

KADİR HAS ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



DİJİTAL ÇAĞDA KİMLİK OLUŞTURMAK: SANAL GERÇEKLİK
YANILSAMA VE GÖZETİM
“SURET” KISA FİLM ÇALIŞMASI ÖRNEĞİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ÖZGE AZAP

Ocak 2014

DİJİTAL AĐDA KİMLİK OLUŐTURMAK: SANAL GEREKLİK,
YANILSAMA VE GÖZETİM
“SURET” KISA FİLM ALIŐMASI ÖRNEĐİ

ÖZGE AZAP

Sinema Televizyon Programı’nda Yüksek Lisans derecesi
iin gerekli kısmi Őartların yerine getirilmesi amacıyla
Sosyal Bilimler Enstitüsü’ne
teslim edilmiŐtir.

KADİR HAS ÜNİVERSİTESİ

Ocak 2014

KADIR HAS ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ÖZGE AZAP

ONAYLAYANLAR:

Doç. Dr. Melis Behlil (Danışman) Kadir Has Üniversitesi _____
Öğr. Gör. Tan Tolga Demirci (Eş Danışman) Kadir Has Üniversitesi _____
Prof. Dr. Deniz Bayrakdar Kadir Has Üniversitesi _____
Öğr. Gör. Tefvik Başer Kadir Has Üniversitesi _____

ONAY TARİHİ:

“Ben, Özge Azap, bu Yüksek Lisans Tezinde sunulan çalışmanın şahsıma ait olduğunu ve başka çalışmalardan yaptığım alıntıların kaynaklarını kurallara uygun biçimde tez içerisinde belirttiğimi onaylıyorum.”

ÖZGE AZAP

ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Özge Azap

Sinema ve Televizyon Yüksek Lisans

Danışman: Doç. Dr. Melis Behlil

Ocak, 2014

Bu çalışmanın amacı “SURET” adlı kısa film çalışmasını oluşturulurken dayandırılan kavramsal çerçevenin ortaya konulmasıdır. Buna göre çalışmanın konusu, dijital çağın teknolojileri aracılığıyla oluşturulan sanal kimliklerin yanılsamalı bir yapıda olması ve yine bu teknolojilerin toplumu gözetim toplumuna çevirmesidir. Bu doğrultuda sanal gerçeklik kavramı ve sanal gerçekliğin sinemada nasıl temsil edildiği incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Sanal gerçeklik, Kimlik, Yanılsama, Gözetim, Dijital Çağ

ABSTRACT

AUTHORING IDENTITY IN THE DIGITAL AGE: VIRTUAL REALITY, ILLUSION
AND SURVEILLANCE. SHORT FİLM CASE STUDY “SURET”

Özge Azap

Master of Arts

Cinema and Television

Advisor: Doç. Dr. Melis Behlil

January, 2014

The aim of this study is conceptual framework has been introduced which base on to short film case study called “SURET”. Accordingly, the subject of this study virtual identities has illusional structure which authoring from the technology of digital age and again, this technology change society to surveillance society. In this direction the concept of virtual reality and how virtual reality is represented in the cinema have been examined.

Keywords: Virtual reality, Identity, Illusion, Surveillance, Digital Age

Teşekkür Notu

Tez çalışmam doğrultusunda bilgilerinden yararlandığım tez danışmanım Melis Behlil'e,

Çalışmam boyunca ilgisiyle ve bilgisiyle destek olan Murat Akser ve Tan Tolga Demirci'ye,

Kısa film yaratım aşamasında her türlü desteğiyle yanımda olan Kerem Altın, Nadiye Azap, Nesibe Azap, Katife Keskin, Halil Kayrak, Deniz Yılmaz, Mehmet Kaplan ve Dipnot İletişim'e,

Teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

Özet	i
Abstract	ii
Teşekkür Notu	iii
1. GİRİŞ: DİJİTAL ÇAĞDA SANAL GERÇEKLİK NEDİR?	1
2. SANAL GERÇEKLİK NASIL BİR ORTAMDIR?	3
2.1. Sanal Gerçeklik Ne Vaad Ediyor?	5
3. DİJİTAL ÇAĞDA KİMLİK OLUŞTURMAK VE MESAFE	7
4. DİJİTAL ÇAĞDA <i>PANOPTIC</i> GÖZ	11
5. SİNEMADA DİJİTAL ÇAĞ VE SANALLIK	14
5.1. <i>Matrix</i>	15
5.2. <i>Strange Days</i>	17
5.3. <i>Thirteenth Floor</i>	20
6. “SURET” KISA FİLM ÇALIŞMASI	22
7. SONUÇ	24
KAYNAKÇA	27
EKLER	28
SENARYO	28
EKİP/EKİPMAN VE KÜNYE	35

1. GİRİŞ: DİJİTAL ÇAĞDA SANAL GERÇEKLİK NEDİR?

Bu çalışmanın konusu “*Dijital çağın teknolojileri bireyi özgürleştiriyor mu yoksa tutsak mı ediyor?*” sorusu üzerine oluşturulmuştur. Bu doğrultuda dijital çağın teknolojileri denildiğinde 20 yy’ın ortalarında geliştirilen modern dijital bilgisayar ve buna bağlı olarak gelişen elektronik postalar, web siteleri, mobil telefonlar, dijital kameralar, bilgisayar oyunları, interaktif televizyonlar... gibi teknolojilerden bahsedilebilir. Bu teknolojilerin üretildiği ve tüketildiği alan ise sanal gerçeklik ortamıdır.

Sanal gerçeklik, gerçekliğin bilgisayar ile simüle edildiği ortamlarda kodlarla oluşturulan veriler yoluyla gerçek dünyada bulunan bedenlerin yapay olarak deneyim edinebilmesi anlamına gelmektedir. Sanal gerçeklik zaman içerisinde sanal dünya (*virtual world*), sanal çevre (*virtual environment*), siberuzay (*cyberspace*), yapay gerçeklik (*artificial reality*) gibi farklı bağlamlarda kullanılmıştır. André Nusselder, *Interface Fantasy: A Lacanian Cyborg Ontology* isimli kitabında sanal gerçekliğin 1960’larda bir çok bilgisayar ağıyla beraber hayatımıza girdiğinden ve 1980’lerin sonu 1990’ların başında sosyal bir fenomen haline geldiğinden ve dijital teknolojilerin insanlar üzerinde, görünmeyen ama derin bir etkisi olduğundan bahseder (2009).

Sanal gerçeklik toplumun yapısını ve bireyin kendini algılayışını yeniden şekillendirmektedir. Sanal gerçeklik teknolojisiyle yapılmaya çalışılan insan-makine iletişimini arttırmak için insan ile makine arasındaki engellerin ortadan kaldırılmaya çalışılmasıdır. Gelişen teknolojiyle beraber sanal gerçekliğin kullanıcısı sanal ortama girdiğinde vücuduna bağlı olan mekanik cihazlar yoluyla görsel, işitsel, dokunsal uyarıları da alabilmektedir. Başa takılan kasklı ekran (*eyephones*) bilgisayar yapımı

simüle görüntüleri, stereo kulaklık sesi, iletken tellerin olduğu eldiven (*datagloves*) dokunma hissini sağlamaktadır. Sanal gerçeklikte insan bedeni ile teknolojinin birbirine bağlanması ile -organik ve inorganik yapının bir araya gelmesi- insan, sınırsız ve sonsuz bir güce sahip olabilmektedir.

Jean Baudrillard, *Sessiz Yağınların Gölgesinde Toplumsalın Sonu* adlı kitabında iletişim teknolojilerinin doğal dünyayı teknolojik olarak yeniden tanımlayan bir üst gerçekliğe (*hyper-reality*) dönüştürdüğünü söyler. Baudrillard, iletişim teknolojilerinin birey için merkezi bir rol oynaması ile simülasyon çağına yani, kodların, modellerin, görüntülerin gerçeğin yerini aldığı çağın içerisinde bulunduğumuzu savunmaktadır. Sayısal ortamda üretilen *versimilitude* (gerçekmiş gibi olan) görüntüler gösterilenin gerçek anlamını gizlemektedir. Bilgisayar, televizyon, internet gibi dijital ortamlar, gündelik hayatı yönlendirmekte ve yaşadığımız çağı simülasyonlar çağına dönüştürmektedir (1991).

Sanal gerçeklik keşfetme, bilgi edinme, iletişim kurma, sosyalleşme gibi özgürlük alanları sağlarken sanal gerçekliğin kullanıcısı da kontrolünü de elinde tuttuğu sanal kimliklerini bu ortamda yaratmaktadır. Tez çalışması doğrultusunda birinci bölümde sanal gerçekliğin nasıl bir ortam olduğu, kullanıcıya ne vaad ettiği tartışılmıştır. İkinci bölümde ise bireylerin, sanal gerçekliğin “görünmezlik” özelliğini kullanarak yarattıkları sanal kimliklerin nasıl bir yapıda olduğu ve bu kimliklerin sanal gerçekliğin kullanıcısının algısında nasıl bir yanılsama oluşturduğu incelenmeye çalışılmıştır. Üçüncü bölümde ise dijital teknolojinin ortamı olan sanal gerçekliğin aynı zamanda bir gözetim toplumu oluşturması ve Foucault’un topluma uyarladığı *Panopticon* metaforunun dijital *Panopticon*’a dönüşmesi üzerine tartışılmıştır. Bu kavramsal çerçeve

dahilinde sinemada sanal gerçeklik konusunun ve teknolojisinin nasıl işlendiğine dair *The Matrix* (yön, Andy ve Lana Wachowski 1999), *Strange Days* (yön, Kathryn Bigelow 1995) ve *The Thirteenth Floor* (yön, Josef Rusnak 1999) adlı üç film ele alınmıştır. Son bölümde de “Suret” adlı kısa film çalışmasının dayandığı kuramsal yapının mizansene nasıl yansıtıldığından bahsedilmiştir.

2. SANAL GERÇEKLIK NASIL BİR ORTAMDIR?

Sanal gerçeklik insanlara içerisinde buldukları fiziksel ortamın dışında (ötesinde) bir ortam sağlamaktadır. Sanal gerçeklik bilgisayar ağlarının oluşturduğu matematiksel, devasa, sınırsız bir ortamdır. Bu ortam ilk kez William Gibson tarafından *cyberspace*¹ (siberuzay) olarak adlandırılmıştır. Dünyayı saran bilgisayar ağı ile her türlü dijital bilginin yer aldığı sanal ortam siberuzaydır. Bu ortamın en çok tartışılan yanı ise somut bir mekanın olmayışıdır. Foucault'nun "*Of Other Spaces*" adlı yazısında bahsettiği ütopya ve heterotopya kavramları siberuzay ortamını çok iyi açıklamaktadır;

Ütopyalar gerçekle bağlantısı olmayan bölgelerdir. Bu bölgeler, toplumun gerçek mekanı ile direkt ya da tersine çevrilmiş bir ilişki içindedir. [...] Her uygarlık, bünyesinde 'ters' olarak tanımlanabilecek bölgeler bulundurur ki bu bölgeler, bütün gerçek mekanların aynı yerde temsil edilmesi ve aynı anda tersine çevrilmesidir. [...] Yansıttıkları ve bahsettikleri bütün mekanlardan tamamen farklı olduğu için, bu yerleri ütopyalardan ayırıp heterotopya olarak tanımlamak istiyorum. [...] Ütopyalarla heterotopyaların aynı yerde var olmasının en güzel örneği aynadır. Ayna, yersiz bir yer olduğu için ütopyadır. Ben, aynada kendimi görürüm ama ben gerçekdışı, sanal bir mekanda değilimdir. Ben oradayım, ama orada değilimdir. Ayna, orada olan, beni kendime gösteren bir gölgedir ve bu gölge benim nerede olmadığımı görmemi sağlar; aynanın ütopyası budur. Heterotopya olmasının nedeni ise ayna gerçekte var olmaktadır ve var olmamın karşıtı bir hareketi simgeler. Aynanın var olduğu noktadan benim olmadığım noktayı görebilirim (1984).

¹ William Gibson *Neuromancer* adlı kitabında "*cyberspace*"ten şu şekilde bahseder. Siberuzay; her ulustan milyonlarca yasal kullanıcının, matematiksel kavramları öğrenen çocukların, her gün yaşadığı bilinç ve duygu ile birlikte giden istem dışı ortak halisünasyon ... İnsan sistemindeki her bir bilgisayarın kayıtlarından yansıtılan verilerin grafiksel sunumu. Kavranamayacak bir karmaşıklık. Zihnin uzaysızlığında, ışık çizgileri; öbekler ve takım yıldızlar şeklinde düzenlenen veriler. Tıpkı şehrin ışıkları gibi, gitgide uzaklaşan... (Gibson, 1984, s.77).

Heterotopyalar, ütopyalardan farklı olarak “gerçek” mekanlardır. Ütopyaların tek tip homojen yapısını, gerçektışıılığını aşıp yaşadığımız dünya içinde var olabilecek çok sayıda alternatifi de içinde taşıyan farklı yaşama biçimlerinin, örgütlenmelerin olabilirliğini vurgulayan “öteki”nin heterojen mekanıdır.

Sanal gerçeklik, siberuzay, yani bilgisayarın sunduğu dijital ortam da tıpkı Foucault’ın bahsettiği “ayna” gibi insanlara gerçektışı bir mekanda var olabilme özelliği vermektedir. Bilgisayar oyunları, sosyal medya mecraları, forumlar, sohbet odaları... insanların kendilerini sanal gerçeklikte temsil ettikleri mekanlardır; fakat bu mekanlar gerçeklik içerisinde değil sanal gerçeklik içerisinde vardır. Aynı anda hem fiziksel olarak gerçek dünyada bulunabilme hem de “gerçek olmayan” sanal ortamda yer alabilme imkanı sağladığı için sanal gerçeklik hem bir ütopya hem de bir heterotopyadır.

2.1. Sanal Gerçeklik Ne Vaad Ediyor?

Sanal gerçekliğin insan hayatındaki yerinin büyük olmasının en önemli nedeni, gerçek dünyada arzulara ulaşmak için gereken çaba ve zamanı gerektirmeden, erteleme ve gecikme olmadan, insanlara istediklerini sunmasıdır. Peter Horsfield, “Continuities and Discontinuities in Ethical Reflections on Digital Virtual Reality” adlı yazısında insanların gerçek dünya yerine sanal gerçekliği tercih etmesinin kaçınılmazlığını şu sözleriyle açıklıyor;

Gerçek dünyanın engellenme ve hayal kırıklıklarının var olmadığı sanal gerçekliğin temel özellikleri, kaçınılmaz olarak gerçek dünyada giderek azalan bir yaşama arzusuna yol açacaktır. Bu yüzden, biriyle yaşamının kurallarını öğrenmek veya kişinin bireysel ve ortak alanlarını değiştirmek yerine, kişi bu uygulamaların var olmadığı bir gerçekliğin içine kaçmayı daha kolay bulur. (2004: 166).

Sanal gerçeklik bilgisayar oyunlarında kahraman olmak, cinsel arzuları tatmin etmek, sosyal medya ortamlarından arkadaş ya da sevgili edinmek... gibi gerçek dünyada kolayca elde edilemeyen ya da hiçbir zaman elde edilemeyecek şeylere ulaşma imkanı vermektedir. Sanal gerçeklik, kullanıcıya oldukça esnek bir yapı sunar. Kullanıcı/katılımcı istediği gibi bir kimlik yaratabilir, istediği ortamda bulunup istediği zaman çevrimiçi ya da çevrimdışı olabilir. Bunun yanında sanal gerçeklik görme, işitme, dokunma... gibi duyu organlarına da hitap ederek sanallığın ötesine geçerek hissedilir, gerçek bir deneyim yaşatmayı amaçlamaktadır. Baudrillard da “Violence of the Virtual and Integral Reality” adlı makalesinde sanal gerçekliğin gerçeklik yaratma çabası üzerine şunları belirtmiştir;

Sanal, ‘inşa edilen’ dünya değildir. Gerçek dünyayı aynı şekilde taklit eden ve yerine geçen mükemmel bir tuzaktır. Eğer yararsız, sürekli tekrar eden ve gittikçe zorlaşan bir döngünün olduğu bir “gerçek”ten bahsediliyorsa, onu yok edip yerine gerçek ve illüzyon içeren yeni bir nesnel gerçeklik koyulabilir. Hiç kimseye hesap verilmek zorunda kalmadan doğal dünyayı ortadan kaldırıp yerine yapay olan koyulabilir (2002).

Baudrillard’a göre sanal gerçeklik bir tuzaktır; çünkü gerçeği birebir kopya etmeye, gerçeğin yerine geçmeye çalışır. Buna ek olarak Baudrillard *Tam Ekran* isimli kitabında sanal teknolojilerle ilgili şunları söyler;

Makineler yalnızca makine üretirler. Sanal teknolojiler mükemmelleştikçe bu gitgide daha da gerçek olmaktadır. Makine, karşılıklı yüz yüze gelmenin iki tarafında da egemendir. Belki siz sadece onun sahip olduğu uzamın uzantısıdır. İnsan, makinenin sanal gerçekliğine dönüşmüş ve onun aynadaki işlemcisi olmuştur. [...] Sizi evcilleştirmek için size şöyle deniliyor: Bilgisayar, daha pratik, daha karmaşık bir yazı makinesinden başka bir şey değildir. Bu doğru değil. Yazı makinesi son derece gerçek bir nesnedir. Yazdığımız sayfa serbestçe dalgalanır, ben de onun gibi dalgalanırım. Yazıyla somut bir ilişkim vardır benim. Beyaz sayfalara ya da yazılan sayfaya gözlerimle dokunurum; ama bunu ekranda yapamam (2004: 129-132).

Baudrillard, insanların gerçeğe kurdukları ilişkiyi doğal olarak tarif eder.

Gerçekliği her şeyiyle taklit eden sanal gerçekliğin insanları da makineleştirdiğinden bu yüzden sanal gerçeklikle kurulan ilişkinin ise tek taraflı, mekanik olduğundan bahseder. Bu makineleşme insanın kendi gerçekliğinden vazgeçmesi, sanal bir kimlik yaratıp sanal dünyada kolayca arzu ve isteklerine ulaşmasının bir aracıdır.

3. DİJİTAL ÇAĞDA KİMLİK OLUŞTURMAK VE MESAFE

Kimlik, bireyin kendini diğer insanlardan ve şeylerden farklı özgün olarak tanımlama ve dolayısıyla kendi olanı ve olmayanı ayırma yeteneğidir. Kimlik kavramı yer, zaman ve olaydan etkilenmeden kendini algılama biçiminin değişmemesidir. Angela Thomas *Youth Online* adlı kitabında kimliğimizi yaş, ırk, cinsiyet gibi bedenimize kazınmış özelliklerle; saç şekli, makyaj, giyim tarzı gibi kişilik özellikleriyle ya da konuşma ve yürüyüş tarzımız ile fiziksel dünya içerisinde gösterdiğimizizi ve bunların başkaları tarafından okunduğunu söyler. Bunun yanında kimliğin kültürel, sosyal ve bireysel birçok faktörden oluştuğunu belirtmiştir (2007: 5-6).

Tarihte toplumsal yapılanma şekillerine göre kimlik oluşumlarının da etkilendiği bilinmektedir. Toplumlar karmaşıklaştıkça ve değiştikçe, toplumu oluşturan bireylerin kimlik oluşumunun da bu doğrultuda değişmektedir. Mesela, geleneksel toplumlarda, kimlik, bireyin dışında ve yaşadığı topluluğun aidiyetleriyle biçimlenirken modern toplumlarda bireyselliğin ve bireysel aklın ön planda olduğu söylenebilir. Yaşadığımız çağda, yani dijital çağda, bireyin kimlik gelişimini etkileyen bir çok unsur çok katmanlı bir şekilde kimlik gelişiminde rol oynamaktadır; bu unsurların başında ise sanal gerçeklik kavramı gelmektedir.

Sanal dünyada bireyin kendini ifade etme gereksinimi de “sanal kimlik” kavramını ortaya çıkarmıştır. Sanal kimlik, sosyal ilişkiler mekanı olan internet üzerinde yeni ve idealize edilen benliği temsil etmektedir. Kişi gerçek kimliğinin taşıdığı dezavantajları, sanal kimliğine birebir aktarmaktan kaçınır. Sözelimi gerçekte maddi durumu çok iyi olmayan bir kişi, idealize edilmiş sanal kimliğinde varlıklı biri gibi gösterebilir. Benzer şekilde, sosyal yaşamda ve ikili ilişkilerde başarılı olamamış bir kişi, sanal kimliğini oldukça aktif bir sosyal hayata sahip ve ikili ilişkilerde oldukça başarılı bir nitelikte sunabilir. Sherry Turkle, *Life on the Screen: Identity on the Age of the Internet* adlı kitabında bilgisayarı farklı amaçlar doğrultusunda kullanan birçok kullanıcı ile röportaj yapıp kullanıcıların gerçeklik ve sanal gerçeklik algısı arasındaki aşınmayı tespit etmeye çalışmıştır. Kullanıcıların sanal ortamlarda gerçek kimliklerini nasıl manipüle ettiklerini şu sözlerle ifade etmiştir;

Kim olmak istersen o olabilirsin. Eđer istersen kendini yeniden tanımlayabilirsin. Tam zıttın bir cinsiyette olabilirsin. Daha konuşkan ya da daha suskun olabilirsin... Diđer insanların seni yerleştirecekleri mevkiden endişe etmene gerek yok. İnsanların seni algılayış biçimini deęiştirmen çok kolay; çünkü gördükleri tek şey senin onlara gösterdiklerin. Onlar senin vücuduna bakıp varsayımda bulunmuyorlar. Senin aksanını duyup da varsayım yapmıyorlar. Tek gördükleri şey senin sözlerin (1995: 184-185).

Turkle'ye göre dijital dünyada yaratılan kimlikler üzerinde oynama yapmak, deęiştirmek, birden fazla kimlik yaratmak mümkündür. Sanal kimlikler zaman ya da mekan bağlamında kısıtlanmadıklarından dolayı sınırsızdır. Sanal ortam, görünmezlik özellięi nedeniyle kullanıcıya geniş bir özgürlük alanı verir. Bu alanda sayısız yeni kimlik oluşturmak, ahlak kurallarından/toplumsal normlardan uzaklık kişiye yalan söyleme ve kendi kurgusunu yaratmasına olanak vermektedir. Kimlik artık *online* görünmezlikle istedięi şekle bürünür biçimde her an deęişebilir ve yeniden inşa edilebilir haldedir. Sanal gerçeklięin kullanıcısının elinde arzuladıęı kimlięi yaratma fırsatı vardır.

Sanal gerçeklięin yarattıęı yanılsama, gerçek olan ile sanal olan arasındaki keskinlięin zayıflaması anlamına gelmektedir. Baudrillard *Tam Ekran* adlı kitabında video, etkileşimli ekranlar, multimedya, internet ve sanal gerçeklik tarafından tehdit edildięimizi řu sözleriyle belirtmiřtir;

Video, etkileşimli ekran, multimedya, internet, sanal gerçeklik: Karşılıklı etkileşim bizi her yandan tehdit ediyor. Her yerde mesafeler birbirine karışıyor, her yerde mesafe ortadan kaldırılıyor: Cinsiyetler arasında, zıt kutuplar arasında, sahneyle salon arasında, eylemin başkahramanları arasında, özneye nesne arasında, gerçeğe gerçeğin sureti arasında bir mesafe yok artık. Bu kavram kargaşası, zıt kutupların bu çatışması, olası deęer yargısının artık hiçbir yerde olmadıęını ortaya koyuyor: Ne sanatta, ne ahlakta, ne de politikada. Mesafenin ortadan kaldırılmasıyla, her şey, üzerine karar verilemez bir duruma bürünüyor (2004: 130).

Baudrillard'a göre gerçekliğin buharlaşması birbirine zıt olan şeylerin arasındaki mesafelerin ortadan kalkmasına ve bunun sonucunda bir kavram kamaşasına neden olmaktadır. Kavramlardan önce bu kavramları oluşturan insanların kimliğine yönelik bir karmaşa –gerçek ve sanal– karmaşası makineleşmiş, nesneye dönüşmüş özneler üretecektir. Sanal gerçekliğin yarattığı yanılsama da budur. Baudrillard, yansıyan imge ile gerçek arasındaki mesafenin kaybolmasını Narkissos miti² ile şöyle ifade ediyor;

Narkissos, susuzluğunu gidermek için pınara eğildi: Onun imgesi artık “öteki” değildi; onu soğuran, baştan çıkaran kendi yüzeyiydi; öyle ki, ötesine geçmeden ona yaklaşmıyordu, çünkü artık ne ötesi vardı ne de onunla yüzey arasında bir yansıma mesafesi. Suyun aynası, yansıtan bir yüzey değil soğuran bir yüzeydi (2001:85).

Narkissos, suyun yüzeyinde oluşan kendi imgesi karşısında büyülenmiştir. Sudaki yansıması “öteki” onu o kadar etkilemiştir ki yansımasıyla arasındaki fark ortadan kalmıştır; öteki ile bütünleşmek için suya düştüğünde aradaki mesafe fiziki olarak da kalkmış olur. Sanal gerçekliğin kullanıcıları da ekran karşısında yarattıkları kimliklerden bir nevi büyülenmekte ve sanal gerçekliğin bir parçası olmaya çalışmaktadırlar.

² Narkissos Miti: Narkissos'un doğduğu gün kahin Tressias bir kehanette bulunur. Narkissos'un dünyada, kendi yüzünü görmediği sürece yaşayacağını bildirir. Narkissos genç bir delikanlı olduğunda tüm genç kızları ve perileri kendisine aşık edecek bir görüntüye sahiptir. Peri kızı olan Echo da Narkissos'a aşık olur; fakat Narkissos onun bu aşıkına karşılık vermez. Echo üzüntüsünden bir yok oluşa gider ve günden güne eriyerek ölür. Bütün vücudundan arta kalan kemikleri kayalara, sesi ise bu kayalarda 'eko' dediğimiz yankılara dönüşür. Tanrılar bu duruma çok kızar ve Narkissos'u cezalandırmaya karar verirler. Günlerden bir gün av izindeki Narkissos susamış ve bitkin bir şekilde bir nehir kenarına gelir. Buradan su içmek için eğildiğinde, sudan yansıyan kendi yüzü ve vücudunun güzelliğini görür. O da daha önce fark edemediği bu güzellik karşısında adeta büyülenir. Sudaki yansımasına aşık olup ona ulaşmak için suya atlayıp boğulmuştur.

4. DİJİTAL ÇAĞDA *PANOPTİC* GÖZ

Dijital çağın teknolojik gelişmelerinin, kullanıcılarına bir ekran vasıtasıyla sunduğu sanal gerçekliğin yanı sıra, yine bu çağın dijital teknolojisiyle toplumu gözetim toplumuna dönüştüren bir işlevi de bulunmaktadır.

Toplumsal denetim ve gözetim günümüzde, cep telefonlarının dinlenmesi, akıllı (*smart*) kartlar yoluyla ekonomik işlemlerin denetim altına alınması ve bu yolla çıkarılan tüketici profillerinin veri bankalarında depolanması, şehirlerin/işlek alanların kameralarla donatılması, internette ziyaret edilen web sitelerinin izlenmesi ve elektronik postaların okunması gibi çeşitli yöntemler ile gerçekleştirilmektedir. Bu gözetim tıpkı Foucault'nun modern toplumda gözetim ve denetimi anlatmak için kullandığı, “*Panopticon*” metaforuna benzemektedir. *Panopticon*, tüm (*pan*) tutukluların gözlemlenmesinde (*opticon*), tutuklular üzerinde izlenip izlenmediklerinden emin olamadıkları ve görünmez bir “herşeyi bilen” tarafından izlendikleri duygusunu ortaya çıkararak etki kuran bir mekanizmayı tasvir eder. Bentham'ın *Panopticon*'u bu düzenlemenin mimari biçimidir. Foucault bu mimariyi *Hapisane'nin Doğuşu: Gözetim Altında Tutmak ve Cezalandırmak* adlı kitabında şu şekilde tarif etmiştir;

Çevrede halka halinde bir bina, merkezde bir kule; bu kulenin, halkanın iç cephesine bakan geniş pencereleri vardır. Çevrede bina hücrelere bölünmüştür; bunlardan her biri binanın tüm kalınlığını kat etmektedir. Bunların biri içeri bakan ve kuleninkilere karşı gelen, diğer de dışarı bakan ve ışığın hücreye girmesine olanak veren ikişer pencereleri vardır. Bu durumda merkezî kulede tek bir gözetmen ve her bir hücreye tek bir deli, bir hasta, bir mahkûm, bir işçi, veya bir ilkokul çocuğu kapatmak yeterlidir. Geriden gelen ışık sayesinde, çevre binaların içindeki küçük silüetleri olduğu gibi kavramak mümkündür. Burada her oyuncu tek başınadır, tamamen bireyselleşmiştir ve sürekli olarak görülebilir durumdadır. Görülmeden gözetlemeye olanak veren düzenleme, sürekli görmeye ve hemen tanımaya olanak veren mekânsal birimler oluşturmaktadır. Sonuç olarak, hücre ilkesi tersine döndürülmekte veya daha doğrusu onun üç işlevi -kapatmak, ışıktan yoksun bırakmak ve saklamak- ters yüz edilmektedir. Bunlardan yalnızca birincisi korunmakta ve diğer ikisi kaldırılmaktadır. Tam ışık altında olma ve bir gözetmenin bakışı, aslında koruyucu olan karanlıktan daha fazla yakalayıcıdır (1992: 295-296).

Foucault'a göre toplumsal kontrol ve denetim açısından, görmenin rolü olmazsa olmaz bir niteliktedir; çünkü görülen şeyin bilgisine sahip olunur, bilgisine sahip olunan şey de kolayca egemenlik altına alınır ve iktidar tarafından ele geçirilir. Kısacası, görülebilen her şey denetlenebilir (1992). Dijital çağın teknolojisinin yarattığı gözetim mekanizması da bir çeşit "dijital *Panopticon*" gibi işler. Bilgisayar ve iletişim teknolojileri kullanılarak toplumun sürekli bir gözetim altında tutması, her hareketin izlenmesi, dinlenmesi, davranışların tespit edilebilmesi bireyin gizliliğini ortadan kaldırıp hareketlerini kısıtlamasına neden olacaktır. Sürekli görülebilmek, gözetim altında olduğunu bilmek; ama izleyeni görememek gözün beklentileri doğrultusunda hareket etmeyi otomatikleştirir. Üstelik izlenme ve gözetim altında olma durumu izlenen kişinin izleyeni görememe durumundan dolayı takip edilemez. Bu yüzden izlenen izleyenin bakışını içselleştirmiş ve otomatikman içsel disiplinini edinmiş olur; kısaca izleyen göz orada olmasa da izlenen buna uygun davranacaktır.

Dijital *Panopticon* yeni iletişim teknolojilerinin gelişmesi ile birlikte sanal ortamda etkili bir güce dönüşmüştür ve toplumsal özgürlüklerin her alanda gözetlenilebilir kılınmasını ve öznenin tutsaklaşmasını beraberinde getirmiştir.

Bunların yanında siberuzay belli bir merkeze, otoriteye bağlı olmama, mekansızlık, zamansızlık, sınırsızlık, kendini “anonim bir şekilde” ifade edebilme olanağı sağladığı için görünmezlik ve özgürlük sunar. Winokur (2003) “The Ambiguous Panopticon: Foucault and the Codes of Cyberspace” adlı makalesinde “Hem güç hem de görünmezlik vaad eden internet *Panoptic* bakışa sahip midir?” sorusunu sorar ve şunları söyler;

İnternet *Panopticon*'un tam zıttıdır; çünkü bize bir web sayfası yaratırken, bir dergi okurken, online oyunlar oynarken, chat yaparken... seçim şansı verir. Kendimizi istediğimiz biçimde yeniden yaratırız. Kimse bizim kim olduğumuzu, rengimizi, dinimizi, ırkımızı, cinsiyetimizi... bilmiyorsa gözetim altında olduğumuzu söyleyemeyiz (2003).

İnternete yönelik söz konusu olan bu iki yaklaşım -yaratılan sanal kimliklerin görünmezlik özelliği vermesi, özgürlükler ortamı olması ve yeni teknolojilerin toplumu gözetim toplumuna çeviren *Panoptic* yapısı olması- beraber düşünüldüğünde siberuzayın kullanıcılarının bu özgür ve sınırsız ortamda sanal kimlikler yaratmasına rağmen bir göz tarafından sürekli izlenme paranoyasına kapılmaları da olasıdır.

5. SİNEMADA DİJİTAL ÇAĞ VE SANALLIK

Dijital çağda bilgisayar teknolojilerinin gelişmesi, sanal gerçeklik çalışmalarının hız kazanması ve internetin her eve girmesiyle beraber sinemada sanal gerçeklik konusu üzerine birçok film ele alınmıştır. Özellikle 20.'yy'in son çeyreği ve 21.yy'ın başlarında çekilen bilim kurgu türdeki *TRON* (yön, Steven Lisberger 1982), *Videodrome* (yön, David Cronenberg 1983), *Total Recall* (yön, Paul Verhoeven 1990), *The Lawnmower Man* (yön, Brett Leonard 1992), *Ghost in the Shell* (yön, Mamoru Oshii 1995), *Johnny Mnemonic* (yön, Robert Longo 1995), *Virtuosity* (yön, Brett Leonard 1995), *Strange Days* (yön, Kathryn Bigelow 1995), *Lawnmower Man 2: Beyond Cyberspace* (yön, Farhad Mann 1996), *Dark City* (yön, Alex Proyas 1998), *The Truman Show* (yön, Peter Weir 1998), *eXistenZ* (yön, David Cronenberg 1999), *The Thirteenth Floor* (yön, Josef Rusnak 1999), *The Matrix* (yön, Andy ve Lana Wachowski 1999), *St1mOne* (yön, Andrew Niccol 2002), *Minority Report* (yön, Steven Spielberg 2002), *Surrogates* (yön, Jonathan Mostow 2009), *Inception* (yön, Christopher Nolan 2010), *TRON: Legacy* (yön Joseph Kosinski 2010), *Extracted* (yön, Nir Paniry 2012) filmleri ele aldıkları sanal gerçeklik konusuyla ön plana çıkmaktadır. Bu filmler incelendiğinde sanal gerçekliğin iki yönünün ele alındığı söylenebilir birincisi gerçek dünyadan uzaklaşmak için, karaktere, arzularına kolayca ulaşabileceği alternatif bir ortam (*cyberspace*) sunduğu yönü; ikincisi, sanal gerçekliğin 'içinde' yaşadığını fark eden karakterin gerçekliğe ulaşma çabasıyla sanal gerçekliğin sahte yapısından kurtulmayı amaçlayan yönü. Sanal gerçekliğin sunduğu sınırsız olanaklara ulaşmak için kullanılması, insanlara arzularına ulaşmasında kolay bir yol sunmaktadır. Fiziksel olarak bulunan ortamda yapılamayacak olan bütün eylemleri sanal gerçeklik mümkün kılabilmektedir ki bu da yaşanılan düzen

içerisinde en çok baskılanan ve yasak olan her şeyin sanal gerçeklik ile deneyimlenebilmesi anlamına gelmektedir. Bunun yanında sanal gerçeklik sahte bir ortam olduğu için yanıltıcıdır. Karakterin, neyin gerçek neyin sanal olduğu algısını belirsizleştiren yapay bir boyuttur. Bu yüzden karakter sanal gerçekliğin tuzaklarına düşebilir, hatta kendisini sanal gerçekliğin içinde kapana kısılmış bir halde bulabilir. Yine bu filmler incelendiğinde karakterin sanal gerçekliğe bilinçli bir şekilde, isteyerek geçiş yapması (*Matrix, Strange Days, Tron, Inception, Surrogates...* gibi) ya da karakterin istemeden kendini sanal gerçekliğin içerisinde bulması (*Dark City, The Truman Show, The Thirteenth Floor, Extracted...* gibi) filmlerin konusunu oluşturmaktadır.

Dijital çağda siberuzay kullanıcılarının yarattığı sanal kimlikleri ve dijital çağın gelişen teknolojisinin dijital *Panopticon*'a benzemesi göz önünde bulundurulunca konuyu ele alış şekilleri bakımından *Strange Days, Matrix, The Thirteenth Floor* filmleri incelenecektir.

5.1. *Matrix* (yön, Andy ve Lana Wachowski 1999)

Matrix filminde, günümüzden iki yüz yıl sonra yaşanan insanlarla gelişmiş makineler arasındaki savaş konu alınır. Teknoloji o kadar gelişmiştir ki dünyanın hakimiyeti yapay zekaya sahip bilgisayar türevi gelişmiş elektronik bir sistem tarafından ele geçirilmiştir. İnsanlar makineler tarafından dayatılan sanal bir dünyada, *Matrix* adı verilen bir uzamda yaşadıklarının farkında değildir, günümüz dünyasının sanal gerçeklik olduğunun farkında olmadan gündelik hayatlarına devam etmektedir. Özgür yaşayanlar ise *Matrix*'in sanal gerçeklik olduğunun farkında olan Zion adlı yeraltı şehrinde yaşayan ve makinalara karşı savaş veren halktır. Film yapısı itibarıyla sanal gerçekliği

kullanmaktadır ve başka dnyaların egemen konuma geldiđi, fiziksel olarak olmasa da zihinlerinin “noro-biyolojik” yařam simlasyonuyla etkileřimi kullanılarak iřgal edildiđi bir ortamdır. Dijital makineler “gerçek” olan gerçekliđe dair her řeyin önünü keserek yarattıkları simlasyonu uygulamaktadır. İnsanların algılayabildikleri řeyler *Matrix*’in kendilerine sundukları ile ve *Matrix*’e bađlı kiřilerin birbirleriyle etkileřmeleriyle ortaya çıkan senaryolarla sınırlandırılmaktadır. Sanal gerçeklilik, insanların duyularını 0’lar ve 1’lere, elektrik sinyallerinin iletilip iletilmemesine indirgemiřtir. Bu durum o kadar etkilidir ki, sanal dnyada olan yaralanmalar gerçekte de aynı etkiyi yaratmakta ve hatta zihnin ölümüyle bedeninin de ölümü gerçekte gerçekleşmektedir; çünkü bu sistemde zihin olmadan bedeninin de yařaması imkansızdır.

Zizek “Matrix ya da Sapkınlığın İki Yüzü ” adlı makalesinde *Matrix* filmi için řunları söylemiřtir.

Sanal gerçeklilik bir yandan duyuumsal deneyimlerimizin kökten bir şekilde 0 ve 1’lerden oluřan minimal sayı dizilerine –harf bile deđil- ya da elektrik sinyalinin geçip geçmemesine indirgerken diđer yandan bu makine neyin gerçek olup neyin olmadıđını sorgulayacađımız ‘gerçek’ gerçeklilik kavramının içinin boşaltılmasının sonuçlarını da beraberinde getiren ‘benzeřtirilmiř’ bir gerçeklilik deneyimi yaratmaktadır (1999).

Zizek, *Matrix* filminin “gerçek” ile oynadıđını ve insanlar tarafından gerçekliđi algılamanın kodlara indirgeniđinden bahsetmektedir. Matrix dnyasının algıya hakimiyetine benzeyen bir yaklařımı günümüzde bilgisayar oyunlarında görmemiz mümkündür, özellikle 1980’lerden itibaren bilgisayarların grafik ve ses özellikleriyle paralel olarak geliřen bilgisayar oyunlarının yarattıđı sanal gerçekliđin gerçeklilik algısına benzer bir deneyim yaratma çabasına bakacak olursak bunu görebiliriz. Bu yazılımlar

kendi mikro dünyalarını kurabilmekte ve sunmakta olduđu etkileşimle oyunu oynayan kişinin bilincini oyunun oynandıđı süre boyunca kaplayabilmektedir. Oyunu oynayan kişi bedensel olarak fiziki dünyada yer alsa da tüm algılarını sanal gerçekliğe yani bilgisayar oyununa vermiştir.

Filmde insanların hayatının görünmez bir irade tarafından denetlenip yönlendirilmesi söz konusudur. İnsanların yarattıkları teknoloji, kendilerini gözetim altında tutmaktadır. Sanal gerçekliğin gücü ile sisteme aykırı hareket eden, düşünen simülasyonda tespit edilip gereken önlemler de alınmaktadır. Bu haliyle *Matrix* teknoloji ve sanal gerçeklikle donatılmış yaşam alanlarıyla birlikte *Panoptic* bir ortam içerisinde geçmektedir.

5.2. *Strange Days* (yön. Kathryn Bigelow 1995)

Strange Days filminin konusu 2000 yılına girmeden önceki birkaç günde, 30-31 Aralık'ta, geçmektedir. Filmin öyküsünün oluşmasını sağlayan konulardan biri 2000 yılına girerken dünyanın sonunun geleceđi ve dijital kıyametin yaşanacağı paranoyasıdır, diğeri ise 1992 Los Angeles olaylarıdır. 1992 yılındaki Los Angeles olaylarında, Afrika kökenli siyahi rap şarkıcısı Rodney King'i darp etmekle suçlanan dört polisin mahkemede suçsuz bulunarak salıverilmesi üzerine toplumsal olaylar başlamıştı. Ülkenin her yerinde olay protesto edilmiş, kundaklama, yağmalama, saldırı ve cinayet olaylarına rastlanmış ve toplumsal düzen altüst olmuştu. Basın, bu olayların neredeyse tamamını hem helikopter görüntüleri hem de halkın olay yerinde amatör kameralarla kaydettiđi görüntüler sayesinde anında yayınlatabiliyordu. İnsanların olayları çok

yakından takip edebilmesini sağlayan bu görüntüler yükselen tansiyonun daha da artmasına neden oluyordu. Filmde yaratılan atmosfer de bu ortamı -ırksal gerilimin yükselmesi ve multimedya araçlarının insanlar üzerindeki etkisi- yansıtan yapıdadır.

Film evreninde yüksek teknoloji ile kuşatılmış insanların teknolojinin araçlarıyla ilişkileri bağımlılık düzeyindedir. Kişilere, sınırlı deneyimlerinin çok ötesinde algısal ve bedensel zenginlik sunan teknolojik araçlar onların birbirlerinden yalıtılmış hayatlar yaşamalarına sebep olmuştur.

Film, ileri teknoloji ürünü cihazlar ve uygulamalar için bazı özgün terimler geliştirir. Başa takılan '*Hairnet*' (saç ağı) ile anılarını kendi gözünden kaydeden kişiye '*Tapehead*' adı verilir. '*Jacking in*' gerçek dünyadan sanal dünyaya geçmeyi nitelerken, '*Playback*' ise önceden kaydedilen anıları sanal dünyada yeniden deneyimlemek anlamında kullanılmaktadır. *Strange Days*' de *Squid*³, yani *Super Conducting Quantum Interference Devices* (süper iletken kuantum parazit aracı) anıları kaydetmek ve kaydedilen anıları yeniden deneyimlemek için kullanılmaktadır. Kimin anıları yeniden deneyimlenecekse onun başına taktığı saç ağının mini diske yaptığı kayıt ile anılar kaydedilir. O anıları tecrübe etmek isteyen kişi ise *Squid*'i kendi başına takarak *playback* yapar. Böylece *Squid* kullanıcısı, anılarını kaydeden kişinin gözünden o anıları yeniden deneyimleyebilir. *Squid*, direkt beyne —serebral kortekse— ileti gönderir bu sayede anıları yeniden deneyimleyen kişi, kaydeden kişinin hissettiklerini de hissedebilir. Anıları

³ *Strange Days*, *Squid* aygıtının adı ile, *Johnny Mnemonic*'in hikayesini yazan William Gibson'a gönderme yapar. *Johnny Mnemonic*'te *Squid*'in kullanımı *Strange Days*'dekine benzer şekilde '*superconducting quantum interference detectors*' olarak geçmektedir; fakat kullanım amacı farklıdır. *Jhonny Mnemonic*'de *Squid*'in amacı kahramanın beyinde bilgileri depolamaktır (Cavallaro 2000: 94-95).

kaydetmeyi sađlayan cihazlar bedeninde rahatça gizlenebilmektedir, cihazların bu özelliđi herhangi bir ortamda gizlice ve kolaylıkla kayıt yapabilmeyi sađlamaktadır.

Filmde karakterler *Squid* sayesinde başkalarının deneyimlerini sanal gerçeklik üzerinden deneyimlemektedirler. *Squid*, sadece simüle edilen bir ortam yaratmakla kalmamakta; sanal gerçekliđi tecrübe eden kişinin yeniden deneyimlediđi anıları kendi anısıymış gibi de deneyimlemektedir. Baudrillard'ın bahsettiđi zıt kutuplar arasındaki mesafenin ortadan kalkması durumu *Strange Days* filminde sanal gerçeklik sayesinde anıları deneyimleyebilen karakterlerin geçirdiđi bir süreçtir. *Squid*'te izleyen izlenen karmaşası vardır; çünkü izleme fiilini gerçekleştiren kişi kaydı yapan kişinin hissettiđi her şeyi hisseder, kendisine ait olmayan bir geçmişini tecrübe edebilir, cinsiyeti ne olursa olsun karşı cinsten birinin kimliđine bürünebilir.

Filmde karakterler *Squid* ile deneyimledikleri sanal gerçekliğe bađımlı hale gelmiştir. Her karakter kendi arzusunu, saplantısını, fantezilerini *Squid* üzerinden tatmin etmektedir; bu yüzden karakterler gerçeklik ve sanal arasındaki ayrımı yapamaz hale gelmiştir. Bu ayrımı yapabilenler ise bađımlı oldukları sanal gerçekliđi gerçekliğe tercih etmektedir.

5.3. *The Thirteenth Floor* (yön, Josef Rusnak 1999)

The Thirteen Floor filminin senaryosu Daniel F. Galouye'nin 1964 yılında yazdığı *Simulacron-3* adlı romana dayanmaktadır. *Simulacron-3* pazar araştırması için yaratılan bir sanal şehrin hikayesidir. Sanal şehir ve sakinleri tamamen bilgisayar ile programlanmış simülasyonlardan oluşmaktadır; her şey o kadar iyi programlanmıştır ki şehirde yaşayan insanların kendi bilinçleri, şuuruları, vardır; fakat -biri dışında- sadece elektrik devrelerinden, kodlardan oluşturulduklarından habersizdirler.⁴ Filmin konusu 1999 yılında bir gökdelenin on üçüncü katında bilgisayar simülasyonu ile 1937 yılını programlayan ve o evrene belli bir süreliğine gitmeyi mümkün kılan teknolojiyi geliştiren Hanon Fuller'in kendi yaşadığı 1999 evreninin de simülasyon olduğunu öğrenmesi sonucu öldürülmesini ve bu cinayeti kimin işlediğinin araştırılmasını içeriyor.

Simülasyon teknolojisi, her karakterin diğer evrende bir karşılığının olmasını ve kendini sadece bu profile yüklemesini mümkün kılıyor. Yani 1999'daki Whitney kendisini aynı bedendeki Aston'a yükleyebiliyor; bu esnada Aston, Whitney onun bedenini kontrol ettiği süre boyunca olan hiçbir şeyi hatırlamıyor. Fuller'i gerçekleri öğrendiği için öldüren kişi Douglas Hall'un bedenine giren 2024'ten gelen David'tir; fakat Hall bunu hatırlayamaz ve cinayeti kimin işlediğini çözmeye çalışırken Fuller'in keşfettiği gerçeği öğrenir.

The Thirteen Floor filmi bilgisayar simülasyonu ve paralel evren konularını birleştiren bir bilim kurgu filmidir. Film bu yönüyle, zamanda yolculuk filmi olarak değil de simülasyon ile yaratılan evrene, sanal gerçekliğe, yolculuk olarak ele alınmalıdır.

⁴ *Simulacron-3*, 1973 yılında *World on a Wire* adıyla televizyon dizisi olarak Rainer Werner Fassbinder tarafından çekilmiştir. Senaryonun ekranlara taşınması ise *The Thirteen Floor* ile ikinci kez gerçekleşmiştir.

The Thirteenth Floor filminde sanal gerçekliğin sunduğu imkanlardan biri başkasının bedenine girerek (kendisini ona yükleyerek) o bedeni kukla gibi kullanmaktır. Sanal gerçeklik boyutundaki insanlar, simülasyonu yapan kişilerin (yaratıcıların) karakter profilleri ile yazılım olarak yaratılmıştır. Bir üst boyuttaki kişi kendi kimliğini, alt boyutta bulunan simülasyondaki bedene belirli bir süreliğine yükler ve o bedeni avatarı gibi kullanır. Karakter kukla olarak farklı bir beden kullansa da kişi yine kendisidir; farklı olan ise çevresidir, içinde bulunduğu zaman/mezan farklıdır. Bu da kişinin kendi kimliğini hiçbir şekilde değiştirmeden, aynı kişi olarak farklı deneyimler yaşamasına olanak sağlar.

Filmin kahramanlarından Hanon Fuller içinde bulunduğu düzene uyum sağlamaktan kurtulmak için, ya da düzene uyum sağlamayıp ahlaki kuralların dışına çıkmayı göze alamadığı için, kendi kişiliğini değiştirmeye çalışmak yerine kendisine yeni bir düzen (1937 yılının simülasyonunu) kurmuştur ve bu yeni düzen içerisinde genç kızlarla beraber olmaktadır. Üstelik onu bu yüzden kimse ayıplamaz, aksine çevresindekiler onu tanır ve saygı duyar. 1999’da ise zengin tanınmış bir bilim adamı statüsündedir. Beraber çalıştığı Douglas ve Whitney “Çağımızın Einstein’ı” olarak nitelendirdikleri Fuller’in, sanal gerçekliği genç kızlarla seks yapmak için kullandığını öğrenince hayal kırıklığı yaşarlar. Sanal gerçekliği yaratan ve kişisel hazları için kullanan diğer kişi ise David’tir. David simülasyonu kendi oyuncağı gibi kullanmaktadır ve insanları öldürmekten zevk almaya başlamıştır. David’in de, Fuller’in de sanal gerçeklikte yaptığı şeyler şiddet ve sektir. Kuralların, kısıtlamaların, denetleyen birinin olmadığı bir düzen içerisinde özgür hissetmektedirler. Yarattıkları sanal kimliklerle teknolojinin sağladığı görünmezlik özelliğinden faydalanmaktadırlar.

6. “SURET” KISA FİLM ÇALIŞMASI

Suret adlı kısa film çalışması ile dijital çağın teknolojiyle ilgili iki temel kavram üzerinde durmaya çalıştım. Birincisi bu teknolojinin sunduğu sanal gerçeklik kavramı ve yaratılan sanal kimlikler; ikincisi “dijital *Panopticon*” gibi işleyen teknolojinin yarattığı gözetim toplumunu oluşturan bireylerin paranoyası.

Kısa film çalışmasının konusu bir şirkette yazılımcı olarak çalışan Taner’in işten kovulma sürecini anlatıyor. Taner her zamanki gibi işine doğru gitmektedir metroya biner, yolda yürür, ofise girer, masasında bilgisayarının karşısına oturur ve iş arkadaşı yanına gelip patronların kendisini toplantı odasında beklediğini söyler, Taner nedenini sorduğunda cevap verir; ama arkadaşının sesi bloke olduğu için seyirci bunu duyamaz.

Film, Taner’in toplantı odasına girme anına kadar hızlı kesmelerle anlatılmaktadır, toplantı odasına girdikten sonraki dört dakika boyunca film tek plan devam etmektedir. Bütün film Taner’in bakış açısından (*point of view*) çekilmiştir; bu yüzden Taner’in yüzünü hiçbir zaman film çerçevesinde görmeyiz ta ki toplantı odasına kadar. Toplantı odasında üç patron büyük bir masanın çevresinde konumlanmıştır. Ragıp yeni aldığı kamerasını Soner’e göstermektedir. Kamera bilgisayara bilgisayar ise projeksiyon cihazına bağlıdır. Açık olan kameranın görüntüsü de barkovizyona yansımaktadır. Taner içeri girdiğinde Ragıp elindeki kamerayı masanın üzerine bırakır ve kamera tesadüfen Taner’i görecek şekilde konumlanır. Taner’in yüzü barkovizyona yansımıştır ve seyirci Taner’i ilk kez “yansıma” olarak görebilmektedir. Filmi oluşturan çerçeveyi gerçeklik olarak konumlandırırsak, Taner’i gerçeklikte hiçbir zaman görmeyiz; sadece duvara yansıyan görüntüsünü, suretini görürüz.

Dijital çağda, sanal gerçeklikte, yaratılan kimliklerin de sanal yapıda olması ve gerçek ile sanal arasındaki mesafenin ortadan kalkması gerçekliğin içini boşaltmıştır. Sanal gerçekliğin kullanıcıları ekrana yansıyan görüntüden adeta büyülenmektedirler, Baudrillard'ın deyimiyle baştan çıkmışlardır;

“*I'll be your Mirror.*” “Sizin aynanız olacağım”ın anlamı, “Sizin yansımanız olacağım” değil, “Sizin tuzağınız olacağım”dır. [...] Baştan çıkarmak, bir gerçeklik olarak ölmek ve bir tuzak olarak kendini üretmektir. İnsanın kendini, kurduğu kapana düşürmesi ve büyülü bir dünyada hareket etmesidir (1979: 69).

Suret filminde karakterler sanal gerçekliğin kullanıcılarıdır; fakat yansımanın yanıltıcılığına kapılmış ve gerçeklikten uzaklaşmışlardır. Bu yüzden işten kovdukları elemanı kovarken elemanın yüzüne değil barkovizyona yansıyan surete bakmaktadırlar.

Bunun yanında filmde kullanılan televizyon, bilgisayar, telefon, dev ekranlar, barkovizyon, küçük kameralar gibi aparatların filmi oluşturan çerçevenin dışında bir boyut kazandırması amaçlanmıştır. Yani her ekran başka bir boyuta açılan bir pencere gibi ele alınabilir. Aynı zamanda teknolojik cihazların yarattığı kalabalığın, yığılmanın izlenme, dinlenme ve takip edilme paranoyasını da yansıtması amaçlanmıştır.

Filmde Taner'in işten kovulmasına absürt bir neden olarak Taner'in devletin sitelerini ele geçiren *cat_eye* isimli *hacker* olmakla suçlanması da patronların paranoyak tavırlarının bir sonucudur. Filmin başındaki sahnede meydandaki dev ekranda beliren ve etrafı izleyen dev bir göz olması, diğer bir sahnede asansördeki 10D film afişindeki arka arkaya sıralanmış 10 tane kedi görseli ve Taner'in masasındaki kedi görseli Taner'i bekleyen suçlamalara zemin hazırlamak için seçilmiştir. Patronların Taner'i *hacker*

olmakla suçlamasından sonra ekranda kısa bir süre bozuk V/H/S kaset efekti belirir, yani Taner'in bakışında bozulma olur. Patronlar Taner'i kovduktan sonra ise Taner yerinden kalkar ve çıkış kapısına yönelir. Kapıya elini uzattığında televizyonun kapanma efektiyle ekran kararır, Taner artık yoktur; çünkü Taner'in kendisinden, gerçek kişiliğinden çok sanal gerçeklikte kendisini nasıl yansıttığı ya da yansıtamadığı daha önemlidir.

7. SONUÇ

Tez çalışmasının konusu olan dijital çağın teknolojilerinin bireyi nasıl etkilediği üç bölümde incelenmiştir. Öncelikle, sanal gerçekliğin nasıl bir ortam olduğu incelendiğinde Foucault'un ütopya ve heterotopya kavramlarının, sanal gerçekliğin mekansal içeriğini ifade edebildiğini söyleyebiliriz (1986). Buna göre sanal gerçeklik, yani siberuzay, hem bir ütopya hem de bir heterotopyadır. Heterotopyadır; çünkü gerçekdışılığını aşır yaşadığımız dünya içinde var olabilecek çok sayıda alternatifi de içinde taşıyan farklı yaşama biçimlerinin, örgütlenmelerin olabirliğini vurgulayan heterojen mekanlardır. Ütopyaadır; çünkü "gerçek" değildir.

Hem heterotopya hem de ütopya özellikleri gösteren sanal gerçekliğin kullanıcılarına vaad ettiği şeyler de sınırsızdır. Sanal gerçeklik, gerçek hayatta çok zor elde edilebilecek ya da hiçbir zaman elde edilemeyecek şeylere kolayca ulaşma imkanı vermektedir, hatta, bunu yaparken sanallığın ötesine geçip teknolojik cihazlar yoluyla duyu organlarına hitab ederek hissedilebilir olmaya çalışmaktadır. Sanal gerçeklik bu şekilde bir gerçeklik yanılsaması oluşturur, gerçek ve sanal arasındaki sınırı belirsizleştirir. Baudrillard'a göre bu sınırın belirsizleşmesi makineleşen bireyler

yaratmaktadır (2004). Bu makineleşme insanın kendi gerçekliğinden vazgeçmesi, sanal kimlikler yaratıp sanal dünyada kolayca arzu ve isteklerine ulaşmasının bir aracıdır. Dijital çağın teknolojilerinin sunduğu sanal gerçeklikle yoğun bir ilişki içerisinde olan bireylerin yine bu ortamda yarattıkları sanal kimlikler yeni ve idealize edilen benliği temsil etmektedir; çünkü Turkle’ye göre dijital dünyada yaratılan kimlikler üzerinde oynama yapmak, değiştirmek, birden fazla kimlik yaratmak, gerçek kimliğin dezavantajlarını gizlemek mümkündür. Sanal kimliklerin sahte yapısı, sanal gerçekliğin “gerçek” gibi olma çabası ile beraber düşünüldüğünde bu durum sanal kimliklerle gerçek kimlikler arasındaki mesafenin kaybolmasına neden olacaktır.

Baudrillard, yansıyan imge ile gerçek arasındaki mesafenin kaybolmasını Narkissos’un sudaki yansımasına aşık olup ona ulaşma çabasıyla suya düşmesi ve boğulmasına benzetir (2001:85). Narkissos’un yansıması onu o kadar büyülemiştir ki imgesiyle bütünleşmek için suya dalmıştır. Sanal gerçekliğin kullanıcıları da ekran karşısında yarattıkları kimliklerden bir nevi büyülenmekte ve sanal gerçekliğin içine dalmaya çalışmaktadırlar.

Dijital çağın teknolojik gelişmelerinin, kullanıcılarına bir ekran vasıtasıyla sunduğu sanal gerçekliğin yanı sıra, yine bu çağın dijital teknolojisiyle toplumu gözetim toplumuna dönüştüren bir işlevi de bulunmaktadır. Cep telefonlarının dinlenmesi, akıllı (smart) kartlar yoluyla ekonomik işlemlerin denetim altına alınması ve bu yolla çıkarılan tüketici profillerinin veri bankalarında depolanması, şehirlerin/işlek alanların kameralarla donatılması, internette ziyaret edilen web sitelerinin izlenmesi ve elektronik postaların okunması... gibi çeşitli yöntemler tıpkı Foucault’nun modern toplumda gözetim ve denetimi anlatmak için kullandığı, “*Panopticon*” metaforuna benzemektedir.

Teknolojinin yarattığı gözetim mekanizması da bir çeşit “dijital *Panopticon*” gibi işler. Bilgisayar ve iletişim teknolojileri kullanılarak toplumun sürekli bir gözetim altında tutması, her hareketin izlenmesi, dinlenmesi, davranışların tespit edilebilmesi bireyin gizliliğini ortadan kaldırıp hareketlerini kısıtlamasına neden olacaktır; buna rağmen sanal gerçekliği belli bir merkeze, otoriteye bağlı olmama, mekansızlık, zamansızlık, sınırsızlık, kendini “anonim bir şekilde” ifade edebilme, görünmezlik olanağı sağladığı için özgürlük ortamı olarak ele almak da mümkündür.

Tez çalışmasının son bölümünde de ifade edildiği gibi, “Suret” adlı kısa film çalışmasını yaparken de dijital çağın teknolojilerinin bireyi nasıl etkilediğine yönelik yazılan bu kuramsal çalışmalar göz önünde bulundurulmuş, film buna göre şekillendirilmiştir.

KAYNAKÇA

- Baudrillard, J. 1991. *Sessiz Yiğınların Gölgesinde Toplumsalın Sonu*, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. 2001. [1979]. *Baştan Çıkarma Üzerine* (s. 85). İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Baudrillard, J. 2002. "Violence of the Virtual and Integral Reality". *Ubishops.Ca* Erişim tarihi: Mart 2013
http://www.ubishops.ca/baudrillardstudies/vol2_2/baudrillard.htm
- Baudrillard, J. 2004. [1997]. *Tam Ekran* (s. 129-132). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları
- Cavallaro, D. 2000. *Cyberpunk and Cyberculture*. (s. 94-95). Londra: Athlone Press.
- Foucault, M. 1984. "Of Other Space". *Foucault.Info* Erişim tarihi: Kasım 2013
<http://foucault.info/documents/heterotopia/foucault.heterotopia.en.html>
- Foucault, M. 1992. *Hapisanenin Doğuşu: Gözetim Altında Tutmak ve Cezalandırmak*. (s. 295-296). M. A. Kılıçbay (Çev.). İstanbul: İmge Kitabevi.
- Gibson, W. 1984. *Neuromancer*, (s. 77). İstanbul: Altıkırkbeş Basın Yayın
- Horsfield, P. 2004. "Continuities and Discontinuities in Ethical Reflections on Digital Virtual Reality" *Journal of Mass Media Ethics* s.166.
- Nusselder, A. 2009. *Interface Fantasy: A Lacanian Cyborg Ontology*, Massachusetts: MIT Press.
- Thomas, A. 2007. *Youth Online: Identity and Literacy in the Digital Age*. (s. 5-6). New York: Peter Lang International Academic Publishers.
- Turkle, S. 1995. *Life on the Screen: Identity on the Age of the Internet* (s. 184-185). New York: Simon & Schuster.
- Winokur, M. 2003. "The Ambiguous Panopticon: Foucault and the Codes of Cyberspace". *Ctheory.Net*. Erişim Tarihi: Kasım 2013
<http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=371>
- Zizek, S. 1999. "The Matrix, or, the Two Sides of Perversion" *Lacan.com*. Erişim tarihi: Mart 2013
<http://www.lacan.com/zizek-matrix.htm>

SENARYO

SURET

FADE IN

SAHNE 1 / İÇ. METRO - GÜN

TANER, metroda uyuyakalmıştır, gözlerini ANONS sesiyle açar, kamera açısı Taner'in BAKIŞ AÇISINDADIR. Taner elindeki dolaşık kulaklık kablosuna bakar sonra kalabalıkla beraber metrodan iner.

SAHNE 2 / DIŞ. SOKAK - GÜN

Taner, yolda yürürken gözü meydanın ortasındaki dev ekrandaki reklama takılır. Ekranda büyük, hareket eden bir göz vardır.

SAHNE 3 / İÇ. PLAZA - GÜN

Taner asansör beklemektedir, çağrı tuşuna basar. Asansörün kapıları açılır.

SAHNE 4 / İÇ. ASANSÖR - GÜN

Taner, asansörün içerisindedir. Kabin içerisine yapıştırılmış 10D sinema salonu (bir kedinin 12 kopyasından oluşan görsel) reklam afişine bakar. Asansörün kapısı açılır ve iner.

SAHNE 5 / İÇ. OFİS - GÜN

Taner, ofise girdiğinde karşıdan gelen iş arkadaşını görür. Selam vermek için başını çevirir.

TANER

Günay...

Arkadaşı yanından hızlı bir tempo ile geçer.

SAHNE 6 / İÇ. MUTFAK - GÜN

Taner ofisin mutfağında kendisine kahve doldurur. İki kişi aralarında konuşuyordur.

1.ADAM (V.O.)

Kızım senden başka kim olacak, deli misin?

2.KADIN (V.O.)

Evet işte, ben de onu diyorum benim dışımda herkes terfi edebilir bu şirkette.

SAHNE 7 / İÇ. OFİS-TOPLANTI ODASI - GÜN

Taner masasına bilgisayarının karşısına oturur, masasının üzerindeki kedi resmini düzeltir. Kahvesinden bir yudum alır. Bir şarkı açar, müziğe kendini kaptırdığı sırada, yanına gelen iş arkadaşı omzuna dokunur. Taner irkilir, kulaklığını çıkarır.

1.KADIN

Patronlar seni toplantı odasında bekliyor.

TANER

Neden?

Kadın konuşurken ağız hareketlerini görürüz; fakat dışardaki gürültü nedeniyle kadının sesi bloke olur. Taner yerinden kalkar, toplantı odasına yürür, kapıyı açıp içeri girer. Toplantı odasına loş ışık hakimdir. Duvara yansıyan projeksiyon görüntüsü odayı aydınlatmaktadır. Üç patron da odadadır. Adnan masada oturuyordur. Ragıp ayakta yeni almış olduğu fotoğraf makinesini Soner'e göstermektedir.

SONER

(Elini uzatarak)

Bakabilir miyim?

RAGIP

...

Hah! şuraya basınca video çekiyor.

SONER

Merceği değiştirilebiliyor mu?

RAGIP

Tabi ki.

Ragıp, fotoğraf makinesini açar. Soner'i çekiyormuş gibi yapar. Aynı anda görüntüler -fotoğraf makinesi bilgisayara, bilgisayar da projeksiyona bağlı olduğu için- projeksiyona da yansır.

RAGIP
Nasıl?

SONER
Valla çok güzel elinize pek yakıştı.

ADNAN
Öhöm.

Adnan, Ragıp ve Soner'e yerlerine oturması için işaret verir. Ragıp elindeki fotoğraf makinesini masanın üzerine bırakır ve fotoğraf makinesi tesadüfen Taner'i görecektir şekilde konumlanmıştır. Ragıp, Taner'in yüzüne bakmadan konuşur.

RAGIP
Geç otur.

Taner'in yüzü ekranı kaplayan bir halde projeksiyondadır.

ADNAN
(Projeksiyona bakarak)
Hoşgeldin, nasılsın, nasıl gidiyor işler?

TANER
İyiyim sağolun.
İşte... En son web sitemizin alt yapısını statik'den dinamiğe çevirdim. Bugün de müşterinin istediği görselleri güncelleyeceğim.

RAGIP
Ha! Bu arada o müşterinin gönderdiği tabloyu şu köşeye asalım diyorum.

SONER
Aa! Çok güzel fikir.

ADNAN
Sahte tablolarınızı çok istiyorsanız
odalarınıza asabilirsiniz.

Ragıp'ın telefonu çalar.

RAGIP
Çok pardon.
(Tek parmağını 1dk yaparak havaya kaldırır aynı anda
telefonuna bluetooth kulaklığından cevap verir).
Teklif sözleşme mektubunu arkadaşlarımız bir an önce mail
atacaklar, öğleden sonra geri dönüş yapabilirsiniz startı
veririz.

Adnan'la Soner bu sırada tablo üzerine konuşmaya devam
eder.

SONER
(Kısık sesle)
Sahtemiymiş tablolar.

ADNAN
(Kısık sesle)
Ne sandın? Adam sana Picasso'nun eserlerini mi getirecekti.
...

ADNAN
(Projeksiyona bakarak)
Hayırdır hasta mısın? Biraz solgun görünüyorsun.

TANER
Yoo, iyiyim.

Soner o anda elindeki kumandayla projeksiyonun renk ayarlarını deęiřtirir.

ADNAN

Heh. Byle daha iyi.

Adnan, sigara paketini projeksiyona doęru uzatır.

ADNAN

Sigara? ...Ah pardon! Burada sigara iilmiyordu...

Taner'in elini uzatır ama eli havada kalır.

ADNAN (devamı)

řirketimiz artık yeni bir dneme girdi. Kurumsal imajımızı gclendireceęimiz bu dnemde řirketin bekası iin yeni kararlar alıyoruz.

RAGIP

Bu doęrultuda sen de dahil olmak zere řirketin tm alıřanları hakkında biraz arařtırma yaptık. Seninle ilgili elde ettięimiz sonular aıkcası bizim iin ok sarsıcı oldu.

Taner huzursuz bir řekilde sandalyesinde kıpırdar.

SONER

Ak gz kara gz belli oldu...

ADNAN

Hatırlar mısın, birkaç ay nce e-mail hesabım ele geirilmişti ve sayende hesabımı yaklaşık 1 dk'da geri almıřtık...

TANER

(Hafif glmseyerek)
Evet, hatırlıyorum.

SONER
Geçenlerde de telefona ücretli bir yazılımı ücretsiz
yüklemeyi göstermişti.

Taner gülümser.

RAGIP
Bilgisayarla, teknolojiyle bu kadar içli dışlısın da, biz
neden (Laptop'ını göstererek) hiçbir yerde seninle ilgili
bir ize rastlayamıyoruz.

SONER
Ne bir hesap ne bir fotoğraf ne bir video...

RAGIP
Bu bizde haklı bir şüphe uyandırdı.

ADNAN
Bunun üzerine de dün bir haber gözüme takıldı. Devlete
bağlı birkaç kurumun web sitesinin cat_eye yani kedi gözü
takma isimli bir hacker tarafından ele geçirildiğinden
bahsediyordu.

Bir süre sessizlik olur.

ADNAN
Biz bu kişinin sen olduğunu düşünüyoruz.

Taner'in yüzünde şaşkın, afallamış bir ifade belirir.
Görüntü DİJİTALLEŞİR.

RAGIP
Tüm bunlar bir raslantı olmasa gerek. Bu bilgiler ışığında
şirketimizin güvenliği ve itibarı için bir karar verdik.

SONER
Korkma, seni ihbar etmeyi düşünmüyoruz "Cat Eye"

Taner'in gözleri büyür.

ADNAN
Yollarımız burada ayrılıyor.

TANER
Nasıl yani, anlamadım?

SONER
(Biraz kısık sesle)
Yani kovuldun.

RAGIP
(Eliyle kapıyı göstererek)
Muhasebeden çıkışını alabilirsin... Hayatında başarılar.

Taner yerinden kalkar, kapıya doğru yürür.

ADNAN (V.O.)
Makinayı nerden almıştın?

RAGIP (V.O.)
Rıhtımın oradaki pasajdan. Adı neydi?..

SONER (V.O.)
Somay pasajı.

RAGIP (V.O.)
Heh evet.

Taner elini kapıya doğru uzatır, ekran dijitalize olur. Tv kapanma efektiyle ekran kararır.

Jenerik.

EKİP/EKİPMAN VE KÜNYE

EKİP	
Oyuncular	Hakan Açıkgöz Metin Göksel Burak Akyunak Halil Kayrak Katife Keskin Deniz Yılmaz
Yönetmen/Senarist	Özge Azap
Görüntü Yönetmeni/Kurgu	Kerem Altın

EKİPMAN		Bütçe
Kamera	Black Magic Cinema Camera/5D Mark ii/ 550D Sigma 14 mm/ Canon 24-105mm Lens	150TL
Ses	Zoom H4N	0TL
Işık	USB Led Işık	30TL
Mekan	Dipnot İletişim	0TL
Catering		60TL
Toplam		240TL

Türü	Kurmaca
Süre	6 dakika 20 saniye
Çekim Formatı	HD SLR FULL HD 1920x1080p 25 kare. 16x9 Renkli
Ses	Stereo
Gösterim Formatı	DVD