



Fine Arts
ISSN: 1308 7290
Article ID: D0284

Status : Research Article
Received: 11.03.2023
Accepted: 25.10.2023

Sadi Kerim Dündar

Istinye University, kerimdundar@gmail.com, İstanbul-Türkiye

DOI	http://dx.doi.org/10.12739/NWSA.2023.18.4.D0284
ORCID ID	0000-0001-6480-1606
Corresponding Author	Sadi Kerim Dündar

META-DOĞA VE MEKÂN-ZAMANSAL DÖNÜŞÜM: SANAT VE TASARIM FİKİRLERİNİN YENİ REFERANS KAYNAĞI

ÖZ

İnsanın yeni bir sanat ve tasarım fikrini "yoktan" hayal edemeyeceği ve mutlaka referansa ihtiyaç duyacağı argümanı, tarih boyunca felsefi akımlar tarafından desteklenmiştir. İnsanın yeni bir fikri hayal edebilmesinin referans kaynağı, onu mekân-zamansal olarak çevreleyen doğa ve sonrasında oluşan deneyimler olmuştur. Teknolojinin biyolojik evrimin uzantısı olan doğal bir fenomen olduğu fark edilmektedir. Kevin Kelly'nin "technium" kavramı, teknoloji tarafından oluşturulan toplumsal/kültürel etkileri içeren bir ekosistemi tanımlamaktadır. Teknolojinin, mekân-zamansal olarak algıladığımız doğayı dönüştürdüğünü ileri sürmektedir. Dijital atmosfer, fiziksel dünyayı bir katman olarak kaplamakta ve gelişen Genişletilmiş Gerçeklik (XR) teknolojileri sayesinde mekân-zamansal biçimde deneyimlenebilir olmaktadır. Bu gerçeklik, "aynadünya" (mirrorworld) olarak kendini göstermekte ve bir meta-doğa oluşturmaktadır. Meta-doğa, insanlığın hayal edebilmesine ve ilham alabilmesine birincil referans kaynağı olan doğanın yerini almaktadır. Beraberinde, ikincil referans kaynağı olan deneyimleri dönüştürmektedir. Bu dönüşüm, tarih boyunca süregelen işleyişte radikal bir kırılma yaratmakta ve yeni görsel ve estetik algıya, ayrıca "hiperrealite" olarak adlandırılan yeni gerçeklik algısının şekillenmesine neden olmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sanat ve Tasarım, İlham, Meta-doğa, Technium, Mirrorworld

META-NATURE AND SPACE-TIME TRANSFORMATION: THE NEW REFERENCE SOURCE FOR ART AND DESIGN IDEA

ABSTRACT

The argument that humans are incapable of conceiving a new art and design idea "from nothing" and invariably require a reference has been endorsed by numerous philosophical currents throughout history. For humans to envision a new concept, the a priori and primary reference source has been the nature that spatially and temporally surrounds them. This stage is followed by past experiences as an a posteriori reference. It is recognized that technology is a natural phenomenon, an extension of biological evolution. Kevin Kelly's "technium" concept delineates an ecosystem that transcends technology in a broader perspective, encompassing the societal and cultural impacts engendered by technology. This perspective posits that technology transforms the nature perceived by humans in a space-time context. The digital atmosphere overlays the physical world as a layer, becoming experiential in a space-time manner through the advancements in Extended Reality (XR) technologies. This new reality manifests itself as a "mirrorworld", forming a meta-nature. Meta-nature is replacing nature, the primary reference source that enables humanity to imagine and draw inspiration, concurrently transforming the experiences that serve as a secondary reference source. This transformation is creating a radical break in a process that has been ongoing throughout history, giving rise to a new visual and aesthetic perception, as well as shaping a new reality perception termed as "hyperreality".

Keywords: Art and Design, Inspiration, Meta-Nature, Technium, Mirrorworld

How to Cite:

Dündar, S.K., (2023). Meta-Doğa ve Mekân-Zamansal Dönüşüm: Sanat ve Tasarım Fikirlerinin Yeni Referans Kaynağı. *Fine Arts*, 18(4):1-7, DOI: 10.12739/NWSA.2023.18.4.D0284.

1. GİRİŞ (INTRODUCTION)

İnsanın yeni bir fikir, tasarım ya da eser üretirken "yoktan" bir şey hayal edemeyeceği ve mutlaka bir referansa ihtiyaç duyacağı düşüncesi, tarih boyunca birçok felsefi akım tarafından savunulmuştur. Empirizm akımı özellikle, duyuşal gözlemlerin ve deneyimlerin bilginin birincil kaynağı olduğunu ileri sürer. Empirizme göre, insanın bilgisi ve deneyimleri, mevcut olan fenomenler aracılığıyla oluşur. İnsan akli, deneyimler yoluyla şekillenir ve bu yüzden yeni bir şey yaratmanın, geçmiş deneyimlere dayanarak gerçekleşebileceği savunulur. Empirizme göre, yeni bir şey yaratmak, önceki deneyimlerin ve duyuşal bilgilerin bir ürünüdür; bu nedenle, bir referans olmadan "yoktan" bir şey yaratmak mümkün değildir.

John Locke, "An Essay Concerning Human Understanding" (1690) adlı eserinde, "boş levha" anlamına gelen "Tabula Rasa" teorisini ortaya koymuştur. Bu teori, bireylerin doğuştan herhangi bir bilgiye sahip olmadığını ve tüm bilginin deneyimler aracılığıyla kazanıldığını iddia eder. Locke'a göre, tüm bilgi deneyimler yoluyla kazanılır; bu deneyimler, ya duyuşal olarak dış dünyadan, ya da akıl yoluyla iç dünyamızın düşünsel süreçlerinden edinilir [12].

George Berkeley ise, "A Treatise Concerning the Principles of Human Knowledge" (1710) adlı eserinde, maddi dünyanın zihinsel deneyimler aracılığıyla var olduğunu öne sürer. Berkeley, bir fikrin meydana gelebilmesi için zihinsel algılar aracılığıyla gerçekleşmesi gerektiğini ve "yoktan" yeni bir şey yaratabilmenin, zihinsel algılarla sınırlı bir süreç olduğunu belirtir [1].

David Hume, "A Treatise of Human Nature" (1739) ve "An Enquiry Concerning Human Understanding" (1748) adlı eserlerinde, bilgi teorisi, epistemoloji ve insan doğası üzerine düşüncelerini detaylı bir şekilde açıklar [5]. Hume'a göre, insan zihnindeki tüm fikirler, daha önceki duyuşal izlenimlerden kaynaklanır. Bu izlenimler, ya doğrudan duyuşal deneyimlerle (örneğin bir şeyi görme ve duyma) ya da dolaylı zihinsel deneyimlerle (örneğin bir şeyi düşünme ve hayal etme) ilişkilidir. Bu nedenle, "yoktan" yeni bir şey yaratma olgusu, önceki izlenimlerin bir kombinasyonu ve yeniden düzenlenmesi olarak görülür [6].

Immanuel Kant, empirizm ve rasyonalizm arasında bir köprü kurarak, bilgi teorisi ve epistemoloji alanlarında devrim niteliğinde bir yaklaşım sunar. Kant'ın "Critique of Pure Reason" (1781) adlı eserinde, "Transcendental Aesthetics" adında, insan zihninin dünya hakkında nasıl bilgi edindiğini inceleyen bir bölüm bulunur. Bu bölümde Kant, mekân ve zamanın insan deneyimi üzerindeki etkilerini ele alır ve bu fenomenlerin insanın dünyayı nasıl algıladığını şekillendiren temel unsurlar olduğunu savunur. Kant'a göre, mekân ve zaman, objektif gerçeklikler değil, insan zihninin deneyimleri anlamak adına kullandığı temel fenomenlerdir [7].

Mekân ve zaman, bilinci çevreleyen doğaları itibarıyla, a priori bilgiyi -yani deneyimlerden bağımsız olarak sahip olunan bilgiyi- sağlarlar. Kant'a göre, zaman, bir dizi olayın sıralı bir şekilde nasıl meydana geldiğinin anlaşılmasını mümkün kılan doğal bir fenomendir; bu, nesnelerin kendilerinin bir özelliği değil, nesnelerin algılanma biçiminin bir özelliğidir. Mekân ise, deneyimleri şekillendiren ve onların algılanmasını mümkün kılan bir çerçeve olarak işlev görür. Kant, mekânın ve zamanın insan deneyiminin temel yapı taşlarını oluşturduğunu ve bu yüzden duyuşal deneyimlerin bir parçası olduklarını savunur.

Kant'ın mekân ve zaman boyutu üzerinden değerlendirdiği ve insanın yaşam atmosferi olarak nitelendirdiği "doğa", a priori olarak, yeni bir sanat ve tasarım fikri üretebilmek ve ilham alabilmek adına birincil referans kaynağıdır. Bu, daha sonra a posteriori olarak deneyimlerle kazanılan bilgiyi getirir.

Ayrıca, Kant'ın "Critique of Pure Reason" adlı eserinde belirttiği üzere, doğanın düzeni ve güzellikleri, insanın estetik algısını

şekillendirir. Doğanın muazzam ve çeşitli fenomenleri, insanın yaratıcı süreçlerinde birincil ilham kaynağı olarak görev yapar. Bu etkileşim, sanatçıların ve tasarımcıların doğayı temsil eden eserler yaratmalarını mümkün kılar, ve doğanın güzelliklerini ve düzenini anlamalarına, ve bu kavramları kendi yaratıcı süreçlerine entegre etmelerine olanak tanır. Doğadaki her şeyin bir amacı olduğu ve her şeyin birbirine bağlı olduğu düşüncesi, insanın yaratıcı süreçlerinde bir düzen ve uyum aramasına rehberlik eder, ve eserlerinin daha derin bir anlam ve amaç taşımasını sağlar. Bu, doğanın sadece bir ilham kaynağı olarak değil, aynı zamanda insanın yaratıcı süreçlerini yönlendiren ve şekillendiren bir güç olarak görülmesini mümkün kılar.

İnsan ve doğa arasındaki mekân-zamansal etkileşim, dijital atmosferin fiziksel dünyayı bir katman olarak kaplayıp yeni bir mekân-zamansal deneyim sunduğu bir çerçevede yeniden değerlendirilmelidir. Bu transformasyon, yeni bir paradigma olarak akademik platformda tartışılmayı gerektirmektedir.

2. ÇALIŞMANIN ÖNEMİ (RESEARCH SIGNIFICANCE)

Bu çalışma, teknolojinin biyolojik evrimin uzantısı olan doğal bir fenomen olduğu düşüncesine katkıda bulunarak, dijital dönüşüm ile oluşturduğu meta-doğanın insanın mekân-zamansal yaşam alanını ve deneyimlerini nasıl dönüştürdüğüne değinmektedir. Bu dönüşüm sanat ve tasarım fikirleri için yeni bir referans kaynağı var etmekte ve beraberinde bilinen pratikleri de radikal bir tutumla değiştirmektedir.

Önemli Noktalar (Highlights):

- Fiziksel atmosferi bir katman olarak örten dijital atmosfer, büyük veri, yapay zekâ, Nesnelerin İnterneti (IoT) ve Genişletilmiş Gerçeklik (XR) teknolojileri aracılığıyla daha belirgin hale gelmekte ve yeni bir meta-doğa oluşturmaktadır
- Meta-doğa, insanlığın hayal edebilmesine ve ilham alabilmesine, a priori ve birincil referans kaynağı olan doğanın yerini almaktadır. Aynı zamanda, yaratıcı süreçte a posteriori ve ikincil referans kaynağı olan deneyimleri, yani kültür ve insan ilişkilerini de dönüştürmektedir
- Bu dönüşüm, tarih boyunca süregelen bir süreçte radikal bir kırılma yaratmakta ve yeni bir görsel ve estetik algıya ve ayrıca "hiperrealite" olarak adlandırdığımız yeni bir gerçeklik algısının şekillenmesine neden olmaktadır.

3. YENİ PARADİGMANIN TEKNOLOJİ KAVRAMINA DAİR ALGISI (THE NEW PARADIGM'S PERCEPTION OF TECHNOLOGY)

Dijital dönüşümün insan ve doğa arasındaki etkileşime etkisini anlayabilmek için, ilk olarak çağın "teknoloji" kavramına dair güncel algısını tanımlamak gereklidir. Günümüzün neo-fütürist bilim insanları, teknolojinin biyolojik evrimin bir uzantısı olarak doğal bir fenomen olduğunu savunmaktadırlar. Bu perspektif, teknolojinin doğanın bir parçası olduğunu ve insanın mekân-zamansal olarak algıladığı doğayı dönüştürdüğünü ileri sürmektedir. Yeni teknoloji algısı, onun şimdiye kadar düşünülen konumundan çok daha geniş bir sistemin bir parçası olduğunu vurgular.

Teknolojinin ekosistemsel ve evrimsel doğası hakkındaki farkındalık, birinci sanayi devrimi döneminde Samuel Butler'ın "Darwin Among the Machines" (1863) başlıklı eserinde dile getirilmiştir. Butler, teknolojinin bir evrim sürecinden geçtiğini ve bu sürecin Charles Darwin'in biyolojik evrim teorisine paralel olduğunu iddia etmiştir. Bu teori, makinelerin zaman içinde kendi evrimlerini sürdürüp üstün bir zekâ seviyesine ulaşabileceğini öne sürmüştür [2]. İkinci sanayi devrimi sırasında Norbert Wiener, "sibernetik" teorisi ile makinelerin ve

biyolojik sistemlerin benzer dinamiklere sahip olduğunu belirtmiş ve teknolojik sistemlerin biyolojik sistemler gibi bilgi işleyebileceğini ifade etmiştir. Bu, teknolojinin biyolojik evrimle ilişkili bir fenomen olduğu algısını desteklemiştir [14]. Üçüncü sanayi devrimi, yani bilgi çağı döneminde, Marshall McLuhan, teknolojik araçların insanın fiziksel ve zihinsel yeteneklerinin uzantıları olduğunu savunmuş ve evrimin artık organizmaların istemsiz tepkileri yerine insan bilincinin bir uzlaşması olarak gerçekleştiğini öne sürmüştür. McLuhan, teknolojiyi "medya" ile eşdeğer kılarak, kitle iletişimini evrimin temelindeki "bilgi" transferi ile ilişkilendirmiş ve teknoloji ile evrim arasındaki bağı daha da belirginleştirmiştir [13]. Dördüncü sanayi devriminde, Ray Kurzweil "The Singularity is Near" adlı eserinde, teknolojinin bir "tekillik" noktasına doğru ilerlediğini savunarak, teknolojinin biyolojik evrimin bir uzantısı olduğunu yeniden vurgulamıştır [11]. Yuval Noah Harari ise, günümüze kadar doğal seçim ile ilerlemiş organik evrimin artık akıllı/zeki tasarım ile ilerleyen teknolojik evrimle devam edeceğini ifade etmiştir. Harari'ye göre yaşam, 3.8 milyar yıl sonunda, doğal seçim ile şekillenen organik yaşantıdan, akıllı/zeki tasarım ile şekillenen inorganik yaşantıya geçmektedir [4].

Kevin Kelly ise, teknolojinin biyolojik evrimin bir uzantısı olduğu tezini "bilgi transfer süreci" üzerinden açıklamaktadır. Kelly'ye göre, zihinlerimizde, genlerin doğal dünyası ile kod ve betonun yapay dünyası arasında katı bir ayrım bulunsa da, evrimin gerçekte nasıl işlediğini incelediğimizde bu ayrım çöküşe uğramaktadır. Yaşamın arkasındaki asıl güç enerji değil, bilgidir. Evrim, bilgi transfer sürecidir. Teknoloji, bu sürecin bir aşamasıdır ve bu yüzden biyolojik üstünlüğü yansıtmaktadır [8]. Günümüzün yeni paradigması, yaşamın temel yapı taşının, yıllarca fizik paradigması içinde kabul görmüş olan atom yerine, bütünü oluşturan parçalar arasındaki ilişkinin bilgisi olduğunu kabul etmektedir [10].

Günümüzde teknoloji, yalnızca aletler, makineler veya dijital platformlar olarak değil, birbirini destekleyen ve bir arada işleyen bir ekosistem olarak algılanmaktadır. Kevin Kelly, bu fenomeni, doğa ile bütünleşik ve ekosistemsel bir davranış biçimi sergileyen bir kavram olan "technium" ile açıklamaktadır. Technium, sadece bireysel teknolojileri değil, birbirini destekleyen ve birlikte işleyen tüm teknolojilerin oluşturduğu bir sistemi ifade eder [8].

Technium, teknolojik evrimin bir sonucu olarak belirir ve bu evrim, Big Bang olayından bu yana süregelen kapsamlı bir süreci temsil eder. Bu süreç, yıldızların, galaksilerin, gezegenlerin ve yaşamın oluşumunu kapsar. Technium, bu evrensel hikâyenin bir parçası olarak, teknolojinin sadece insan yapımı aletlerden ibaret olmadığını, aynı zamanda evrenin kendisini de bir şekilde yansıttığını savunur. İnsan yapımı teknoloji atmosferi, evrimin bir devamı ve biyolojik yaşantının bir uzantısı olarak ortaya çıkmaktadır. Yaşam, potansiyellerle, detaylarla, zekâ ile mucizelerle ve yaratıcılıkla dolup taşar ve technium bu olasılıklar alanının bir uzantısıdır.

Technium, teknolojinin bir tür "canlı organizma" gibi işlediği bir düşünce sistemini temsil eder, kendi eğilimleri, öncelikleri ve amaçları vardır. Bu, teknolojinin sadece pasif bir araç kümülatifinden ibaret olmadığını, aynı zamanda aktif ve dinamik bir sistem olduğunu gösterir. Bu düşünce, insanlığın kendisiyle olan derin ilişkisini vurgular ve yalnızca fiziksel artefaktları değil, aynı zamanda bu artefaktlar ve insanlar arasındaki ilişkileri, artefaktlar tarafından yaratılan kültürel normları ve değerleri, teknolojik yeniliklerin birbirlerini nasıl etkilediğini ve birbirleriyle nasıl bağlantılı olduğunu da kapsar. İnsanlar, yalnızca teknolojiyi yaratmakla kalmaz, aynı zamanda teknoloji tarafından da şekillendirilirler. Bu, insanların "teknospecies" olduğunu, yani teknolojinin insanlığın ayrılmaz bir parçası olduğunu ve

insanların teknoloji ile birlikte evrildiğini gösterir. Bu kavram, teknolojinin sadece modern dünyanın bir ürünü olmadığını, aynı zamanda evrenin temel bir özelliği olduğunu savunur.

4. DİJİTAL ATMOSFER VE META-DOĞA (DIGITAL ATMOSPHERE AND META-NATURE)

Dijital atmosfer, fiziksel dünyayı bir katman olarak kaplamaktadır ve gelişen büyük veri, yapay zekâ, Nesnelerin İnterneti (IoT) ve özellikle Genişletilmiş Gerçeklik (XR) teknolojileri sayesinde mekân-zamansal bir biçimde görülebilir ve deneyimlenebilir hâle gelmektedir. Bu yeni gerçeklik, "aynadünya" (mirrorworld) olarak kendini göstermektedir ve bir diğer deyişle, dijital atmosfer, technium'un aynadünya vasıtasıyla günümüzde gözle görülür hâle gelmiş vitrinidir [9].

Yale Üniversitesi'nde bilgisayar bilimcisi olan David Gelernter tarafından popüler hâle getirilen ve daha sonra Kevin Kelly tarafından daha da geliştirilen "aynadünya" kavramı, dijital ve fiziksel dünyaların entegrasyonunu temsil eder. Bu bütünleşme, yeni bir meta-doğanın ortaya çıkışına işaret etmektedir. Aynadünya, gerçek dünyanın dijital bir yansıması olarak, her bir objenin, yapıların ve hatta yaşayan organizmaların bir dijital ikizi oluşturulmasına ev sahipliği yapar. Bu dijital ikizler, gerçek dünya ile sürekli bir senkronizasyon içinde bulunur, bu da onların gerçek zamanlı olarak değişimini ve evrimini mümkün kılar.

Aynadünya, genişletilmiş gerçeklik (XR) teknolojileri aracılığıyla kullanıcılara, gerçek dünyadaki objelerle ve olaylarla etkileşim kurma yeteneği sunar. Bu, kullanıcıların fiziksel dünyayı daha önce hiç olmadığı bir derinlikte deneyimlemelerini mümkün kılar. Bu kavram, şehir planlaması, eğitim, sağlık hizmetleri ve daha birçok alanda potansiyel devrimler yaratma kapasitesine sahiptir. Aynadünya, dijital ve fiziksel dünyalar arasındaki sınırları ortadan kaldırarak, daha bağlantılı ve entegre bir dünya oluşturmayı hedefler.

Kant'ın doğayı, "hayal etme" ve "ilham alma" süreçleri için birincil referans kaynağı olarak tanımladığı ve mekân-zamansal özelliklerine vurgu yaptığı yaklaşım, dijital atmosferin mekân-zamansal deneyimiyle örtüşmektedir. Technium kavramı, insanın mekân-zamansal olarak deneyimlediği doğanın, dijital atmosferle birlikte nasıl transformasyona uğradığını açıklar. Kelly'nin tanımladığı technium ve onun günümüzdeki tezahürü olan aynadünya, Kant'ın tanımıyla, a priori olan mekân-zamansal doğayı ve a posteriori deneyimleri, yani kültür ve ilişkileri, dönüştürmektedir.

5. YENİ GÖRSEL VE ESTETİK ALGI (NEW VISUAL AND AESTHETIC PERCEPTION)

Teknolojik ekosisteminin, insanlığın görsel algısını nasıl etkilediği ve özellikle dijital teknoloji sayesinde yeni bir estetik algının nasıl ortaya çıktığı konusu, ilk olarak James Bridle tarafından 2011 yılında "The New Aesthetic" adlı kavramla ifade edilmiştir [3].

"The New Aesthetic" kavramı, dijital ve fiziksel dünyaların kesişimini irdeleyen bir sanatsal ve kültürel manifestodur. Bu kavram, teknolojinin -özellikle dijital teknolojinin- günlük yaşantımızdaki yeri ile bu teknolojilerin sanat, kültür ve estetik üzerindeki etkilerini incelemektedir. Çağdaş sanat ve kültür arenasında, dijital teknolojinin yükselişi ve bu teknolojilerin insan deneyimi üzerindeki etkilerini analiz eden yeni bir araştırma ve tartışma alanı açığa çıkarmıştır. Bu kavram, dijital medyanın ve teknolojilerin -özellikle yapay zeka ve algoritmaların- görsel kültür, sanat ve tasarım üzerindeki derin etkilerini ele alır. "The New Aesthetic", dijital ve fiziksel dünyalar arasındaki sınırların giderek daha belirsiz hale geldiği bir dönemde,

bu iki alanın kesişiminde ortaya çıkan yeni estetik formları ve ifade biçimlerini inceler. Bu kavram, dijital araçların ve platformların günlük yaşamın bir parçası haline gelmesiyle birlikte, sanat ve estetiğin nasıl evrildiğini sorgular. Aynı zamanda, dijital teknolojilerin ve algoritmaların, görsel kültürde yeni temsil biçimleri ve estetik deneyimler yaratma potansiyelini inceler. James Bridle, bu terimi kullanarak, dijital teknolojilerin ve medyanın sanat ve kültür üzerindeki etkilerini, özellikle görsel kültürdeki değişimleri ve dijital medyanın fiziksel dünya ile olan etkileşimlerini araştırmak amacıyla yazmıştır.

6. SONUÇ VE ÖNERİLER (CONCLUSION)

Fiziksel atmosferi bir katman olarak örten dijital atmosfer, büyük veri, yapay zekâ, Nesnelerin İnterneti (IoT) ve Genişletilmiş Gerçeklik (XR) teknolojileri aracılığıyla daha belirgin hale gelmekte ve yeni bir meta-doğa oluşturmaktadır. Bu meta-doğa, aynadünya (mirrorworld) kavramı ile tanımlanır.

Meta-doğa, insanlığın hayal edebilmesine ve ilham alabilmesine, a priori ve birincil referans kaynağı olan doğanın yerini almaktadır. Aynı zamanda, yaratıcı süreçte a posteriori ve ikincil referans kaynağı olan deneyimleri, yani kültür ve insan ilişkilerini de dönüştürmektedir. Doğanın sadece bir ilham kaynağı olmanın ötesinde, insanın yaratıcı süreçlerini yönlendiren ve şekillendiren bir güç olduğu göz önüne alındığında, meta-doğanın yaratıcı süreçler üzerinde daha derin etkileri olacağı açıktır. Bu dönüşüm, tarih boyunca süregelen bir süreçte radikal bir kırılma yaratmakta ve yeni bir görsel ve estetik algıya ve ayrıca "hiperrealite" olarak adlandırdığımız yeni bir gerçeklik algısının şekillenmesine neden olmaktadır.

Meta-doğanın, yaratıcı süreçlerde -hayal etme, ilham alma, özgün bir fikir geliştirme, özgün bir eser tasarlama aşamalarında- ve aynı zamanda görsel ve estetik algı üzerinde ne tür dönüşümlere yol açacağı, akademik bir çerçevede araştırılması ve tartışılması gereken yeni bir alanı temsil etmektedir.

ÇIKAR ÇATIŞMASI (CONFLICT OF INTEREST)

Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir.

FİNANSAL AÇIKLAMA (FINANCIAL DISCLOSURE)

Yazar bu çalışma için herhangi bir mali destek almadığını beyan etmiştir.

ETİK STANDARTLAR BEYANI (DECLARATION OF ETHICAL STANDARDS)

Makalenin yazarı bu çalışmada kullanılan materyal ve yöntemlerin etik kurul izni ve/veya yasal-özel izin gerektirmediğini beyan eder.

KAYNAKLAR (REFERENCES)

- [1] Berkeley, G. and Dancy, J., (1998). A treatise concerning the principles of human knowledge. United Kingdom: Oxford University Press.
- [2] Breuer, H.P., (1975). Samuel Butler's "the book of the machines" and the argument from design. *Modern Philology*, 72(4):365-383.
- [3] Bridle, J., (2011). The new aesthetic. Retrieved from <https://jamesbridle.com/works/the-new-aesthetic>.
- [4] Harari, Y.N., (2016). How will humans have evolved 100 years from now? Retrieved from BBC Ideas: <https://www.bbc.com/ideas/videos/how-will-humans-have-evolved-100-years-from-now/p045q3yq>.
- [5] Hume, D., (2000). A treatise of human nature. Jonathan Bennett.



-
- [6] Hume, D. and Beauchamp, T.L., (1999). An enquiry concerning human understanding. United Kingdom: Oxford University Press.
- [7] Kant, I., (1999). Critique of pure reason. United Kingdom: Cambridge University Press.
- [8] Kelly, K., (2010). What technology wants. London: Penguin Group.
- [9] Kelly, K., (2019). AR will spark the next big tech platform—call it mirrorworld. Retrieved from Wired:
<https://www.wired.com/story/mirrorworld-ar-next-big-tech-platform/>.
- [10] Kılıç, T., (2014). Yeni bilim: bağlantısallık, yeni kültür: yaşamdaşlık. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- [11] Kurzweil, R., (2005). The singularity is near: when humans transcend biology. New York: The Viking Press.
- [12] Locke, J., (1999). An essay concerning human understanding. United Kingdom: Oxford University Press.
- [13] McLuhan, M. and Lapham, L.H., (1994). Understanding media: the extensions of man. Massachusetts: The MIT Press.
- [14] Wiener, N., (2019). Cybernetics, or control and communication in the animal and the machine. Massachusetts: The MIT Press.