



International
SOCIAL SCIENCES
STUDIES JOURNAL



SSSjournal (ISSN:2587-1587)

Economics and Administration, Tourism and Tourism Management, History, Culture, Religion, Psychology, Sociology, Fine Arts, Engineering, Architecture, Language, Literature, Educational Sciences, Pedagogy & Other Disciplines in Social Sciences

Vol:5, Issue:52
sssjournal.com

pp.7230-7239
ISSN:2587-1587

2019
sssjournal.info@gmail.com

Article Arrival Date (Makale Geliş Tarihi) 17/10/2019 | The Published Rel. Date (Makale Yayın Kabul Tarihi) 19/12/2019
Published Date (Makale Yayın Tarihi) 19.12.2019

İKİ BOYUTLU FİLM VE GELENEKSEL SİNEMA ÜZERİNDEN VR FİLME AÇILAN KAPI: EXİSTENZ FİLMİ

THE DOOR TO VR FILM OVER TWO DIMENSIONAL FILM AND TRADITIONAL CINEMA: FILM EXISTENZ

Dr. Öğr. Üyesi Bilgehan Ece ŞAKRAK

İstanbul Kültür Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Sinema ve Televizyon Bölümü, İstanbul/TÜRKİYE
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-1648-1449>

Arş. Gör. Ümmühan MOLO

İstanbul Yeni Yüzyıl Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü, İstanbul/TÜRKİYE.
Kocaeli Üniversitesi, İletişim Bilimleri Bölümü, Doktora Öğrencisi, Kocaeli/TÜRKİYE
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-3651-4818>



Article Type : Research Article/ Araştırma Makalesi

Doi Number : <http://dx.doi.org/10.26449/sss.1974>

Reference : Şakrak B. E. & Molo, Ü. (2019). “İki Boyutlu Film ve Geleneksel Sinema Üzerinden Vr Filme Açılan Kapı: Existenz Filmi”, *International Social Sciences Studies Journal*, 5(52): 7230-7239.

ÖZ

Günümüzde teknolojinin ilerleme hızı, geçmiş dönemlere ait birçok kavramı ve olguyu dönüşüme uğratmıştır. Bu nedenle, bu kavram ve olguların yeniden tanımlanması kaçınılmaz hale gelmiştir. İletişim ve medya ile etkileşime girdiği birçok disiplin de, teknolojinin ilerleme hızıyla birlikte gelişmekte, değişmekte, dönüşüme uğramaktadır. Bu durum da, her geçen gün yeni türeyen veya eskiden var olan olguları, yeni bakış açılarıyla değerlendirmeyi zorunlu hale getirmektedir.

Bu çalışmada, doğrudan teknolojiye bağlı bir alan olarak “VR1 film” kavramı ele alınmıştır. Jean Baudrillard’ın Simülaklar ve Simülasyon çalışmasından yola çıkılarak, David Cronenberg’in teknolojik olarak geleneksel sinemaya özgü iki boyutlu Existenz (1999) filmi, “geleneksel iki boyutlu sinema ve VR film” ilişkisi üzerinden değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: VR Film, Sinema, Sanal Gerçeklik, Hipergerçeklik, Existenz, Cronenberg

ABSTRACT

Today, the speed of the advancement of technology has transformed many concepts and phenomena belonging to the previous periods. Therefore, the redefinition of these concepts and facts has become inevitable. Many disciplines in which it interacts with communication and media are developing, changing and transforming along with the pace of technology's progress. This situation makes it compulsory to evaluate the newly derived or old existing cases with new perspectives.

In this study, the concept of “VR film” as a field directly connected with technology is discussed. Based on Jean Baudrillard's study Simulacras and Simulation, David Cronenberg's two-dimensional film Existenz (1999), which is technologically peculiar to traditional cinema, is evaluated through the relationship between “traditional two-dimensional cinema and VR film”

Key Words: VR Film, Cinema, Virtual Reality, Hyperreality, Existenz, Cronenberg

¹ Bu kavram, sözcük olarak, İngilizcede “sanal gerçeklik” anlamına gelen “Virtual Reality” ifadesinin baş harflerinin bir araya gelmesinden oluşmuş olup, bu alana özgü literatürde “VR” olarak kullanıldığı için, çalışmada da yer yer aynı şekilde “VR” olarak ifade edilmiştir.

1.GİRİŞ

Yaşama ilişkin anlam arayışının temellendiği en etkin alanlardan biri, farklı dönemlerde farklı açılardan kendini farklı biçimde yeniden inşa eden “gerçeklik” kavramıdır.

“Gerçek” kavramının etimolojik tanımı Hint-Avrupa dilinde “mal” ve “mülkiyet” anlamlarından türemiş, önce Sankritçeye “zenginlik” anlamı ile “rayah” sözcüğü ile geçmiş, sonra da Latince “mal” ve “şey” anlamında “res” sözcüğü ile yerini almıştır. Batı dillerinde “somut ve nesnel varlık” anlamlarıyla tanımlanmıştır. Fransızca “rien, reel, realiser, realite”; İngilizce “real, realist, realiseren”; İtalyanca “reale, realita”; İspanyolca “real, realidad” sözcükleri Latince “şey” anlamına gelen “res” sözcüğünden türemiştir. Kavram dilimizde “doğru, dürüst, hakiki, sahil doğru, muhakkak, mutlaka” anlamlarında kullanılmaktadır (Haçerlioğlu, 1977: 215). Gerçeklik kavramı “dış dünyanın varlığı ve var olan her şey” (Timuçin, 2004: 230) gibi tanımlamalarla da anlaşılmaktadır.

Sokrates, gerçekliği, şeylerin fiziksel doğası ve dünyanın yapısının dışında değerlendirerek, bu yapıların bilinmeyeceğini söylemekte ve arayışını “kişiyeye” yönelmektedir. Ona göre bilgi, düşünce; evren ise kavramdır. Kavramlar tanımlar aracılığıyla açıklanmakta ve bu noktada tümevarım yöntemi uygulanmaktadır (Frolov, 1991: 429). Platon ise idealar dünyasına yönelmekte (Cevizci, 2017: 351), bilgiye ilişkin bir kanaate varma noktasını ussal bir sürecin sonucunda ortaya çıkan kıyastaki zıtlıklar ve sınıflandırmalar ile birleştirmektedir (Haçerlioğlu, 1977: 215). Aristo ise Platon’un bu düalizmine karşı çıkmakta, gerçekten var olanın, bireysel varlık ve tözü niteleyen bu dünya olduğuna işaret etmektedir (Cevizci, 2009: 60). Böylece gerçeklik, kabul edilmiş yaygın simgeler sistemi olmakta ve “ölüme kadar karşılaşılan her şey” olarak tanımlanabilmektedir (Derman, 2010: 110).

Farklı tanımlamalardan da görüldüğü gibi kavramı, daha nesnel düşünceler etrafında birleştirmenin zorluğu, “gerçekliği” kaygan bir zeminde konumlandırmaktadır. Çünkü gerçeklik bütünüyle değişmez ve sarsılmaz değildir; ruhun hissettikleri, aklın ortaya koyduğu analitik düşünceler ile sarsılmaz gibi görünenlerin ciddi darbeler alması, bazı noktalarda gerçekliğin bir yanlısamadan ibaret olduğu sonucuna da götürebilecek niteliktedir. Zizek, (2016: 33) gerçekliğin bu kırılma yönünü arzu, bastırma, rüya gibi kavramlarla birleştirmekte ve “toplumsal gerçeklik, gerçeğin müdahalesiyle her an parçalanabilecek kırılma, simgesel bir örümcek ağından başka bir şey değildir. En sıradan gündelik konuşma, en sıradan olay, her an tehlikeli bir dönemece girebilir, telafisi mümkün olmayan zararlar verebilir” diyerek, gerçekliğin kaygan zeminine işaret etmektedir.

Gerçekliğin bu kırılma yapısı ve ona yaklaşmadaki zorluk, teknolojinin de ilerlemesi ile birlikte, başka biçimlerde yeniden düşünmeyi gerektirmektedir. Kavrama yönelik bu arayışın teknoloji çağındaki tanımı ise yine çağın dinamikleri çerçevesinde gelişmekte ve zaten ulaşılması zor olan kavrama yeni bir ekleme yaparak onu yeni bir biçimde, “sanal” terimiyle açıklamaya çalışmaktadır. Bugün kişiler ve nesnelere, olgu ve olaylar dijital çağın kopya dünyasında, gerçekliğin bir temsili olarak anlam kazanmaktadır. Bu süreç bir “temsil” sürecidir; ancak diğer yandan temsilin yer aldığı “sanal” dünyanın sahiciliği, gerçekliklerde sanallıkları, sanallıklarda ise gerçeklikleri sorgulama noktasını oluşturmuştur.

Sanal gerçeklik, kullanıcının gerçek zamanlı hareketini manipüle eden bir bilgisayar tarafından oluşturulan sanal ortamı tanımlamak için kullanılan bir terimdir. Kullanıcı takip sistemleri aracılığıyla sanal ortamı yönetebilmektedir (Mandal, 2013: 305). Sanal ortam deneyimi bazı teknik platform ve donanımlar sayesinde oluşturulmaktadır. Bu donanım son derece basit bir şey olabileceği gibi tamamen sürükleyici bir sanal gerçeklik deneyimi sağlamak için karmaşık bazı başka araçları da gerektirebilmektedir. Örneğin, giyilebilir ekipmanları içeren kurulum kullanıcının fiziksel ortamda hareket etmesini ve bunun algılanmasını sağlayabilmektedir (Fox, Arena ve Bailenson, 2009: 97). Sanal gerçekliğin tanımında da yer aldığı gibi, kullanıcının kask, kulaklık ve eldiven gibi araçlar ile bilgisayarda üretilmiş üç boyutlu bir evrende sanal nesnelere etkileşimde bulunabilmesine (Chandler ve Munday, 2018: 355) olanak veren sanal gerçeklik teknolojisi, dijital ortamla kişi arasında bir erişim sağlayabilmekte ve pek çok yönden sınırları aşabilmektedir. Ancak, etkili bir VR deneyimi oluşturmak karmaşık bir sisteme de işaret etmektedir. Bu karmaşıklık iyi yönetildiğinde elde edilen sonuçlar etkileyici olabilmekte ve gerçek dünyada yapılabileceklerin ötesine geçebilecek deneyimler sunmaktadır (Jerald, 2016: 1).

Bu noktada sanal ile gerçek kavramı başta farklı kavramlar gibi görünmekte ve zıtlıkları çağrıştırmaktadır. Oysaki sanal ve gerçek kavramı karşıt kavramlar değildir. Hatta bu kavramlar kesişmekte, dinamik bir biçimde yer almakta ve birbiriyle etkileşim halinde, ilişki içinde varlık göstermektedir (Burnett, 2012, s.126). Bu nedenle tamamen sürükleyici bir VR deneyimi yalnızca bir içerik sunmaktan daha fazlasıdır. Bir kullanıcı fiziksel olarak kendi bedenini sezgisel yöntemlerle kullanarak sanal dünya ile etkileşime

girmektedir. Kullanıcı o sanal dünyada kendisini bir var olma biçiminde mevcut hissetmektedir. VR etkileşimleri karmaşık bir şekilde birlikte çalışan, hem donanım hem de yazılımdan oluşmaktadır (Jerald, 2016: 43).

Belki de, tasarlanmış bir sanal gerçeklik evreninde, neyin “gerçek gerçekliğe²”, neyin sanal gerçekliğe ait olduğu tartışmasını alevlendiren temel nokta da, gerçek ve sanalın birbiriyle kesiştiği, sanalı gerçek gerçekliğe yaklaştıran etkileşim alanlarının her geçen gün, teknolojiyle birlikte, aslından daha gerçek (miş) gibi olmasını sağlayan durumudur.

Tablo 1’de de kısaca özetlendiği şekilde, teknolojinin hızla ilerlediği ve her geçen gün bir önceki günü eskittiği bugünün dünyasında, insanların yaşamlarının büyük oranda teknoloji ile yapılanmakta olduğu ve bu yapılanmadan kaçmanın neredeyse mümkün olmadığını söylemek yanlış olmayacaktır. Her şey kişiselleştirilmekte, dokunmatik biçimlerle somutlaşmakta ve buna erişim için el ve beden hareketleri yeterli olmaktadır. Seyredilen şeyleri seçmek de bu seçimleri silmek de çok küçük hareketler ile eylemlere dönüşebilmektedir. Yaşamın içindeki her an gerçekliğin “artırılmış” dünyasında yeniden tanımlanmaktadır. Çünkü çağımız artık artırılmış, sanal ile gerçeğin iç içe geçtiği, yapay zekânın etkili bir rol oynadığı bir çağdır.

Tablo 1: Makine Çağından Artırılmış Çağa Geçiş Süreci

Çağ	Temel teknoloji	Temel yıkım
Makine veya Endüstri Çağı	Buhar makinesi Yanmalı motor Elektrik	Kitleye ve Altyapıya Dair Her şey Fabrika süreçleri yararına mal üreten bireysel işler
Atom, Jet veya Uzay Çağı	Jet Uçağı ve Uzay Gemisi Atom ve Güneş Enerjisi Telefon	Hıza Dair Her şey Elle Kayıt Tutma Fiziksel Dağıtım ve Ürünler
Dijital Çağ veya Bilgi Çağı	Bilgisayarlar İnternet	Verilere Dair Her Şey Elle Kayıt Tutma Fiziksel Dağıtım ve Ürünler
Artırılmış Çağ veya Zekâ Çağı	Yapay Zekâ, Akıllı Altyapı, Dağıtılmış UX ve yerleşik programlama	Deneyime Dair Her Şey Deneyim ve Tavsiyeler

Kaynakça: (King, 2016: 244).

Sanallığın gündelik yaşamdaki bir başka görünümü ise insan-makine, makine-insan etkileşimine yöneliktir. Biyonik olan ile mekanik olanın etkileşimi sanal ile gerçek olanın farklılığına yönelik ayrımı bulanıklaştıran bir diğer etkileşimdir. King (2016: 102), gelişen bu teknolojinin ileride geleceği noktayı iletişim kurulan araçla sağlanan etkileşim bazında ele almakta ve bu etkileşimin bir bilgisayar ile sağlandığının fark edilmeyeceğini söylemektedir. Diğer yandan bu durumu fark edememek, emin olamamak ya da üzerine düşünmek çok da önemli eylemler olmayacaktır.

Sanal gerçekliğin bugünkü gerçeklik yaratımı da görüntüler ve bu görüntülerin 360 derecelik özgürlük alanı ile somutlaşmaktadır. Yeni gerçeklik deneyimi, kişileri içine alarak ve ona tam bir evren yaratarak bir deneyim sunmaktadır. Bu, sanal gerçekliğin 360 derecelik yeni gerçeklik biçimidir. Kişiler 360 derecelik sanal evrende “orada olma” deneyimi sağlamakta ve sanal evrenin “içine gömülmektedir.” Burnett’e (2012: 164) göre, sanal imgelerin “içine gömülme” durumu kişilerin mekân üzerindeki denetimini de artıran önemli bir etkendir.

360 derece sanal evrene dâhil olma deneyimi, bugün sinema sektöründe “Virtual Reality (Sanal Gerçeklik)” kavramının baş harflerinden adını alan, VR filmlerle mümkün hale gelmiştir. Çekim aşamasından kurgusuna, özel tasarlanmış dijital gözlüklerle izleme ediminden izleyicinin kullanıcılara dönüşme deneyimine kadar, perdede ya da ekranda izlemek için üretilmiş filmlere bambaşka bir alternatif getiren VR filmler, sanal gerçekliğin bugüne kadar belki de en çok somutlaşabilmiş boyutunu oluşturma konusunda sonu görünmeyen bir denizin kat edilecek yolu ve olanakları henüz tahayyül bile edilemeyen deneysel alanıdır. Özellikle oyun sektörünün dijital gelişmelerle attığı adımların VR film için altyapı oluşturması, bu alanın sadece film değil, dijital birçok olanağın ve disiplinin birbirini besleyerek var olabildiği çoklu bir tasarım, gelişim, üretim ve deneyim alanı olarak değerlendirmeyi beraberinde getirmektedir.

² Bu çalışmada “gerçek gerçeklik” olarak ifade edilen, gündelik hayatın, teknoloji olmaksızın beş duyu organıyla doğal olarak deneyimlenen gerçekliğidir.

Böylece sanal içerik, yarattığı deneyim ve deneyimin güçlü gerçeklik hissi ile asıl gerçekliğin yitiminde etkili bir alternatif olarak yaşamdaki yerini almaktadır. Bu yeni deneyim, insanın beden hareketine paralel olarak zihne bir giriş kapısı açmaktadır. Kişilerin yaşam biçimleri ekranların 360 derecelik içeriklerinde kurgulanmakta ve bu içeriklerin izleme³ edinimlerinin deneyimsel edinimlere dönüşümü ile yeniden biçimlenmektedir. Gerçekliğin sanallığında insanlar, içine daldıkları evreni bazı noktalarda denetim altına alan, yönlendiren ve seçim yapan kişiler olarak sanal yaşamda gerçek olandan izler taşımaktadır.

2. JEAN BAUDRILLARD, HIPERGERÇEKLIK VE VR FİLM

Baudrillard'a göre (2016: 15) bugün, gerçek denilen şey, artık minyatürleştirilmiş hücreler, matrisler, bellekler, komut modeller tarafından üretilen bir olgu halini almıştır. Böylece gerçek, sonsuz sayıda yenden üretilebilir hale gelmiştir. Artık işlemsel bir gerçeğin varlığı söz konusudur; ama düşsellik boyutu yoktur. Düşsellik boyutu olmayan, yapay bir şekilde üretilmiş bu gerçek, aslının yerini göstergelerinin aldığı "hipergerçek"tir.

Sahip olunan şeye sahip değilmiş gibi yapmak gizlemek (dissimuler) iken, sahip olunmayan şeye sahipmiş gibi yapmak simüle etmektir. Simüle etmek -miş gibi yapmak değildir; çünkü -miş gibi yapmak, gerçekliğe zarar vermez, yalnızca onu saklamaya çalışır. Ama simülasyon, gerçek-sahte, gerçek-düşsel farkını ortadan kaldırmaya çalışır (Baudrillard, 2016: 16).

Gerçeğin nasıl simüle edildiği önem taşımaktadır. Gerçeğini, gerçek halinden hiç deneyimlememiş kişilerin, o gerçeği simülasyon üzerinden denemesi, elbette bazı "gerçeklik kayıpları"na da sebep olacaktır. Bu gerçek kayıpları, iki türlü gerçekleşebilir. İlki, simülasyonun politik anlamda manipüle edilerek tasarlanmış olmasıyla ilişkili olarak tüketiciyi (kullanıcı, izleyiciyi) bilinçli bir biçimde manipüle eden kural koyucuların yaşatabileceği gerçeklik kayıplarıdır. İkincisi ise, aslını deneyimlememiş bir kullanıcının (tüketicisi, izleyici), simülasyonla gerçeği deneyimleme girişiminde, gerçek gerçekliğin düşselliğini taşımadığı için, kullanıcıda o gerçeğe ilişkin otantik bir auranın deneyimlenememe eksikliğinden kaynaklı gerçeklik kaybı oluşturacaktır. Gerçeği var olan nesnelerin simülasyonla tasarlanma biçimi, simülasyondaki boyutu, etrafındaki diğer simüle edilmiş ya da edilmeden onlar arasında konumlandırılmış nesnelerle ilişkisi, yani nesneyi bağlamından koparıp başka bir evrene taşıyarak simüle etmenin, o nesneyi gerçekteki haliyle deneyimlemeden simülasyon üzerinde deneyimleyen insandaki gerçeklik kaybı, ikinci türü tanımlar niteliktedir.

Gerçek gerçeklik ve simüle edilmiş gerçeklik arasında deneyimleme sonrası ortaya çıkabilecek fark, tam olarak gerçek dünyada ya da tam olarak simüle edilmiş dünyada yaşamıyor oluşumuzdan kaynaklanmaktadır. Gündelik hayat içinde, çok katmanlı bir gerçeklik evrenini yaşıyor olmamız, neyin gerçek neyin simüle olduğu arasındaki gel gitler ve melezleşmeler, gerçeklik kayıplarının ve diğer yandan çok katmanlı gerçeklik boyutlarından bahsediliyor olmasının en temel nedenidir.

Baudrillard, (2016: 30) dünyada, yitirilmiş ya da yitirmeye yüz tutmuş her şeyle ilgili bir geri kazanım merkezi olduğunun altını çizmiştir. Cinsel, ruhsal yeniden kazanım enstitüleri, birbirine bakamayan ve dokunamayan insanlar için bakma ve dokunma tedavi merkezleri, yürümeyi unutanlar için "jogging" aktiviteleri, açlık ve oruç tutma doğal besin, sağlıklı besin, yoga, vb. kavramlar altında yeniden keşfedilmektedir. Kısacası yaşamla ilgili yitirilmiş yeteneklerden yitirilmiş vücutlara, yitirilmiş toplumsallıktan eski tadını yitirmiş yiyecekler konusuna kadar her şeye eski işlevi yeniden kazandırılmak üzere keşifler yapılmakta, yeniden kazanım programları düzenlenmektedir.

Gerçekliğin nostaljiye dönüştüğü noktada, nostaljinin yeniden dönüşüp bugünün gündemine kazandırılması için simüle edilmesi, simülasyonun bir başka işlevi olarak kendisini göstermektedir. Böyle bir süreç, simülasyonla gerçekleşen yeniden kazanımı, hiç kuşkusuz ki gerçek gerçekliğin ötesinde, bağlamından kopararak yeni bir bağlamın içine oturttuğundan, gerçek gerçekliğin dönüşümüyle sonuçlanacaktır. Bu noktada, VR filmler de benzer yönde işlev gösterebilecek niteliktedir. Geçmişin simülasyonu, bugünün dünyasında teknolojiyle yeniden üretilip VR filmlerle izleyici karşısına geçebilmektedir. Ya da henüz yaşanmamış geleceğin bugüne göre tasarlanmış simülasyonuna, VR filmlerle deneyimlemeye çalışmak mümkündür. Böyle bir gelecek simülasyonu, zamanı geldiğinde, geleceğin kendisi için nostaljik bir alan içinde olacaktır.

³Tüm bu gerçekliğin hiper dünyasında ilginç deneyimler yaşasak da yine de bütünüyle aradaki mesafeyi yok edilememektedir. "Görülen imgelerle bakan izleyici arasında her zaman bir miktar mesafe bulunacaktır. Bu durum ancak imgeler heykel gibi fiziksel hale gelirse ya da izleyicilerin bedenleri holografikleşirse değişecektir" (Burnett, 2012: 115).

“Sinema en fantastik ya da mitik olandan gerçekçi ve hipergerçekçi olana doğru giden bir gelişim çizgisi izlemiştir.” (Baudrillard, 2016: 73). VR film de, bugünün teknolojisinde sinemanın olanakları çerçevesinde ortaya çıkmış, gelişmekte olan ve kapasitesinin ne olduğu henüz tahayyül edilemeyen bir alandır. Tıpkı 1800’lerin sonunda sinemanın icat edildiği dönemde, onun kapasitesinin, sınırlılıklarının, olanaklarının ne olduğunu hayal edemedikleri gibi. Bugün, VR filminden bahsederken, klasik film teknolojisiyle iki boyut üstünde izlenen filmler, artık “geleneksel sinema” adıyla anılmaya başlamıştır bile. Sinemanın teknolojik sınırlarını geliştirmesinin anlatıya ilişkin derinliğe de aynı oranda katkı sağlayıp sağlayamadığı ise bir başka tartışma alanı olarak belirmektedir. Baudrillard (2016: 73)’a göre, artık, anlamdan yoksun filmler çağında bulunmaktayız. Visconti’nin filmlerindeki anlam, tarih, dil, tutkulu oyunculuk yerini karmaşık sentetik görüntü sistemlerine bırakmaya yüz tutmuştur.

Bu noktada, bugün VR filmlerde belki de üretilmeye çalışılan temel şeyin, anlam derinliğinden çok, görsel ve işitsel olarak gerçeklikten daha gerçek bir gerçeklik evrenini yeniden yaratmak olduğunu ifade etmek mümkündür. Kimisi gerçek gerçeklikten kopyalanıp dijitalleştirilen, kimisi tamamen bilgisayar programlarıyla üretilen laboratuvar üretimi boyutunda gerçeklikler. Bugün belki de henüz deneyin başlangıç aşamasında VR filmin, her geçen gün bu yapaylığı, nasıl olup da gerçek gerçeklikten ayırmanın imkânsız hale geldiği noktayı hedefleyen, bilimsel bir buluş niteliğinde olduğunu belirtmek yanlış olmayacaktır. Gerçek gerçeklikte rüzgârın yaprakları nasıl kıpırdattığı, bir kuşun tüylerinin nasıl dalgalandığı, gerçek insan mimiklerinin nasıl yansıtılabileceği gibi harekete özgü alanlar, görüntüyle birleşerek yeniden tasarlanmış bir evrende gerçek gerçekliği orijinalinden ayırmanın imkânsız olduğu bir döneme doğru yelken açmıştır. Bununla ilişkili bilgisayar programları, prodüksiyon şirketleri, VR evrenine geçişi sağlayan dijital gözlükler, sürekli yeniden tasarlanan kameralar, ses ve kurgu sistemleri, projeksiyon cihazları, gösterim alanları, şekillenmekte olan çok geniş bir pazarın en temel alanlarındandır. Bu durum, konunun ekonomi-politik içinde değerlendirilmesi gereken bir başka basamaktır.

3. ARNHEIM VE BAZIN’İN GELENEKSEL İKİ BOYUTLU FİLME ÖZGÜ ESTETİK VE GERÇEKLIK KURAMLARINI VR FİLM ÜZERİNDEN YENİDEN DÜŞÜNMEK

Gerçekliğin kaygan zemini, onu pek çok noktadan tanımlamayı ve anlamlandırmayı gerektirirken çoğu araştırma da bu kavramın çerçevesini çizme üzerine odaklanmaktadır. Gerçekliğin kavramsal olarak anlaşılmasını zorlaştıran bu yapısı, onun teknolojik birlikteliği ile bir kez daha değişime uğramasına yol açmış ve gerçekliğin tespiti “sanal” evrenler ile açıklanarak bir “hipergerçekliğe” ulaşılmıştır. Hipergerçeklik kavramı da aslında “gerçek gerçekliğin” bulanıklaştığı noktaya ve sanal olanın gerçek gerçeklikten bile daha gerçek olarak temsil edilmesine işaret etmektedir. Gerçekliğin kurgulanması, yeniden üretilmesi ve yansıtılması noktasında sanat etkili bir araç olarak ortaya çıkmaktadır. Tüm sanatları içine alan ve sahip olduğu özelliklerle var ettiği dünyayı etkili kılan sinema da, gerçekliğin her dönem yeniden anlamlandırıldığı, üretildiği ve aktarıldığı önemli bir alandır.

Rudolf Arnheim’a göre sinema, şimdiye kadar bildiğimiz gerçekliği, yani gerçek gerçeklik, doğru bir şekilde vermektan ayrışan bir ifade aracı olduğu için film yalnızca bir sanat olabilecek niteliktedir. Çünkü sinemanın özellikleri: iki boyutlu yüzeye görüntü yansıtılması; derinlik duygusunun anlamlı bir şekilde değiştirilebilmesi, görüntü büyüklüğünün gerçek gerçeklikten farklı olarak değiştirilebilmesi ve mutlak imge boyutunun yarattığı sorunlar; aydınlatma ve rengin olmayışı; imgenin perde boyutuyla -kamerada kadraj olarak kullanılan- sınırlı oluşu; kurgu nedeniyle uzay-zaman sürerliliğinin olmayışı; dokunma, koklama gibi diğer duylardan gelen girdilerin olmayışı gibi özellikler, film sanatının hammaddesi, yani malzemesi olmak zorundadır. Yani bu malzemelerin nasıl kullanıldığı, onu sanat yapan şeydir; sinema gücünü bu gerçek dışılıktan alır. Arnheim’a göre sinema, gerçek olmayan bir deneyim alanıdır. Film retinada görülebileceği gibi selüloit üzerinde bir çok görsel olgu ve gerçeği yeniden üretir. Ancak gerçek gerçeklik için, sahip olduğumuz hisler, gerçekliğin retinal bileşenlerinden çok daha derindir ve sinemanın görşelliği, gerçek gerçeklik boyutunda değildir. (Andrew, 2010: 83). Arnheim’in sinemanın olanaklarına göre o dönemde yapmış olduğu bu ayrımlar, hiç kuşkusuz ki teknolojinin el verdiği ölçüde belirlenmiş bir kapasitenin değerlendirmesidir. Filmi yapan kişi, hikâyesini sinemanın olanaklarına göre anlatırken, sinemanın gerçekliğe göre eksik olan bu yönlerini malzeme olarak kullandığı ölçüde sanatını yansıtacaktır. Ona göre sinema, gerçek gerçekliğe yaklaştığı ölçüde etkisini kaybetmektedir. VR film ve teknolojisinin gerçek gerçekliğe yaklaşma gücü ve onu dönüştürme potansiyeli, Arnheim’ın açıkça onaylamayacağı ve onu sanat olarak görmeyeceği bir süreçtir. Bu bağlamda onun sinemanın eksikliği olarak belirlediği ölçüler, VR filmde neredeyse tamamen yıkılmıştır. VR filmde, izleyicinin deneyimlediği şey, iki boyutlu değildir; imge büyüklükleri ve derinlikler gerçek gerçekliğe olabildiğince yakındır; aydınlatma ve renk mevcuttur; görüntünün yansıtıldığı alan perdenin çerçevesiyle sınırlı değildir, tam

aksine izleyici yaratılan evrende 360 derece dolaşabilmektedir. Ancak Arnheim'in üzerinde durduğu "gerçeklik için sahip olduğumuz hisler", geleneksel sinemada olduğu gibi VR filmde yaratılmış olan sentetik evren içinde de yoktur.

André Bazin ise sinemayı, gerçeğin sanatı olarak görmektedir. Ancak onun kastettiği, kaba-yalın bir gerçekliktir. Örneğin Hollywood, stüdyolarında, dağ tırmanışıyla ilgili çok gerçekçi ve heyecanlı filmler yapabilir; ama hiçbirisi bir dağcının gerçek bir dağ tırmanışı sırasında tesadüfen açılıp kayıt yapan makinesinin aldığı görüntüler kadar gerçekçi ve çarpıcı olamaz. Çünkü o görüntüler, gerçek gerçeklikteki kriz anında yaşananlardır. Gerçeklik her zaman kurmaca olandan üstündür ve bu yüzden de kurmaca olan daima gerçeklik hissine öykünmektedir (Andrew, 2010: 232). VR filmde ise kaba bir gerçeklik değil, tam da gerçek gerçekliğe en yakın deneyimsel alan yakalanmaya çalışılmaktadır. Dağcının gerçek kriz anındaki tesadüfi gerçek anlara ait kayıtları, VR filmde yerini, bile isteye gerçekliği yakalamak için olabildiğince kontrollü biçimdeki çalışmalara bırakmıştır. Çünkü VR filmin varoluş amacı, olabildiğince kurmaca olmasına karşın, doğrudan doğruya gerçek gerçekliğe öykünmesidir.

4. VR FILME AÇILAN BIYO-PORT: *EXISTENZ*

Bu bölümde, ilk bölümlerdeki kuramsal çerçeve, David Cronenberg'in *Existenz* (1999) filmi üzerinden hipergerçeklik ve VR film bağlamında değerlendirilecektir. *Existenz*, teknik açıdan bir VR film değildir. Bu filmin VR film olmamasına karşın inceleme konusu olarak seçilmesinin nedeni, Cronenberg'in henüz VR film teknolojisinin film üretiminde kullanılmadığı en azından izleyiciye VR film deneyimi olarak sunulmadığı bir dönemde yapmış olduğu *Existenz* filminde, filmin anlatısının VR filmle yaratılan sanal gerçeklik evrenine doğrudan doğruya referans oluşturabilecek düşünsel bir boyut olarak öncülük etmiş olmasıdır. Yani *Existenz*, iki boyutlu film teknolojisine sahiptir; ancak Cronenberg'in anlatı için seçmiş olduğu oyunsal evren ve sorgulattığı gerçeklik olgusu, VR filmi deneyimleyen kullanıcıların geçiş yaptığı sanal evren ve gerçeklik olgusuyla büyük ölçüde örtüşür niteliktedir.

Kanadalı yönetmen David Cronenberg'in filmi *Existenz'da*, dünyanın en başarılı oyun tasarımcılarından olan Allegra Geller, geliştirdiği *Existenz* adlı sanal gerçeklik oyununu, oluşturulan bir test grubu üzerinde denemektedir. Oyuna başladıklarında fanatik bir suikastçi, Allegra'ya değişik bir organik silahla saldırır. Saldırıdan pazarlama bölümünde çalışan Ted ile birlikte kaçmayı başaran tasarımcı, oyunun tüm bilgilerini içinde barındıran aletin büyük zarar görmesi nedeniyle pek sevinemez. Aletin onarılabilmesi için *Existenz* oyununu, dost bir oyun arkadaşıyla birlikte oynaması gerekmektedir. Oyunu Ted'le oynamak ister ve birlikte *Existenz'e* girerler. Amaç, tüm oyunun ve bilgilerin yüklü olduğu, Allegra'nın oyun portunu sağlam biçimde kurtarmaktır. Bundan sonra oyunun sonuna kadar gelişen olayların, gerçek dünyada mı yoksa oyunda mı geçtiği belirsiz bir hal alır.

Existenz sanal ve gerçek arasındaki gidiş gelişler ve karakterlerin bu iki dünyanın hangisinde buldukları ya da bulunmadıklarını izleyiciye paradokslarla yaşatır. *Existenz'da* en temel gel git, iki dünyadan bir tanesinin oyun, bir tanesinin gerçek; ama hangisinin oyun, hangisinin gerçek olduğudur. Bu yanılsama filmin ilk dakikaları ile başlar. Bir grup insanın oyunun içine girerken yaşayacağı deneyimin bir çatışma ile başlaması, seyircide "oyunun içinde olduğu" gerçeğini siler. Buna yönelik asıl gerçeklik ise filmin sonunda başka bir gerçeklik katmanıyla kendini gösterir. Böylece seyirci de tıpkı sanal yaşamdaki gerçeklik yanılsaması gibi bir yanılsama içine çekilir: gerçek nerededir?

Existenz'in, teknolojinin geldiği nokta referans alındığında, hikâyesinin gelecekteki bir zaman diliminde geçtiğini düşünmek anlamlıdır. Ancak film, "robotik teknoloji, farklı gezegenlerde yaşam, makine-insan, kâinatı kuşatmaya çalışan androidler" gibi bilimkurgu karakteristiğini yansıtan bir anlatıyla ilerlememektedir. Filmde görsel olarak tasarlanmış unsurlar, bilimkurgu filmlerindeki "şimdiki dünya-gelecekteki dünya" tasarımı kadar keskin değildir. Bu bağlamda *Existenz'da* minimal ve natüralist bir tasarımın gerçekleştirilmiş olduğunu söylemek doğru olacaktır. Bilimkurgu türüne ait yapımlarının çoğunda türe ait bir yaklaşım olarak "mekanik" tasarımların ağırlığının *Existenz'daki* karşılığı "organik" yapıdır. Bu noktada gelecekte geçen distopik anlatıların birçoğunda "çöp, çöp yığınları, yıkıntı ve harabe, mekanik kirlilik" konseptinin işlendiği tasarımsal öğeler, *Existenz'da* "organ çöplükleri, organ yığınları, kan ve irin benzeri dokusal sıvılar" olarak izleyici karşına çıkmaktadır.

Cronenberg'in *Existenz'da* yoğun olarak psikanalitik okumalara yer verdiği, film süresince net bir biçimde varlığını göstermektedir. Filmde, ana rahmindeki fetüsü andıran oyun-pod'ları (game-pod), bu pod'lardan çıkan bir tür organik kordonla, bel hizasındaki omurgaya delik açılan oyuncuya bağlanır. Bel hizasındaki bu delik, *Existenz'in* sanal dünyasına geçiş yapabilmek için bir biyo-port, yani biyolojik kapıyı oluşturur. Oyun podundan çıkan ve ana rahmindeki bebeği annesine bağlayan kordona benzeyen organik kablo, bel

hizasındaki biyo-port'a fişin prize takıldığı gibi takılır. Ayrıca port'da enfeksiyon olmaması için kordonun ucu ve bazen de port'un tükürükle dezenfekte dilmeye çalışılması; organik oyun-pod'larının asimetrik çıkıntılara dokunularak pod'ların doğrudan sinir sistemine uyarı göndermesiyle oyunun başlatılması; kişiselleşmiş pod'ların sahiplerinin canlı bir organı ya da evcil hayvanı sever gibi pod'larla temas kurması; bu sırada pod'ların çıkardığı mırıltılı sesler, alt metni cinselliğe gönderme yapan birçok psikanalitik okumaya da olanak vermektedir. *Existenz*'a, gerçek gerçeklikteki dünyadan sanal dünyaya geçiş, bir süre sonra da neyin gerçek neyin sanal, hangisinin oyun hangisinin doğal olduğu noktasındaki karmaşa “uyku ya da uyanıklık; biraz daha ileri gidildiğinde yaşam ya da ölüm gibi bir boyuttan diğerine geçiş anıyla ilgili olduğu” konusunda göndermeler yapar.

Hikâyesel zaman olarak *Existenz*'in gelecekte bir zamanda geçtiğini söylemenin mümkün olduğu, bu bölümün başında belirtilmiştir. Filmde tanımlanan tarihsel bir yıl olmamasına karşın hikâyesel zamanının gelecekte bir zaman olduğu “biyo-mekanizma -yani teknoloji ile biyolojinin birleşimi- , yaşayan organizma bilgisayarlar, mekanik bir silah ama esasında yaşayan bir canlı” kavramlarıyla sunulmaktadır. Filmdeki gelecek algısı, bilimkurgu türünde sık sık görünen “uzay araçları, bilgisayar ekranları, ışın kılıçları, hap gıdalar, karanlık dünyalar, gelişmiş ve insanların yerini almaya başlamış robotlar” gibi türle özdeşleşmiş tekrarlarla değil; tam aksine organizmalar ve organizmaların yine organik biçimde yeniden tasarlanması üzerine yaratılmıştır.

Filmde, hikâye akışı içerisindeki anlatı, tek düze bir çizgi içerisinde değil de, inişli- çıkışlı, izleyiciye “Şimdi neredeyiz? Sanal mı, gerçek mi?” sorularını sordurarak sanal/ gerçek/ sanal- gerçekte varoluş paradoksunu yaşatacak şekilde komplike bir yapıyla sunulmaktadır. Bu noktada VR film ve *Existenz* arasındaki ilişkiye yer vermek anlamlı olacaktır.

Existenz'in teknoloji olarak bir VR film olmadığı; ancak David Cronenberg'in *Existenz* filmiyle erken dönemde, VR film deneyimi ve hipergerçekliğin sanal boyutta deneyimlenmesinin, gerçek gerçeklik evreninin algılanmasında bireyleri nasıl gerçeklik karmaşası içine sokabileceği konusuna düşünsel boyutta öncülük edebilecek bir referans noktası oluşturması açısından ele alındığı, bölümün başında belirtilmiştir. Bu noktadan itibaren, VR film ve Cronenberg'in VR filme düşünsel olarak neredeyse tamamen yaklaştığı *Existenz* arasındaki ilişki irdelenmeye çalışılacaktır.

Existenz'a organik bir oyun pod'uyla giriş yapılabilirken; VR filmde gerçek gerçeklikten sanal gerçekliğe geçiş, dijital gözlükler aracılığıyla bedensel gerçeklik gerçek gerçeklikte yer alırken aynı anda VR film dünyasına girilerek sağlanmaktadır. Filmde oyun konsolunun fetüs gibi organik bir kordonla insana bağlanarak onun bir uzvu haline gelmesi, VR filmde gözlüğün uzuvlaşmasıyla örtüşmektedir. Ancak diğer yandan filmde gerçeklikler arasındaki geçiş yalnızca teknik bir araçla değil, tekniğin bionik birlikteliğiyle sağlanmaktadır. Bu sayede gerçeklikler arasındaki geçişler, varlıkların sanal dünyadaki “kendini” olma durumunu güçlendirmekte ve sanal dünyada “dijital kimlikler” yerine “organik kimlikler”le varlık göstermektedir.

Filmde oyun kurucular, tasarımcılar, yazılımcılar gibi üretim-tüketim ilişkileri içinde kural koyucular bulunmaktadır. VR film de çok benzer bir mekanizmanın ürünüdür. Bugün önemli bir endüstriye dönüşen VR teknolojisi sanal dünyaya açılan kapıların anahtarlarını kullanıcıya sunmakta gözlük, eldiven, başlık gibi pek çok araç, ilgili uygulamalara erişimin sağlanması ile farklı gerçeklikler arasında dolaşma imkânı yaratmaktadır. Filmde de bir oyun ile sanal dünyada varlık gösterme durumu, gönüllü kişilerin deneyimleri ve bu deneyimlerin yarattığı etkiler ile piyasadaki yerini alacaktır. Bu deneyime gönüllü oldukları için bir sonraki oyuna indirimle sahip olacakları sözü verilmektedir. Bu da aslında filmde sanal gerçeklik teknolojisinin tüketim dünyasındaki yerini, bugüne bir iz bırakarak iletmektedir.

Hem *Existenz*'da hem de bugün çekilen VR filmlerin çoğunda görülmektedir ki, tasarlanan dünyalara ait birçok görsel/işitsel eleman, gerçek gerçekliğin referans alınmasıyla oluşturulmaktadır. İyilik-kötülük gibi gerçek gerçeklik dünyasının kavramları, hedefleri, yaşamsal mekân ve nesnelere bu kategoridedir. Bu da aslında gerçeği artırma ve tam anlamıyla bir tatmin sağlama için önemli bir durumdur. Sanal dünyayı, gerçek gerçeklikteki dünyanın genişletilmiş⁴ biçimi olarak değerlendirmek mümkündür. Çünkü bu dünya teknolojik gelişmelerle yeniden inşa edilmiş ve anlamlandırılmış bir dünyadır. Sanal dünyaya geçiş yapabilmek için gerçek dünyanın izlerini taşımak gerekmektedir. Bu izler sanal evrenin yaşamsal

⁴ Teknolojinin ilerleme hızı, teknolojiye bağlı olarak üretilen “gerçeklik” boyutlarına ilişkin kavramları da etkilemekte, bu kavramların süreklilik olarak yeniden adlandırılması ve tanımlanmasını gerektirmektedir. Kavramların tek başına yetersiz kalması ya da farklı gerçeklik boyutlarının bir araya toplanma ve tek bir kavram altında ifade edilme gerekliliği gibi ihtiyaçların ortaya çıkması sonucu, bugün bu kavramları, genel olarak Sanal Gerçeklik (VR-Virtual Reality), Artırılmış Gerçeklik (AR- Augmented Reality), Karma Gerçeklik (MR- Mixed Reality), Genişletilmiş Gerçeklik (XR- Extended Reality) olarak adlandırmak mümkündür.

dinamiklerinde görünür kılınmakta ve sanal dünyalar gerçek dünyaların yerini alabilecek düzeyde ilerlemektedir. Böylece gerçeklikte sanallık, sanallıkta gerçeklik noktasına bir soru işareti bırakılmaktadır. Filmin bitişinde, seyircinin gerçeğin boşluğunda bırakılması bu soru işaretinin varlığına yönelik önemli bir göstergedir.

Existenz'daki oyun pod'u, et gibi bir organik yapıya sahiptir. Oyunu oynayanların kendine ait birer oyun pod'u vardır ve oyun pod'unun sahibi bir evcil hayvan sever gibi onu ara ara okşamakta, o da küçük sesler ve mırıltılar çıkarmaktadır. Oyun tasarımcısı Allegra'nın pod'undan diğerlerine oyun yüklenirken maruz kaldığı silahlı saldırıda oyun pod'u zarar görmüştür. Allegra, pod'unun ölüyor olmasından korkmakta, ona sürekli olarak, yaralı gerçek bir hasta muamelesi yapmaktadır. Çünkü sanal evrene geçişine yol açan bu araç yalnızca teknik bir araç değildir. Dokunma hissi yaratması, vücuda bağlanması ve küçük hareketleriyle canlılık duygusu uyandırması onu sıradan araçlardan ayırmaktadır. Sanal dünyaya ulaştıran bu aracın özellikleri, sanal dünyadaki gerçekliği de daha güçlü kılmaktadır. Canlı bir organizma ile o evrende varlık göstermek aynı canlılığın sürdürülmesi anlamına gelmektedir. Böylece gerçeklik "dokunulabilir" ve "hissedilebilir" duyguları ile somutluk kazanmaktadır.

Filmde, karakterler, ara ara, kendilerini oyun içinde oyun oynarken bulmakta, gerçek gerçekliğe döndüklerini zannederken hala oyunun içinde olduklarını fark ederek neyin gerçek neyin oyun olduğu algısını tamamen kaybetmektedirler. Filmin sonunda, izleyicilerin bırakıldığı nokta da neyin oyun neyin gerçek olduğunun kaybolduğu bir sondur. VR filmi deneyimleyen izleyicide de, VR filmi izlemeye başladığında gerçek gerçeklik dünyasında sahip olduğu zaman-mekân deneyimini, VR filmi deneyimlerken kaybediyor ve bu sefer de VR filmin tasarımı içinde farklı bir sanal gerçeklik boyutunu yaşıyor olması, dijital gözlüğü çıkardığı anda gel git şeklinde yaşadığı dünyasal değişimden kaynaklı belki de "travmatik bir ortam farklılığında kayboluş" şeklinde değerlendirilebilecek niteliktedir.

Existenz'da karakterler, başlangıçta oyunun sanal gerçeklik alanını daha eğlenceli bir dünya olarak tasvir ederlerken, farklı olayların akışıyla anlatı, gerçek gerçeklik dünyasının daha güvenli olduğuna işaret etmektedir. Bu durum, filmin anlatısının distopik bir bakış açısına gönderme yaptığının ifade edilmesine olanak vermektedir. VR filmin bugünkü olanakları, filmsel ancak sanal olan bu dünyada henüz neler yapılabileceği konusunda gelişmeye açık, ilkel bir dönemdedir. Bu nedenle, VR filmin olanaklarının ileri derecede değerlendirilebileceği gelecek dönemlerde, VR filmle yaratılan sanal gerçeklikte, gerçekten daha gerçek algılamayı mümkün kılan hipergerçeklik evrenine kaçışın mı yoksa gerçek gerçekliğe dönüşün mü tercih edileceği, henüz belirsiz bir noktadadır.

Filmde, *Existenz* oyunu ile gerçek gerçeklikteki yaşam, aynı zaman-mekân sürerliliğini kapsamamaktadır. Oyunda günler geçmiş, ancak oyuncular gerçek gerçekliğe döndüklerinde sadece 20 dakikadır oyunda olduklarını ifade etmişlerdir. Zamanın genişlemesine yönelik bu duygu "insan ömrünün bu sayede uzayacağı" öngörüsünü sunmakta ve gerçek yaşamların sanal yaşamlara kayabileceğine ilişkin bir fikir oluşturmaktadır. Sanal dünyaya bu "kaçış" tehlikeli ve cazibeli taraflarıyla hem gerçekliğin hem de bu gerçekliğin içindeki zamanın genişlemesi anlamına gelmektedir. Bu durum da, teknolojinin ilerleyen dönemlerde, zamanın dünyasal gerçekliğe göre sanal gerçeklik kısmında nasıl farklı olarak değerlendirilebileceği konusunda, yeni araştırma ve çalışma alanlarını da beraberinde getirmektedir.

Existenz'da, VR filmle en çok örtüşen nokta, bedeninin nerede olduğuyla ilgili bir deneyimleme gerçekliğidir. Bedenler, hem *Existenz*'ı hem de VR filmi deneyimlerken, gerçek gerçeklik dünyasının "var oluş" olgusuna göre maddi olarak gerçek gerçeklik dünyasındadır. Ancak *Existenz* ve VR filmde tasarlanmış hipergerçeklik evreninde beden, gerçek gerçeklikteki oryantasyonunu kaybetmekte, sanal boyuttaki bu farklı gerçeklik katmanının kurallarına göre yeniden inşa edilmektedir. Bu nedenle de, iki dünya arasındaki geçişler, bedenle birlikte zihnin de muğlaklaşıp hangi tarafa ait olduğu konusunda "kaybolma" kavramını işaret etmektedir.

Nilgün Abisel (1991: 161), film türlerini ve ideolojisini incelerken, sınır noktasını aşıp ölümsüzlüğü bulan, yapay canlılar yaratıp doğanın üstüne çıkan, yabancılarla iletişime geçen bilim adamının yarattığı canlıdan ve yakınlık kurduğu uzaylılardan, daha büyük bir tehlike yarattığını belirtmiştir. Bilimsel araştırmalara ait sonuçların, toplu imha silahlarının, farklı yapay maddelerin, yaşamı karmaşıklaştıran ve birçok kişiyi tedirgin eden makineler üretmesine olanak sağlaması, bu tür bilimsel çalışmaların endişe yaratmasına sebep olmuştur. Bu endişe ve yarattığı tedirginlik, araştırmaların durdurulmasını sağlamamıştır; ama bilim adamları, kurmacalar aracılığıyla düzenin devamı için yararlı ancak olumsuz bir imge olarak kullanılmıştır.

Bu tehlike, hiç kuşkusuz ki mevcut sistem içindeki hegemonik ilişkilerden kaynaklı bir tehlike algısıdır. Öyle ya da böyle, egemen sınıfın egemen ideolojisi, mevcut durum için, kendi sınırlarına göre "düzen"i

sağlamaya yöneliktir. Mevcut sistem, ideolojisine ters düşmesi durumunda bu düzenini koruyabilmek adına her türlü yolu deneyecektir. Tıpkı bilim kurgu filmlerin bir kısmında olduğu gibi, araştırmaların durdurulmasının değil de bilim adamlarının değersizleştirilerek temsil edilmesi gibi, anlatı içinde yeniden kodlanacaktır. *Existenz*'da da, oyunu tasarlayan ve bu oyunla birlikte belki de insanlığa o güne kadar görülmemiş bir alternatif yaşam evreni sunan Allegra'nın akıbetinin ne olduğu da belirsizdir. Film boyunca kendisini ve oyununu ortadan kaldırmak isteyenlerle ve başka bir firmaya geçmesini isteyenlerle mücadele etmiş, ancak filmin sonunda o da kendisini *Existenz* oyununu deneyimleyen bir oyuncu olarak bulmuştur; bu noktada oyunu tasarlayan kişiyi o ve Ted öldürmeye kalkışır ki son raddede acaba bunun da oyun içinde oyun mu olduğu meselesi, gerçeklik olgusunun tamamen kaybolduğu anda izleyiciyi Allegra ve Ted gibi ortada bırakmaktadır. Dolayısıyla, hem gerçek gerçeklik, hem de oyundaki dünya için, bilim insanı pozisyonundaki kişinin, her halükarda, sistem açısından ileri gittiği noktada, yine sistem tarafından dışarı çıkarılmakla tehdit edildiğini söylemek yanlış olmayacaktır.

5. SONUÇ ve DEĞERLENDİRME

Gerçeklik değişken, açıklaması güç ve bu sebeple tek bir tanımla ifade edilmesi zor bir kavramdır. Birbirinden farklı pek çok disiplin aynı kavramı farklı açıklamalarla tanımlamaya çalışmıştır; bu çaba hiç kuşkusuz ki, yaşanacak olan değişim ve dönüşümlerle bağlantılı olarak gelecekte de devam edecektir.

Teknolojinin gelişimiyle birlikte sinema da süreç içerisinde gerek teknik gerekse içerik noktasında değişikliklere gitmekte, toplumun o döneme özgü öngörü ve kaygılarını bir hikâye içine yerleştirerek aktarmaktadır. Sinemanın teknoloji ve toplumla bağıntılı değişimi ve dönüşümü gözlemlendiğinde bu değişim ve dönüşüme yönelik duygu durumlarının “sanal dünyalara” doğru uzandığı görülmekte, bu noktada sinema, gerçekliğin sanal evrendeki görünümünü yorumlayan, aktaran ve olasılıklar yaratarak geleceğe iz bırakan bir araç olarak varlığını devam ettirmektedir.

Bu çalışmanın inceleme konusunu oluşturan *Existenz* filmi, gerçekliğin hipergerçeklik boyutunda alternatif bir evren oluşturarak, anlatısını “sanal yaşam” etrafında biçimlendirmektedir. Sanal atmosferde bir oyun deneyimi yaşayacak kişilerin deneyim biçimleri etrafında dönen hikâye kişilerin ve seyircinin gerçeklik katmanları arasındaki ilişkisini irdelemektedir. Sanal dünyanın cazibeli yönünü ürkütücü tarafları ile de işleyen film, “güvenilir alan”, “gerçek gerçeklik”, “oyun/kurmaca” gibi durumları irdeler niteliktedir. Sanal yaşamın gerçeklikten kaçış mı yoksa bu kaçışın bir kayboluş mu olduğu soruları filmde, gerçek kişiler ve bu kişilerin sanal deneyimleri ile sorgulanmaktadır. Sanal deneyimler, gerçek yaşamdan referans aldığı “doğru, iyi, güzel” gibi kavramlar ve bu kavramların karşıtlıklarının hikâyeye dönüşmüş biçimleridir. Sanal evren ve gerçek evren arasında geçen bu deneyim, “sanal olanın” sona erdiği “asıl olanın” başladığı noktasını tam olarak netleştirmemekte ve gerçekliklerin muğlaklığı, sanal ile gerçeğin iç içe geçmesiyle bir “kayıp” hissi yaratmaktadır.

Filmde sanal evrene yönelik deneyimin organizma benzeri bir oyun pod'uyla sağlanması bugünkü VR teknolojisinin, Cronenberg'e ait o günkü düşünselliğini de yansıtır niteliktedir. VR gözlüğün filmdeki biçimi, kişilere doğrudan bağlanan ve mekanik olmaktan çok biyoteknolojik olması ile farklılaşmaktadır. Temelde aynılaşan nokta ise sanal yaşamın deneyimi ve deneyimin gerçekliğine yöneliktir. Gerçeklik, sanal içerikleriyle vaat ettiği umudu insanlara göstererek, içine girdiği karmaşadan çıkmak için bir kapı aralamaktadır. Kapının ardına yalnızca küçük bir aralıktan bakan kişiler için sonrası bir hayal dünyasıdır. Güzelliklere ve ideal yaşama adım atıldığı düşünülen kapının ardı ütopyayı bazen de distopyayı çağrıştırmaktadır. Böylece gerçekliğin teknoloji ile kuşatıldığı çağda ona erişmek, varlığını tespit etmek neredeyse imkânsızdır. Hatta artık “tek bir gerçeklikten söz edebilmek mümkün müdür?” sorusuna alınabilecek cevap, gerçeğin daha gerçek görüldüğü hipergerçekliğin gerçek gerçeklik dünyasına sızmasıyla, tıpkı *Existenz* filminde olduğu gibi fazlasıyla muğlak kalmaktadır.

KAYNAKÇA

- Abisel, N. (1999). Popüler Sinema ve Türler, Alan Yayıncılık, İstanbul.
- Andrew, J. D. (2010). Büyük Sinema Kuramları, (Çev.: Zahit Atam), Doruk Yayıncılık, İstanbul.
- Baudrillard, J. (2016). Simülakrlar ve Simülasyon, (Çev.: Oğuz Adanır), Doğu Batı Yayınları, Ankara.
- Burnett, R. (2012). İmgeler Nasıl Düşünür?, (Çev.: Güçsal Pusar), Metis Yayınları, İstanbul.
- Cevizci, A. (2009). Felsefe Tarihi. Say Yayınları, İstanbul.
- Cevizci, A. (2017). Felsefe Sözlüğü. Say Yayınları, İstanbul.

- Chandler, D. ve Munday, R. (2018). Medya ve İletişim Sözlüğü, (Çev.: Babacan Taşdemir), İletişim Yayınları, İstanbul.
- Derman, İ. (2010). Fotoğraf ve Gerçeklik. Hayalbaz Kitap, İstanbul.
- Fox, J. Arena, D. ve Bailenson J. N. (2009). Virtual Reality a Survival Guide For The Social Scientist, Journal of Media Psychology, Vol. 21(3):95–113, DOI 10.1027/1864-1105.21.3.95, Hogrefe Publishing, USA.
- Frolov, İ. (1991). Felsefe Sözlüğü, (Çev.: Aziz Çalışlar), Cem Yayınevi, İstanbul.
- Hançerlioğlu, O. (1977). Felsefe Ansiklopedisi, Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Jerald, J. (2016), The Vr Book: Human-Centered Design For Virtual Reality, Computing Machinery and Morgan & Claypool Publishers.
- King, B. (2016). Augmented, (Çev.: Kerem Balaban), MediaCat Kitapları, İstanbul.
- Mandal, S. (2013). Brief Introduction of Virtual Reality & Its Challenges, International Journal of Scientific & Engineering Research, Volume 4, Issue 4, April, ISSN 2229-5518, 304-309.
- Timuçin, A. (2004). Felsefe Sözlüğü, Bulut Yayınları, İstanbul.
- Zizek, S. (2016). Yamuk Bakmak, (Çev.: Tuncay Birkan), Metis Yayınları, İstanbul.

Filmler

- Cronenberg, D. (Yönetmen) (1999). *EXistenZ* (film), Kanada-İngiltere, Dimension Films, Alliance Atlantis Communications, Canadian Television Fund, Natural Nylon Entertainment, Serendipity Point Films, The Harold Greenberg Fund, The Movie Network (TMN), Téléfilm Canada, Union Générale Cinématographique (UGC).