

T.C

**MARDİN ARTUKLU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SOSYOLOJİ BÖLÜMÜ**

Yüksek Lisans Tezi

**EKRAN YA DA BAKIŞ: BAUDRİLLARD'DA SİMÜLASYON
KURAMI**

Çetin BEDİR

**Tez Danışmanı
Doç. Dr. Zülküf KARA**

Mardin 2014

T.C.
MARDİN ARTUKLU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

TEZ ONAYI

Enstitümüzün Sosyoloji Anabilim Dalı 12752008 numaralı öğrencisi **Çetin BEDİR**' in hazırladığı “**Ekran Ya da Bakış: Baudrillard’da Simülasyon Kuramı**” başlıklı Yüksek Lisans tezi ile ilgili Tez Savunma Sınavı, Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği uyarınca 07/07/2014 Pazartesi günü saat 15:30’de yapılmış, tezin onayına oy birliğiyle karar verilmiştir.

Başkan

Prof. Dr. Dilek Cündüoğlu

Üye

Doç. Dr. Zülfiye Kara

Üye

Doç. Dr. Beşim Kart

ONAY:

Bu tezin kabulü, Enstitü Yönetim Kurulu'nun/...../2014 tarih ve/..... sayılı kararı ile onaylanmıştır.

..../...../2014

Enstitü Müdürü

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	i
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	iv
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	v
GİRİŞ	1

1.BÖLÜM

1.1.MODERNLİK POSTMODERNLİK KAVRAMLARI VE BU KAVRAMLAR ÜZERİNE ELEŞTİREL BİR BAKIŞ: BAUDRİLLARD'IN RADİKAL KURAMCILIĞI

1.1.1. Modernlik Kavramı.....	5
1.1.2. Postmodernite Kavramı.....	7
1.1.3.Kültür Endüstrisi	11

2.BÖLÜM

2.1.SİMÜLASYON ÇAĞINDA TEMSİL

2.1.1. Ekran Sinema ve Gerçeğin Temsili Sorunu.....	15
2.1.2. İmgenin Ontolojisi.....	18
2.1.3. Ekran ve Şiddet.....	20
2.1.4. Sanallığın Kıyameti Değil Kıyametin Sanallığı.....	23

3.BÖLÜM

3.1.GERÇEĞİN KESİŞİMSELLİĞİ YA DA ESNEK/ŞEFFAF EKРАН: GÖSTERGENİN ENSTRÜMANLARI

3.1.1.Göstergenin Enstrümanları.....	28
3.1.2. Ekran ve Yazı İlişkisi.....	30
3.1.3. Ekran Tiyatro ve Perde.....	31
3.1.4. Özne ve Sanallık: Ekran da Görünür Olma Arzusu Olarak Yokluk.....	33
3.1.5. Tiyatro Sahne ve Gerçeklik.....	45
3.1. 6. Ekranın Politik ve Siyasal Konumu.....	48
3.1.7. Ekranın Sanal Ediminde Beden.....	50
3.1.8. Simülark Birey.....	54
SONUÇ	60
KAYNAKÇA.....	62
ÖZGEÇMİŞ.....	64

ÖNSÖZ

Çalışmamız, hızla artan teknolojik dönüşümler ve bu teknik dönüşümlerin, günümüz insanı üzerinde yaratmış olduğu yansımaları esas almıştır. Özellikle de gerçek ile sanalın günümüz dünyasında bu kadar iç içe geçmesinin birey, toplumsallık, etik vb. değerler bütünlüğüne ne şekilde sirayet ettiğine ışık tutmayı hedeflemiştir. Bu anlamda çalışmamız güncel bir mevzuyu ele alışı bakımından, sosyal bilimin özellikle toplumsal değerler bakımından yapabileceği çalışmalara da önayak olma iddiası taşımaktadır. Keza aşırı şekilde sanallığın ağ ördüğü toplumsal dokumuzun, artık bu sanal örgüden münezzeh düşünülemezdir.

Ayrıca çalışmamızın sınırlılığını da oluşturan, modern dönem ile tartışmaya açılan birey sorunsalının, bu sanallaşan dünyadaki pozisyonunun gerçek ile sanalın sınır uğrağı olarak kavramsallaştırdığımız *esnek ekran*'daki yüzleşme pratiğini, Fransız düşünür Jean Baudrillard'ın metinleri izleğinde tahlil etmeye çalıştık. Tabi buna ilaveten Temel izleğimiz Jean Baudrillard olmakla beraber, Frankfurt Eleştirel Teorisi ve Immanuel Wallerstein'ın 19. Yüzyıl ile birlikte ayrışan sosyal bilim pratiklerinin beraberinde getirdiği aşırı uzmanlaşmanın toplumsal değerler üzerinde yarattığı etkiyi de çalışmamızın birinci bölümünde işlemeye gayret ettik.

Çalışma boyunca karşılaştığımız en büyük güçlük şüphesiz Jean Baudrillard'ın metinlerinin dil kurgusu oldu. Metinlerin Fransızca'dan çevrilmiş olması da şüphesiz bunda etkili oldu. İtalyanların kullandığı tabirle 'çevirmen hayındır' sözü, metnin asıl olan özünü büyük oranda yitirdiğine de göndermede bulunur. Biz de bu sebepten dolayı çalışmamızın giriş kısmına ayrıca bir kavram haritası eklemeyi uygun gördük.

Ayrıca çalışmamda bana özgür düşünme olanağı tanıyan tez danışmanım Sayın Doç. Dr.Zülküf KARA'ya teşekkürlerimi sunarım. Bölüm başkanım Sayın Prof. Dr. Dilek CİNDÖĞLU'na, master süreci boyunca göstermiş olduğu akademik tevazudan dolayı da ayrıca teşekkür ederim. Çalışmam boyunca bana yine manevi desteklerini esirgemeyen Annem ve Babam şahsında tüm BEDİR ailesine de en derin teşekkürlerimi sunuyorum. Bilakis Mardin'de olduğum süre zarfında bana her türlü dostane desteklerini esirgemeyen arkadaşlarım İbrahim Halil ŞAKAR, Metin

KAPMAZ, Ezgi Zehra ÇİÇEK, Bilal ÖKMEN, Gülbahar DEMİREL, Murat ÜÇER, Mahmut KILIÇ, Hamit TÜRKOĞLU, Cezmi ŞAKAR, Mehmet Sait DÜZEN'e ve adını sayarak bitiremeyeceğim ve bunu en derinden hisseden tüm sevgili dostlarıma da teşekkürlerimi sunarım.

ÖZET

Yüksek Lisans Tezi

Ekran Ya Da Bakış: Baudrillard'da Simülasyon Kuramı

Çetin BEDİR

Mardin Artuklu Üniversitesi

Sosyal Bilimler Enstitüsü

Sosyoloji Anabilim Dalı

2014: 65 Sayfa

Bu kuramsal çalışmanın ana başlığını, Ekran ya da Bakış: Baudrillard'da Simülasyon Kuramı şeklinde kavramsallaştırdık. Bir alt başlık altında ise mevzuyu, Baudrillard'ın simülasyon kuramı bağlamında, esnek/şeffaf ekran olarak oluşturduk. Buna ilaveten çalışma boyunca yoğun işlenecek olan, ekran'ın artık sanal ile gerçeğin arasındaki sınırı esnettiği, bu şekli ile ekranın artık sanal olan tüm göstergeleri gerçeğin içerisine rahatça dağıtabildiği iddiasıdır. Sanallığın ve gerçeğin ekran şahsında sıkı bir etkileşim kurduğunu kritik etmeye çalışan bu kuramsal çalışma, ayrıca sanal dünya ile gerçek dünya arasında bir 'ara yüz' teşkil eden ekranın artık esnekleşip sanal ile gerçeğin sınırından kaydığı, dağılım teşkil ettiği iddiasıdır. Baudrillard'ın simülasyon kuramı örgüsü bağlamında, ekran'ın sanallık, gerçeklik izleğinde mevcut pozisyonunu tahlil ederek, ekran'ın basit bir 'çerçeve' olmaktan çıktığı ve gerçeğin sınırlarına sızdığını/dağıldığını teslim etmektir. Ekran artık bir bilgisayar ya da TV çerçevesi değil, gündelik yaşamın içerisinde dağılan semiyolojik bir gösterge olarak okunabilir. Gündelik hayattaki ışıltılı tablolar, reklam billboardları, yazının üzerinde bir metne dönüştüğü tüm alışveriş mağazaları ve marketleri ile modern/post modern bireyin gözlerini bir *imge objektifine* dönüştürmüş gibi durur. Bu sanallığın imgesel yayılımı, bakışın gözeneklerinde edindiği yuva, gözü, her an bir yurt edinme telaşına sürükler gibi durur. Evde edindiği 'imge bombardımanı'ndan sakınmaya çalışan gözün, gündelik yaşamın içerisine/dışarıya açılması da bir o kadar yorucu bir serüvene atılmasını anımsatır. Dışarının ya da kamusal alanının dağılımlarında izleğe kurulan *imgesel pusu*, adeta modern/post modern bireyin kaçınılmaz yazgısına dönüşüyor. Dolayısıyla bu çalışmada bakış, gerçeğin temsili olarak kodlanırken, objektif ise sanal temsil üzerinden kritik edilmeye çalışılacaktır. *Esnek ekran* olarak da tabir ettiğimiz kavram ile bu iki mecranın(gerçek ve sanal) geçişkenliğinin Baudrillard'daki simülasyon kuramı bağlamındaki tezahürlerine değinilmeye çalışılacaktır.

Baudrillard'ın 'radikal kuram' ya da 'kuramsal şiddet' okumaları izleğinde sabit metin okumalarının karşısında hermenotik; belirli yapı karşısında postyapısalcı; olumlayıcı ya da uzlaşmacı kuramlar karşısında da 'radikal kuramsallığı' esas alan bir kuramsal metodoloji izlenmeye çalışılacaktır.

Anahtar Kavramlar: Simülasyon, Simülark Birey, Esnek ekran, Kitle İletişim Araçları, teknoloji

ABSTRACT:

This theoretical study's title has been specified as Reading the Relation between Overview and Screen/Objective in the context of Simulation Theory in Baudrillard's. The topic is conceptualized under a sub-heading as Transitive/Transparent Screen in the context of Simulation Theory in Baudrillard's. In addition to this, the issue which is going to be predominantly addressed throughout the study is the claim that 'Screen has already loosen the boundaries between virtual and reality, and with this form it also easily has dispersed all virtual indicators in the reality. This theoretical study in which virtuality and reality flirt in the person of screen claims that screen which has constituted an interface between the virtual and real world has changed the virtual-reality border and caused dispersion by taking a flexible shape. In the context of Simulation Theory in Baudrillard, Screen has lost its feature of being a simple frame and has infiltrate/disperse to the reality-area by analyzing its current position on the virtual-reality line. Screen can be considered as a semiological indicator which disperses in daily life, rather than to be a simple T.V, computer and all digital frames. With luminous paintings of everyday life, the advertising billboards, all the shopping stores and markets on which script turns into text Screen stands as it has turned the modern/post-modern individuals sight into image-objective. The imaginary-dispersion of this virtuality, the slot in the pores of sight is continuously in the haste of placement in a habitation. The eye is exposed to image raids at times indoor. To avoid these raids it tries to leak to the daily-life/outdoor. But this voyage is tiring as hard as avoiding from the image raids. The imaginary-ambushes which are set up on the path of outdoor and public sphere turn almost into modern/postmodern individuals' unavoidable destiny. In this study, a methodology will be followed which is based on hermeneutics in the presence of static texts; post-structuralist in the presence of specific structure, 'radical theory' in the presence of affirmative or reconciliation theories on the path of Baudrillard's 'radical theory' and 'theoretical violence'.

Key Words: Simulation, Simulational Individual, Transparent Screen, Mass Media, Technology

ŞEKİLER LİSTESİ

Şekil 1: <http://proetcontra.wordpress.com/2007/07/>

Şekil2: http://fotocdncube.gazetevatan.com/newpics/news/270920121651540198414_2.jpg&imgrefurl

Şekil 3: <http://gbtimes.com/china/china-accuses-us-double-standards-cyberhacking>

Şekil 4: <http://www.resimbul.com/uzay/5d-uzay-yolu.xhtml>

Şekil 5: <http://www.dunyabulteni.net/haber/157903/7d-sinema-siyasetcileri-heyecanlandirdi>

Şekil 6: <http://zaman-online.de/bu-eyalette-kac-tane-mobese-kamerasi-var-krvde-2750-mobese-kamera-va-93746>

Şekil 7: <http://www.trtturk.com/haber/12-yasinda-4-cocuk-cinayet-plani-yapti.html>

Şekil 8: <http://www.dunyabulteni.net/haber/147809/tv-bagimlilik-cocugun-masumiyetini-yok-ediyor>

Şekil 9: <http://turkish.5dmovietheater.com>

Şekil 10: <http://eokuloyunlari.net/videobolum.asp?goster=kat&kategori=69>

Şekil 11: <http://www.goldenraf.com.tr/urundetay-839-tiffany-kabin.html>

Şekil 12: <http://www.dreamstime.com/royalty-free-stock-photos-fraud-theft-data-computer-virus-scam-image9314978>

Şekil 13: <http://www.bilgiustam.com/hologram-nedir-nasil-calisir/>

Şekil 14: <http://pordetrasdoveu.blogspot.com.tr/2011/03/e-quando-ficcao-suplanta-realidade.html>

Şekil 15: <https://www.empireclaims.co.uk/blog/index.php/apple-gets-i-paddled-for-ebook-price-fixing-how-to-save-on-books-music-movies/>

Şekil 16: <http://www.turkiyegazetesi.com.tr/kultursanat/144696.aspx>

Şekil 17:

<http://anadolumsurucukurslari.com/index.php?ehliyetkursu=haberdetay&haberid=75>

Şekil 18: <http://naczdorovie.ru/2014/05/12/apteka-ru-perezagruzka-takoj-zhe-tolko-luchshe/>

Şekil 19: <http://24saatgazetesi.com/haber-8816-Internet-bagimliliği-sanal-kulture-mahkum-edebilir.html>

Şekil 20: <http://www.orhansamast.com/yazilar/magna-dapibus>

Şekil 21: http://www.chip.com.tr/haber/chip-mayis-2014-dvd-mayis-2014_46860_2.html

Şekil 22: <http://myshortakes.wordpress.com/tag/facebook/>

Şekil 23: <http://cards.i.ua/user/3731650/2/262031/>

Şekil 24: <http://ru.ela.mobi/?text=Sevgi+%C5%9Feyirleri+mp3>

Şekil 25: <http://www.evtasari.com/sanal-yatak-arkadasi/>

Şekil 26: <http://www.thejournal.ie/videodrome-predictions-internet-940830-Jun2013/>

Şekil 27: <http://www.khoahoc.com.vn/timkiem/v%E1%BA%ADt+th%E1%BB%83+%E1%BA%A3o/index.aspx>

Şekil 28: <http://www.psikologankara.net/internet-ve-bilgisayar-bagimlilik-testi.html>

Şekil 29: <http://www.umutugurlu.com/galeri.html>

Şekil 30: http://mebk12.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/06/01/708081/icerikler/listele_haberler.html?CHK=420ef16598e98a59f449da60df903489

Şekil 31: <http://www.mafrachile.cl/Respaldo/tabid/59/Default.aspx>

Şekil 32: <https://plus.google.com/109402836239369237599/posts>

Şekil 33: <http://www.buzzle.com/articles/virtual-affairs-infidelity-redefined-by-technology.html>

Şekil 34: <http://www.meltyfashion.fr/tatouage-marketing-apple-google-ou-chanel-la-tendance-du-corps-support-publicitaire-galerie-474769-1411318.html>

Şekil 35: http://nvlm.nl/wordpress/wp-content/uploads/2009/07/cyberpesten_onder_jongeren.pdf

Şekil 36: <http://www.dogancoruh.com/default.aspx>

GİRİŞ

Bu çalışmada ekranı işlerken temel izleğimiz Jean Baudrillard olacaktır. Baudrillard 21. Yüzyılın büyük sosyal kuramcılarında biri olup kitle, birey, tüketim, kitle iletişim araçları -özellikle televizyon-, medya okumaları üzerinden modern ve modern sonrası dönemi gerçeğin sınırlarını zorlayarak gerek miladını doldurmuş paradigmalardan gerekse de güncel büyük anlatıların tarihselliğini yitirdiğini asıl olanın simüle (gerçek olmayan bir şeyi gerçekmiş gibi sunmak, göstermeye çalışmak) edildiği bir çağın düşünürü olarak tasvir edilebilir.

Baudrillard'ın dili gerek kullandığı kavram atmosferi bakımından gerekse de kritik ettiği çağımızın içinde olduğu halin tasviri bakımından son derece zordur. Bu boyutuyla da zaman zaman eleştiriler alan Baudrillard, kuramsal okumalarında tutarlı bir metodoloji izlemeye devam etmiştir. Kritik ettiği çağımızı, bir 'simülasyon çağı' olarak tasvir ederken son derece İronik, zaman zaman şiirsel kimi zaman da felsefi bir dil tercih eder. Tabii ki kullandığı bu dil, gerek içinde büyüdüğü toplumsal gerçekliğin gerekse de hızla modernleşen ve bu hızlı modernleşme ile beraber kitle iletişim araçlarında meydana gelen hızlı değişimin ve nihayetinde dünyaya biçilen paradigmalardan, artık çağı yorumlama biçiminin kendisine kuşkulu görünmesinin de ayrı ayrı payları vardır. Ve Baudrillard, mevcut sosyal bilim literatürüne çok aşina olmayan bir dil tercih eder. Bu nedenle, biz de çalışmamız boyunca Baudrillard'ın kullanmış olduğu kuramsal okuma biçimine mümkün mertebede yakın duracak bir metodoloji izlemeye gayret ettik. Özellikle 'kuramsal şiddet' ve 'radikal kuram' gibi kuramsal metodolojileri yakalayabilmek, sanal dünyada ifşa bulan tekniğin ve bu tekniğin de beraberinde getirmiş olduğu kavram dünyasıyla da irtibatlı olmak anlamına geldiğini unutmamak gerekir. Bu itibarla çalışmamızın amacına ulaşması babında, çalışma boyunca karşımıza çıkabilecek bazı kavramların izahını teslim etmek elbette bir zorunluluk teşkil etmektedir.

Çalışma boyunca karşımıza çıkacak kavramların başında şüphesiz 'simülasyon kavramı' gelmektedir. Türkçe'ye 'benzetim' olarak tercüme edilen bu kavramı özellikle 20. Yüzyıldan sonra ve nihayetinde Jean Baudrillard'ın okumalarında

açıklamaya çalıştığımızda, taklit edilenin bir teknik aracılığıyla(örneğin bir uçak pilotunun bilgisayar imkânlarıyla modellenmesi) taklit edilmesidir. Fakat Baudrillard'ın bu modellemeyi ya da bu taklit olayını, sadece bir taklit olmanın ötesinde 'Simülasyon çağında' gerçeğin bizatihi yerini alan bir olay olarak değerlendirmektedir. Keza sanal olan bu strateji, beraberinde sanallığı gerçeğin kurgusu haline de dönüştürebilmiştir.

Çalışma boyunca karşılaştığımız diğer bir kavram da 'ara yüz' kavramıdır. Bilgisayar teknolojilerinde 'soyut veri türü olarak ara yüz', 'kullanıcı ara yüzü', 'grafiksel kullanıcı ara yüzü', 'uygulama programlama ara yüzü' gibi farklı kullanımları olmakla beraber, ekranın bölümlerine atıfta bulunmak için kullanılır. Fakat çalışmamızda 'ara yüz'ü sanal ile gerçeğin birbirine temas ederek etkileşimde bulunduğu ve sanal olan tüm 'teknik stratejiler'i gerçeğin içerisine dağıttığı bir uğrak ya da sınır olarak kullandık. Keza çalışmamız boyunca sanal ile gerçeğin kesişimselliğini de tabir eden *esnek ekran* bu 'ara yüz'ün sınırında vücut bulmaktadır. Ekranın artık bir çerçeve olmaktan çıktığı, sanalı gerçeğin içerisine dağıtabildiği uğrak da bu 'ara yüz' olmaktadır. Böylece 'ara yüz', sanallığın dağılımını gerçeğin içerisine rahatlıkla dağıtabilen *esnek ekran*'ın yüzü olmaktadır.

Başka bir kavramımız da Jean Baudrillard'ın özellikle 'çaresiz stratejiler' metninde kullandığı 'beyaz müstehcenlik' kavramıdır. Özellikle 'sanal teknolojiler' çağında kamuoyu yoklamalarıyla, istatistiklere ait beyaz bir müstehcenliktir-kitlelere olmayan sırlarını açıklatın.Sanki herkes sırlarını açıklamak, sessizliğini bozmak, bakışın minimal boyutunu bile yok edemeyen iletişimin içkinlik alanına girmek zorundadır.Kim ne derse desin, bakış hiç müstehcen olmamıştır. Tam tersine bakışın minimum ayartıcılığına sahip olmayan, bakılmak istenmeyen, dolayısıyla ayartılmayan, çıplaklık ve sırdan yoksunlukla anında yutulmaya mahkûm edilmiş her şey müstehcendir. (Baudrillard, 2011a:55-56)

J.Baudrillard'ın işaret ettiği ve çalışmamızda karşımıza çıkacak olan 'Sanal monadlar' yine J.Baudrillard'ın 'imkânsız takas' metninde işlediği bir kavram olup, Leibniz'in felsefesinde, sonul gerçekliği oluşturan, sonsuz küçüklükte ruhsal-maddi varlıklara verilen bir kavramdır. Fakat J.Baudrillard bu tanımı sanallıkta ya da medya üzerinden okuyarak, kitle ile bireyin, bu sanallık üzerinden birbirinin elektronik

kaplamını oluşturmaya başladığı bir sürece göndermede bulunarak kullanır.(Baudrillard, 2005b:54)

Hologram kavramı, Yunanca sözcüklerin bileşiminden oluşur. ‘holos’(tam görüntü) ve ‘gram’(yazılı) anlamındadır. Lazer ışın dalgalarının pozitif karışımı ile oluşan üç boyutlu kayıttır. (<http://prezi.com>) Çalışmamızda ise hologramın kullanımı, kitle ile birey arasındaki ilişki bağlamında değerlendirilerek, kitle yapısının bireyden münezzehe olamayacağı ve tıpkı hologramda olduğu gibi kitlenin, bireyin her bir parçasında bulunabileceğine göndermede bulunmaktadır.

Başka bir kavram da ‘belirtiseltgösterge’dir. Duman ve ateş örneği üzerinden klasik bir açıklama yapacak olursak: Ateş olayının olabilmesi, ilkin duman ile mümkündür. Keza duman ateşin bir belirtisi olarak kodlanır. Ve bu şekilde duman, ateşin ‘belirtisel göstergesi’ olur. Bu şekilde simgelerin nesne ile bağıntısı çeşitli uzlaşımlar ve anlaşmalar bütünlüğü ile belirlenmiş olur.

Panoramik kameralar, fiziksel anlamdaki bir alanın geniş açıyla görünümüdür. (<http://tr.wikipedia.org>) Özellikle son yıllarda tüm toplumsal alanı bir ‘gözetim’ haline getiren iktidarın-Foucault’un da yoğun işlediği bir ‘gözetim toplumu’- çeşitli yerlerde konumlanarak kontrolü daha da dinamik hale getirdiği bir okumaya da göndermede bulunur. ‘Panoptikon’ kavramının mimarı olarak İngiliz toplum kuramcısı Jeremy Bentham işaret edilir. Keza Bentham’ın ‘Panoptikon’u tanrısal bir izleğin seküler bir tanrı olarak iktidara geçtiği bir çağı da tasvir eder. İktidarın hem ‘her yerde olması’ hem de ‘hiçbir yerde olmaması’ bu ‘Panoptikon’un modeli ile pratize edilmiştir.

Kombinezon, (Fransızca combinaison) kadınların giydikleri kısa, askılı, genelde saten olan kısa ve kolsuz iç çamaşırı. (<http://tr.wikipedia.org/wiki>) Çalışmamızda özellikle ‘şeffaflığa’ göndermede bulunan bu kavramın, sanal olan imajlarla, hayatımızı rahat bir şekilde etkileyebilen süreçlere göndermede bulunması söz konusu. J.Baudrillard, ‘simülasyonçağı’nda artık hiçbir engelle karşılaşmadan ekranın ya da sanalın içerisine gömülebildiğimizi ve hayatımızı da artık dijital bir kombinezon gibi üzerimize geçirdiğimizi salık verir.(Baudrillard, 2001: 130)

Retro, futurizm olarak da kullanılır. Geçmişin gelecek öngörüsü olarak tanımlanabilir.(<http://tr.wikipedia.org/wiki>) J.Baudrillard: “Retro ise olay, kültürel özellik ve tarihi bir kişiliğe ait gerçeklik izlenimi peşindedir. Bundan böyle gerçek, hiper gerçek bir pornografinin içine yerleştirilmiş durumdadır. ‘Retro’nun içine şimdiki zaman, bizi kollarında sallayan göstergelerin stereofonisi, içine ise anlam nameleri yerleştirilmiştir.”(Baudrillard, 2011a:55) Böylelikle ‘retro’ nun geçmişin bir öngörüsü olma misyonu, şimdiki zamanın bir biçimine dönüşüyor.

Stereofoni ya da kısaca stereo, her türlü müzik sisteminde canlılık etkisini arttırmak amacıyla çift ses iletimini sağlayan teknik düzenlemelere verilen isimdir. Bu tür sistemler stereofonik sıfatıyla tanımlanır. Stereofoni stüdyo, teyp, gramafon veya CD çalar sistemleri için söz konusu olabilir. Bütün bu sistemlerde stüdyolarda üretilen ses, ya farklı yerlere yerleştirilmiş mikrofonlar ya da iki ayrı faz ile ses alan tek bir stereofonik mikrofon tarafından algılanır ve iki ayrı ses kanalı olarak işlem görür. Stereofonik mikrofon 1932 yılında İngiliz mühendis Alan DowerBlumlein(1903-1942) tarafından geliştirilmiştir. (<http://tr.wikipedia.org>)

Baudrillard’ın özellikle iletişim, medya, reel dünya üzerinde yeniden biçimlendirip açtığı simülasyon, simülark kavram ve kuramlarıyla modern dönemin miadının postmodern döneme devrettiği günümüz ‘yeni dünyası’nda ‘radikal kuramıyla’ tekrar tekrar kritize edilmeye şayandır.

(Şekil1:proentconra.wordperees)



Jean Baudrillard'a değinirken, Baudrillard'ın sosyoloji bilimine ve özellikle sosyoloji biliminin metodoloji olarak formülize ettiği teorik ve kuramsal çalışmaların yeniden okunması ve kurgulanmasına ilişkin değerlendirmelerini 'radikal kuram' ya da 'kuramsal şiddet' olarak formülize edebiliriz. Keza Baudrillard'ın sabit bir metodolojisinin olmadığı sıkça vurgulanılır. Daha önceki tüm kuramsal iddiaların taşıdığı netliğin zaman içerisinde 'yanlışlanması'bunda etkili olmuştur diyebiliriz. Gerek tarihe gerek bilime gerek kültür, toplum, politika, medya gibi sosyal bilim pratiklerine ilişkin duyduğu kuşkuların, böylesi bir metodolojiizlemesine büyük oranda yol açmıştır. Ayrıca Baudrillard'ısosyoloji bilimde sabitleyebileceğimiz bir metodoloji zor görünmektedir.Keza 'radikal kuramı' ve 'kuramsal şiddet'i esas alarak verili olan tüm metodolojilere ilişkin kuşkuculuğu anlaşılırdır. Foucault'unçağa ilişkin değerlendirmelerini de geçmişte kalan ve bir tür gecikmiş kritikler olarak değerlendiren Baudrillard'ı, sosyal bilim açısından sabitleyebileceğimiz bir güzergâh zor görünmektedir. Baudrillard'ı Sabit bir metodolojiye değil de daha çok kuşkucu,tedbirli, belirsiz bir kuramsal okuma biçimine ilişkin bir yerde ancak konumlandırmamız söz konusu olabilir.

1.1.MODERNLİK POSTMODERNLİK KAVRAMLARI VE BU KAVRAMLAR ÜZERİNEELEŞTİREL BİR BAKIŞ: BAUDRİLLARD'IN RADİKAL KURAMCILIĞI

1.1.1.Modernlik Kavramı

Sosyal bilimin kendi güzergâhını çizirken yaptığı genel okuma, modernlik tartışmalarını ve modernliğin kurgusunu, sanayi devrimi, kitle iletişim araçlarının hızla gelişmesi, imparatorluk döneminin yerini ulus devletlere bıraktığı demokrasi çağı ve aklın referansının esas alındığı bir dönem/çağ olarak izah etmesidir.Modernlik tartışmaları yeni olmamakla beraber – keza modernliğin başlangıcı olarak 16. Ve 17. Yüzyıllar işaret edilir.- Güncelliğini halen sürdürebilmiştir.

“Üç yüzyılı aşkındır düşünce ve davranışlarımızda böylesine temel bir öneme sahip olup da bu gün sorgulanan, reddedilen ya da yeniden tanımlanan modernlik nedir?” (Touraine,1994:14) Touraine, bu şekilde bir sorunsala giderek modernlik paradigmasının halen güncel bir yer teşkil ettiğine işaret etmiştir.

Modernliğe ilişkin farklı farklı değerlendirmelere baktığımızda, modernliğin kuruluşunun ya da inşa edilmesinin Rönesans, Reform Hareketleri, Fransız İhtilali, Amerika'nın keşfi gibi batıda vuku bulan önemli tarihsel dinamiklere denk geldiği görülmektedir.

Berman, Modernliğin kaynak ve dayanakları olarak büyük keşifleri, sanayileşme ve kentleşmeyi, büyük kitlesel göçleri, sosyal hareketleri ve kapitalist dünya pazarını görmüştür.(Berman,Akt.,Kızılcılık,2008:251) Berman, buradan hareketle modernliğin inşasını yine dört temel paradigmada görmektedir.

Benzer şekilde, AbelJeannierede ‘modernite nedir’ adlı kısa makalesinde, modernitenin dört ayaktan oluştuğuna işaret eder. Birincisi, Newton’la başlayan ‘bilimsel devrim’dir. Jeanniere’in işaret ettiği bilimsel devrimin, aynı zamanda iki dünya arasındaki kopuşu da beraberinde getirdiğini vurgulamıştır. Jeanniere’e göre doğrudan tanrı ve melekleri ile yönetilen bir doğadan, kendi kendinden referansla kendini düzenleyen ve güdümlenen bir doğaya geçilmiştir. Bu da Newton ve daha

sonrasında Laplace ile ortaya atılan ‘evrensel mekaniğin’ bu ‘bilimsel devrim’i ateşlediği bir süreç olarak açıklanır. Ardından Einstein’ın ‘genel görelilik kuramı’na daha sonrasında Niels Bohr ve Kuantum mekaniği ile devam eden süreç, beraberinde pozitivist bir bilimin oluşumuna da vesile olacaktı. Fiziksel dünyanın özerkliğinin olumlanması ve insanın doğa karşısında yalnızlığı. Bu keşfin coşkusu içinde birinci safha bilimci ve pozitivistti. Bilimin yanılmaz ilerleyişi insan ve dünyanın olgusal ve yetkin bir bilgisine ulaştıracaktı.(A.Jeanniere, 1990:4) tabi bu pozitivist bilim anlayışının doğuşuna da vesile olan ‘bilimsel devrim’, daha sonrasında ciddi kritikler de alacaktı. Keza bilim artık sadece gözlenebilen ve olgusal verilerin referanslığında sabitlenecekti. Öteki metafiziksel doğa okumaları geçersiz bir teorik pratik olarak daha çok sosyal bilimin- ‘beşeriyet’- alanına havale edilecekti. Wallerstein, özellikle 19. Yüzyıla dayanacak olan pratiklerin ayrışması sorunsalını, modernitenin dayatıcı gücü olarak görmektedir:

“19. Yüzyılın hâkim liberal ideolojisi, ısrarla modernitenin üç toplumsal alanın ayrışmasıyla tanımlandığını öne sürüyordu: Pazar, devlet ve sivil toplum. Üç alanın farklı mantıklara göre işlediği savunuluyordu ve bunları –toplumsal yaşamda, dolayısıyla entelektüel yaşamda- birbirinden ayrı tutmanın iyi bir şey olduğu söyleniyordu. Bunların, her bir alan için uygun olacak şekilde farklı yollarla incelenmesi gerekiyordu: pazarın iktisatçılar tarafından, devletin siyaset bilimciler tarafından ve sivil toplumun da sosyologlar tarafından.”(Wallerstein, 2005:22)

A.Jeanniere’in ‘siyasal devrim’ dediği olay da imparatorlukların yerini ulus devletlere bıraktığı demokrasi çağıydı. İktidarın tanrıdan ziyade halktan geldiğine göndermede bulunan demokratik meşru yapı, referansını akla dayalı bir zeminden alacaktı artık. Devletin egemenliğinin ise demokratik rasyonalite içinde kurulması ve uygulanması alacaktı.(A.Jeanniere, 1990:5)

A.Jeanniere’in dikkat çektiği diğer bir ayak da ‘kültürel devrim’dir. Tabi kültürel devrim farklı yerlerde farklı kavramlarla karşılık bulmuştur. Örneğin Almanya’da ‘Aufklärung’, Fransa’da ‘Lumieres’, Anglo-sakson dünyasında ise ‘Enlightenment’ olarak ifade bulmuştur. Bizde ‘aydınlanma’ olarak tercüme edilen bu süreç, artık aklın referanslığında bir dünya okumasını beraberinde getirmiştir. Artık din toplumun merkezinde yer alamazdı.(A.Jeanniere, 1990:5) kimi zaman

‘sekülerleşme’ ya da ‘laikleşme’ olarak da ifade edilen bu süreç ile rasyonel bir temel referanslığında toplumsal pratikler izah edilmeye başlanacaktı.

Son olarak A.Jeanniere’in ‘Endüstriyel devrim’ dediği süreç: “İçinde insanın doğduğu bu doğanın fethi içinde devrimci bir adımı işaretler. Bu devrim, emeğin soyutlanmasıyla karakterize edilir. Bu, insanla doğa arasında aracı konumunda bulunan teknik-yapının gittikçe daha büyük bir özerklik kazanması anlamına gelir. Bir dönemde bu devrim aletten makineye geçiş olarak nitelendirilebilir.(A.Jeanniere, 1990:5)

Emeğin artık insandan makineye devrettiği bu süreç ile birlikte ciddi bir makineleşme dönemini de başlatacaktır. A.Jeanniere’in işaret ettiği bu devrim özellikle çalışmamızla ilintili olacaktır. Keza ‘endüstriyel devrim’ aynı zamanda ‘teknik devrim’ olarak da tabir edilen bu dönem, tekniğin günümüzdeki pozisyonunun filizlendiği arkaik dönemdir. Ve çalışmamızın daha iyi bir teorik zemin teşkil edebilmesi babında bu tarihsel okumanın gerekli olduğunu vurgulayabiliriz. Ve Modernitenin, çoğu düşünür ve kuramcıya göre geride kaldığı ve artık post-moderniteden bahsetmemiz gerektiğine vurgu yapılır. Özellikle çalışmamızın içeriminde sık sık geçen bir kavram olarak da yer alması esasiyle Post-moderniteye kısaca değinmemiz yerinde olacaktır.

1.1.2. Postmodernite Kavramı

Aklın referanslığında işlerin iyi gitmediğini ve akıl referanslı önermelerin dünyayı daha da bulanıklaştırdığını iddia eden çeşitli teoriler(özellikle Frankfurt geleneği) ve okuma biçimlerinin kavramsal tartışmaya açılması, modernliğin bir çıkmaz olduğunu öngörmüşlerdir. Bu itibarla, oluşan modernlik reddi ve postyapısalcı ya da yapısökümcü okuma biçimleri yeni bir sosyal bilim pratiğinin de oluşumuna ön ayak olmuştur.

Modernlik eleştirisini Postmodernite kavramı üzerinden düşünürken, daha çok ‘Frankfurt Eleştirel Teori’sinin izini sürmeye çalışırken ana eksenimiz, çalışmamızla daha çok ilgili olan ‘birey’ nüanslı kısmı olacaktır. Özellikle ‘rasyonelleşen dünya’ olarak tabir edilen ve J.Baudrillard’da ‘Simülasyon Çağı’na dönüşen günümüz

dünyasında, ‘birey’insanal manipülasyonlar içindeki pozisyonuna göndermeler içeren izi sürülmeye çalışılacaktır. Modern dönem tekno-iletişim ve ‘birey’ ilişkisi nasıldı? Ve ‘birey’inModern sonrası olarak tabir edilen Postmodern döneme nasıl bir geçiş yaptıdır? ‘özne’ olarak mı?Peki,Foucaut ‘öznenin ölümü’ derken bir Postmodern dönemin de mi sonuna işaret etmişti? Şayet böyle ise Jean Baudrillard, ‘Simülasyon Çağı’ ve bu çağ ile birlikte ‘birey’in sanal manipülasyonlar içinde tekniğe boyun eğdiğine ilişkin düşüncesi ne ifade etmektedir? İşte çalışmanın bu boyutu da ekranın, sanal ile gerçeğin sınır uğrağında esnediği, şeffaflaştığı ve geçirgenliğinin arttığı bir durumda ‘birey’ bu sınır uğrağında ne ifade etmektedir? Şeklinde geliştirilmeye çalışılacaktır.

Modernlik tartışmalarından,Postmodernlik tartışmalarına bir geçiş yaparken özellikle Frankfurt Eleştirel Ekolünü’nün okumaların ağırlık vermeye çalışacağımızı söylemiştik. Frankfurt Eleştirel Ekolünün okumalarına ağırlık verme sebebimiz de Özellikle Frankfurt Eleştirel teorisinin felsefe ve sosyal bilim disiplini açısından genel olarak iki noktada önem arz etmesidir. Birincisi, modernlik fikrini ve modern toplum yapısını doğru anlamamıza imkân tanınması; ikincisi, modernliğin felsefi söylemlerini ve modern sistemin dizgesini ve aygıtlarını meşrulaştıran uzmanlaşmış sosyal bilim geleneğini sorgulamamıza yardımcı olmasıdır. Başka bir deyişle, eleştirel teori, aydınlanma, pozitivizm, rasyonalizm, kapitalizm, teknoloji ve kültür endüstrisi gibi bileşenleri bulunan modernlik sorunsalına ve onu yücelten sosyal bilim çizgisine eleştirel bakması nedeniyle incelemeye değer bir konudur. Eleştirel teori incelenmeye değer bir mevzu olmanın yanında: Avrupa/Batı toplumlarının (modern toplumların) yapısını, zihniyetini, ideolojisini, kültürünü ve sanatını olumlayan/ yücelten yaygın bakış açısının tersine, onların gerçek çehresini gösteren önemli bir yönelimdir.(Kızılcelik,2008a:11)

Modernliğin ‘gerçek çehresinin’ Fakat ‘Eleştirel Teori’nin tahlilleri ile daha da iyi açmlandığı mutabık olunan bir mevzudur. Özellikle ‘Eleştirel Teori’nin kurgulayıcı aktörleri olarak gerek T.Adorno gerek Horkheimer gerekse de Marcuse, modernliğin pozitif olarak kurgulamayı düşündüğü teorik ve kuramsal yapının olumlayıcı çehresini,tüm kritiklerinde ‘negatif’ bir forma doğru bükmüşlerdir.

Eleştirel teorisyenler Modern dünyada egemen gelişme olarak *Akılcılık/Akılçılığa* üzerine odaklanmışlardır. *Rasyonelleşme* ile Adorno, Horkheimer ve Marcuse şu olguları kastederler; Fabrika, ordu, bürokrasi, okul ve kültür endüstrisi gibi kurumlar tarafından geliştirilen, daima etkili ve sonuç verici örgütsel teknikler vasıtasıyla toplumsal yaşamın bütün alanlarına yayılan yönetsel ve siyasal tahakküm.(Benhabib,Akt.,Kızılcılık, 2008:287)

Weberci anlamda dünya büyüsunü yitirmeye başlayacaktır. Bu ‘büyü bozumu’ yerini ‘akıl’ referanslı bir paradigma bırakacaktır.(rasyonelleşen dünyada) ‘büyü bozumu’na maruz kalan dünyayı artık rasyonel ve tekno-bürokratik bir süreç almaya başlayacaktır. Özellikle Weber’in‘Rasyonelleşme’ kavramı üzerinden iz süren Frankfurt Eleştirel Okulu da ‘Aydınlanma’nın öngördüğü şekilde Modernliğin özgürlüğü getirmediği tam tersine yaşanan dünyayı bir o kadar yıkıma uğrattığı iddiasıdır. Bu eksenden Frankfurt geleneği mitolojik dönemlerin, sihrin, büyüün, kâhin olmanın ve geleceği öngörmenin, karşı bir hareketi olarak çıkan ‘Aydınlanma’nın, nasıl tekrar mit’edönüştüğünü teslim etmişlerdir. Özellikle Horkheimer ve Adorno’nun‘Aydınlanmanın Diyalektiği’, Adorno’nun ‘Mini Moralia’(Sakatlanmış Yaşamdan Kesitler), ve Horkheimer’in‘Akıl Tutulması’ eserleri ileW.Adorno ve Horkheimer’in ‘Aydınlanmanın Diyalektiği’ adlı ortak metinleri, çağın hâkimparadigmasının daha iyi anlaşılması açısından önem ahzeder.

Modern insanın toplumdan kaçacak yeri kalmamıştır. Ve nasıl rasyonalizasyon süreci artık pazarın isimsiz güçlerinin değil, plan yapan bir azınlığın bilinçli kararının eseri ise, kitlesel öznel de kendilerini öyle bilerek uyarlamak zorundadır; Özne, bütün enerjisini, pragmatistlerin değimi ile ‘şeylerin hareketinin içinde ve o hareketin yönünde olmaya adanmak zorundadır.’ Geçmişte gerçeklik, özerk birey tarafından geliştirildiği varsayılan ideale karşıt sayılır ve onunla karşılaştırılırdı; gerçekliğe bu ideale uygun bir biçimde verilmesi gerekli görülürdü. Bu gün ilerici düşünce bu tür ideolojileri zayıflatmakta ve bir yana atmakta, böylece farkında olmadan da gerçekliğin bir ideal durumuna yükselmesine yardımcı olmaktadır. Uyum, düşünülebiyecek bütün özel davranışların ölçütüdür artık. (Horkheimer,2008b:121-122)

Böylece birey, düzenin uysal bir otomatı haline getirilir. Charlie Chaplin’in ‘*Modern Zamanlar*’ filmindeki birey, makineleşmenin bir parçası olur. Modernliğin getirmiş olduğu özerklik, birey olma, özgürlük gibi tercihlerde söz konusu olan artışın getirmiş olduğu özgürlük yanılısamasınınHorkheimerce zikredilen şuanalizi ile devam eder:

Ata binmekle otomobil kullanmanın içerdiği özgürlükler oldukça farklıdır. Modern toplumlardaki otomobil sahiplerinin nüfusa oranının eski toplumdaki atlı araba sahiplerinden çok daha büyük olması bir yana, otomobil daha hızlı ve daha geniş imkânlı bir araçtır, daha az bakım ister hatta belki daha kullanılabilir. Ne var ki, bu özgürlük artışı, özgürlüğün niteliğinde bir değişikliğe yol açmıştır. Sanki otomobili kullanan biz değiliz de uymak zorunda olduğumuz sayısız yasalar ve kurallardır. Hız sınırları vardır, yavaş sürme, durma, belirli şeritler içinde kalma uyarıları, hatta biraz ilerideki dönemecin biçimini gösteren işaretler vardır. Gözlerimizi yola dikmemiz ve her an doğru hareketi yapmak için tetikte olmamız gerekmektedir. İçten gelen, kendiliğinden davranışlarımızın yerini, boğazımızı sıkı mekanik zorunluluklara yönelttiğimiz dikkati dağıtacak her türlü duygu ya da düşünceyi silmemizi gerektiren bir zihniyet almıştır.(Horkheimer:2008b:123-124)

Postmodernite uzun soluklu bir serüven olmasından kaynaklı, Postmoderniteyi ‘kültür endüstrisi’ bağlamında da değerlendirdikten sonra, çalışmamızın ana eksenine tekrar bir dönüş yapmayı uygun gördük. Çalışmamızın ana eksenini teşkil eden kültür, kitle, birey, teknoloji, medya gibi çağımızın önemli pratiklerinin, ekran şahsında değerlendirilmesi, şüphesiz hiper bir sanallık çağında Postmodernitenin örgüsüyle de ilintilidir. Özellikle birey-toplum ya da özne- toplum dikotomilerinin, tekniğin ve bu teknik ile bütünleşen çağımız insanının mevcut pozisyonunun, bu bahsettiğimiz örgünün dışında tutulamayacağıdır ve çağımız insanının , ‘sanal stratejiler’in içindeki konumun da büyük oranda postmodernitenin kültür boyutuyla ilintili olduğunu söyleyebiliriz.

1.1.3.Kültür Endüstrisi Eleştirisi

Çalışmamızın ana eksenini oluşturacak olan, sanalın ve gerçeğin ekran şahsında bir geçirimsellik teşkil ettiğine ilişkin görüş, ekranda vuku bulan sinema, ‘Sanal Medya’, ‘Sanal Toplum’ vb. sanallığa göndermede bulunan tüm pratiklerin ilkin filizlendiği bir atmosfer olarak Frankfurt geleneğinin işaret ettiği ‘Kültür Endüstrisi’ne de göndermede bulunmak, çalışmamamızın teorik arka planı açısından elzemdir.

İlkin ‘Kitle kültürü’ olarak vuku bulan bu kavram, daha sonrasında ‘Kültür Endüstrisi’ kavramına dönüştürülmüştür.

Kültür endüstrisi öyle bir kültürden son derece farklıdır. Kültür endüstrisi bildik şeyleri yeni bir nitelikte birleştirir. Tüm dallarda, kitleler tarafından tüketilmeye uygun olan ve bu tüketimi büyük bir ölçüde ve belirleyen ürünler, az çok planlı bir şekilde üretilir. Tek tek dallar yapıları açısından birbirlerine benzer ya da en azından iç içe geçer. Adeta boşluk bırakmayacak bir sistem oluştururlar. Bugünkü teknik olanaklar kadar, ekonomi ve yönetimin yoğunlaşması da bunu yapmalarına olanak verir. Kültür endüstrisi, müşterilerini kasten ve tepeden bütünleştirilmesidir. Kültür endüstrisi yöneldiği milyonların bilinç ya da bilinçsizlik düzeyi üzerinden yadsınamaz bir biçimde spekülasyon yaparken, kitleler birincil değil ikilcilerdir, hesaplanmıştır; mekanizmanın eklentileridirler. Müşteri, kültür endüstrisinin inandırmak istediği gibi kral değildir; kültür endüstrisinin öznesi değil nesnesidir. Kendisini kültür endüstrisine uydurmuş olan kitle iletişim araçları terimi daha en baştan vurguyu zararsız olana kaydırmaktadır ve ilk planda kitleler söz konusudur ne de iletişim teknikleri; söz konusu olan, olana üflenen ruhtur, efendilerinin sesidir. Kültür endüstrisi kitleleri dikkate almayı onların verili ve değiştirilmez varsayılan zihniyetini ikiye katlamak, pekiştirmek ve güçlendirmek için kötüye kullanır. Bu zihniyetin neyle değiştirilebileceği hususu, tamamen dışta bırakılmıştır. Kitleler kültür endüstrisinin ölçütü değil ideolojidir, kültür endüstrisi de kitleleri kendine uyarlamadıkça var olmazdı. (Adorno, 2007: 109-110)

Adorno'nun 'Kültür Endüstrisi' yeni yeni şekillenmeye başlayan kitle iletişim araçlarının ve bu kitle iletişim araçlarının gerçeklik üzerinde -Baudrillardca ifadeye kavuşacak olan- 'şantaj'ı, çalışmamızın ana izleği olan *esnek ekran*'ın da teorik temellendirmesi açısından önem arz etmektedir.

Modernliğin inşa ettiği özerk birey mitosunu, bu verili olanakların sınırlarında zor görünmekle beraber, tersi bir sürece maruz kalarak adeta bir özgürlük sanısına dönüşmüştür. En trajik olanı da bu koşullarda iken bile, kendini özgür ve seçici hissetmesi sanısidir. Frankfurt Eleştirel Okulu'nun 'teknokratik düşünme' dediği bu sürecin, insanları egemen güçlerden özgürleştiremeyeceğidir. Eleştirel Teori, Modern toplumu bu yüzden 'Akıldışılıkla' itham etmektedir. Bu konuda Marcuse gidecek olursak; Marcuse, 'Tek-Boyutlu İnsan İleri İşleyim Toplumunun İdeolojisi Üzerine İncelemeler' metnine şunları yazmıştır:

Ve gene de bu toplum bir bütün olarak us dışıdır. Üretkenliği insan gereksinim ve yetilerinin özgür gelişimini yok edicidir. Barışı sürekli savaş gözdağı tarafından sürdürülür, büyümesi varoluş için -bireysel, ulusal ve uluslararası savaşımı- bireysel, ulusal ve uluslararası barışçılaştırmanın gerçek olanaklarının baskılanması üzerine bağımlıdır. Toplumumuzun önceki, daha az gelişmiş evrelerini karakterize etmiş olandan çok ayrı olan bu baskı, bu gün

doğal ve teknik bir hamlık konumundan değil, ama tersine bir güç konumundan işlemektedir. Çağdaş toplumun yetenekleri (entelektüel ve özdeksel) her zamankinden ölçülemeyecek denli daha büyüktür- ki toplumun birey üzerindeki denetleme alanının her zaman olduğundan ölçülemeyecek denli daha büyük olması demektir. Toplumumuz, özdekkaçtoplumsal kuvvetleri terör ile olmaktan çok teknoloji ile yenerek ezici bir etkenliliğin ve yükselen bir yaşam ölçünün ikili temeli üzerine ayırt edici yanını göstermektedir.(Marcuse, 2010:9-10)

Marcuse, kısaca bireyin, Modern toplumda teknik baskı altına alındığını ve bireyselliğini yitirdiğini vurgulamaktadır. Eserinin ismini de bu bağlamda düşündüğümüzde, meselenin mahiyeti daha da anlaşılır olacaktır.

Frankfurt Eleştirel Okulu'na katkıda bulunan önemli bir diğer şahsiyet Max Weber'dir. Weber, Modernlik söylemine karşı eleştirel ve karamsardır. Özellikle 'Demir Kafes' ile tabir ettiği Modernliği; *Akılçılaştırma*, *Entelektüelleştirme* kavramlaştırmaları bağlamında kritize eder.

Weber'in Frankfurt Eleştirel Okulu üzerinde çok büyük etki bırakması şimdi anlaşılırdır. Özellikle Frankfurt Eleştirel Okulu'nun Akılçılaştırma referanslı tahlilleri Weber'in 'Rasyonelleştirme' kavramına işaret etmektedir. Şüphesiz 'Akılçılaştırma', Modernliğin, Aydınlanma-özelde Kant'ın 'Aydınlanma Nedir' manifestosu-ayağının ne kadar baskın geldiğinin işaretidir. Akıl, Modernlik için ne kadar önem arz etse de, nihayetinde dünyayı 'İrrasyonel' bir intihara doğru sürüklediği de sık sık vurgulanan bir mevzudur. Ve en büyük kritiği de buradan almaktadır. Dünyayı iyileştireyim derken, nasıl oldu da bir intihara doğru sürüklediği mevzudur. Bu, Modernliğin daha da uzun vadede içinde kıvranacağı bir kritisizm gibi görünmektedir.

'İlerleme' söyleminin, yaşanan pratiklerle tersini yaşattığı söylenebilir. Teknoloji ve bilimde şüphesiz ciddi dönüşümler yaşandı. Fakat toplumsal pratikleri bütünleştiren bir etik ya da değerler dizisi, bu sürecin 'ilerleme' nosyonuna aynı paralellik ile iştirak edemedi. O yüzden Nietzsche, 'ilerleme' söyleminin altında yatan yıkıcı şiddeti görmüş olacak ki 'ilerlemeyi' bir gecikme olarak görüp, 'ilerleme'yitersten okumamıza katkıda bulunmuştur. Nietzsche, üst bir okuma yaparak Tanrı'nın öldüğünü(ilk defa 1882'de 'Şen Bilim' adlı eserinde, bir kaçığın ağzı ile duyuruyor. Toplumsal pratikleri bütünleştiren bir öge olarak değerler bütünlüğü) ve ölümünün de bizzat bizim kendi ellerimizle gerçekleştiğini söylemiştir.

Faucault, buna 'kartezyenözne'nin de ölümünü ekleyince bu defa sosyal bilimi bir 'temsiliyet krizi'sarmaya başladı. Tanrıyı ve özneyi yitirdiğimiz bir çağda birey, kitle, toplum üçlemesini nerde nasıl konumlandırmamız gerekecekti? Modern dönem ile birlikte bireyin kurgusu daha sonrasında bir özne kurgusuna dönüşür dönüşmez, hemen akabinde özne, sonul olarak da ilan edilmişse, hakikaten bir 'temsiliyet krizi' haliyle doğacaktır. Şimdi Habermas'ın bu 'sonul' kuşkulara karşı olan duruşunu, Weber ile 'Akılcılaşıma' kritiği bağlamında değerlendirelim.

Frankfurt Eleştirel kuramcılarında Habermas da Modern toplumu Akılcılaşıma bağlamında tahlil etmektedir. Ve buradan sosyolojinin rolüne işaret eder. Sosyolojinin kendisiniakılcılaşıma nosyonuüzerine konumlandırıdığını belirtmiştir. Buradan hareketleHabermas, Weber'e yakınlaşır. "Weber- Habermas arasındaki ilişki, Hegel-Marks bağlantısı gibi düşünülebilir. Başka bir anlatımla Marks'ın teorik ve metodolojik yöneliminde Hegel'in rolü ve katkısı neyse, Habermas için de Weber'in rolü ve katkısı odur. Marks'a göre 'Hegel'de diyalektik baş aşağı duruyor. Mistik kabuk içerisindeki akla uygun özü bulmak istiyorsanız, onun yeniden ayakları üzerine oturtulması gerekir."(Marx,Akt.,Kızılçelik, 2008:299)Weber'in 'akılcılaşıma' nosyonuna getirdiği tahliller, nihayetinde Habermas'ın modernlik kritiğini 'tamamlanmamış bir proje' olarak tasarlaması gibi bir sonuca götürmüştür. Frankfurt geleneğinde Habermas, modernlik eleştirisini modernliğin tamamen reddi üzerine değil; daha ziyade, modernliği kritik ederek bir forma kavuşturulabileceğini salık verir. Bu yönüyle Habermas, Frankfurt geleneğinin karamsar safında yer almaz.

Tüm bu kritikler ışığında gerek Modernliğin, gerekse de Postmodernliğin ifşa bulduğu epistemolojik sosyal bilim pratiklerini kuşkulu bulan Baudrillard'ın, yaşadığımız çağın artık gerçekliğini yitirdiğini ve bunun yerini alan simülasyon çağının artık teknik ve sanal stratejilerinin gerekse de sanal manipülasyonlarının göbek bağından -sanal ile tekniğin uzlaşımallsığı-kurtarılamayacağı bir merhaleye geldiğini teslim eder. 'Radikal kuramcılığı' ya da 'Kuramsal Şiddet' olarak forma kavuşturabilir olan metodolojisi, çalışmamızın temel izleğini oluşturacaktır. Özellikle sanallık ve gerçeklik üzerinden deşeceğimiz *esnek ekran* mevzusunu, sanal ile

gerçeğin sınırında esnekleşerek gerçeğin içerisine dağıldığına, teorik bir temellendirme girişiminde bulunacağız.

2.1.SİMÜLASYON ÇAĞINDA TEMSİL

2.1.1.Ekran Sinema ve Gerçeğin Temsili Sorunu

Çalışmamızın temel izleğini teşkil edecek olan ekranın, günümüz dünyasında özelde evde; genel olarak da kamusal alanın sınırlarına ne kadar sızdığı çok bilinen bir şeydir. Buna ilaveten dikkatleri gün geçtikçe daha da çeken diğer boyut ise, ekranın salt bir imgesel kutu ya da çerçeve olmanın ötesinde, gerçek ile sanalın geçirimselliğini sağlayan rolüdür. Gerçeğin ve sanalın kesişimselliğini, geçirgenliliğini, temasını olanaklı hale dönüştüren bu imgesel kutucuk ya da çerçeve, artık bir kutucuk ya da bir çerçeve olmanın ötesinde bir okuma biçimine dönüşmüştür diyebiliriz. Bu bağlamda bazı temel kavramlara temas ederek, çalışmamızı açmılayabiliriz.

(Şekil 2:jiangsu.chinareports.org.cn)



Birey ile ekran arasındaki bağı, salt izleme(bakış) olarak düşünmemek lazım. Keza birey, (özellikle bilgisayar, TV, telefon...) ekran ile de uzlaşır bir konum kazanarak, koordineli, bir bağ da kurar. Ekran karşısında oturan birey(bilgisayar) elleri ile tutunduğu sanalı kimi zaman kucaklayarak gerçeğe davet eder. Bunun yanında ekran, bu jesti karşılıksız bırakmayarak bireyi de gerçek yaşamın içinden tutarak kendi içine davet eder. Bireyin elleri ile mouse arasında edindiği uzlaş, reel ile sanalın sınırlarına da göndermede bulunur. Birey, salt görme ile değil aynı zamanda dokunarak ve hissederek de sanalın mecrasına iştirak edebilir. Bireyin sanala iştiraki, bedensel başka uzuvların da katılımını gerektirir. Mouse ile bütünleştiği elleri ile ekranı komute ederek sanalın sınırlarına dâhil olur. Bu

dâhilolma ve sanalı belirlememodu salt birey endeksi olmayıp, kodlu olan birçok şeyin de katkısıyla işlevsellik kazanmaktadır.

Etkin olan birey gibi görünse de sanal dünya, verili kodların güdümleyicisi yapma olanağıyla bireyi bağlayabilir. Baudrillard'ın 'istekli kölelik' ya da 'teknğin egemenliği' bağlamında değerlendirildiğinde ilkin aktif biri gibi ekran başına geçen birey, bir süre sonra tekniğin kodlu yapısıyla sarmalanabiliyor. Bu bağlamda ekranı komute eden birey bir süre sonra bu sanal belirlenmişlikiyebileceğimiz durum ile kendini *ekranın şeffaf geçirgenliğinin* içinde bulabilir. Bu bağlamda reel ile sanalın geçirgenliğinin arttığı andır.

(Şekil 3: www.ozgurkocaeli.com.tr)



Ekran ile ilgili değerlendirmelerimiz acaba Sinemada ne şekilde yorumlanabilir? Baktığımızda sinemada izleyici genel olarak koltuğuna edilgin gibi durmaktadır. Her ne kadar zihni ile dolaşıma geçse de bedensel bir stabilite var. Fakat pornografik sinema ya da pornografik video içerimli fragmanlarda beden adeta bir manevra alanı gibidir. *Esnek ekran* olarak da tabir edebileceğimiz bu durumda beden pozisyon alır, manevra yapar, uzuvlarıyla ekranı kontrol etmeye çalışır, fragmanları okur, yapılandırır, göz sanalın kayıp temsiline dokunmak ister vb. bu bağlamda Baudrillard: “Fotoğraf, sinema ve resim sanatlarına özgü bir sahneyle bir bakış olayı varken; video ve bilgisayar ekranından yansıyan görüntüde McLuhan'ın daha önce söylediği gibi, bir tür içine gömülme, bir tür göbek bağı durumu, dokunsal bir karşılıklı etkileşim süreci söz konusudur.”(Baudrillard, 2001:34)

(Şekil 4:www.55s.org)



Ekranın sanal ve gerçeği sızdırdığı başka bir okumayı ‘düşler tutkular ve suçlar’ filmi üzerinden de yapabiliriz. ‘düşler tutkular ve suçlar’ filminin başlangıç pasajında geçen; ‘sahnenin(gerçek dünya) perdeden taşıdığı andır’ kısmı belki de perde, gerçekten bir perde görevi görüyordu. Bizi dünyadan gizliyordu. Bir tür ‘sinema-poetik’in yaratılması söz konusu. Baudrillard’ın belki de en yakın duran kavramını kullanacak olursak ‘gerçeğe şantaj kurulması’ söz konusu.

(Şekil 5:www.on5yirmi5.com)



Sansür edilen gerçeklik belirli bir mod dâhilinde artık sahnede ve ekranda sunulmak suretiyle üretiliyor. Gerçeğin kendisi değil artık dublörü sahnede orijininden daha orijin durmaya çalışıyor.

Teknoloji geliştikçe, sinematografik etki kusursuzlaştıkça, yanılsama da çekip gitmiştir. Günümüz sineması ne ima tanır ne de yanılsama: her şeyi hiperteknik, hiperetkili, hipergörünür bir düzeyde birbirine bağlar. Bu filmlerde en ufak bir boşluğa, aralığa, eksiltiyeye sessizliğe yer yoktur-tıpkı, sinemanın kendine özgü imgesel niteliklerini yitirerek her geçen gün daha çok benzediği televizyon gibi. Yüksek çözünürlük denen şeye, başka deyişle, imgenin yararsızca

kusursuzlaştırılmasına her geçen gün biraz daha yaklaşıyoruz. Ama imge, gerçek zamanda üretilen üretilen, tam da bu sebepten imge olmaktan çıkmaktadır. Mutlak berraklığa, yüksek çözünürlüğe, imgenin gerçekçi kusursuzluğuna ne kadar yaklaşırsak, yanılısama gücü de o ölçüde kaybolmaktadır.(Baudrillard, 2012:29)

Sanal teknolojilerin gün geçtikçe, sinema ile televizyonu yakınlaştırdığını teslim edebiliriz.

2.1.2.İmgenin Ontolojisi:

İmge kısaca zihinde tasarıya kavuşan, kimi zaman düş, hayal olarak da ifade edilen, sanatta yoğunca kullanılan bir metaforik anlatım biçimidir. İmgeyi çalışmamızda özellikle kullanmamızın sebebi elbette, sanal dünyada vuku bulan imajlar, göstergeler, efektler gibi görüngüler ile yakın temas halinde olması ve artık sanal dünyada çok çeşitli biçimlerde karşımıza çıkan yansımalarıdır.

Baudrillard, imgenin hayal gücünden yoksunlaştırılmasının imgeyi imge olmaktan çıkardığını-bilgisayarda yaratılmış imgeler, dijital imgeler-ve beraberinde sanal gerçekliği oluşturduğunu teslim eder.(Baudrillard, 2012:30)

İmgenin reel dünyanın komutlarından(örneğin el becerisi) aklın sınırlarınca yeniden üretilip, dizayn edildiği bir sanal dünyadaki pozisyonu aynı zamanda sıkça tartışılan bir temsil sorununa da yol açar:

Her şey imgeden geçtiği için, gerçeğin yok olmasından yakınılıyor. Ancak şurası unutuluyor ki, gerçeklik karşısında imgenin kendisi de yok oluyor. Bu işlem sırasında asıl feda edilen şey, gerçeğin kendisinden çok imge; çünkü özgünlüğü elinden alınmış olan imge, utanç verici bir suç ortaklığına sürükleniyor. İmgenin yüzeyselliğine teslim edilmiş olan gerçekliğin özlemine duyup bunun karşısına, gerçeğin ifadesine teslim edilmiş bir imgenin yüzeyselliğini çıkarmak gerekir. İmgeye eski gücünü kazandırmanın tek yolu, onu gerçeğin elinden kurtarmaktır ve ancak imge kendi özgüllüğüne(Rosset, kendi 'budalalığına'diyordu) kavuştuktan sonradır ki gerçeğin kendisi de kendi hakiki imgesi ile yeniden buluşabilir.(Baudrillard,2005b:146-147)

Keza imgenin sanal rezervasyonu, hangi reel öznenin temsiliyetinden doğduğu meçhulse bu bir temsil sorununa yol açar. İmgenin sanal modeller ile bir öteki temsile dönüştüğü söylenebilir. İmge, sanal dünyada artık bir kayıp fantasma olarak değerlendirilebilir.(imge, tekniğin içinde simülatif süreçlerle her an dolaşımdadır.)

Sanal dünyada sadece elektrik akımını somut bir aktör olarak düşünmenin dışında imge, sanal dünyada temsil sorunundan muzdariptir. Baudrillard, imgelerin kendi başlarına gerçekte bir ilişkisi olmadığını söyler. Asıl sorun imgelerin kendilerini gerçekmiş gibi sunmasıdır. Vincent c. Müllerdijitalliğigöstergebilimsel açıdan incelerken üç aşamadan söz eder. Fiziksel aşama: Elektrik akımının meydana geldiği aşama. Sözdizimsel aşama: Matematiksel fonksiyonların meydana geldiği aşama(bir numara, bir harf, bir kelime). Anlambilimsel aşama: Bir rengin politik bir görüşü temsil etmesi gibi(anlamsallığa giden aşama)

Foucault'unpanoptikon, kavramı bağlamında özellikle 21.yüzyılda artarak devam eden mobese sistemine de birkaç göndermede bulunmak yerinde olur. 'Panoptikon'nun, iktidarın genişleyen tahakkümünün bir yansıması olduğunu Foucault zaten kritik etmişti. Burada ilham alınan başka bir şey de 'Panoptiko'nun bir iktidar izleği olmaktan öteye bir imgeye dönüştüğünü de teslim etmektir. Keza siyah camlar ile kamusal alanın hemen hemen tüm gözeneklerine konumlandırılmış olan özelde 'mobese sistemi' dediğimiz panoptik bakış(iktidarın tüm izleme pratiğine göndermede bulunur.) bir izlek olmaktan ziyade bir imge olarak da okunabilir.

(Şekil 6:www.disclose.tv)



Panoptik izlek ile dağılım gösteren iktidar aynı zamanda siyah camlar arkasında denetimi sağlarken ve toplumsal gösterinin de bir karşı temsiline

dönüştürmüş olarak durmaktadır. İktidar izlerken aynı zamanda imge bağlamında da izlenmektedir. GoogleMaps'ın 360 derece sokak görünümü sunan panoramik kameraları verileri bilgisayar ortamına aktarmaya devam etmektedir.

2.1.3.Ekran ve Şiddet

(Şekil 7:www.trtturk.com)



Modern ve sonrası olarak tabir edilen dönemde, TV'nin ve genelde ekran aracılığıyla sunulan tüm şiddet içerimli verilerin mi şiddeti tetiklediği yoksa şiddetin bizatihi bir apriori(doğuştan) unsur olduğu çokça tartışılan bir mevzu olagelmıştır. Bu iki düzey okumada ağır basan şüphesiz, insan doğasını aklayan ve daha çok ekranın, şiddeti ürettiği ve daha çok tetiklediği okuma biçimidir. İnsan doğasını da aklayacak olan bu okuma beraberinde ciddi sıkıntılar da taşımaktadır diyebiliriz.

(Şekil 8:www.dunyabulteni.net)



Keza şiddeti rezerve edip ekrana taşıyan da ve tüm şiddet senaryolarını kuran da bizatihi insandır. Bu bağlamda şunu da çalışmamızın bir uzantısına ekleyebiliriz; teknikleşen dünyayla beraber teknik, artık bir aktör olarak da algılanmaya başlıyor.Konu bütünlüğüne bağlı kalarak, ekranın şiddeti bizatihi üretmede ve dağılımını sağlamadaki rolünü de teslim etmek gerekmektedir.

Nefret: soydan gelen bir şiddetin yer altı kaynağı gibi yeniden doğuşuna yanmak yerine, bu tür bir şiddeti ve onun özel etkilerini ki terörizm bunlardan biridir,bizzat modernliğimizin, hiper-modernliğimizin, ürettiğini görmek gerekir.(Baudrillard, 2001:78)

(Şekil 9:turkish.5dmovietheater.com)



Geleneksel şiddet daha bir vecd içinde ve daha bir kurban vericidir. Bizimkisi ise daha yapmacıklı bir şiddettir; tutku ve güdüye bağlı olmaktan çok, ekrandan kaynaklanır. Bir anlamda, ekranda ve kitle iletişim araçlarında fiili haldedir, onlar bu şiddeti kaydediyor ve yayınlıyormuş gibi yaparlar, ama gerçekte, ondan daha ileri giderek onu teşvik ederler. Kitle iletişim araçları, döne dolaşa, her yerde olduğu gibi, şiddet konusuna terör eylemlerine değindiği gibi değiniyor. Şiddeti tam anlamıyla modern kılan da budur, ona gerçek(siyasal, sosyolojik, psikolojik) nedenler atfedilmesini olanaksız kılan da budur. Bütün bu tür açıklamaların zayıf kaldığı hissediliyor. Aynı şekilde, kitle iletişim araçlarını şiddeti görsel olarak ve öykülerek yayınlıyor diye suçlamanın hiçbir anlamı yok. Çünkü ekran, o sanal yüzey, ne söylenirse söylensin, bizi görüntünün gerçek içeriğine karşı yeterince iyi koruyor. Ekranın kesik ve aralıklı olmasından dolayı, görsel bir şiddetle eylemsel bir şiddet arasında süreklilik sağlayacak bir bağ yoktur. Bizim kendisine karşı savunmasız kaldığımız şey, iletişim aracının şiddetidir ve onun göz alıcı olmayan artışıdır. Korkulması gereken, şiddetin psikolojik olarak devam etmesi değil, teknolojik olarak devam etmesidir, şeffaf bir şiddetin, yani sonu her gerçeğin ve her göndergenin etten ve kemikten arınmasına çıkan bir şeffaf şiddetin devam etmesidir. Şiddetin xerox evresidir bu.(Baudrillard, 2001:78)

Baudrillard devamla: “Çünkü toplumumuz gerçek şiddete, tarihsel şiddete, sınıf şiddetine yer vermediği için, sanal bir şiddet, tepkisel bir şiddet doğurmaktadır.

Bir anlamda yalancı bir şiddettir bu ve aynen yalancı bir hamileliğe benzer, ancak ne var ki, asla bir şey doğurmaz, ne bir şey yaratır ne de kurar. (Baudrillard, 2001:79)

Baudrillard tam ekran metninde ‘çifte soykırım’ adlı pasajda, sanal ile gerçeği değerlendirirken cama çarpan sinek örneği üzerinden giderek, halen gerçeğe dokunur gibi sanala dokunduğumuzu söyler. Ekranın şeffaflığına da bol bol gönderme içeren bu pasaj, gerçeğin, kendini sanalın sınırlarına dâhil ederek kendisini sonlandırdığı(sineğin pencere camına defalarca çarpıp kendini yavaş yavaş ölüme dâhil etmesi gibi) bir tür illüzyon. Ama bir o kadar da gerçek. Sinek, gerçek olmayan bir yolda devam etmekte ısrarlıdır.

2.1.4.Sanallığın Kıyameti Değil Kıyametin Sanallığı

Özne ve nesne sorunsalında öznenin, nesne üzerindeki belirleyici etkisini tersine eden nesne, (çağımızda) üzerine daha fazla düşünmemiz gereken bir fenomen olmuştur. Eski çağların tinsel fetişizmi(doğaya atfedilen totemik ve tabusal değerlerin gücü) çağımızın nesne fetişizmine(nesnenin özne ya da birey üzerindeki etkisi) dönüşerek, kutsalın tarihsel uğraklarını da belirlemiştir. Ve bununla yetinmeyen nesnel fetiş, insan varlığının ontolojik kaygısına(özellikle tekniğin karşısında edinilen etik ve risk toplumu gibi pratikler) kadar ilerlemiştir diyebiliriz.

(Şekil 10:eokuloyunları.net)



Baudrillard:

Nesnenin, gözlem sırasında özne tarafından bozularak bozularak üzerinde çok duruldu. Ama tersi bozulma ve bunun şeytansı ayna etkisi sorusu gündeme getirilmedi. Oysa ilginç durumlar, nesnenin gizlediği, kavranılamaz, çelişkili, karmaşık olduğu, bu karmaşıklıkla öznenin kendisini ve çözümleme yöntemini bozduğu durumlardır. Öznenin, nesneyi keşfettiği koşullara her zaman ilgi duyulmuş; nesnenin özneyi keşfettiği koşullar hiçbir biçimde araştırılmamıştır. Nesneyi bulmakla övünür ve nesnenin uslu uslu bulgulanmayı beklediğini düşünür. Ama en kurnaz olanı, belki de hiç akla gelmeyen bir şeydir: ya tüm bu geçmiş içinde bizi keşfetmiş olan nesneyse? Bizi icat etmiş olan nesneyse?(Baudrillard, 2006a:74-75)

Baudrillard, özne referanslı okumaların, modern dönem ile birlikte yerini nesne referanslı okumalara bıraktığını haklı olarak işaret etmektedir. Bu tersine dönme sürecinin, özellikle kitle iletişim araçlarının geldiği konum ve medya üzerinden yaratılan gösterilerin ve bir o kadar da modern dönem ile birlikte gerçeğin yerini alan simülasyon evresinin bu haklılığı gerekçelendirdiği söz konusu olmuştur.

Modern dönem ya da modern dönem sonrası olarak tabir edilen çağımızda, sanalın fazlasıyla değiştiği ve üzerine hemen her camiaya kritikler yapıldığı bir olgu olarak bakıldı. İnsanın kendi aklı ile ürettiği bu teknik dönüşümün nasıl oldu da aleyhine gibi döndüğü halen de bir dilema olarak açılmış değildir. Bu bağlamda Baudrillard, modern bireyin bizatihi yarattığı bu tekniğin, artık tersi bir dönüşüm yaşadığını ve de yaşattığını teslim etmektedir.

Baudrillard, özellikle ‘Gerçeğin Sınırlarında Dolanmak’ adlı pasajında Nietzsche’den alıntılar yaparak aktardığı : “Gerçek dünyayı bertaraf ettiğimize göre, geriye kalanına ne dememiz gerekiyor? Görünüm dünyası mı? Kesinlikle hayır! Çünkü hakiki dünyayla birlikte görünüm dünyasını da yok ettik.” (Baudrillard, 2005a:22) Kısım aslında Baudrillard’ın tüm kuramsal kritiğinin özeti gibidir. Anlamsallığından düşen ve simüle edilen sadece görünür dünya değil; yerinden edilen dünyanın yerine kurgulanan ve konumlandırılmaya çalışılan görünürler dünyasının da sonuna işaret eder gibidir.

Dünyamızı olumsuzun gücü ile düzenleyen terazinin ayarı bozuldu. Olaylar, söylemler, özneler veya nesnelere ancak değerlerin manyetik alanında, o da ancak ikili kutup, iyi ya da kötü, doğru veya yanlış, eril ya da dişil arasındaki gerilimler var olabilir. Oysa

bugün bunlar kutupsallıklarını yitirmiş olarak gerçeğin ayrımsızlaşmış alanı içinde dönüp durmaktadırlar. Ve nesnelere değer ayrımsızlaşmış alanı içerisinde dönüp durmaya başlarlar. Birbirinden kopmuş ve göçebeleşmiş bu değerler arasında yalnızca döngüsel bir karşıtlık içine giren her şey karşıtıyla ayrımsız bir benzerlik oluşturarak anlamını yitirir; bu ayrımsızlık, tüm farklılıkları eviren ve karşıt öğeleri koşulsuzsa aynı öbek içinde birbirine karıştıran bir gerçekliğin gücül olarak yüklenmesinden kaynaklanır. (Baudrillard, 2006a:87)

AVM’lerde son zamanlarda prova odaları(özellikle AVM’lerde karşımıza çıkan kabinler vb.) olarak hazırlanan ve gelen müşterilerin orda giyinip hazırlandığı odalar, giyimin artık bir tür gündelik hayatın bir ritüeli ve bireyin de bir tür oyuncu olduğu teslim edilmektedir. Gündelik hayatın tüm alanlarının bu tür ritüellerle artık bir podyum olarak kurgulandığı bir olguyla karşı karşıyayız.

(Şekil 11:www.goldenraf.com.tr)



Modern düzende artık insanın daha iyi ya da kötü için imgesiyle çatışabileceği ayna ya da cam yok, sadece vitrin var. Bireyin kendi üstüne düşünmediği, ama sayısız nesnel göstergesi seyretmesinde, toplumsal statünün gösterenlerinin düzeninde soğrulduğu tüketimin düzenli yeri olarak vitrin. Birey vitrinde yansımaz,orada soğrulur ve yok olur. Tüketimin öznesi göstergelerin düzenidir. (Baudrillard, 2010a:252)

Tüm yaşamsal pratiklerin bu göstergeler üzerinde vuku bulduğu toplumsal gerçeklik dünyasında, bireyin de soğurulup yok olduğu bir tür sanallık, sentetik, protez bir gerçeklik çağının içinde yol almaktayız.

Baudrillard, artık bizim dünyaya değil, dünyanın bize egemen olduğu bir tür nesnelere çağını yaşadığımızı vurgular. Devamla, nesnenin özne-birey karşısında olan etkinliğine işaret eder. Tekniğin dünyasında, öznenin eleştirel işlevi yerini, nesnenin alaycı işlevine bıraktığını teslim eder. (Baudrillard, 2006a:94-95)

Bu durumda Baudrillard'a göre, öznenin artık temsiliyetle söz sahibi olmaktan çıkıp, dünyanın nesnel alaycılığının çalıştırıcısı durumuna indirildiği bu tersine çevrilmeye, tüm fizik ötesi ortadan kaldırılmıştır. Bundan böyle özneye ayna görevi yapan, kendi varlığını ve rastlantısal biçimini, kesintiliğini, parçalanmasını, çok boyutluluğunu, yapay anlaksallığını ona dayatan nesnedir. (Baudrillard, 2006a:95)

Özellikle modern dönem ve sonrası olarak tabir edilen post-modern dönem, sanal ile gerçeğin fazlasıyla değilerek realitenin artık Baudrillardcı anlamda simülatif süreçlere kendini teslim ettiği bir çağın okuması olarak düşünülebilir. Keza ekranı da bu eksen üzerinden temellendirmeye yönelik epistemolojik kritik, bu sanal ve reel olan durumun geriliminden çıkarsayarak, ekran şahsında sanalın ve gerçeğin sızdırıldığı bir okuma biçimine varabiliriz. Baudrillard'ın sanal ve gerçek üzerine yapmış olduğu kritiklerde şüphesiz, sanallığın etkin bir pozisyonda tahlil edildiğini görmekteyiz.

Eğer sanallık devrimi varsa, o zaman ona anlamını bütünüyle vermek ve ondan kaçınmakta özgür olursa bile onun bütün sonuçlarını kavramak gerekir. Sanallığın kıyameti olmasa da, pekâlâ kıyametin sanallığı vardır... (ve sanal olarak, biz, bunun içindeyiz, kıyametin içindeyiz: gerçek dünyanın kırıp geçirdiğini her yerde ortaya çıkarmaktan başka bir şey değildir bu), o halde, bütün öteki kategoriler için de aynı şey geçerlidir. Yani toplum, politika, tarih ve hatta töre ve psikoloji için bile-artık bundan böyle yalnızca sanal olay vardır. Sanal olanın bir politikasını aramak, sanal olanın bir etiğini aramak vb yararsızdır, çünkü politikanın kendisi sanal olmuştur. Hatta teknikte bile: 'sanal teknolojiler'den söz ediliyor, ama gerçek olan şu ki, yalnızca sanal teknikler vardır ve artık yalnızca onlar olacaktır. İşte bu anlamda, sanallığın bizi düşündüğünü söyleyebiliriz, tersini değil. (Baudrillard, 2001:96)

Baudrillard, insanın bizatihi ürettiği tekniğin kendi aleyhine dönüşüne çağrı yapmaktadır.

(Şekil 12:www.next-culture.net)



Mesela e-mail ve çeşitli sanal yazışmalarda, yazışma esnasında ihtiyaç duyulan bir ürün(telefon, tv, ev eşyası, vb.) bahsi edildiği an yazışma ekranına çeşitli tanıtımlarlaçıkabilmektedir.(marka, fiyat, özellikler vb.) ama bunlar Baudrillard'ın ifade ettiği gibi 'sanal teknoloji'ler değil, 'sanal teknik'ler olarak ifade bulur. Asıl olan *sanal stratejiler*dir.

Baudrillard: “Bizi yabancılaştırarak şekillendiren yarat(ılan)tığımız nesnedir(dünyadır).ve bu nesne kimi zaman bizi, bizim yapabileceğimizden daha iyi ve daha hızlı bir şekilde biçimlendirebilmekte/açıklamaktadır.”(Baudrillard, 2005a:41)İnsan, elinden çıkan şeyin bizatihi onun aleyhine döndüğü bir çağın sanal ya da teknik hâkimiyetini yaşamaktadır.

3.1.GERÇEĞİN KESİŞİMSELLİĞİ YA DA ESNEK/ŞEFFAF EKKRAN

3.1.1.Göstergenin Enstrümanları

Gerek TV gerek gerekse de tüm ekran olarak tabir edebileceğimiz *gösterge hapishaneleri*(tabletler, billboardlar, bilgisayar, telefonlar...) artık gerçeklik dünyasına dâhil olan ve sanal ile gerçeğin artık kesişimsellik bağıını sıkıca kuran bir göstergeler çağı enstrümanları olarak ifade edilebilir.

(Şekil 13:www.bilgiustam.com)



TV stüdyosu insanları holografik kişilere dönüşmektedir. Tıpkı gerçek bir elin (irréel) gerçek dışı bir hologramın içinde hiçbir direnişle karşılaşmadan geçmesi gibi, televizyon stüdyosunda oturan insanında projektör ışıkları sayesinde, uzamda, somut ve saydam bir kişiliğe dönüşerek (örneğin milyonlarca televizyon izleyicisinin) kütlenin içinden hiçbir direnişle karşılaşmadan geçiyormuş izlenimini bırakmaktadır. Bu arada hologramın içine daldırılan elin de gerçek dışı bir şeye dönüştüğü unutulmamalıdır. (Baudrillard, 2010b:148-149)

Bizi tümünden denetimine almaya çalışan bu göstergeler çağı ve bu çağın gösterge enstrümanlarını, ekran aracılığıyla sanalın ve reel olanın birbirine rahatça sokulduğu bir sınır olarak tabir etmek yerindedir.

Video, etkileşimli ekran, mültimedya, internet, sanal gerçeklik: karşılıklı etkileşim bizi her yandan tehdit ediyor. Her yerde mesafeler birbirine karışıyor,

her yerde mesafeler ortadan kaldırılıyor: cinsiyetler arasında, zıt kutuplar arasında özneye nesne arasında, sahneyle salon arasında, eylemin başkahramanı arasında, gerçeğe gerçeğin sureti arasında bir mesafe yok artık hiçbir engelle karşılaşmadan, ekranın, sanal görüntünün içine giriyoruz. Birinin hayatına girer gibi ekranın içine giriyoruz. Kendi hayatımızı dijital bir kombinezon gibi üzerimize geçiriyoruz.(Baudrillard, 2001:129- 130)

(Şekil 14:pordetrasdoveu.blogspot.com)



Bu çalışma boyunca ekranın sanalın ve gerçeğin sınırında artık keskin bir yer teşkil etmediği ve bu vesileyle esnekleştiği, şeffaf bir hal aldığı ve geçirgenliğinin arttığını teslim edebiliriz.

İçinde bir sahnenin, bir bakışın bulunduğu fotoğraftan, sinemadan ve resimden farklı olarak, video görüntüsü computer ekranı olarak seyredilirken, sanki suyun içine dalınıyor, sanki bir göbek bağı ilişkisi kurulduğu sonucu ortaya çıkıyor. Bu ilişki, McLuhan'ın televizyon hakkında söylediği gibi, 'dokunulabilir karşılıklı etkileşim' ilişkisidir. Küçük hücrelerin, cisimciklerin bulunduğu suyun içine dalma gibi bir şeydir bu, bir başka deyişle, görüntünün akışkan maddesinin içine girilmekte ve bir olasılıkla bu görüntü değiştirilmeye çalışılmaktadır. Tıpkı bilimin, bütün kromozomlara, genetik kodlara nüfuz ederek bedeni değiştirmeye çalışması gibi. İstedığımız biçimde hareket ederiz artık, inreraktif görüntüyü istediğimiz biçime sokarız, ama suya dalma diyorduk ya, bu denli rahat kullanırlığın, bu denli açık düzenliliğin ödülüdür o. (Baudrillard, 2001:130)

Baudrillard'ın istemli olarak hareket etmemizin önündeki engellerin ortadan kalktığı okuma biçimi hiç şüphesiz gerçek yaşamın somut öğelerinin dâhil olması değildir. Mesela ekranın sanal kısmına sızan yüzün, bana mı bakıyorsun yoksa ekrana mı? Gibi bir soruya verebileceği cevap aydınlatıcı olabilir.

3.1.1.Ekran ve Yazı İlişkisi

Baudrillard, ekran ile metin arasındaki farklılığa işaret ederek, metnin yani yazının daha bir sahici olduğunu teslim eder. Keza yazı, bir karşılıklı etkileşim motifi değil, bir etkinlik biçimidir. Metin ekrandan taşan ve ekranın görüngüsel alanının dışında vuku bulan bir reel pratiktir.

Metnin, herhangi bir 'sanal metnin' de(internet, wordprocessor) Her şey bir sentez görüntü gibi çalışır, artık bunu ne bakışın ne de yazının aşkınlığıyla hiçbir ilişkisi yoktur. Şöyle ya da böyle, ekranın karşısına geçer geçmez, metin artık metin olarak değil de görüntü olarak algılanır. Oysa metnin ekrandan, metnin görüntüden kesin bir biçimde ayrı olduğu göz önüne alınırsa, yazı, başlı başına bir etkinliktir-asla bir karşılıklı etkileşim olamaz.

(Şekil 15: www.empireclaims.co.uk)



Sizi evcilleştirmek için şöyle deniliyor size: bilgisayar, daha pratik, daha karmaşık bir yazı makinesinden başka bir şey değildir. Bu doğru değil. Yazı makinesi son derece gerçek bir nesnedir. Yazdığınız sayfa serbestçe dalgalanır, ben de onun gibi dalgalanırım. Yazıyla somut bir ilişkim vardır benim. Ak sayfaya ya da yazılan sayfaya gözlerimle dokunurum, ama bunu ekranla yapamam. Bilgisayar ise gerçek bir protezdir. Onunla yalnızca etkileşimli bir ilişki halinde değilim, aynı zamanda dokunur dokunmaz diyalog halinde ve kendiliğinde içten duygusal bir ilişkiyim. Kendim bizzat ekranın dışplazmasıyım. Bu nedendir ki, sanal

görüntü ve beyin kuluçkada iken, bilgisayarları etkileyen kusurlar kendi bedeninizin yanlışlıkları gibidir.(Baudrillard, 2001:130-132)

Dolayısıyla ekran kurgulu tüm süreçleri, bir reel bir kopuş olarak düşünmekten ziyade, maddenin somut gerçekliğinin bir sürekliliği olarak ifade edebiliriz. Asıl olan, sanallık ve gerçeklik dilemmasında, çeşitli modeller üzerinden yaratılan imgenin esnekleşerek birbirini emdiği yeni bir simülasyon dünyası.

3.1.2. Ekran Tiyatro ve Perde

Gerçeklik ile simülatif süreçlerin çoğu zaman belirginleştiği kimi zaman da iç içe geçtiği modern sonrası dönemler için acaba tiyatro sahnesi ne tür bir dönüşüm yaşamıştır? Salon ile sahne arasında-izleyici ile oyuncu arasında- nasıl bir simülatif süreç işlemektedir?

(Şekil 16:www.turkiyegazetesi.com.tr)



Aynı şekilde, ancak ve sadece sahne ve salonun kesin bir biçimde birbirinden ayrılmasıyla izleyici başlı başına bir oyuncu olur. Oysa bugün, her şey, bu kopukluğun ortadan kaldırılması yolunda elbirliği içindedir: izleyicinin suya dalması, erişimde kolaylığa ve karşılıklı etkileşime dönüşür. Bu izleyicinin doruk noktası mıdır yoksa sonu mudur? Herkes oyuncu olursa ortada olay kalmaz, sahne kalmaz. Estetik yanılsamanın sonudur bu. Belli bir manevra düzeyinde suya dalar gibi sanal makinelerin içine dalma düzeyinde, artık insan/makine ayrımı yoktur:

(Şekil 17: anadolumsurucukursları.com)



makine, karşılıklı yüz yüze gelmenin iki tarafına da egemendir. Belki de siz sadece onun sahip olduğu uzamın uzantısı-sınız- insan, makinenin sanal gerçekliğine dönüşmüş ve onun aynadaki işlemcisi olmuştur. Bunun nedeni, ekranın kendi özünden kaynaklanmaktadır. Aynanın öte dünyası vardır ama ekranın öte dünyası yoktur. Zamanın boyutları orada, gerçek zaman içinde birbirine karışır. Hangi sanal yüzey olursa olsun, her sanal yüzeyin özelliği önce bir boşluk olmasıdır ve haliyle herhangi bir şeyle doldurulmaya elverişlidir, artık sıra sizdedir, gerçek zamanda ve boşlukla karşılıklı etkileşime geçiniz. (Baudrillard, 2001:130-131)

Ekran tiyatro ve perde ilişkisinde, izleyicinin ekran ile edindiği tüm pratiklerin, tiyatrodaki vuku bulduğunu söyleyebiliriz. Fakat tiyatrodaki sanal tekniklerin en minimize edildiği durumda, tiyatrodaki yaşama daha da yakın hale geldiğini teslim edebiliriz.

(Şekil 18:naczdorovie.ru)



3.1.3.Özne ve Sanallık: Ekranda Görünür Olma Arzusu Olarak Yokluk

Sanallığın yaygın bir hal aldığı günümüzde, özellikle özne ya da bireyin temsiliyet sorunsalına da yol açan açıcı rolünü özellikle belirtmek gerekiyor.

Modern düzende artık insanın daha iyi ya da kötü için imgesiyle çatışabileceği ayna ya da cam yok, sadece vitrin var. Bireyin kendi üstüne düşünmediği, ama sayısız nesnel göstereyi seyretmesinde, toplumsal statünün gösterenlerinin düzeninde soğrulduğu tüketimin düzenli yeri olarak vitrin. Birey vitrinde yansımaz, orada soğrulur ve yok olur. Tüketimin öznesi göstergelerin düzenidir. (Baudrillard, 2010a:252)

(Şekil 19: 24saatgazetesi.com)



Ekran, daha öncesinde de bahsettiğimiz gibi sanal ile gerçeğin sınır uğraklarında(örneğin bireyin ekran ile kurduğu münasebet) esnekleşerek, sanalın gerçeğin içine dağılımına eşlik ettiğinin söyleyebiliriz. Bu bağlamda ekran her ne kadar bir ekran olarak bir yerde konumlandırılmış olsa da çalışmamız örgüsünde bir dağılım fonksiyonuna da sahip olabiliyor. Mesafeleri yakın kılp, uğrak dediğimiz yerden sanalı, ekran aracılığıyla dağılıma uğratabiliyor. Sanal ile gerçeğin iç içe geçişine gerekli imkân ve olanaklarını sunabiliyor. Çalışmamızda başka bir nüans da ekranın teknik dönüşüm ile beraber özne ya da birey üzerinde oluşturduğu tahakküm. Baudrillard özellikle modern ve post-modern dönemlerle birlikte tekniğin özne üzerinde ciddi bir sağaltıcı etki yarattığını teslim eder.

Nesnenin, gözlem sırasında özne tarafından bozuşturulması üzerinde çok duruldu. Ama tersi bozulma ve bunun şeytansı ayna etkisi sorusu gündeme getirilmedi. Oysa ilginç durumlar, nesnenin gizlediği, kavranılamaz, çelişkili, karmaşık olduğu, bu karmaşıklıkla öznenin kendisini ve çözümlene yöntemini bozduğu durumlarıdır. Öznenin, nesneyi keşfettiği koşullara her zaman ilgi duyulmuş; nesnenin özneyi keşfettiği koşullar hiçbir biçimde araştırılmamıştır. Nesneyi bulmakla övünür ve nesnenin uslu uslu bulgulanmayı beklediğini düşünür. Ama en kurnaz olanı, belki de hiç akla gelmeyen bir şeydir: ya tüm bu geçmiş içinde bizi keşfetmiş olan nesneyse? Bizi icat etmiş olan nesneyse?(Baudrillard, 2006a:74-75)

Ekranın sanal olanı dağılıma uğrattığı başka bir enstrüman da bilgisayardır. Özellikle kitle iletişim araçlarının yaygınlık gösterdiği dünyamızda, bilgisayar adeta parçalarıyla, bireyin de buna karşılık uzuvlarıyla uzlaştıkları ve bu uzlaşın sonucu

sanalı, gerçeğin içerisinde dağılıma uğratıldığı, bütünleşik bir durum olarak okumak mümkün görünmektedir.

(Şekil 20:www.orhansamast.com)



“İnsanın sanal libidosunu beslediği bu düzenler arasında elbette bilgisayar var. İnsanın bilinçsice mastürbasyon yaptırdığı bilgisayar ve beyni hipor konsüllük konusu, ama aynı zamanda kadını göz alıcı durumuna getirilmiş, bekâr makine, insanın yalnızca cinsiyetsiz operatörü, köle gözleyicisi ve otomatik dekoderi* olduğu reklam pornografî tözü.”(Baudrillard, 2002:107) Bu okumayı özellikle siyasal paradigmalardan medya üzerinden oluşturdukları simülatif sürece göre yorumladığımızda bireyler, TV karşısında oturarak tüm anlamlar gibi siyasal anlamı da emmektedirler.

* Dekoder: İngilizce codec, coder, dekoder köklerinden gelen veri ve sinyallerin dijital ortamda sıkıştırılarak kodlanması ve tekrar çözülmesini sağlayan yöntemdir.

(Şekil 21:www.chip.com.tr)



Ekranın, özne ediminde oynadığı simülatif süreçler dizisi, özneyi bir süre sonra nesne boyutuna ulaştırarak, öznenin sanal eforunu kendi aleyhine dönüştürerek, özneyi basit bir nesne konumuna dönüştürür.

“Sanallık, şeylere olan her başvuruyu gizlice ortadan kaldırır ve mutluluğa benzemesinin tek nedeni de budur. Her şeyi size verir ama aynı zamanda da, kurnazca her şeyi sizden saklar. Özne orada kusursuzca kendini gerçekleştirir, ama kusursuzca kendini gerçekleştirirken zamanda da otomatik olarak nesneye dönüşür ve panik başlar.”(Baudrillard, 2001:133)

Etkinlik ve edilginlik olarak okunan okuma biçimlerinde, Baudrillard’ın işaret ettiği etkinlik günümüz dünyasında adeta tekniğe bahşedilmiş. Buna ilaveten özne referanslı okumalar ve tüm pratikler ise, teknik şahsında edilgenliğe uğratılmış görünmektedir. Fakat burada sorulması gereken önemli bir soru da şu: Maden tekniği ve bu teknik ile gerçeğin bu kadar simüle edilebildiği çağımızda, nasıl oluyor da teknik bizatihi insanın etkinliğine aleyhtar olabiliyor?

(Şekil 22:myshorttakes.wordpress.com)



John Berger’in her imgede bir görme biçiminin yattığını ve imgenin yeniden üretilmiş bir görüntü olduğunu teslim etmesi ise, ekranın bir bakışma ya da yüzleşme alanı olarak da okuyabileceğimize referanslık edebilir. Keza ekran ile buluşan göz, bir süre sonra ekranın bizatihi imgesine de eşlik edebiliyor.

Sanalın bu kadar cesurca gerçeğe ‘şantaj’ edebildiği çağımızda ekranın bu ‘şantaj’ karşısında gösterdiği tutum şüphesiz, oyuna müdahil olması ile sonuçlanmış görünüyor. Keza çalışmamız boyunca sarf ettiğimiz sanal müdahale, beraberinde ekranın da bu sanal komployu gerçeğe dağıtabilmesidir.(ekranın, şeffaf bir hal alarak esnekleşmesi)

“Disneyland’ı çevreleyen Los Angeles ve Amerika, gerçeğe değil hiper gerçeğe ve simülasyona aittir. Burada sorun yanıltıcı bir yeniden canlandırılmış gerçeklikten(ideoloji) çok, gerçeğin gerçeğe benzemediğini gizleyebilmek ve gerçeklik ilkesinin devamlılığını sağlayabilmektir.”(Baudrillard, 2010b:29) Yine Baudrillard’ın deyimiyle gerçeğe, adeta şantaj yapılmaktadır.

(Şekil 23:vk.com)



Baudrillard, TV'yi bir Medyum'a benzeterek gerçeğin içine ve gerçeğin de TV'nin içine sızdığını söyler. Yaşamla televizyon birbirinden ayrılması imkânsız bir solüsyona benzemektedirler.”(Baudrillard, 2010b:55) Bu itibarla ekran, sanalın esnek bir devresine dönüşerek, gerçeğin ağlarına kısa devre yapabilmektedir. Böylece sanal ile gerçek arasında kurgulanan sınır deşilip, sanal ile gerçeğin ekrandan sızarak, keskin olan sınırlarını daha da esnekleştirmiş, şeffaf bir hal alarak, sanallığın ve gerçekliğin bütünleşmesini sağlamıştır diyebiliriz.

Baudrillard'a göre tüm bu sterilize evren kurgusu ya da pratiği, 'raslantısallığı' ortadan kaldırmak ve Heidegger'in 'Teknik Üzerine Soruşturma' metninde ifade ettiği, toprağa artık ayak basmanın olanaklarının yitirildiği çağdır.

Öyleyse uzay araştırmalarında ulaşılan son hedef, son aşama nedir sorusunu sorabiliriz. Ayın fethi ne anlama gelmektedir? Bütün bunların amacı evrensel bir yer çekimi modeli oluşturmaktadır. Başka ne olabilir ki? Bütün bunların amacı bir uydulaşma modeli, hiçbir şeyin rastlantısal olmadığı, programlanmış bir mikro-evren haline getirilmiş uzay kapsülünün kusursuz bir çekirdek görevi yapması değil midir?(Baudrillard, 2010b: 61)

Bu bağlamda evren artık sanal manipülasyonlar aracılığıyla yönlendirilebilmekte ve güdümlenebilmektedir. Çalışmamızın temel mihengini oluşturan bu sanal-gerçek sınırsallığı, ekran şahsında da esnekleşip gerçeğin içerisine dağılabilecek bir pozisyona kavuşmuştur.

Baudrillard, devamla insanları büyüleyen şeyin Ay'a ayak basmak değil bizatihi “insanları hayrete düşüren şey, teknik programlamayla manipülasyonun düzeyidir.”(Baudrillard, 2010b: 61)

Söze bahis olanın, somut olan realitenin yerini alan o teknik dönüşümün bir o kadar da hayran kalınan şey haline gelmesidir. Bu, gerçeği de aynı zamanda unutturan ve bizatihi simüle edilmiş bir pratiğin, gerçeğin izleğini ele geçirmesi süreci olarak izah etmek yerindedir. Baudrillard, tüm teknik, sanallık göndermelerini toplumsallık üzerinden okurken, bu sanal sürecin, beraberinde toplumsallığın yerini kitleye dönüştürdüğü bir strateji olarak da görür:

İnsanı şaşırtan bir başka şey de toplumsalın aşılp geçilmesiyle ortaya toplumsaldan daha toplumsal bir şeyin -kitle- çıkmış olmasıdır. Burada anti sosyalin tüm enerjilerini yutmuş bir toplumsal vardır. Toplumsalın mantığı burada varabileceği en üst noktaya ulaşmaktadır- bu nokta yalnızca amaçların tersyüz edildiği tepkisizlik ve yok oluş noktası değil, aynı zamanda toplumsalın saf ve boş biçimine ulaştığı noktadır. Kitleler toplumsalın kendinden geçmiş biçimidirler. Coşmuş bir toplumsalın adı kitlelerdir. Kitleler, toplumsalın tüm içkinliğiyle yansıdığı aynadır.(Baudrillard, 2011a:4-5)

Sanal olan ve teknikçe kurgulanan modern ve modern sonrası okumaların, kitle, birey, yığın, grup gibi sosyal bilim parçacıklarının da bu *simülatif çağda* – Baudrillardcı bir okumayla- birbirinin içerisine dağıldığı ve sanal manipülasyonlarla yeniden kurgulandığı vurgulanılır.

(Şekil 24:www.stargundem.com)



Çalışmamız boyunca deşilmeye çalışılan ekranın, sanal ile gerçek arasındaki sızıntının bir aktörü olması durumu, Baudrillard'ın da ifade ettiđi gibi gerçekten daha da gerçek olması münasebetiyle başarıya ulaşmaktadır.

“Burada gerçek, düşsel yararına deđil, gerçekten daha gerçek olan yararına ortadan kalkmaktadır: Bunun adı hiper gerçektir. Asıldan daha asılın adıyla simülasyondur.”(Baudrillard, 2011a:5) Gerçeğin teknik dolaşımınla form deđiştirdiđi ve bu form deđişikliđinin gerçeğin örtük bir yönünü de kapsadıđı sorunsalı, modern ve sonrası dönemin olgu ve olaylarını da dinamitlediđi-çalışma izleđi olarak ekranın sanal ile gerçeğin sınırlarını gevşettiđi, yumuşattıđı ve nihayetinde iç içe geçmesini daha da saydam hale getirdiđi-artık yoğunca düşünülmesi gereken bir olgu olarak tercüme edilebilir.

“Varlık, yokluk yararına deđil, varlık-yokluk karşıtlıđını ortadan kaldıran bir aşılp geçilme yararına ortadan kalkmaktadır.” (Baudrillard, 2011a:5) Sanallıđın bir yokluk biçimi olarak düşünüldüđu zamanlar geride kaldı diyebiliriz. Sanallıđın gerçeđi simüle eden özelliđi ile gerçekten daha da gerçek bir hal alma durumu, varlık-yokluk karşıtlıđında adeta varlıđın yerini alır bir pozisyona gelmiştir. Heidegger'in 'teknice ilişkin soruşturma' metninde işaret ettiđi topraktan kopuş aynı zamanda varlıđın da sanal manipülasyon ile 'yersiz-yurtsuzlaştıđı' bir simülatif çağın tasvirini yaşadığımızı söyleyebiliriz.

(Şekil 25:www.evtasarimi.com)



“Boşluk da dolunun karşısında değil, bolluk ve doyum noktası karşısında ortadan kalkmaktadır-doludan daha da dolu, vücudun şişmanlık karşısındaki tepkisi, müstehcenliğin cinsellik karşısındaki tepkisi, boşluğa karşı dile getirdiği tepki budur.” (Baudrillard, 2011a:5) Maddi olanın, somut dokunulabilenin artık bir imgesel maddeye doğru evrildiği çağımızda, boşluk bir imge olarak aslında fazlasıyla dolu görünmektedir. Bu boşluğun ekran ile yaydığı imgesel dağılma, gerçeğin o varlıksal ya da somut konumundan daha da etkin ve temasa açık bir hale geldiğidir. Ve maddenin, gerçeğin sanallık şahsında pasifize edildiği-Baudrillard’ın gerçeğe şantaj yapılması dediği şey- bir süreç olarak ifade edilebilir.

Keza ekranın bu sanallık ve gerçeklik sınırında edindiği pozisyon, varlıksal anlamda temasın, simülatif bir imge aracılığıyla yeniden dizayn edildiğidir. Özellikle ekranın sanal ile gerçek arasında esneklediği can alıcı yer şüphesiz ‘porno’dur diyebiliriz.

Pornonun amacı, cinselliği bir gerçeklik izlenimi gibi sunmaktır. Retro ise olay, kültürel özellik ve tarihi bir kişiliğe ait gerçeklik izlenimi peşindedir. Porno, haddinden fazla gerçeğe benzeyen göstergeler kullanıldığında, ayrıntılar düzeyinde insanı çıldırtıp bir özlem duymasını engellemektedir. Bu da bir tür sahtekârlıktır (exaction): Şeyler gerçeğin içine zorla püskürtülerek kendilerine bir anlam yüklenmeye çalışılmaktadır. Belki de şeyler ancak bu şekilde bir ‘gerçekliğe’ sahip olabilmektedirler. Aşırı çığ bir ışıkla, inandırıcı dozda göstergenin kullanılmasıyla!(Baudrillard, 2011a:55)

Bu simülatif süreç boyunca ekranın yaydığı gösteri ve bu gösteri karşısında adeta büyülenerek seyre dalan gerçeklik, yine *esnek ekran*ın gerçek ile sanalın sınır uğrağında oynadığı esnek yapısından ileri gelmektedir.

“Bundan böyle gerçek, hiper gerçek bir pornografinin içine yerleştirilmiş durumdadır. ‘Retro’nun içine şimdiki zaman, bizi kollarında sallayan göstergelerin stereofonisi, içine ise anlam nameleri yerleştirilmiştir.”(Baudrillard, 2011a:55)Ekranın günümüz dünyasında edindiği sanal ile gerçek arasında edindiği rol, biz sanal çağın bireyleri olarak kabul etmiş görünmekteyiz.

Bu toplumsal ahlak ve haber denetiminde gerçekleştirilen, bıkıp usanılmadan filme çekilen, filtre edilen, tekrar tekrar gözden geçirilip düzeltilen ve sonuç olarak her şeyi kapsayan bir müstehcenliktir. Örneğin tüm Fransa’nın gözleri önünde televizyonda insanlara kendi yaşamları konusunda zorla yaptırılan itiraf ve günah çıkartmalar gibi. Hatta hayvanların bile eğitici bir şantaja boyun eğdikleri görünmektedir. Örneğin eskiden doğurmakta olan bir zürafayı doğum anında canlı olarak izleyebilirdiniz. Ne müthiş görüntülerdi. Bugün aynı olay bir okula taşınmaktadır. Hayvanlar çocukların gözüyle sunulmaktadır vb. televizyondaki filmleri izleyebilmenin önkoşulu, ahmakça ve işe yaramaz tartışmalardır. Bu, yumuşak bir kültür teknolojisiyle, kudurmuş bir toplumsallaştırmanın yanı sıra, kesintisiz bir toplumsal yorumun tırmanan müstehcenliğinden başka bir şey değildir. (Baudrillard, 2011a:55)

Çalışmamız boyunca temellendirmeye çalıştığımız, ekranın günümüz dünyasında edindiği esnek yapının, bu tür müstehcenliğe fazlasıyla olanak vermesidir. Dolayısıyla, ekranın esneği bir olanaklar dizisinde ‘katılımı sağlamak’ için tüm olanaklar da adeta seferber edilmiş görünmektedir.

(Şekil 26:wow-fuck.com)



Katılımı sağlamak (sollitation), duyarlı kılma, bağlantı kurma, ilişki kurma, hedefleme, aktarma- bu terminoloji bitmek bilmeyen bir dışkılamayla, iğrençliğin (soğuk) *beyazmüstehcenliğine* aittir. Bu müstehcenlik, değişim, kaygan, vahşi göstergelerle, değerler ve davranışların toptan dışadönükleşmesini sağlayan işlevsel bir müstehcenliktir. Kamuoyu yoklamalarıyla, istatistiklere ait beyaz bir müstehcenlik- kitlelere olmayan sırlarını açıklatın. Sanki herkes sırlarını açıklamak, sessizliğini bozmak, bakışın minimal boyutunu bile yok edemeyen iletişimin içkinlik alanına girmek zorundadır. Kim ne derse desin, bakış hiç müstehcen olmamıştır. Tam tersine bakışın minimum ayartıcılığına sahip olmayan, bakılmak istenmeyen, dolayısıyla ayartılmayan, çıplaklık ve sırdan yoksunlukla anında yutulmaya mahkûm edilmiş her şey müstehcendir. (Baudrillard, 2011a:55-56)

Baudrillard'ın işaret ettiği bu sanal görüngülerin tezahür ettiği dünyamızda, bu sürece uzak durmanın da çok kolay olamayacağıdır. Adeta bir dâhil edilme ve katma sözkonusu olmaktadır. Kendini bu sanal görüngülerin mecrasından uzak tutmaya çalışmanın, adeta içinde olduğumuz dünyanın dışında durmayla eş duruma getirilmiştir. Ve ekranın esnediği bu mecrada yakınlık, bitişiklik, temas vb. ilişik durumlar kaçınılmaz hale gelmiştir.

(Şekil27:www.teknokulis.com)



Bakılan şeyin içinde yitip giden bakışın ekrandan yansıyan görüntüye yakınlığı, müstehcenliğin ta kendisidir. Bakanla bakılan arasındaki katıksız suç ortaklığı, yakın çekim hipervizyon, daha ötesi olmayan bir boyut yani fuhuş. Özellikle biz batılılar, insan yüzlerine, kendilerine gerçeklikle, arzu yükleyip psikolojik açıdan soyduğumuz cinsel organlara bakar gibi bakıyoruz. Törensiz bir yanı olmayan, göstergelerden yoksun, maskesiz yüzler müstehcenlik ışığı altında pırıl pırıl parlamaktadırlar. Hepimiz varlığı olanaksız bir gerçeklik arayışının peşinden koşturuyoruz. Enerjimizin tamamını bu anlamsız çözümler için harcıyoruz. Bizi gerçekliğin anlamsız tözü yansıtmayı yitirmekten alıkoyan şey, işte bu anlamın filtre edilmesini engelleyen göstergeler ya da görünümüdür. Görünümünden arındırılmış bir yüz, cinsel bir organdan başka bir şey değildir. Görünümünden arındırılmış bir vücut ise çıplak ve müstehcendir. Yine de vücudu örterek, onu müstehcenlikten koruyan şeyin adı çıplaklıktır. (Baudrillard, 2011a:56)

Ekran ile kurulan ilişkinin, aynı zamanda bedensel bir dahil olmanın da olanaklaştığı haldir. Beden uzuvlarıyla birlikte ekranı bütünleştirir, göz teması ile ekranda yansıtılan tüm mesajları, göstergeleri, imajları ve imgeleri kaçırmamak için özel çaba sarf eder. Böylece beden, ekran ile bir anlamda 'yüzleşme' olanağı da bulur. Uzuvlarıyla dâhil olduğu bu süreç hiç şüphesiz, sanallığın gerçek şahsında edindiği simüle edici güçtür diyebiliriz.

Herhangi bir vücut ya da yüzü görünümünden bütünüyle arındırarak önlenemeyen arzuların ellerine; sırrından arındırarak da çözümlenmenin ellerine teslim edebilmek mümkün değildir. Bizi bir yüzden yoksun vücutlarla, gözden yoksun yüzler ve bakıştan yoksun gözlerin o dönüşü olmayan büyücülüğüne teslim etmek isteyen müstehcenin her türlü ayartma ve karmaşaya son veren gücünü hafife almayın. Bizi çeken şey belki de işin bu yanındır. Saf gerçeklik çekirdeklerinin birbirine çarparak parçalanacağı, saydam ve saf

nesnelere oluřan müstehcen ve kendinden tamamıyla gemiş bir evren. (Baudrillard, 2011a:56)

(Őekil 28:www.nation.com.pk)



Böylece alıřma boyunca temellendirmeye alıřtıđımız, ekranın sanal ile geređin mecrasına yönelik dađılımı, ekranın esnekleřme, Őeffaflařma, geirgenlik özelliklerinin de temellendiđi durumdur. Aynı zamanda Baudrillard'ın 'derinlik' dediđi ve bir süre sonra bireyin sanalın iine dâhil olarak bu 'derinliđe' kapılması,simülatif sürecingerek Őahsında edindiđi bir bařarı durumudur. Bu itibarla ekranı artık salt bir makine olarak deđil, aynı zamanda sanal ile geređin geirimselliđine olanak sađlayan modern ve sonrası dönemin simülatif enstrümanı olarak da kodlayabiliriz.

Derinlik illüzyonunun geride bıraktıđı her Őeyi peřinden sürükleyen müstehcenlik, aynı zamanda Őu büyüünü yitirmiř dünyaya sorulabilecek son soruyu: 'dünyanın gizli bir anlamı var mı?' sorusunu da peřinden sürükleyip götürmüřtür. Her Őeye ařırı miktarda anlam yüklendiđinde anlam anlařılmaz hale gelmektedir. Kendinden gemiş, hibir Őeyi umursamayan deđerlerin(Fransa'daki güncel sosyalist toplum anlayıřı da dâhil olmak üzere) renkleri solup beyazlařtıklarında, inandırıcılıklarını da yitirmektedirler.(Baudrillard, 2011a: 56-57)

Sanallık ile fazlasıyla temellenen dünyamız, beraberinde birok anlam ve deđer yitimine de sebebiyet vermektedir. Bu yüzden sanal,Baudrillard'ın da iřaret ettiđi gibi anlamın ařırı derecede anlama yorulmasıyla, varolan gerek anlam da yerinden edilmektedir.

3.1.4.Tiyatro Sahne ve Gerçeklik

Çalışmamız boyunca temellendirmeye çalıştığımız *esnek ekran*, salt bir çerçeve değil aynı zamanda anlamların ya da imgelerin hatta göstergelerinde de içinden sızdığı geniş bir mecra olarak düşünülebilir. Bu bağlamda tiyatro sahnesinde de yansıtılan anlam ve okumalar Baudrillard'ın da ifade ettiği gibi günümüzde başka bir merhaleye ulaşmıştır.

Tiyatro yeniden canlandırma tuzağına düşürülmüştür. 18. Yüzyılda 'gerçekle' ilgilenmeye başlayan tiyatro sahnesi, mekanik simülasyonla metafizik illüzyondan uzaklaşarak onların yerine natüralist biçimi getirmiştir. Tiyatro sahnesi, biçim değişikliğinin prestijine sahip olabilmek için, aşkınlığın sahip olduğu o gizli çekiciliği satmıştır. Bu andan itibaren toplumsal karıştıklar, psikolojik sorunlar ve daha genelinde gerçekliğin eleştirisiyle, çağdaş bir eleştirel tiyatro dönemi başlamıştır. (Baudrillard, 2011a:58)

(Şekil 29:www.umutugurlu.com)



Baudrillard'ın tiyatro okuması da simülatif stratejilerin yaşandığı çağımız açısından değerlendirilmeyi gerektirmektedir. Daha öncesinde kısmen de değindiğimiz çalışmamızın bu kısmını biraz daha açabiliriz. Keza çalışmamız boyunca işlemeye çalıştığımız ekran mevzusu, beraberinde sahne ile salon arasındaki bir ilişkiyi de kapsamaktadır. Sanal stratejilerin gerçekleştiği alan olarak ve gerçek üzerinde bizatihi müdahale alanının yaratıldığı podyum olarak sahne, aynı zamanda sanal bir alana dönüşmektedir. Bunun karşısında duran salon ise daha çok gerçekliği temsil eden toplumsalın kendisidir diyebiliriz. Bu bağlamda ekran olarak tercih edilen ve bir izlek teşkil eden sahne, gerçek ile kurgunun kesişim alanı olarak da

düşünülebilir. Fakat Baudrillard'ın tiyatrodaki sahnenin illüzyonist yönünün zaman içerisinde gerçeğe daha da yakın hale geldiğini işaret etmektedir:

“Oysa yeniden canlandırmanın çözemediği bir sorun vardır. Biçim değişikliğini gerçekleştirebilecek, kutsal illüzyon hileleri üretmesini sağlayacak enerjiden yoksun bırakılmış bir tiyatrodan geriye sadece, insanı baştan çıkartan bir çekicilikle, eleştiri enerjisi kalmıştır-sahneyle salon arasındaki bu kopukluğa bir tür eleştiri biçimi olarak nitelendirilebilecek olan aşkınlık ve yargılama alanı da dâhildir.”(Baudrillard, 2011a:58)

İronik bir dille tiyatroyu tarihsel bir değerlendirmeye götüren Baudrillard, yine sanal ile gerçeğin ne tür bir simülatif süreçten geçtiğine de göndermede bulunur. Ancak diğer iletişim alanları gibi tiyatronun, gerçekten uzaklaşmadığı tam tersine gerçeğe daha da yakın hale geldiğini söyler:

Tiyatroyu şu çürümüş gerçeklik masalından kurtarmak isteyecek en son insan hiç kuşkusuz Artaud'ydu. İllüzyon ve 'simülark' öncesine kadar giden Artaud, vahşetin erdemlerine yaslanıp, yeniden canlandırmanın sonunu herkesten önce haber verdiği gibi, kendisi bu işi bizzat yeniden canlandırma denilen şeye göstergenin gerçeklik üstündeki hoyratça uygulamalarını yeniden pompalayarak ve 'irrealist' tiyatroların(Pekin Operası, Bali tiyatrosu ve öldürücü bir illüzyon sahnesi olarak kurban edilme töreni) özellikleri arasında hala yer alan gerçeğin, göstergenin bizzat kendisi olduğunu söyleyerek yapmaktaydı.(Baudrillard, 2011a:58)

(Şekil 30:mebk12.meb.gov.tr)



Gündelik hayatta işleyen birçok sosyal pratik, aslında bir tür sahne ve salon işlevi görebilmektedir. Büyük alışveriş merkezlerinde prova odalarında edinilen kostümler ile bireyler, adeta toplumsal bir podyum olarak kodlanmış gibi yaşarlar. Baudrillard'ın 'sadece vitrin var' dediği ve bireylerin o vitrinde izlenerek ya da izletilerek soğurulduğu günümüz dünyasında, artık gerçeğin temsili sıkıntılı ve bir o kadar muğlak görünmektedir. İşte bu temsil sorununa kaynaklık eden sahneyi de bir tür gerçeğin simüle edildiği bir ekran olarak okumak mümkün görünmektedir. Fakat burada Baudrillard tiyatroyu gerçekliğe daha yakın görür:

“İllüzyon gücünü çoktan yitirmiş olan tiyatro sahnesi, eleştiri gücünü de tüketmek üzeredir. Bu tiyatral enerjinin tamamı anti tiyatro biçimleri ve yansınan sahne illüzyonu tarafından yutulmuştur. Belki bir zamanlar tiyatro/biçimle, gerçek arasındaki diyalektik bir alış verişten söz edilebilirdi. Oysa günümüzdeki alış veriş boş ve saf bir gerçekle, boş ve saf bir tiyatro arasında gerçekleşmektedir. Sahneyle, salon arasındaki kopukluğu yıkarak, illüzyonu yasaklayan tiyatro sokağa, günlük yaşamın içine inmiştir.” (Baudrillard, 2011a:58-59)

Çağımız siyasasının da özellikle kitle iletişim araçları üzerinden yarattığı söylem, beraberinde gerçeğin de artık söylemler üzerinden kurgulandığına ilişkin bir analize göndermede bulunmaktadır. Baudrillard'ın bu durumun bir enstrümanı olarak televizyonu, bir tür siyasal söyleme yataklık eden bir enstrüman olarak yorumlaması yerinde bir okuma olarak görünmektedir. Keza siyasal söylemlerin de bir tür ekran aracılığıyla, gerçeğin bizi bir tür temsil sorununa götürdüğü anlaşılırdır. Bu bağlamda ekran gerek TV programlarıyla gerekse de sinema aracılığıyla bir tür gerçeğin simüle edici sınır uğrağı olabilmektedir.

3.1.5.Ekranın Politik ve Siyasal Konumu

Günümüz dünyasında, demokrasinin, siyasal temsiliyetlerin, kitlenin, seçimlerin vb. tüm siyasal ve politik söylemlerin içinden akıp geçtiği ekranın, kitle ile temasının nasıl bir ilişki örgüsü bağlamında geliştiğine değinmek gerekiyor:

Halkın gözünde seçimler çoktandır bir televizyon oyununa dönüşmüştür. Politikaya yataklık eden televizyon oyunları sonunda politika sahnesi ve oyunlarını teatralleştirerek intikam almaktadır. Halk yalnızca seyirdir. Maç, film ya da çizgi roman, politika için birey örnek algılama modeline dönüşmüşlerdir. Eve getirilmiş bu sinemada insanlar kendi kişisel görüşlerindeki değişiklikleri günlük sondajlarla eğlenerek izlemektedirler. Çünkü burada da

sorumluluk gerektiren bir durum yoktur. Gerek politik gerek tarihsel açıdan kitlelerin hiçbir zaman bilinçli sayılabilecek bir yönetime başvurmadıkları görülmektedir. Onlar her zaman sorunsuzluğu seçmişler ve her zaman aptalcasına ölmüşlerdir. Bu politikadan kaçmak değildir. Bu toplumsallaşmanın, politikanın, kültürün başını çeken kastla; biçimsiz, kalıntı değerine sahip anlamsız yığın arasındaki onarılmaz karşıtlıktır. (Baudrillard, 2006b:37)

Özellikle medya üzerinden ifşa bulan bu simüle edici strateji, anlamın emilerek başka bir ‘şey’e dönüştüğü yeni bir kitlesel gösteritürü olarak okunabilir. . Baudrillard’ın özellikle porno üzerinden yaptığı bu simülatif sürece bakmakta yarar var. Ekranın sanal ve gerçeklik izleğinde edindiği rolü porno üzerinden değerlendirirken, tıpkı manipülasyon içeren haberler gibi pornonun da bu tür bir imgeyi ekrandan yaydığı görünmektedir.

“Porno film seyredin yeter. Yakın çekim renkli bir orgazm görüntüsü zorunlu ya da gerçeğe benzer bir görüntü değildir-bu acımasız gerçeklik parçası hiçbir şeyin yeniden canlandırılmadığı bir gerçekliğe aittir. İmge düzeyinde ise hiçbir şeyi yeniden canlandıramayan iğrenç bir görüntüden başka bir şey değildir.” (Baudrillard, 2011a:61) Asıl olan hiçbir şeyin kalmadığı ve gerek gösteri anlamında gerek de imge anlamında gerçeğin temsilinin ciddi bir krize dönüştüğü bir simülatif süreç ve bu simülatif süreç ile birlikte gerçeğin içine sızan sanallığın artık gerçekle ayrılmaz bir hal aldığı durumdur.

“Günümüzde tükenmiş olan aşkınlığın yerini işlemlerin akışındaki içkinlikle, iletişimin işlemsel ve kaygan yüzeyi almıştır. Üretimle, tüketimin Freud’cu, Prometeci dönemi yerini iletişim ağlarının proteinli evresiyle; bağlantı, ilişki, bitişiklik ve feedback’in yanı sıra, genel bir özelliğe dönüşmüş bulunan yüzleşmelerin proteinli ve narsistik evresine bırakmıştır. Bizi kuşatan dünyayla birlikte, vücudumuz da televizyon gibi bir kontrol ekranına dönüşmüştür.” (Baudrillard, 2011a:62-63) Bedenimizle ekran arasındaki kontrol edici süreç adeta örtüşmektedir.

Çalışma boyunca *esnek ekran* olarak temellendirme girişimi, mihengini daha önce vurgulandığı gibi modern dönem ile birlikte hızla artışa geçen kitle iletişim araçları ve bu kitle iletişim araçlarının beraberinde getirdiği sanallığın, artık bir tür gerçeğin ‘yersiz-yurtsuzlaşmasına’ sürüklenmesidir. Böylece ekran da gerçek ile sanalın sınır uğrağında, esnekleşmiş ve şeffaflaşmış, böylece geçirgenliğini arttırmıştır.

A.B.D.’nin prestiji açısından hayati önem taşıyan Capricorn One (1978 ABD ve İngiltere ortak yapımı bilim kurgu filmidir.) gibi bir Mars yolculuğu son anda ortaya çıkan bir arıza nedeniyle gerçekleştirilemeyince, uydu yollama işi, çöldeki televizyon stüdyolarında kusursuz bir şekilde simüle edilerek yeryüzündeki tüm ekranlara canlı bir yayın gibi iletilmiştir. Neden olmasın? Simülasyon bir suç değildir. İnanırcılıksa özel efekten başka bir şey değildir. Hatta kozmik evren bile, bizim için derinliği olmayan bir simülasyon ekranıdır. Uzay efekti, özel efektte karışmaktadır. (Baudrillard, 2011a:83)

Baudrillard’ın işaret ettiği bu simülasyon evreni, artık ileri boyutlarda işleyen tekniğin çağımızda ulaştığı sınır olarak da ifade edilebilir. Çalışmamız boyunca kritik etmeye çalıştığımız: ekranın sanal ile gerçeğin sınır uğraklarında (*esnek ekran*) artık ciddi bir geçirimsellik arz ettiği ve sanalın tüm verili imgelerini ekranın esnek, şeffaf, geçirgen yapısından rahatlıkla gerçeğin tüm partiküllerine dağıtabildiğidir.

Kısaca medyanın (haber) ekran şahsında edindiği pozisyonu da göz önüne alırsak:

“Medya (haber) çevremize saf bir kuşku ekranı örmüştür. Üstelik bu, yepyeni bir kuşku, biçimidir-bunun nedeniyse haberden yoksunluk değil, bizzat haberin kendisiyle aşırı haberdir. Her zaman bir çaresini bulduğumuz geleneksel kuşkunun yerini, peşimizi bırakmayan, tamiri imkânsız bir kuşku almıştır.” (Baudrillard, 2011a:85) Ekranın sansür edici bir güce de dönüşebileceği söz konusudur. Keza ekran ‘sanal stratejiler’ ile manipüle edilebilmektedir. Ekranın geçirimselliği bu anlamda ‘sanal stratejilere’ bağlı olarak da pozisyon alabilmektedir. Örneğin, belli bir amaçsallığı yaymak amacıyla bir haber hazırlanmışsa, bu haber mümkün mertebede amaçsallaştırılmaya çalışılır. (hele bir şirket haberiye) haberin yayınlanma süreci boyunca ekran belirli bir komuta göre pozisyon alır. Özel efektler, ses, görüntü, spikerin ses tonu ve cinsiyeti, ekranın ardından verilen imge vb. tüm bu pratikler o amaçsallığa göre oluşturulmak durumundadır. Aksi durumda haberin inandırıcılığı sönük kalabilir. Ve bu yüzden *ekranın esnekliği* çoğunlukla da bu ‘sanal stratejilere’ de bağlı de değişkenlik gösterebilmektedir.

3.1.6. Ekranın Sanal Ediminden Beden

Sanallığın günümüzde artarak devam etmesi ve teknik dönüşümün yarattığı esneklik, kayganlık, şeffaflık beraberinde birçok bedensel eylemi de dönüştürmüştür

diyebiliriz. Baudrillard'a göre bu nesne sayısının ve nesne şahsında anlamın ve eylemin de dönüşmesiyle ilgili bir durum.

Baudrillard, nesne sayısının artmasıyla bedensel pratiklerin(jest, mimikler vb.) de buna bağlı olarak dönüştüğünü söyler(Baudrillard, 2011b:71) Nesne sayısının artması ile birlikte bedensel anlamda da bir dönüşümün yaşandığını ütü örneği üzerinden vermek yerindedir. Daha önceki ütülerin ağırlığı beraberinde daha fazla bir efor gerektirdiğinden, yüzdeki etki de bu efordan etkileniyordu. Ütünün ağırlığı ve ütüye uygulanan enerji, o nesneye göre bir jest oluşturabiliyordu. Fakat ütü türlerinin artmasıyla beraber, ağırlık da hafiflemeye başladı. Böylece yeni olan ütü daha fazla efor gerektirmedikinden, giysiler üzerinden daha rahat kayarak, bedensel olan önceki jestleri daha da esnek ve şeffaf bir jسته dönüştürebiliyor. Gerçeğin de başka bir forma dönüşmesine olanak tanıyan bu modern stratejiler, ekranın da çok çeşitli biçimlere(plazma, tablet, projeksiyon modelli türler vb.) paralel geliştiğini söyleyebiliriz. Örneğin TV'nin ilk çıkış sürecinde kullanılan nesnelere, gerçeğin alanının ne kadar geniş olduğuna da göndermede bulunuyordu. Keza gerçeklik, bir tür çerçevenin içine alınamıyordu. Ama teknik ilerlemeyle birlikte dönüşen çağımızda ekran, git gide küçüldü, incelme, esnekleşti vb şekilde gerçeğin sınırlarına daha da rahat bir şekilde sızmaya başladı diyebiliriz.

Günümüzde küçük boyutlara indirgenmiş ve soyutlanmış kumanda jestlerinin çalışmayla ilgili en müstecen jestler oldukları söylenebilir. İşlevsel nesnelere sahip oldukları duygudan yoksun biçimsellik, hastalık derecesine ulaşan 'beyazlık' ve kusursuzluklarıyla karşılaştırıldığında eski nesnelere dünyası bir vahşet ve içtepiller tiyatrosuna benzetilebilir. Örneğin, ağır ütünün sapı yavaş yavaş ortadan kaybolurken yerini 'güzel bir profile' bırakmaktadır.(burada profil terimi incelik ve neredeyse soyutlanmış bir biçimi ifade etmektedir)Yeni ütünün sapı kavranıp iyice bastırılmak için değil yalnızca ütü tahtası üzerinde tutulup gezdirilmek amacıyla üretilmiş gibidir, bir başka deyişle burada eski jestlere sanki bir son verilmek istenmektedir: Kusursuzluk düzeyine ulaşan bir biçim insanı kendi gücünü hayranlıkla seyretmeye mahkûm eder gibidir.Konuyla ilgili ders çıkartılacak ilginç bir öykü anlatalım. 18. Yüzyılda saat mekaniği konusunda çok ustalaşmış bir illüzyonist bir otomat imal eder. Bu otomatın hareketleri öylesine yumuşak ve doğaldır ki, usta illüzyonist yarattığı aletle birlikte sahneye çıktığında seyirciler hangisinin insan hangisinin makine olduğunu anlayamazlar. Bunu gören illüzyonist yalnızca hareketlerine mekanik bir görünüm kazandırmakla yetinmeyip aynı zamanda kendini iyi çalışmayan bir makineye benzetir; zira böyle yapmadığı takdirde seyircisinin uzun vadede hangisinin 'gerçek' insan, hangisinin

makine olduğunu anlayamamaktan dolayı kaygılanacağını düşünür. Bu durumda seyircisine kendini bir makine, makineyi de bir insan gibi göstererek rahatlatmaya çalışır.(Baudrillard, 2011b: 70-71)

Sanal stratejinin bu yönüyle gerçeğe uyguladığı ‘şantaj’ çalışmamız boyunca ekranın, sanallık enstrümanları(tabletler, nesnelere, bilgisayar, telefon vb.) ile gerçeğe sızması, beraberinde keskin bir sanallık ya da gerçeklik ayrımını neredeyse bırakmamış gibidir. Salt sanalın gerçeğe sızması değil, aynı zamanda bu süreç, sanallığın artmasıyla geçmişten itibaren getirdiğimiz bedensel jest ve mimiklerinde - yukarıda anlatıldığı şekliyle- dönüşümüne atıfta bulunmaktadır.

(Şekil 31:ciborgue.png)



Artık insan ile tekniğin ilişkisinin zorunlu bir bağa dönüştüğü bir çağın içindeyiz diyebiliriz.

Günümüze özgün modern gerçeklik evrenindeki tek fark çok güzel bir şekilde aldatılan mutlu seyircinin alkışlarına illüzyonist gibi muhatap olunmamasıdır. Çok gelişmiş bir teknolojik düzeye sahip modern toplumun ürettiği sentetik jestler, bedensel katılımın gerektiren geleneksel jestlerin üretilmesini sağlayan toplumdaki daha üstün, çok daha gelişkin bir zihinsel yapıya sahip bir toplum gibi algılanmasına yol açmaktadır. Oysa günümüzde halen sürdürülen kimi iş kollarında insan eli tek geçerli ölçüm aleti olmaya devam etmektedir. Ancak dur durak tanımayan bilimsel(techne) gelişmenin, bir mimesis olayıyla noktalanıp noktalanmayacağı ve doğal bir dünyanın yerine insan aklını ürünü olan bir dünyanın konulup konulmayacağını kimse garanti edemez. Kusursuz bir simülark gerçekliği istediği gibi yönlendirebilmektedir. Simülark'ın, gerçeğin yerini aldığı böyle bir ortamda insanın da soyut bir varlığa dönüşmesi gerekmez mi?(Baudrillard, 2011b:71-72)

Çalışmamız boyunca iz sürdüğümüz ekranın, sanallığın içinden gerçeğe taşması, tekniğin insanileşmesi olarak da tanımlayabileceğimiz olay, beraberinde insanın artık bu teknik dönüşümden kendini alıkoyamayacağıdır.

(Şekil 32:alfafstudio.com)



Bir gün bir doktorun, ameliyat masasında ameliyat ettiği bir hastasının bazı damarlarının doğal yapıya göre refleks göstermediğini ve bazı temel damarların sertleşerek iletken bir tele dönüştüğünü açıklaması bizi artık şaşırtmamalıdır. Bu aşırı sanallık çağında sanallaşan gerçeğin ya da gerçeğin artık sanal bir form olarak yol almasıdır. Beraberinde ekranın da bu sürece paralel ilerlediğine kanaat getirmiştik.

Teknolojik nesnelerin dayattıkları davranış biçimlerinde bir süreklilik yoktur. Bunlar belli bir ritimden yoksun, hem süresiz hem de art arda yinelenen çok basit jestler ya da gösterge- jestlerden ibarettirler. Olay biraz öyküdeki illüzyonistin durumuna benzemektedir. Ürettiği kusursuz makine onu farklı bir görünüme bürünmeye, yani makineye benzemeye itmiştir. Yapısal görünümündeki tutarlılıkinsanı tutarsız olaya iter gibidir. İşlevsel nesne karşısında disfonksiyonel, irrasyonel ve öznel bir varlık, içi boş bir biçime dönüşen insan sonunda sanki işlevsel masallar ve kendisini şaşkına çeviren sonuçlar elde edebilen bir dünyanın ürettiği hayallere boyun eğmektedir. (Baudrillard, 2011b:72)

Çalışmamızı son olarak *simülark birey* ile sonlandırabiliriz. Bizi özellikle bu kavrama götüren şey, tekniğin aşırı bir hal aldığı günümüz dünyasında, sanallığın ekran şahsında gerçeğin tüm partiküllerine dağıldığıdır. Ve bu aşırı tekniğin, gerçeğin katışksız doğasını da sanal stratejiler ile birlikte dönüştürdüğünü söyleyebiliriz. Tüm bu dönüşümler ile günümüz dünyasında kimi zaman ‘modern

birey', kimi zaman 'özne' olarak kodlanan günümüz insanının da artık *yeni tür kimliklere* dönüştüğünü son olarak belirtebiliriz. Çalışmamızın son başlığını temsil edecek olan simülark bireyin tanım ve açılımı bu bahsettiğimiz *yeni kimliklerin* daha iyi anlaşılması açısından daha da açıklayıcı olacaktır.

3.1.7.Simülark Birey

Tekniğin insanileşmesi olarak ifade ettiğimiz sanal çağın, artık teknik devrelerin içerisinde teknik insan olarak da ifade edebileceğimiz yeni bir insan tipine rastlamaktayız.*Simülark birey* olarak ifade edebileceğimiz bu yeni kimlik, özellikle Facebook, twitter, skype ya da msn'de rahatlıkla karşımıza çıkabilmektedir.

(Şekil 33:www.buzzle.com)



Özellikle modern ve sonrası dönemle hızlı bir artış sağlayan kitle-iletişim araçları ve beraberinde oluşan sanal iletişim, beraberinde günümüz insanını çok çeşitli bir kimlik arayışına yöneltmiştir. Facebook, twitter, skype gibi görüntülü ya da yazısal iletişimlerde bir kimlik oluşturan birey bazen de kendi şahsi kimliği dışında bir kimlik(sayfa) oluşturarak, verili sanal kimliklerle(sayfa) iletişime geçmektedir. Ama oluşturduğu sayfa kendi fotosunu teşkil etmediği gibi yaşadığı şehri, doğum tarihini, cinsiyetini vb kişisel bilgilerini de başka bir kimlik olarak bu sanal mecrada yeniden kurguluyor. Bu şekilde sanal olan bir dünyada kendini, daha da görünmez ya da ulaşılmaz kılarak, sanal dünyanın yeni bir aktörü haline getiriyor. Bu şekilde görünmez ya da ulaşılmaz olan bu sanal kimliği *simülark birey* olarak tanımlamak

mümkün. Keza ortada gerçeği teşkil eden herhangi bir unsur bulunmadığı için, bu durumu, tamamen simülatif bir süreç boyutuyla değerlendirmek yerindedir. Böylesi bir kimliğe ihtiyaç duyan günümüz insanının, elbette çok çeşitli sebepleri vardır: Ulaşılmazlığın gizemi, geleneksel kaygılar(baba, abi, kardeş, eş vb. korkusu), değişik türden ilişkilere girmek vb. çoğaltılabilir. Dolayısıyla çalışmamız boyunca izini sürmeye çalıştığımız ekranın, sanal ile gerçeğin sınır uğrağında şeffaf bir geçişkenliğe dönüşerek, bu kimlikleri buluşturma babında yine esnek davrandığıdır. Ekran, katı olan yapısını, sanal olan süreçlerin dinamiğinden alarak, esnekleşip ve bir o kadar da şeffaflaşmaktadır. Bir ötekiler silsilesi içinde cebelleşen günümüz insanına da birkaç göndermede bulunmak gerekirse:

Çağdaş birey, asla kopyaları olmadan yapamaz-eski enest alın yazısının, en azından fabl içinde henüz trajik bir yazgı havası taşıyan, ama bizler için artık bireyin otomatik yok oluş kodundan başka bir şey olmadığı cehennemi andıran özdeşlik döngüsünün yeniden cisim bulması. Artık gerçek anlamda bireyden bile söz edilemez. Bireyselleşme, bir özne-nesne dinamiğinin altın çağı içinde yer almaktaydı. Gerçek anlamda görünmez olduğunda ve böylece kusursuz biçimini gerçekleştirdiğinde, bir başka deyişle baş döndürücü ve özgöndergeli olduğunda, artık bireyden söz edilemez; ancak aynı'dan ve aynı'nın hipostazından * söz edilebilir. (Baudrillard, 2006a:141)

* Yunanca hypostasis sözcüğü. Dayanak veya temel anlamına gelir. Felsefede de yine temel veya töz anlamında kullanılmıştır: kendisine oranla her şeyin ikincil veya türevsel olduğu bir mutlak dayanak.

(Şekil 34:www.evrimsever.com)



Modern birey, kendi olma imkân ve olanağını gün geçtikçe artan ve daha hiper bir mecraya dönüşen kitle iletişim araçları ve özellikle, medyanın simüle edici gücü karşısında kaybetmeye başlıyor. Özellikle ‘kitle’nin modern bireyler üzerinde dağıldığına ve her modern bireyin, kitleden pay aldığına işaret eden Baudrillard: “Kitle yapısı, tıpkı hologramda olduğu gibi bireyin her bir parçasında bulunabiliyor. Sanallıkta ve medya evresinde kitle ile birey birbirlerinin elektronik kaplamını oluşturuyor. Böylelikle bizler sanal monadlara, serbest elektronlara, kendine teslim edilmiş ve umutsuzca ötekini arayan bireylere dönüştük.”(Baudrillard, 2005b:54)

Modern bireyin, kimlik örgüsünün kitle ile sıkı bağlar oluşturduğuna işaret eden Baudrillard: “Ağlar, ekranlar ve yeni teknolojiler boyunca kendi ‘özgürleşme’sinin kendi kurtuluşunun en son evresine ulaşmış olan modern birey, fraktal bir özneye dönüşüyor; hem sonsuza dek bölünebilme özelliği taşıyor hem de sonsuz bir kimliğe adanmış bir vaziyette.”(Baudrillard, 2005b:54)

(Şekil 35:www.image-drole.org)



Baudrillard, yine tekniğin geldiği aşamayı işaret ederek:Özgürleşme hareketinin(enerjinin, cinsiyetin, geleneklerin, emeğin özgürleşmesi) yanı sıra modernlik, imgelemin, hayalin, idealin, ütopyanın, anlamında olan her şeyin teknik ve işlemsel bir gerçeğe aktarılmasını kapsıyor. Bütün arzuların maddileştirilmesi, bütün imkânların gerçekleştirilmesi, koşulsuz tamamlanma; ne aşkınlıktır artık ne de yabancılaşmış insan: yalnızca tatmin olmuş birey-elbette sanal olarak; her tür hayali alternatifini soğuran sanal, gerçeğin tümünü elinde tutuyor. En sonunda birey kendinin özdeşi oluyor, Ben'in vermiş olduğu söz tutuluyor. Hegel'den ve Marks'tan Stirner' e ve Durumcular'a * kadar bütün modern tarihin sahip çıktığı kehanet, yeni kendine sahip çıkılacağına ve yabancılaşmanın sonunun geleceğine dair kehanet nihayet gerçekleşti. Ancak en iyi biçimiyle en kötü biçimiyle. Öteki'den 'aynı'ya, yabancılaşmadan özdeşleşmeye geçildi. Değerlerin aşkın değerlendirilmesine ilişkin Nietzsche'nin kehaneti de olabilecek en kötü biçimiyle sonuçlandı; 'iyilik'in ve 'kötülük'ün ötesine değil berisine geçildi.(Baudrillard, 2005b:54)

Baudrillard, bireyden söz edilebilmesinin mümkün olmadığına vurgu yapar. Kritik departmanlarını teknik ve teknik üzerinden ifşa bulan sanala dayandırarak, bireyi sadece sanal olarak düşünmenin olanaklı olacağına varır. Teknik ile kaçınılmaz bir ilişki ağına varan bu sanal süreç, aynı zamanda bireyin, tüm değer nosyonlarından da arındırıldığı bir çağa göndermede bulunur.

Bu bölünmez birey, öznenin gerçekleşmiş ütopyasıdır: Mükemmel özne, ötekisiz özne. Bu özne herhangi bir içsel başkalığı olmadığı için sonsuz bir kimlikle donanmıştır. Birey, özne, ulus, ırk özdeşleşiyor. Teknik bakımdan mutlak olarak gerçek halini almış 'olduğu şeye dönüşüyor.' Dünya özdeşleşiyor, artık ne eğretilme var ne dönüşüm.

*Situasyonizm olarak da bilinen, 1950'lerin sonlarında şekillenmeye başlamış, 68'in bereketli topraklarında yeşermiş, 1970'lerin başında ise etkini yavaş yavaş kaybetmeye başlamış bir akımdır ve sürrealizm. Dada, letrizm ve anarşizmden izler taşır. İçinde ciddi bir muhaliflik de taşır.

Varlığını sürdüren şey kimliğin tanımsız metastazıdır.”(2005b:58-59) Bu çağ iradenin kendisini kendi imkân ve olanaklarıyla yok ettiği bir sürece göndermede bulunmaktadır. “Makine artık insanın bir uru ya da bir kabartısı değildir-artık makinenin yalnızca cinsel organı olan, insandır. (Burroughs, Akt.,Baudrillard, 2002:106)

Tekniğin bir yönetici gücü olmaktan çıkan bireyin, makinenin bir uzvu, bir parçası olduğu bir çağın işaretini verir. Ve fetiş durumuna düşenin bir yer değişikliğine vurgu yaparak devamla: “Gerçekten, söz konusu makineye aktarım aşaması sona ermiştir. –bu gün işlevlerini insana aktaranlar makineler. Makinenin insan tarafından fetiş durumuna getirilmesinin yerini insanın makine tarafından fetiş durumuna getirilmesi aldı.”(Baudrillard, 2002:106)

(Şekil 36:www.dogancoruh.com)



Tekniğin bir yönetici gücü olmaktan çıkan bireyin, makinenin bir uzvu, bir parçası olduğu bir çağın işaretini verir. Ve fetiş durumuna düşenin bir yer değişikliğine vurgu yaparak devamla: “Gerçekten, söz konusu makineye aktarım aşaması sona ermiştir. –bu gün işlevlerini insana aktaranlar makineler. Makinenin insan tarafından fetiş durumuna getirilmesinin yerini insanın makine tarafından fetiş durumuna getirilmesi aldı.”(Baudrillard, 2002:106)

SONUÇ

Tüm bu okumaları göz önünde bulundurduğumuzda, ekranın basit bir çerçeve olmaktan çıktığı, sanal dünyanın verili kodlarını gerçek yaşamın içerisine dağıttığını teslim edebiliriz. Bu durum da çalışmamız boyunca temellendirmeye çalıştığımız gibi ekranın esnekleştiği, şeffaflaştığı ve gündelik yaşam ile sanal yaşam arasındaki pozisyonunu gün geçtikçe incelterek kaybettiğidir. İlk çıktığı dönemlerde sanal ile gerçeğin sınırı olarak kendisini konumlandıran ekran, modern dönem ile birlikte – özellikle kitle-iletişim araçlarının hızla yaygınlık kazanması sonucu- sanal ile gerçeğin sınırında daha da esnekleşip, kurgulanan tüm sanal mitosların gerçeğin içerisine dağıtabilme özelliğine kavuşmuş görünmektedir. Bu itibarla çalışmamızın epistemolojik konumunu, *esnek/şeffaf ekran* olarak teorize ederek sosyal bilimin kavram literatürüne teslim edebiliriz.

Çalışma boyunca kullanmış olduğumuz bazı kavramların yeni olduğunu belirttiğimizden sonra, çalışmamızda hangi anlamsallık örgüsünde oluştuğuna göndermede bulunmak yerinde olur.

Öncelikle *esnek ekran* olarak kavramsallaştırılan bu kavramımız, sanal ile gerçeğin artık kati çizgilerle ayrılamayacağını, sanalın ekran şahsında gerçeğin tüm partiküllerine dağıldığına ilişkin tüm *simülatif süreçlere* bakış ile objektifin sanal ve gerçeklik bağlamındaki dönüşümünden tutalım, bireyin ekran ile olan münasebetinden doğan ilişkilere kadar ekranın da bu sanallık ile gerçekliğin sınır uğrağında büküldüğü ve *katı olan bir yapıyı* da esnettiği söylenebilir. Bu esnetme beraberinde belirttiğimiz gibi ekran, sanalı gerçeğin içerisine rahatça dağıtabilecek bir konuma gelmektedir. Baudrillard'ın bu süreci artık 'birey'in teknik sarmalanmanın içine düşerek gerçeklik dünyasının paradoksal bir ürünü haline dönüşmesi sürecine kadarki göndermeleri, 'birey'den söz etmenin artık mümkün olamayacağına ilişkin bir perspektif sunmaktadır. . Keza 'birey' teknik stratejilerin içinde simülark bir hal almıştır. Ve burada oluşan kavram boşluğuna da *simülark bireyi* yerleştirmek yerinde olabilir dedik.

Simülark birey kavramına çalışmanın üçüncü bölümünde değindiğimizden dolayı çok kısa olarak değinmekte fayda var. Sadece *simülark birey* kavramının yeni

-‘simülasyonçağı’nda- bireylikleri teşhir etmede ön açıcı olabileceğini söyleyebiliriz. Keza sanallığın aşırı derecede yaygınlaştığı günümüzde, sanal dünyada ciddi bir strateji ile toplumsal gerçekliğe hem Baudrillardcı anlamda ‘şantaj’ yapılmakta hem de toplumsal gerçekliğin manipüle edici süreçlerini yaşamaktayız. Bu arenada kendini aktör ya da özne olarak sanal dünyada kurgulayan ‘modern birey’, sanal dünyada çeşitli sayfalar ve siteler aracılığıyla bu aktör ya da özne olma iddiasını sürdürmektedir. Fakat göz önünde bulundurulması gereken önemli bir şey vardır ki, o da ‘birey’in modern özerklik mitosunu, teknik ve sanal manipülasyonların içinde gün geçtikçe yitirdiğidir.

İmgesel *pusu* olarak kavramsallaştırdığımız hadise, ‘simülasyonçağı’nda ‘göz’ün tüm verili göstergelerin(reklam bilbortları, yüksek binaların duvarlarına monte edilmiş ekranlar, belli belirsiz yerlerden gelen müzikler, tabelalar, trafik ışıkları vb. tüm göstergeler dizisi) ‘göz’ü, doğal olan ‘izlek’inden kopararak, ‘verili’ olan bir gösterge alanına yöneltmesi ya da güdülemesi süreci olarak ifade edilebilir. Keza sanal dünyada ‘göz’ izleme pozisyonundan sıyrılarak, şartlı bir izlek edinmiştir. Örneğin, dikkatin verili bir nesne üzerine konumlandırılan ‘göz’ ani bir gösterge uyarıcısı(birden beliren bir reklam ışığı ya da bir AVM’den aniden fark edilmeye başlanan bir müzik sesi) ile izlek pozisyonunu yitirmesi ve nihayetinde dışarıdan oluşturulan bu imgeye odaklanması olarak ifade edilebilir.

KAYNAKÇA

- 1) ADORNO, Theodor W., *Kültür Endüstrisi Kültür Yönetimi*, İletişim Yayınları (çev. Mustafa Tüzel ve diğerleri), İstanbul, 2007
- 2) BAUDRİLLARD, Jean, *Çaresiz Stratejiler*, (çev. Oğuz Adanır, Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, İstanbul, 2011a
- 3) BAUDRİLLARD, Jean, *Sanat Komplosu*, (çev. Işık Ergüden- Elçin Gen)İletişim Yayınları, 4. Baskı, İstanbul, 2012
- 4) BAUDRİLLARD, JEAN, *Tam Ekran*, (çev. Bahadır Gülmez, YKY yayınları, İstanbul, 2001
- 5) BAUDRİLLARD, Jean, *Nesnel Sistem*, (çev. Oğuz Adanır-Aslı Karmollaoğlu, Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, 2011b
- 6) BAUDRİLLARD, Jean, *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği*, (çev. Oğuz Adanır), DOĞUBATI Yayınları, Ankara, 2005a
- 7) BAUDRİLLARD, Jean, *Tüketim Toplumu*,(çev. Hazal Deliceçaylı-Ferda Keskin), Ayrıntı Yayınevi, İstanbul, 2010a
- 8) BAUDRİLLARD, Jean, *Simülarklar ve Simülasyon*, (çev. Oğuz Adanır), DOĞUBATI Yayınları, Ankara, 2010b
- 9) BAUDRİLLARD, Jean, *Kusursuz Cinayet*, (çev. Necmettin Sevil), Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2006a
- 10) BAUDRİLLARD, Jean, *İmkânsız Takas*, (çev. Ayşegül Sönmezay), Ayrıntı Yayınevi, İstanbul, 2005b
- 11) BAUDRİLLARD, Jean, *Cool Anılar 3-4*, (çev. Yaşar Avunç), Ayrıntı Yayınevi, İstanbul, 2002
- 12) BAUDRİLLARD, Jean, *Sessiz Yiğınların Gölgesinde Toplumsalın Sonu*, (çev. Oğuz Adanır), DOĞUBATI Yayınları, Ankara, 2006b

- 13) HORKHEIMER, Max, *Akıl Tutulması*, (çev. Orhan Koçak), Metis Yayınevi, İstanbul, 2008b
- 14) KIZILÇELİK, Sezgin, *Frankfurt Okulu*, Anı Yay., 2. Baskı, , Ankara, 2008a
- 15) MARCUSE, Herbert, *Tek Boyutlu İnsan İleri İşleyim Toplumunun İdeolojisi Üzerine İncelemeler*, (çev. Aziz Yardımlı), İdea yayınevi, 4. Baskı, 2010
- 16) SWINGEWOOD, Alan, *Sosyolojik Düşüncenin Kısa Tarihi*, (çev. Osman Akınhay), Bilim ve Sanat Yay., 2. Baskı, Ankara, 1998
- 17) TOURAINE, Alain, *Modernliğin Eleştirisi*, (çev. Hülya Uğur Tanrıöver), YKY Yay., 8. Baskı, İstanbul, 2012
- 18) WEBER,Max, *Protestan Ahlakı ve Kapitalizmin Ruhu*, (çev. Gülistan Solmaz), Alter Yay., Ankara, 2009
- 19) WALLERSTEIN, Immanuel, *Dünya Sistemleri Analizi Bir Giriş*, (çev. Ender Abadoğlu- Nuri Ersoy), Aram Yayınevi, 2. Baskı, İstanbul, 2005

ÖZGEÇMİŞ

05.07.1985 Erciş/Van'da dünyaya geldi. 1991'de İlkokulu Erciş ilçesindeki Cumhuriyet İlköğretim Okulu'nda okudu. 1997'de Ortaokulu aynı ilçedeki Atatürk İlköğretim Okulu'nda sürdürdü. Ortaokuldan sonra üç yıl okul hayatına ara verdikten sonra 2003'de tekrar Erciş Lisesi'ne kayıt yaptırdı. 2006'da Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler ABD' da Felsefe Grubu Öğretmenline kayıt yaptırdı. 2012'de mezun olduktan sonra Bir yıl süre ile Mardin'in Savur ilçesine bağlı köylerinde MEB'de öğretmenlik yaptı. İki ay süre de Urfa'nın Ceylanpınar İlçesinde Final Dershanesinde Rehberlik Servisinde Çalıştı. Yine aynı yıl Mardin Artuklu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyoloji Bölümünde yüksek lisans programına kayıt yaptırdı. 2014'de aynı üniversitede 'Ekran ya da Bakış: Baudrillard'da Simülasyon Kuramı' adlı çalışmasıyla tamamladı.