosyal VR (Virtual Reality-Sanal Gerçeklik) deneyimlerinin oluşturulmasını, paylaşılmasını ve bu deneyimlerin paraya çevrilmesini mümkün kılan yeni bir 'Yaratıcı Medyum'u (Creative Medium) kullanıcılarına açtı.¹ Sansar diğer bir deyişle sanal ortamda yaratılan sanal gerçeklik deneyimlerinin dolaşıma sunulması ile kendine özgü komplike bir ağ oluşturmayı başarmış görünüyor.

3.2. Sanal Gerçekliğin Aurası

'Sanal Gerçeklik Simülakr' örnekleri her ne kadar yaşamdan farklı bir oluş gibi görünseler de aslında yaşamı simüle edip, bir yerde onun bir parçası olarak var olurlarken, aynı zamanda yaşamı istila eden bir hale de bürünmektedirler. Böylesi bir, yaşamın içine sızma girişiminde 'Sanal Gerçeklik' teknolojisi gerçekliğe monte edilmiş olarak, diğer bir deyişle yaşamımıza eklenmiş olarak, sayısız kullanım alanlarında karşımıza çıkabilmektedir. Askeri eğitimlerde, kaptanlık ve pilotluk eğitimlerinde, seyahat endüstrisindeki ve mimari tasarımlardaki sanal gezilerde, dijital rekonstrüksiyonlarda, tıp eğitimlerinde, arkeolojik ve antropolojik tekrar gösterimlerde, ticari yönetimsel sunumlarda, gelecek ile ilgili tahmin ve canlandırmalarda ve benzeri birçok alanda yaygınlaşarak kullanılır olurken, yaşamın bütünlüğünü ve gerçekliğini de genişletir gibidirler.

¹ <https://www.lindenlab.com/about>

'Sanal Gerçekliğin' 'gerçeklik' ile olan bu ilişkisi hep bir 'mesafe' korunarak yaşanagelmiş, 'Sanal Gerçekliğin' tam bir özdeşleşememe yada tam olarak içine çekememe payı ile 'simüle edilmiş deneyim' modunda kalması söz konusu olmuştur. Biyoteknolojilerin ve nanoteknolojilerin vadettiği yetkinlik ile yaratılan sanal gerçekliğin tam da içinde yaşadığımız gerçeklikmiş gibi bir deneyime fırsat veriyor olması ve beynimizin aldatılarak sanallığı tam olarak gerçekliği algıyormuş gibi yaşaması olarak özetleyebileceğimiz 'zihinde yaratılacak mükemmel sanallığa' geçiş yakın gelecekte üzerinde en çok konuşulan meselelerden biri olacak gibi duruyor. Bu noktada Walter Benjamin'in 'Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilebildiği Çağda Sanat Yapıtı' isimli makalesinde fotoğrafın sanat üretimlerinde yaygın kullanıma açılması ile yaşanacağından bahsettiği 'demokratikleşmenin' bir benzeri demokratikleşmenin 'Sanal Gerçekliğin' yaygın kullanımı sayesinde günümüz insanına da sunuluyor olduğu düşünülebilir. 'Maldivlere' gitmek, bugün ciddi miktarda maddi öz kaynak ve zaman gerektirdiğinden, ancak sınırlı sayıda insan için mümkün olabilir, halbuki sanal gerçeklik ile Maldiv adalarında birkaç saatliğine bulunup denize girip ve gerçeklikteki yaşantımıza geri dönmek fırsatı çok daha fazla sayıda insana yayılabilir. Demokratikleşme burada bazılarına özel deneyimlerin genele açılması olarak görülür. Gelgelelim Benjamin, fotoğrafın yaygınlaşmasının böylesi bir demokratikleşme sağlarken aynı zamanda eserin, yapıtın veya deneyimin 'Aura' sının da yok edildiğinden bahseder. Çoğalan deneyimlerin 'Aura' dan soyutlanması kült değerini, bir yerde 'anlam'ını yitirmesi olarak görülürken, günümüzde yaşadığımız meta şişkinliğinin böylesi, aurasından yoksun maddesel çoğalmadan kaynaklandığı da düşünülebilir.

Sanal Gerçeklik deneyiminin aurası konusunda dikkat çekici olan, retinanın da ötesine geçerek, nanoteknolojiler sayesinde beyinle retina arasındaki elektriksel bilgi iletişim alanında yaratılan ve beyne gönderilen yapay veriler ile gerçekleşen mükemmel zihinsel sanal algının, diğer bir deyişle kopyanın, orijinalinden ayırdedilemez kalitede olabilmesidir. Orijinali ve kopyası arasındaki algısal boyutta ayırdedilebilirliğin ortadan kalkması 'aura' tartışmasını farklı bir alana taşıyabilir. Bu mükemmellik seviyesinin mümkünatını Ray Kurzweil şu şekilde özetlemektedir; 'Nanorobotlar gerçek duyularınızdan gelen sinyallerin önünü keserler ve bu sinyalleri sanal ortamda olsaydınız alacağınız sinyallerle değiştirirler. Diğer insanlarla da gidebileceğiniz ve tüm duyuları bünyesinde barındıran bu tamamen sanal gerçeklik ortamlarında, cinsel ve duygusal tecrübelerden iş anlaşmalarına kadar her şeyi yaşayabilirsiniz. Bugün insanlar nasıl yatak odalarından web kameralarıyla görüntüler yayımlıyorlarsa, sanal gerçeklik ortamlarında da insanlar kendi duygusal tecrübelerinin akışını ve duygularının nörolojik bağlantılarını web 'de yayımlayacaklardır.' (Kurzweil 2008: 175)

3.3. VR (Virtual Reality) – AR (Augmented Reality) – MR (Mixed Reality)

Küresel gerçekliğin tecrübesi fiziksel olarak orada bulunma, temas, görsellik ve benzeri bedeni duyuların sınırlarında gerçekleşmekteyken, Kurzweil'in bahsettiği bu retinanın da atlanması ile tecrübe edilen nanoteknolojik 'Sanal Gerçeklik' ortamı bedensel fiziki varoluşun sınırlarını da aşarak beynimizin hayal gücünde şekillenir. Böylece bir başkasının kimliğine girmek, dünyayı onun gözüyle yaşamak da dahil 'sınır' hayal gücümüzün sınırlarına kadar genişletilmiş olur. Kurzweil'in bahsettiği dolayimli sanal gerçeklikten dolayimsız sanal gerçekliğe geçiş bugün için teknolojik olarak mümkün olmadığından çağdaş yeni medya sanatçıları gerçekliği aşan yapıtlarını duyuların algıladığı sanallık ile gerçekleştirilen etkileşimli ortamlarda oluşturabilmektedirler. Retina ile görselliğin arasındaki mesafeyi en aza indiren aparat günümüzde kafamıza takılan görüntü aktarıcılarıdır (head mounted display) ve bu aktarıcılar üç

farklı yazılım ve donanım ile kullanılabilirler: VR (Virtual Reality – Sanal Gerçeklik), AR (Augmented Reality – Artırılmış Gerçeklik) ve MR (Mixed Reality – Karma Gerçeklik).

‘VR’ kafamıza takılan bir görüntü ve işitme aparatı ile bizim için önceden hazırlanmış sanal deneyimleri yaşamımız olarak düşünülebilir. ‘AR’ sanal gerçeklik ortamının duyuşal girdiler ile artırılarak diđer bir deyişle sanallığa gerçeklikten görüntülerimiz eklenerek geliştirilen sanal ortamlar şeklinde tarif edilebilir. MR ise bu iki durumun bir arada kullanımını olarak görülebilir. MR sistemlerde gerçek dünya görüntüsü hem kullanılır hemde manipüle edilir ve hatta kiş kendi uzuvlarını da sanal gerçeklik içinde görebilir veya gerçeklik içinde sanal öğeler görünür olabilir. Her geçen gün bir yeni sanal gerçeklik teknolojisi ortaya çıkıyor ve bunların tümü heyecan verici yenilikler ve yetkinlikler içeriyor fakat en önemli hususun günümüz teknolojilerinin hala gözümüzü aldatarak algı oluşturmak üzerine kurulu olduğunu vurgulamak yerinde olacaktır.

3.4. Jeffrey Shaw’un ‘In-Side View’ yapıtının incelenmesi, 2016

1944 Melbourne doğumlu sanatçı Jeffrey Shaw, sanal gerçeklik ortamından yararlanarak gerçekleştirdiği birçok çalışmasında günümüz teknolojik cihaz ve yazılımlarını etkili bir sanatsal anlatım ile simülasyonlar ve simülakr dünyası yaratmak için kullanan sanatçılardandır. 2016 yılında gerçekleştirdiği ‘*In Side View*’ adlı çalışmasında üç boyutlu sanal ortam gözlüğünün yarattığı sanallıkta duyuşların çapraz etkileşimi ile gerçekleşen interaktif görüntü müdahaleleri gibi birçok farklı sanal gerçeklik olgusunu bir arada kullanmıştır. Fotoğrafçı Angkor Wat’ın çektiği görseller ile Sydney’deki bir hırdavat mağazasında çıkan yangın sonrası kalıntılar içinde üç boyutlu bir gezi gerçekleştiren katılımcılar, dillerine yerleştirilen bir verici sayesinde görüntüye müdahale edebilir, 360 derece görüntünün içine girebilir ve ayrıca bu görüntüleri karıştırabilir oldukları bir sanal gerçekliği tecrübe etmekteydiler. Sanatçının deyişle, ‘*In Side View*’ duyuşların duyuşsamadan birleştiği, dünyanın parçalara ayrılıp tekrar birleştirildiği, ağaçların arasında, taşların kenarında, geçmiş ile geleceğin içinde şimdinin yaşandığı, teknolojik, çok boyutlu, aromatik, dehşet verici, yıkım dolu bedensel bir sanal deneyim sunmaktadır. Eser çoklu Patafizik olguların, boşluğun aşırılığının oluşturduğu düşselliğini, beden ile hayali algı, beden ile doğa ve beden ile üretim arasındaki çoklu-duyum karşılaşmalarını görselleştirmektedir.²

² http://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/in_side-view/



Resim 6: 'In-Side View' Jeffrey Shaw, 2016
(http://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/in_side-view/)



Resim 7: 'In-Side View' Jeffrey Shaw, 2016
(http://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/in_side-view/)



Resim 8: 'In-Side View' Jeffrey Shaw, 2016
(http://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/in_side-view/)



Resim 9: 'In-Side View' Jeffrey Shaw, 2016
(http://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/in_side-view/)

Shaw'un çalışmalarında görülenin, Baudrillard'ın vurguladığı gibi bir 'hiper-gerçek' dünyanın sunumu olduğu söylenebilir. 'Toprak parçası artık haritanın öncesinde yoktur, sonrasında da yoktur. Bundan böyle, önce harita gelir... toprağın yerini alır.' (Shanken 2009: 43)

4. SONUÇ;

Eğer algı kapıları temizlenseydi her şey insana, olduğu gibi görünürdü: Sonsuz! (Huxley 1954: 5)

William Blake

Gerçeğin sonsuzluğunu kamufle eden ve sınırlayan 'gerçekliği', sanallığın alanına çekme sürecini gözlemlediğimizde, insanlık tarihinin sanallığa yönelik tarihi olduğunu söylemek çok da yanlış olmayacaktır. Gerçek belki de sanıldığı gibi tatmin edici bulunmadığından insanoğlu fiziksel sınırlarını aşma yolunu sanallığın yarattığı zihinsel evrende arıyor olabilir. İnsan oluşumuz ile yitirilenin eksikliğini, yarattığımız fanteziler ile gidermeye çalışmamız, özünde bizi tatmin edemeyen gerçekliğin sınırlarını esnetip, imkansız arzularımızı gerçekleştirmek uğruna yarattığımız sanallık deneyimi, ileri teknolojiler sayesinde kapsama alanını her geçen gün arttırıyor gibidir. Öyleyse 'Sanal Gerçeklik' fantezilerin gerçekleşmesi, eksikliklerin tamamlanması, yoklukların giderilmesi, beden sınırlarının aşarak insandan başka bir şey oluşumuza atılan bir adım olarak da görülebilir. Baudrillard'a göre, zaten bugün dahi, yaşadığımız dünya böylesi bir sanallığın tecrübesinden başka bir şey değildir ve bu sanallığı kasıtlı veya kasıtsız olarak yaratan yine insanoğludur.

'Sanal Gerçeklik' aslından koparak yarattığı simülakrlar içinde anlamını yitiren bir yaşam olarak mı görülmelidir veya anlam ve tatmin demokratikleşerek her bir katılımcıya sunulabilir hale mi gelmiştir. Bahsetmek istediğim Benjamin'inde çoğaltıldığı taktirde varlığından feragat ettiğimizi söylediği 'aura'nın sanal gerçeklikte olup olmadığıdır, eğer varsa hem demokratik hem de aurası korunmuş bir evren yaratmayı başarmış oluyoruz demektir. 'Mona Lisa'yı görmek için yaratılan sanal gerçeklik deneyiminde, çoğaltılan Mona Lisa tablosu değil onun deneyimlenme fırsatıdır o sebeple kişisel her deneyimin biricikliği korunuyor olduğundan 'aura'da korunuyor olabilir.

Yakın gelecekte tarihin akışında bir kırılma yaratacak potansiyele de sahip olduğu düşünülen 'teknolojik aşkınlık' sayesinde 'Sanal Gerçeklik' nanorobotların işleyişine bağlı olarak gerçekliğe tam bir alternatif oluşturabilir. Böylesi bir Sanal Gerçeklik oluşumu, inanırlılık barajını da aşan bu yapay gerçeklik dünyasında, zihinsel aktivite olarak görülen algının da tercih edilene kaydırılması olarak görülebilir. Tercih edebilme seçimini elimizde tutabilmek elbette kritik bir noktada dururken, esas mesele insanın özünde arzuladığının 'Gerçeklik' mi yoksa 'Sanal Gerçeklik' mi olduğudur.

Gelinen güncel teknolojik seviyede sanal gerçeklik gözlük ve aparatı (VR headset), mobil aygıtlar, ağ bağlantıları, simülasyonların ve simülakrların yaratıldığı silikon ortamlar, www (world wide web), programlar, algoritmalar, arayüzler ve benzeri teknolojik aygıt ve yazılımlar gibi 'yeni medyaların' yaygın kullanıma açılması sayesinde çağdaş sanatçılar, artık neredeyse dünyanın sunduğu gerçekliğe bağımlı kalmak durumunda değildirler. Bugün olsaydı, Fra Andrea Pozzo kilisenin çatısına cenneti getirebilir, Caravaggio'nun resminde Judith 'Holofernes'in kafasını keserken yüzümüze kan sıçrayabilir yada Brugel'in resminde isa çarına gerilmek üzere taşınırken İspanyol engizisyonundan atlılarının yaptığı katliamı yel değirmeninden seyredebilirdik. Tıpkı insan yaşamı gibi sanatta 'sanal gerçeklik' alanının genişlemesi sayesinde hayal edilebilenin tümünü şimdi ve oradaymış gibi deneyimleyebilmemiz yetkinliğine doğru yol almaktadır, hem de Aldous Huxley'in Algi Kapıları isimli kitabında bahsettiği gibi 'Meskalin' kullanmadan.

KAYNAKLAR

- Brockman, J. (2008) *Yeni Hümanistler, İnsandan Evrene Son Bilimsel Tartışmalar, Kurzweil, R. Tekillik* (çev: S. Nalan Büyükkantarcioglu, Alper kumcu) TUBİTAK, Türkiye Bilimsel ve Teknolojik Araştırmalar Kurumu, Ankara
- Huxley, A. (1954) *Algı Kapıları Cennet ve Cehennem* (çev: Mehmet Fehmi İmre), İmge Kitabevi, Ankara
- Kurzweil, R. (2005) *İnsanlık 2.0* (çev: Mine Şengel), Alfa Bilim Yayıncılık, İstanbul
- Lecourt, D. (2003) *İnsan Post İnsan* (çev: Hande Turan Abadan), Epos Yayınları, Ankara
- Shanken, Edward. A. 2009. *Sanat ve Elektronik Medya*, (çev: Osman Akınhay) Akbank Yayınları, İstanbul.

İnternet Kaynakları;

- ¹ http://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/in_side-view/
- ¹ <https://www.lindenlab.com/about>
- <http://secondlife.com/destination/?lang=en-US>
- <http://www.sanatduvari.com/hayattan-bir-kesit-sinemanin-dogusu/#prettyPhoto>