İmaj

Kevin Robins

GÖRMENİN KÜLTÜR VE POLİTİKASI



İngilizce'den Çeviren: Nurçay Türkoğlu

AYRINTI

2. BASIM

KEVIN ROBINS

Londra Üniversitesi, Goldsmith Koleji'nde iletişim profesörüdür. *Geografia dei Media* (Basherville, 1994) ve bu kitabın yanı sıra David Morley ile birlikte *Spaces of Identity: Global Media, Electronic Landscapes and Cultural Boundaries* (1995; *Kimlik Mekânları: Küresel Medya, Elektronik Ortamlar ve Kültürel Sınırlar*, Çev. Emrehan Zeybekoğlu, Ayrıntı Yay., 1997); Frank Webster ile birlikte *The Technical Fix: Education. Computers and Industry* (1989) ve *Times of Technoculture: Information, Communication and the Technological Order* (1999) kitaplarının yazarıdır.

Ayrıntı: 259
İnceleme Dizisi: 144

İmaj
Görmenin Kültür ve Politikası
Kevin Robins

Kitabın Özgün Adı
Into the Image
Culture and Politics in the field of vision

İngilizce'den Çeviren
Nurçay Türkoğlu

Yayıma Hazırlayan
Sedef Özge

Son Okuma
Mehmet Celep

Düzelti
Ayten Koçal

Routledge/1992
basımından çevrilmiştir.

© Routledge

Bu kitabın Türkçe yayım hakları
Ayrıntı Yayınları'na aittir.

Kapak İllüstrasyonu
Geneviève Cadieux, Hear Me With Your Eyes

Kapak Düzeni
Gökçe Alper

Dizgi
Esin Tapan Yetiş

Baskı ve Cilt
Kayhan Matbaacılık San. ve Tic. Ltd. Şti.
Davutpaşa Cad. Güven San. Sit. C Blok No.:244 Topkapı/İstanbul
Tel.: (0212) 612 31 85
Sertifika No.: 12156

Birinci Basım *1999*
İkinci Basım *2013*
Baskı Adedi *2000*

ISBN 978-975-539-251-6
Sertifika No.: 10704

AYRINTI YAYINLARI
Hobyar Mah. Cemal Nadir Sok. No.: 3 Eminönü – İstanbul
Tel.: (0212) 512 15 00 – 01 – 05 Faks: (0212) 512 15 11
www.ayrintiyayinlari.com.tr & info@ayrintiyayinlari.com.tr

Kevin Robins

İmaj

Görmenin Kültür ve Politikası



İNCELEME DİZİSİ

ÖPÜŞME, GIDIKLANMA VE SIKILMA ÜZERİNE/*A. Phillips* ◄ İMKÂNSIZIN POLİTİKASI/*J.M. Besnier* ◄ GENÇLER İÇİN HAYAT BİLGİSİ EL KİTABI/*R. Vaneigem* ◄ EKOLOJİK BİR TOPLUMA DOĞRU/*M. Bookchin* ◄ İDEOLOJİ/*T. Eagleton* ◄ DÜZEN VE KALKINMA KISKACINDA TÜRKİYE/*A. İnsel* ◄ AMERİKA/*J. Baudrillard* ◄ POSTMODERNİZM VE TÜKETİM KÜLTÜRÜ/*M. Featherstone* ◄ ERKEK AKIL/*G. Lloyd* ◄ BARBARLIK/*M. Henry* ◄ KAMUSAL İNSANIN ÇÖKÜŞÜ/*R. Sennett* ◄ POPÜLER KÜLTÜRLER/*D. Rowe* ◄ BELLEĞİNİ YİTİREN TOPLUM/*R.Jacoby* ◄ GÜLME/*H. Bergson* ◄ ÖLÜME KARŞI HAYAT/*N. O. Brown* ◄ SİVİL İTAATSİZLİK/*Der.: Y. Coşar* ◄ AHLAK ÜZERİNE TARTIŞMALAR/*J. Nuttall* ◄ TÜKETİM TOPLUMU/*J. Baudrillard* ◄ EDEBİYAT VE KÖTÜLÜK/*G. Bataille* ◄ ÖLÜMCÜL HASTALIK UMUTSUZLUK/*S. Kierkegaard* ◄ ORTAK BİR ŞEYLERİ OLMAYANLARIN ORTAKLIĞI/*A. Lingis* ◄ VAKİT ÖLDÜRMEK/*P. Feyerabend* ◄ VATAN AŞKI/*M. Viroli* ◄ KİMLİK MEKÂNLARI/*D. Morley-K. Robins* ◄ DOSTLUK ÜZERİNE/*S. Lynch* ◄ KİŞİSEL İLİŞKİLER/*H. LaFollette* ◄ KADINLAR NEDEN YAZDIKLARI HER MEKTUBU GÖNDERMEZLER?/*D. Leader* ◄ DOKUNMA/*G. Josipovici* ◄ İTİRAF EDİLEMEYEN CEMAAT/*M. Blanchot* ◄ FLÖRT ÜZERİNE/*A. Phillips* ◄ FELSEFEYİ YAŞAMAK/*R. Billington* ◄ POLİTİK KAMERA/*M. Ryan-D. Kellner* ◄ CUMHURİYETÇİLİK/*P. Pettit* ◄ POSTMODERN TEORİ/*S. Best-D. Kellner* ◄ MARKSİZM VE AHLÂK/*S. Lukes* ◄ VAHŞETİ KAVRAMAK/*J.P. Reemtsma* ◄ SOSYOLOJİK DÜŞÜNMEK/*Z. Bauman* ◄ POSTMODERN ETİK/*Z. Bauman* ◄ TOPLUMSAL CİNSİYET VE İKTİDAR/*R.W. Connell* ◄ ÇOKKÜLTÜRLÜ YURTTAŞLIK/*W. Kymlicka* ◄ KARŞIDEVRİM VE İSYAN/*H. Marcuse* ◄ KUSURSUZ CİNAYET/*J. Baudrillard* ◄ TOPLUMUN McDONALDLAŞTIRILMASI/*G. Ritzer* ◄ KUSURSUZ NİHİLİST/*K.A. Pearson* ◄ HOŞGÖRÜ ÜZERİNE/*M. Walzer* ◄ 21. YÜZYIL ANARŞİZMİ/*Der.: J. Purkis & J. Bowen* ◄ MARX'IN ÖZGÜRLÜK ETİĞİ/*G. G. Brenkert* ◄ MEDYA VE GAZETECİLİKTE ETİK SORUNLAR/*Der.: A. Belsey & R. Chadwick* ◄ HAYATIN DEĞERİ/*J. Harris* ◄ POSTMODERNİZMİN YANILSAMALARI/*T. Eagleton* ◄ DÜNYAYI DEĞİŞTİRMEK ÜZERİNE/*M. Löwy* ◄ ÖKÜZÜN A'SI/*B. Sanders* ◄ TAHAYYÜL GÜCÜNÜ YENİDEN DÜŞÜNMEK/*Der.: G. Robinson & J. Rundell* ◄ TUTKULU SOSYOLOJİ/*A. Game & A. Netcalfe* ◄ EDEPSİZLİK, ANARŞİ VE GERÇEKLİK/*G. Sartwell* ◄ KENTSİZ KENTLEŞME/*M. Bookchin* ◄ YÖNTEME KARŞI/*P. Feyerabend* ◄ HAKİKAT OYUNLARI/*J. Forrester* ◄ TOPLUMLAR NASIL ANIMSAR?/*P. Connerton* ◄ ÖLME HAKKI/*S. İnceoğlu* ◄ ANARŞİZMİN BUGÜNÜ/*Der.: Hans-Jürgen Degen* ◄ MELANKOLİ KADINDIR/*D. Binkert* ◄ SİYAH 'AN'LAR 1-II/*J. Baudrillard* ◄ MODERNİZM, EVRENSELLİK VE BİREY/*Ş. Benhabib* ◄ KÜLTÜREL EMPERYALİZM/*J. Tomlinson* ◄ GÖZÜN VİCDANI/*R. Sennett* ◄ KÜRESELLEŞME/*Z. Bauman* ◄ ETİĞE GİRİŞ/*A. Pieper* ◄ DUYGUÖTESİ TOPLUM/*S. Mestroviç* ◄ EDEBİYAT OLARAK HAYAT/*A. Nehamas* ◄ İMAJ/*K. Robins* ◄ MEKÂNLARI TÜKETMEK/*J. Urry* ◄ YAŞAMA SANATI/*G. Sartwell* ◄ ARZU ÇAĞI/*J. Kovel* ◄ KOLONYALİZM POSTKOLONYALİZM/*A. Loomba* ◄ KREŞTEKİ YABANI/*A. Phillips* ◄ ZAMAN ÜZERİNE/*N. Elias* ◄ TARİHİN YAPISÖKÜMÜ/*A. Munslow* ◄ FREUD SAVAŞLARI/*J. Forrester* ◄ ÖTEYE ADIM/*M. Blanchot* ◄ POSTYAPISALCI ANARŞİZMİN SİYASET FELSEFESİ/*T. May* ◄ ATEİZM/*R. Le Poidevin* ◄ AŞK İLİŞKİLERİ/*O.F. Kernberg* ◄ POSTMODERNLİK VE HOŞNUTSUZLUKLARI/*Z. Bauman* ◄ ÖLÜMLÜLÜK, ÖLÜMSÜZLÜK VE DİĞER HAYAT STRATEJİLERİ/*Z. Bauman* ◄ TOPLUM VE BİLİNÇDIŞI/*K. Leledakis* ◄ BÜYÜSÜ BOZULMUŞ DÜNYAYI BÜYÜLEMEK/*G. Ritzer* ◄ KAHKAHANIN ZAFERİ/*B. Sanders* ◄ EDEBİYATIN YARATILIŞI/*F. Dupont* ◄ PARÇALANMIŞ HAYAT/*Z. Bauman* ◄ KÜLTÜREL BELLEK/*J. Assmann* ◄ MARKSİZM VE DİL FELSEFESİ/*V. N. Voloşinov* ◄ MARX'IN HAYALETLERİ/*J. Derrida* ◄ ERDEM PEŞİNDE/*A. MacIntyre* ◄ DEVLETİN YENİDEN ÜRETİMİ/*J. Stevens* ◄ ÇAĞDAŞ SOSYAL BİLİMLER FELSEFESİ/*B. Fay* ◄ KARNAVALDAN ROMANA/*M. Bakhtin* ◄ PİYASA/*J. O'Neill* ◄ ANNE: MELEK Mİ, YOSMA MI?/*E.V. Welldon* ◄ KUTSAL İNSAN/*G. Agamben* ◄ BİLİNÇALTINDA DEVLET/*R. Lourau* ◄ YAŞADIĞIMIZ SEFALET/*A. Gorz* ◄ YAŞAMA SANATI FELSEFESİ/*A. Nehamas* ◄ KORKU KÜLTÜRÜ/*F. Furedi* ◄ EĞİTİMDE ETİK/*E Haynes* ◄ DUYGUSAL YAŞANTI/*D. Lupton* ◄ ELEŞTİREL TEORİ/*R. Geuss* ◄ AKTİVİSTİN EL KİTABI/*R. Shaw* ◄ KARAKTER AŞINMASI/*R. Sennett* ◄ MODERNLİK VE MÜPHEMLİK/*Z. Bauman* ◄ NIETZSCHE: BİR AHLÂK KARŞITININ ETİĞİ/*P. Berkowitz* ◄ KÜLTÜR, KİMLİK VE SİYASET/*Nafiz Tok* ◄ AYDINLANMIŞ ANARŞİ/*M. Kaufmann* ◄ MODA VE GÜNDEMLERİ/*D. Crane* ◄ BİLİM ETİĞİ/*D. Resnik* ◄ CEHENNEMİN TARİHİ/*A.K. Turner* ◄ ÖZGÜRLÜKLE KALKINMA/*A. Sen* ◄ KÜRESELLEŞME VE KÜLTÜR/*J. Tomlinson* ◄ SİYASAL İKTİSADIN ABC'Sİ/*R. Hahnel* ◄ ERKEN ÇÖKEN KARANLIK/*K.R. Jamison* ◄ MARX VE MAHDUMLARI/*J. Derrida* ◄ ADALET TUTKUSU/*R.C. Solomon* ◄ HACKER ETİĞİ/*P. Himanen* ◄ KÜLTÜR YORUMLARI/*Terry Eagleton* ◄ HAYVAN ÖZGÜRLEŞMESİ/*P. Singer* ◄ MODERNLİĞİN SOSYOLOJİSİ/*P. Wagner* ◄ DOĞRUYU SÖYLEMEK/*M. Foucault* ◄ SAYGI/*R. Sennett* ◄ KURBANSAL SUNU/*M. Başaran* ◄ FOUCAULT'NUN ÖZGÜRLÜK SERÜVENİ/*J. W. Bernauer* ◄ DELEUZE & GUATTARI/*P. Goodchild* ◄ İKTİDARIN PSİŞİK YAŞAMI/*J. Butler* ◄ ÇİKOLATANIN GERÇEK TARİHİ/*S.D. Coe & M.D. Coe* ◄ DEVRİMİN ZAMANI/*A. Negri* ◄ GEZEGENGESEL ÜTOPYA TARİHİ/*A. Mattelart* ◄ GÖÇ, KÜLTÜR, KİMLİK/*I. Chambers* ◄ ATEŞ VE SÖZ/*G.M. Ramírez* ◄ MİLLETLER VE MİLLİYETÇİLİK/*E.J. Hobsbawm* ◄ HOMO LUDENS/*J. Huizinga* ◄ MODERN DÜŞÜNCEDE KÖTÜLÜK/*S. Neiman* ◄ ÖLÜM VE ZAMAN/*E. Lévinas* ◄ GÖRÜNÜR DÜNYANIN EŞİĞİ/*K. Silverman* ◄ BAKUNIN'DEN LACAN'A/*S. Newman* ◄ ORTAÇAĞDA ENTELEKTÜELLER/*J. Le Goff* ◄ HAYAL KIRIKLIĞI/*Ian Craib* ◄ HAKİKAT VE HAKİKATLİLİK/*B. Williams* ◄ RUHUN YENİ HASTALIKLARI/*J. Kristeva* ◄ ŞİRKET/*J. Bakan* ◄ ALTKÜLTÜR/*C. Jenks* ◄ BİR AİLE CİNAYETİ/*M. Foucault* ◄ YENİ KAPİTALİZMİN KÜLTÜRÜ/*Richard Sennett* ◄ DİNİN GELECEĞİ/*Santiago Zabala* ◄ ZANAATKÂR/*Richard Sennett* ◄ MELEZLİĞE ÖVGÜ/*Michel Bourse* ◄ SERMAYE VE DİL/*Ghristian Marazzi* ◄ SAVAŞ OYUNLARI/*Roger Stahl* ◄ BİR İDEA OLARAK KOMÜNİZM/*Alain Badiou & Slavoj Žižek* ◄ NİHİLİZM/*Bülent Diken* ◄ MADDESİZ/André Gorz ◄ BİLGİNİN ARKEOLOJİSİ/M. Foucault ◄ TÜKETİM TOPLUMU, NEVROTİK KÜLTÜR ve DÖVÜŞ KULÜBÜ/H. Övünç Ongur ◄ ANTİKAPİTALİZM/*Jeremy Gilbert* ◄ ÇALIŞMAK SAĞLIĞA ZARARLIDIR/*Annie Thébaud-Mony* ◄ BERABER/*Richard Sennett* ◄ HAYATIN ANLAMI/*Terry Eagleton* ◄ DUYURU/*Michael Hardt-Antonio Negri* ◄ KÜRESELLEŞMENİN SONU MU?/*Arif Dirlik* ◄ İSYAN PAZARLANIYOR/ *Joseph Heath&Andrew Potter* ◄ VAMPİRİN KÜLTÜR TARİHİ/ *Gülay Er Pasin* ◄ TUHAF ALAN / *Burcu Canar* ◄ ÜTOPYA / *Nilnur Tandaçgüneş* ◄ AKIL HASTALIĞI VE PSİKOLOJİ / *Michel Foucault* ◄ İŞLETME HASTALIĞINA TUTULMUŞ TOPLUM / *Vincent de Gaulejac* ◄ ETİN CİNSEL POLİTİKASI / *Carol J. Adams*

İçindekiler

— Teşekkürler 10
— Türkçe Basıma Önsöz 11
— Giriş: İmaj Teknolojileri ve Görsel Kültür 19

1. Bilinmeyenin Teması 33
A. HER YERİN "ÖTEKİ"Sİ 37
B. GERÇEKLİĞİ OLMAYAN BİR DÜNYA 43
C. TEKNOLOJİ VE DENEYİM 52
D. VİZYON VE TEMAS 61
E. GÖRMEYİ ÖĞRENMEK 69

2. Ekran Alanı 75
A. GERÇEKLİK İLKESİNİN ÖTESİNDE Mİ? 77
B. SANAL GERÇEKLİK: MİKRO DÜNYAYA DOĞRU 86
C. DÜŞMAN VİZYON:
BENZETİM, GÖZETLEME VE VURGUN 97
D. ASLAN ÇAVUŞ F. COOPER OLMAK 107

3. Savaş Görüntüleri 115
A. İZLEYENLER VE İZLENEN 116
B. SAVAŞ, EKRAN, KUDUZ KÖPEK VE ZAVALLI İNSANOĞLU 121
C. ELE GEÇİRİLMİŞ EKRAN 132

4. Siber-Alan ve İçinde Yaşadığımız Dünya 147
A. SİBER-ALAN VE ÖZ-KİMLİK 151
B. SANAL CEMAAT VE KOLEKTİF KİMLİK 165
C. İÇİNDE YAŞADIĞIMIZ DÜNYALAR 175

5. İmaj Tüketimi Sembolikten Psikotiğe 181
A. TÜKETİM SOSYOLOJİLERİ 182
B. YUMUŞAK MAKİNE 188
C. KORKU VE BİLGİ 192
D. TÜKETMEK VE GERÇEKLİK 200
E. SONUÇ 209

6. Vizyon Alanında Kent 215
A. KENT VE DÜŞ SAHNESİ 217
B. VİZYON ALANINDA KENT 221
C. KENT GÖZDEN KAYBOLUYOR 228
D. SİNEMANIN ÖLÜMÜNE SEYİRCİ Mİ KALACAĞIZ? 239

7. İmajlar Hâlâ Bizi Çekiyor mu? 245
A. "FOTOĞRAFIN ÖLÜMÜ" 245
B. İMAJIN RASYONALİZASYONU 251
C. DÜNYAYA YENİDEN BAKMAK 259

— Dizin 277

Werk des Gesichts ist getan
tut nun Herz-Werk
an den Bildern in dir, jenen gefangenen; denn du
überwältigtest sie: aber nun kennst du sie nicht.

(Gözlerin işi bitti, şimdi
gidip yürek gücünle hallet
içinde hapsolmuş imajları;
azdıran sensin onları:
ama hâlâ ne olduklarını bilmiyorsun.)
(Rainer Maria Rilke, "Wendung")

Die Träne, halb,
die schärfste Linse, beweglich
holt dir die Bilder.

(Gözyaşı, kısmen,
keskin mercek, hareketli,
imajları evine getirir.)
(Paul Celan, "Ein Auge, Offen")

Annem ve babam,
Dorothy ve Eric Robins'e...

TEŞEKKÜRLER

Bu kitap, çağdaş imaj teknolojileri ve yeni görsel kültür üzerine sistemli bir açıklamada bulunma iddiası taşımıyor. Kitabın bölümleri, egemen teknokültür gündeminin özelliklerine karşı, görüş alanının kültür ve politikasına farklı açılardan bakma yollarını bulmaya çalışan denemeler olarak okunmalıdır. Bu bölümlerin çoğu, çağdaş kültürdeki imajın gücünü evlerimize getiren dünya olaylarına karşı bir tepkinin sonucu olarak yazılmıştır. Hepsi de kuşkusuz benim kendi özel bakışımın ürünüdür; bütün körlükleri ve belki umarım bazı aydınlatmalarıyla birlikte.

Bazı bölümler veya bölümlerin değişik biçimleri de benden istendiği için yazılmıştır. Burada beni cesaretlendiren, bazen de beni yazmaya yönlendiren; Paul Wombell, Roberta McGrath, Martin Lister, Mike Featherstone, Tim Druckrey, Jon Dovey, Stephanie Donald, James Donald ve John Corner'a teşekkür etmek isterim.

Kent ve Bölgesel Gelişme Çalışmaları Merkezi'ndeki çalışma arkadaşlarım Andrew Gillespie, James Cornford, Ranald Richardson'a bana destek oldukları, sıcak bir çalışma ortamı sağladıkları için teşekkür ederim. Merkez'de bana da bir yer açtığı için John Goddard'a özel olarak teşekkür borçluyum. Metni yazan Charon Downie'ye de teşekkürler.

Son olarak Frank Webster, David Morley, Paul Morris, Les Levidow ve Asu Aksoy'a bana gösterdikleri yakın destek için müteşekkirim.

Bazı bölümler, daha kısa biçimlerde başka yerlerde de basılmıştı. 2. Bölüm, başka bir başlıkla Paul Wombell (der.), *Photovideo: Photography in the Age of the Computer*'de (Rivers Oram Press, 1991) yer aldı. 3. Bölüm'ün bir kısmı *Media, Culture and Society*'de 15 (2), 1993; bir kısmı da *Culture on the Brink: Ideologies of Technology*'de, Gretchen Bender ve Timothy Druckrey (der.) (Bay Press, 1994) basıldı. 4. Bölüm Body and Society'de 1 (3-4), 1995; 5. Bölüm *Media, Culture and Society*'de 16 (3), 1994; 7. Bölüm Martin Lister (der.), *The Photographic Image in Digital Culture*'da (Routledge, 1995) basıldı.

Türkçe Basıma Önsöz

İmaj, dünya ile ilişkilerimizde aracılık yapan iletişim teknolojileriyle ilgilenen bir kitaptır. Medyadaki imajların incelendiği bu kitapta, imajların bizi dünya olaylarıyla nasıl bir ilişkiye soktuğu irdeleniyor. Günümüzde imajların neredeyse dünyanın gerçekliğini gölgede bırakabileceği düşünülmektedir. Sanal gerçeklik ideali de alternatif ve ideal bir öteki dünyanın teknolojik olarak vaat edilmesidir.

Bu kitapta enformasyon ve iletişim teknolojilerinin, içinde yaşadığımız gerçek dünya ile ilişki kurma biçimlerini son zamanlardaki tekno-kültür edebiyatından daha zorlayıcı bir biçimde ve politik bir bağlamda düşünmemiz gerektiği ileri sürülmektedir. Burada "politik" sözcüğü özel bir önem taşı-

maktadır; enformasyon ve iletişim teknolojilerine eleştirel bir açıdan bakmak için bu teknolojilerin toplumdaki iktidar ilişkilerini nasıl belirlediğini ve oluşturduğunu incelemek gereklidir. Kitapta, teknolojik "ilerleme" mitlerini kuşatan bazı temel meselelere değinerek, bazı anahtar kavramlara meydan okumak amaçlanmaktadır.

Tartışmanın Türkiye bağlamında ilginç boyutlar kazanabileceğini sanıyorum. Nurçay Türkoğlu'nun belirttiği gibi, bu kitabın Türkçe'ye çevrilmesi sırasında, yeni enformasyon teknolojileri paradigmasına ilişkin bazı anahtar kavramların Türkçe karşılıklarının tam olarak bulunmamasından kaynaklanan bazı zorluklar yaşanmıştır. Türkçe bağlamında dil, beklenmedik bir biçimde sahneye çıkan yeni teknolojilerin ve söylemlerin taleplerine hızla kendini uyarlamak zorunda kalmaktadır. Bu koşullar altında bu teknolojiler adeta sorgulanamaz nesneler gibi, kendilerine ait bağımsız bir gerçeklikleri varmış gibi görülebilmektedir. Böylece belki de teknolojik modernizasyonun gizemliliği daha kolaylıkla sağlanmaktadır. Yeni tekno-kültürün Türkiye'de yaşanmasına dair ortaya çıkan bu konuyla daha yakından ilgilenmek gerekir.

"Sanal toplumla" ilgili tartışmaların Türkiye bağlamında nasıl gelişeceğini izlemek ilginç olacaktır. Türkiye'de, bilimsel/teknolojik alanın siyasal/toplumsal alandan; bir zamanlar ortaya konulduğu gibi "uygarlığın", "kültürel" olandan ayrılmasına yönelik modern bir gelenek vardır. Eminim ki gelecekteki siborg Türkler ve sanal İstanbul vizyonuyla büyülenecek kişiler çıkacaktır (bunlar herhalde sanal Anadolu'yu hesaba katanlar olmayacaklardır). Peki siyasal bağlantıları kuracak olanlar da çıkacak mıdır? Sanal karşılaşmalarla ilgili vizyonlarıyla, televizyon ekranlarında gördükleri imajlar aracılığıyla yaşadıkları Kosova ile karşılaşmaları arasında bağlantı kurabilecekler mi? İnternet aracılığıyla kurulan küresel iletişim ile NATO'nun "akıllı" silahları ve küresel refah dünyası arasındaki bağlantıları görebilecekler mi? Bütün bu meseleler uygun teknoloji politikaları bağlamında ele alınabilecek mi?

Teknolojiyle ilgili vizyonlar şimdi geleceği sömürgeleştirmekte; gelecekbilim çağında yaşadığımız söyleniyor. Kendilerini gelecekbilimci ilan edenler, çok şey bildiklerini söyledikleri muhteşem "teknolojik gelecek" vizyonlarını bize kabul ettirmeye çalışıyorlar. Devrimci bir değişim vaat ediyorlar. Geçmişe ait ne yanlışlık varsa, bilim ve teknoloji tarafından bizim için tasarlanan yeni ve mutlu bir gelecekte düzeltileceği söyleniyor. Teknolojik olarak üretilen gelecekte yaşanacak özgürlük, güçlülük ve refah vaatlerine yabancı değiliz. Ünlü Bill Gates'in vizyonu "ilerideki yola"[1] bakar; bizi "sürtüşmesiz kapitalizm" dünyasına götürecek olan yoldur bu (sanki bulunduğumuz yol başka bir yolmuş gibi, aslında olduğumuzdan daha farklı bir yere gitmiyoruz). Nicholas Negroponte'a göre bu durum, eski analog* dünyadan "dijital" olmaya doğru bir gidiş demektir. "Dijital olmak farklıdır" der Negroponte, "...daha önceleri imkânsız olan çözümler dijital dünyada gerçek olur".[2] Şimdi, doğruyu söylemek gerekirse, bu insanlar kendilerini yalnızca tahminde bulunan kişiler olarak değil, cidden uzağı gören kişiler olarak görüyorlar. Bunlar geleceği gören ve geleceğin işe yaradığını da gören insanlar (tamamen eski klişelerle yaşıyorlar). Bu geleceğin işe yaradığını biliyorlar çünkü bu geleceği finanse eden ve var olması için çalışanlar da kendileri (yani şimdi bütün bunları bizim iyiliğimize yaptıklarına yürekten inanmayıp da ne yapalım?).

Kitabın bütününde bu tekno-vizyonculukların içi boş kehanet söylemleri (bu söylemler de genellikle hayalet yazarların ve reklam ajanslarının kehanetlerine dayanmaktadır) politik olarak reddedilmektedir. Bir devrim yaşadığımıza inanmıyorum. Yepyeni bir dünya beklemiyorum. Bu vaatlere kuşkuyla bakmamızı gerektirecek pek çok sebep var. Siber-misyonerleri, David Edgerton'ın da haklı olarak söylediği gibi; "geleceği iliklerinde taşıyan yeni insanlara, 'geleceği görmüş olmanın gururunu

1. Bill Gates, *The Road Ahead*, Viking, 1995.

* analog: benzetmeye dayalı. (ç.n.)

2. Nicholas Negroponte, *Being Digital*, Londra, Hodder & Stoughton, 1995, s. 231, 230.

duyan' insanlara yerimizi bırakmamızı istemektedirler. Bu eski oyunun tuzağına düşmekten kendimizi alamıyoruz." Entrikalarına rıza göstermemizi istiyorlar ("ilerleme" reklamlarını kabul etmemizi istiyorlar). Bu amaçla, "bugüne ve geçmişe dair bilgilerimizin hükümsüz kaldığını, beyhude olduğunu göstermeye çalışıyorlar".[3] Teknolojik devrimlerle ilgili yararlı ve üretici kuşkularımızı nötrleştirmek istiyorlar. Çünkü bilgilerimizin, bu tecimsel düşlerinde yeni, yenilikçi bir şeyler olmadığını açığa çıkarmasından korkuyorlar. Microsoft kralının yeni sanal giysilerini görmemizi istiyorlar.

Gelecekçilerin devrimci dönüşüm olarak adlandırdığı şey benim için sıkıcı ve acı verici bir süreklilikten başka bir şey değil. Küresel ağ toplumu bana göre, toplumsal yaşamın unsurlarının giderek daha çok rasyonalite ve denetim mantığına boyun eğme güdüsünü ifade etmektedir. Aslında ilk kez on dokuzuncu yüzyılın başlarında, John Herschel ve Charles Babbage gibi "vizyoncular" tarafından geliştirilen, ekonomik ve toplumsal randımanı artırmak üzere entelektüel kaynakların kullanılması projesinin bir devamıdır. William Ashworth'ün belirttiği gibi "reformculara göre verimli ve doğru zihinsel işlemler tamamen aklın düzenlenmesine bağlıdır. Herschel ve Babbage'a göre aklın ideal işlevine kavuşması için iyi düzenlenmiş bir fabrikanın güvenirliğine ve üretimine uygun bir şekilde çalışması gereklidir".[4] Fabrika-akıl yeni, rasyonel toplumsal düzenin temeli olarak görülmekteydi. Elbette bugün iyi düzenlenmiş bir fabrikanın nasıl olması gerektiği hakkında farklı fikirler var ama günümüzün sembol çözümlemecileri, zihinsel işlemlerindeki güvenilirliğe ve doğruluğa göre değerlendirilmektedir. 1990'lardaki yeni gelişmeler toplumsal düzeni (yaşanan dünyayı bir bütün olarak tabi kılmasıyla) daha da yoğun ve (tüm küreyi açmasıyla) genişlemiş bir hale getirmektedir. Cornelius Castoriadis'in dediği gibi yeni küresel enformasyon düze-

3. David Edgerton, "Ever Accelerating Hype", *Prospect*, Nisan 1997, s.15.
4. William J. Ashworth, "Memory, efficiency and symbolic analysis: Charles Babbage, John Herschel, and the industrial mind", *Isis*, 87 (4), 1996, s.635-636.

ni, modern toplumun iki temel özelliğinden birisini, kapitalist boyutu (diğerine birazdan değineceğim) ifade etmekte, belki de gerçekleştirmektedir. Bu imgesel anlamda,

> Her şey (üretici) Aklın mahkemesine, "rasyonel efendiliğin" sınırsız uzantısı ölçütüne göre var olmaya hakkı olduğunu ispatlamaya çağrılmaktadır. Böylece kapitalizm, rasyonel olduğu sanılan ama aslında kör, toplumun kendini yeniden kurumlaştırdığı sürekli bir hareket haline gelmektedir. Tek bir (sözde) rasyonel amaç için, (sözde) rasyonel araçların sınırsız bir şekilde kullanıldığı bir hareket.[5]

Bu düzen mantığı artık hem faaliyet alanı hem de gösterilen gayret açısından on dokuzuncu yüzyıl başlarındaki çözümlemecilerin beklentilerini aşmıştır. Dünyayı daha kapalı ve indirgenmiş bir alan, daraltılmış, hatta hapsedilmiş bir alan haline getirmiştir.

Daha kötüsü, dünyanın alanı bu düzen ve rasyonalizasyon mantığının sömürgesi haline geldiyse, zaman için de aynı şey söylenebilir. Kapitalist imgelemin temel başarılarından biri geleceğin sömürgeleştirilmesidir, bu da olanakların sömürgeleştirilmesi demektir. Yeni dünya enformasyon ekonomisi teknolojileri, altyapının yerine "gerçek-zaman" ekonomisini koyarak ve Manuel Castells'in ağ toplumunun "zamansız zamanı" dediği şeyi yaratarak zamanın "engellerini" aşmaya çalışmaktadır.[6] Böylece küresel toplum rasyonel ve standartlaşmış zamansallığa bağımlı hale gelmektedir. Paul Virilio bu süreci "bölgesel zamanların çoğulculuğunu tasfiye eden tek bir küresel zamanın" kurulması olarak tanımlamaktadır.[7] Bu sonsuz bir şimdiki zamandır. Virilio'nun deyişiyle "zamanın hacminin kesilmesi",[8] anlamlı değişim ve dönüşüm potansiyellerinin iptal edilmesidir. Enformasyon toplumunun gelecek takıntısı vardır ama bu takıntının geleceği, tamamen şimdiki zamanın sonsuz sürek-

5. Cornelius Castoriadis, C. (1990), *Le monde moreléa*, Paris, Seuil, 1990, s.18.
6. Manuel Castells, *The Rise of the Network Society*, Oxford, Blackwell, 1996, 7. Bölüm.
7. Paul Virilio, *Cybermonde, la politique du pire*, Paris, Textuel, 1996, s. 79.
8. A.g.y.

liliğidir. Ashis Nandy, geleceğin bu şekilde silinmesinin, batılı seçkinler arasında hâkim olan gelecek korkusunu yansıtıyor olabileceğini söylemektedir. Nandy'ye göre gelecekbilim takıntısı, geleceği denetim ve güvenlik altına alma arzusundan kaynaklanmaktadır. Bu korku gerçekte "şimdiki zamanla kısıtlanmayan veya ayrıştırılmayan bir gelecek korkusu" olduğu için, geleceği olabildiğince şimdiki zamana benzetmeye gayret etmektedirler.[9] Gelecekçi bir söylemle çevrilse de küresel enformasyon toplumu aslında geleceğin içerdiği gerçek üretici olanakların yolunu kapatmaya çalışmaktadır. Bu açıdan bakılınca elde edilen şey, geleceğin kapitalist kuşatmasından başka bir şey değildir.

Şimdi asıl mesele, bize ilerideki yol, önümüzdeki tek yol olarak gösterilen şeyin alternatifinin olup olmadığını sormaktır. Bu da kuşkusuz, başka olanaklar, politik olanaklar var mıdır sorusunu sormaktır. Burada bizim için önemli olan öncelikle, kapitalist projenin odak noktası olan efendilik mantığının gücünün, sonra da –rahatsız edici sonuç olarak– bu mantığın, modern dönemin öteki asıl anlamını gölgede bırakmayı başarmasının sorgulanmasıdır. Castoriadis bu öteki anlamı "demokratik, kurtuluşçu, devrimci projeye tekabül eden bireysel özerkliğin, özgürlüğün, kolektif özgürlük biçimi arayışlarının anlamı" olarak ele alır, "eleştirel, yansıtmacı, demokratik bireyi" anlatan bir anlamdır bu.[10] Bu ikinci anlama yönelik beklentilerin kesintiye uğratıldığı, efendilik projesinin hegemonyası altında krize girdiği konusunda Castoriadis'e katılıyorum:

> Özerklik projesi kesinlikle tamamlanmamıştır. Ancak son iki yüzyıl içindeki gelişimi, en azından içinden çıktığı programlar açısından radikal bir yetersizlik göstermektedir... Özerklik projesinin yeniden doğması için yeni politik hedefler ve yeni insani tavırlar gerekmektedir ki bugün için bunların izine pek az rastlanılıyor. Bu sırada, uzun bir parantez içinde mi yaşıyoruz yoksa özerklik projesine bağlı olan

9. Ashis Nandy, "Introduction: science as a reason of state", Ashis Nandy (ed.), *Science, Hegemony and Violence: A Requiem for Modernity* içinde, Tokyo/Delhi, The United Nations University/Oxford University Press, 1998, s.12.

10. Cornelius Castoriadis, 'The crisis of the identification process', *Thesis Eleven*, 49, 1997, s.89-90.

ve bununla belirlenen Batı tarihinin sonuna gelişimize mi tanıklık ediyoruz diye sormak ve bir karar vermeye çalışmak saçma olacaktır.[11]

Özerklik projesinin nötrleştirilmesinin temelinde Batılı tekno-kültür bulunmaktadır. Şimdi, küresel enformasyon toplumu oluşturulduğuna göre, geleceğe hükmedilmiş görünmektedir. Ufuklar kapalı. Bill Gates'in yirmi birinci yüzyıldaki sürtüşmesiz kapitalizm planlarının reklamları şimdiden yapılıyor. Bizi bilinmeyene adım atmaya davet eden kâhinler aslında gayet iyi bildiğimiz şeyleri satmaya çalışıyorlar. Bir de karşımızdaki bilinmeyeni dışlayarak yaşadığımız için bizi suçluyorlar. Yeni teknoloji gündemiyle politik olarak ilgilenmeden geleceğin insani olanaklara açılması mümkün değildir.

Jacques Rancière çağdaş toplumun zamanını "şimdiki zamanın uzantısından başka bir şey olmayan gelecekle... homojen bir zaman" olarak tanımlar. Böylece, "artık vaatlerle parçalara ayrılmayan" bir zamandır.[12] Gelecek, şimdiki zamandan farklı olmadığı için, dönüştürülebilecek bilinmeyen karşılaşmalara ve olaylara olanak tanıyan bir içeriği de artık yoktur. Karşımızda bilinmeyen yoksa insani yaratıcılık ve özerklik de olamaz. "Yaratım" der Castoriadis, "hazır olmayan, verili olandan yola çıkılarak birleştirme veya başka bir yolla ortaya çıkarılamayan bir şeyi meydana getirme kapasitesi demektir".[13] İnsanoğlunun özelliği "bu aktif, pozitif olma 'olanağı', kapasitesidir, toplumsal ve bireysel varoluşun diğer biçimleri tarafından belirlenmeme halidir... burada bir başka şey yaratan en azından bir varlık tipi vardır, bu bir farklılık kaynağıdır, kendisinden de farklılaşmaktadır (*s'altère lui-meme*). Bilinmeyen geleceğin ötekiliği, yaratım ve kendini-yaratım sürecinin gerçekleşebilmesi için yaşamsal bir ortamdır. Bu ötekilik olmadan anlamın açılması söz konusu olamaz. Geleceğin teknolojik olarak kapatılması, radikal hayal gücünün yaratıcı düzensizliği için zorunlu olan zaman açıklığı-

11. Castoriadis, 1990, a.g.e., s.23-24.
12. Jacques Rancière, *On the Shores of Politics*, Verso, 1995, s.6.
13. Cornelius Castoriadis, "Anthropology, Philosophy, Politics", *Thesis Eleven*, 49, 1997, s.104.

nın kaynaklarını kurutur. Elimizde şimdiki zamanın uzantısından başka bir şey yok.Vaatlerin sona ermesini telafi etmek üzere önümüze konan yeni tekno-kültürle uzlaşmaya davet ediliyoruz. Bu yeterli olacak mı? Peki ya karşılarındaki bilinmeyenden uzak yaşamayı kabul edenlere ne olacak?

Kevin Robins, İstanbul 1999

Giriş
İmaj Teknolojileri ve Görsel Kültür



Raul Hausmann, *Blick in den Rasierspiegel*, 1930-31.

Giriş
İmaj Teknolojileri ve Görsel Kültür

Gözlerimizin kapanması ne acı!
Hep gözümüzün açık kalmasını isteriz
görmek için, son ana kadar yitirdiklerimizi
(Rainer Maria Rilke, "Verger")

Öznellik ancak imajların hükümsüzlüğünü fark etme üstünlüğü göstermek yoluyla, beyhude yere vaat edilen umudun içinde yer alabilir.
(Max Horkheimer ve Theodor W. Adorno, *Dialectic of Enlightenment*)

Günümüzde yeni vizyon ve imaj* teknolojilerine büyük ilgi gösterilmektedir. Bu teknolojilerin toplumsal ve kültürel alanda radikal dönüşümlere neden olduğuna dair abartılı iddialarla karşılaşmak da şaşırtıcı değil. Beklenmedik ölçülerde bir "imaj devrimi" yaşadığımız söylenirken bunun da postmodern döneme tarihsel bir geçişle bağlantılı olduğu ileri sürülmektedir. Ekran kültürünün her yeri bu kadar kuşatması, şimdi yeni bir taklit gerçeklik düzenine girilmekte olduğuna dair tahminlere yol açmaktadır. Bu arayüzeyin (*interface*) zevklerini ve teknotoplumsallığın olasılıklarını coşkuyla karşılamaktayız. Gündelik gerçeklikler ve deneyimler, sanal yaşantıların ve siber-kültürün düşleri yanında pek sönük duruyor. Geleceğin teknolojilerine duyulan inanç, yeni tekno-hayalperestlikler, bizi yeni tekno-kültürün sunduğu kaçış potansiyelini kucaklamaya davet ediyor. Bu gösterişli yeni vizyondan güveninizi ve umudunuzu esirgemeyin. İmaj teknolojilerinin bu biçimde idealleştirilmesi, yeni bir ütopyacılığın temellerini atmaktadır. Bunun tersi de post-ütopyacılık olarak görülecektir.

Bu idealleştirilmiş vizyon bize yeni imajların –en son imajların– öncekilerden katbekat üstün olduğunu söyler. Teknolojik mükemmellikten yana, amaca yönelik modern teleolojik gelişme ve ilerleme anlatısını içeren bir bakıştır bu. Önceki diğer teknolojik yenilikler gibi bu kez, nihayet bu kez, yeni teknolojinin eksik insanlık halimizi aşmamızı, gerçek yaratıcılık güçlerimizin ortaya çıkmasını ve ideal bir yeni dünya bulma-

* İngilizce *vision* karşılığı olarak kullandığımız "vizyon" ve *image* karşılığı olarak kullandığımız "imaj" sözcükleri, içerdikleri zengin anlamlar nedeniyle çevrilmesi sorunlu sözcüklerdir. Türkçe'de görü, görüş, görme, uzak görüş, düşsel görüntü, görülen vb sözcüklerle karşılanmaya çalışılan *vision*, görme ediminin düşteki görüntü gibi, hayal gücüyle bazen de mistik görüş gücüyle ilgili olarak kullanılmasını ifade eder. Yine dilimizde görünüş, görüntü, resim, fikir, kavram ve çoğunlukla da imge sözcüğüyle karşılanan *image*, bir kişi veya nesnenin görüntüsel/resimsel benzeridir; zihinsel, sözel, algısal, optik, grafik imajlardan söz ederiz. Vizyon ve imaj sözcüklerinin tam Türkçe karşılıklarını bulma arayışları sürerken, elinizdeki kitapta eleştirel bir açıdan incelendiği gibi, vizyon ve imaj gibi görüntü teknolojisiyle ilişkilendirilen bazı terimler (internet ortamıyla ilgili terimlerde de aynı sorunla karşılaşacağız; örn. *cyber*: siber, *cyborg*: siborg, *bit*: bayt vb.) gündelik dilde Batılı medyanın popülerleştirdiği anlamlarda kullanılmaktadır. (ç.n.)

mızı sağlayacağına kesin gözüyle bakılmaktadır. Yine daha önce de hep olduğu gibi, eski teknolojiler olarak sınıflandırılanlara acıklı bir düş kırıklığıyla bakılıp, bir sonraki teknolojiye umut bağlanır. Teleolojik bakış açısına göre, yeni imaj teknolojileri sınırsız olanaklara sahip olduğu için, şu anda varolan ve artık geçmiş ve bitmiş olarak tanımlanıp itibarını yitiren teknolojiler de ancak yetersizlikleri ve sınırlılıklarıyla anılır. Bu bir zamanlar yeni olan eski teknolojilere bağlanan idealleştirilmiş beklentiler de masumane bir şekilde unutulur. Peki imaj teknolojisindeki gelişmelerle açıldığı söylenen bu yeni ufuklar nelerdir? Vizyon alanındaki ilerleme, rasyonalite gücünün artmasıyla ölçülür. Cisimden ayrılmış, aşkın (*transcendental*) vizyon mantığının sürekli işlenmesi anlamında Kartezyen mantığın ölçüsüdür bu. Bu anlayışa göre, yeni imaj teknolojileri, dünyanın görsel olarak kuşatılması, manipülasyonu ve denetimi için daha geniş kaynaklar sağladığı ölçüde değer kazanmaktadır. Düzen ve rasyonalizasyon yoluyla aşkınlama mantığını izleyen bir toplumsal ve insani proje bağlamında yeni imajlar üstün olarak kabul edilmektedir.

Çağdaş imaj kültüründeki dönüşümlere ben farklı bir yaklaşımla bakıyorum. Bu kitap, yeni teknolojilerin etrafında varolan teknokratik, ilerlemeci, akılcı idealizmin eleştirisi sayılabilir.[1] İlerideki bölümlerde, vizyonun sığlığından ve uzlaşmacılığından ibaret olarak gördüğüm bu tekno-kültürden kendimi uzak tutmaya çalışacağım. Yeni tekno-kültürün, teknolojik yeniliklere olan takıntılı ilgisine karşıyım. Teknolojik yeniliğe karşı gösterdiği sorgusuz sualsiz itibar ve hürmete de karşıyım. Kendini sunarken kullandığı devrimci ve ütopyacı terimlerin tam tersine tutuculuğun ta kendisine dönüştüğüne inanıyorum. Teknoloji hükümranlığı ve aşkınlığıyla dolu eski fantazyalar yeniden ısıtılıp yeniymiş gibi önümüze konulmakta. Bu durum, anlamlı toplumsal ve kültürel dönüşümler için alternatif olabilecek gün-

1. Burada olduğu gibi, başlangıçtaki eleştirel çözümlemelerden yola çıkmaktadır. Bkz. Frank Webster ve Kevin Robins, *Information Technology: A Luddite Analysis*, Norwood, NJ, Ablex, 1986; Kevin Robins ve Frank Webster, *The Technical Fix*, Londra, Macmillan, 1989; Les Levidow ve Kevin Robins (der.) *Cyborg Worlds: The Military Information Society*, Londra, Free Association Book, 1989.

demlerin yasaklanmasına, saklı tutulmasına hizmet etmektedir. Bu yüzden kendimi teknolojik ilerlemecilikten (daha çok zafer çığlıklarından) uzak tutuyorum. Teknolojinin değişim değerini inkâr etmemekle birlikte, bugünkü görsel kültürümüzde hangi değişim biçimlerinin gerçekten önemli ve anlamlı olduğunu bulmak için böyle bir mesafenin gerekli olduğuna inanıyorum. Egemen olan tekno-hayalciliğin kapalı ve belirlenimci (*deterministic*) mantığına karşı kültürümüzde geçerli olan vizyon terimlerini nasıl değiştirebiliriz? Başka hangi temellere göre imajların gücünü yenileyip görme biçimlerimizi canlandırabiliriz? Bunun için; hükümranlık ve aşkınlık terimleri dışında imajlar kültürel yaşamlarımızda nasıl yer alabilirler; görsel kültür ve deneyimlere yüklediğimiz beklentilerimizi başka türlü nasıl ele alabiliriz sorularına yanıt arayacağız.

Bu kitap sadece eleştiri olmakla kalmayıp, aslında alternatif bakış açıları ve gündemleri geliştirmek amacıyla yazılmıştır. İlerleyen bölümlerde vizyon alanında nelerin olup bittiğini değerlendirirken kullanılabilecek farklı değer ve öncelikleri bulmaya, çağdaş imaj kültürümüze ilişkin farklı yolları ortaya çıkarmaya çalışacağım. Bu konular üzerinde çalışırken kültürümüzde şu anda varolan vizyonun anlamı ve önemiyle; görme, bakma ve izleme deneyimleriyle uğraştığımı fark ettim. Teknolojik imaj kültürü ile ilgili tartışmaları daha geniş bir düzeyde, son zamanlarda ortaya çıkan vizyon ve modernlik tartışmalarına bağlamak istiyorum.[2] Bu tartışmalar daha çok, vizyonun* diğer duyulardan ayrıcalıklı olarak ele alınması (*ocularcentrism*) çerçevesinde karşımıza çıkmaktadır. Ama ben genel olarak farklı bir şeyle, vizyona, özellikle de araçlarla dolayımda bulunan vizyona yaptığımız yatırımın doğasıyla ilgileniyorum. Biz bu imajlarımızla neler yapıyoruz? Onları nasıl kullanıyoruz? Bu soruları kuramsal ve felsefi anlamda değil, sosyolojik ve psiko-

2. Bkz. Martin Jay, *Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought*, Berkeley, University of California Press, 1993; David Michael Levin (der.), *Modernity and the Hegemony of Vision*, Berkeley, University of California Press, 1993.

* Burada –görme ediminin–. (ç.n.)

lojik anlamda, kültürel olarak yer aldığı konum çerçevesinde soruyorum. Amacım, "vizyon rejimi"ndeki dönüşümleri veya yeni bir (postmodern?) "*skopik rejim*"in* ortaya çıkışını tanımlamak değil, şu andaki güncel kültürümüzde yer alan sıradan ve farklı imaj kullanımlarını ortaya çıkarmak. Hâkim olan teleolojik bakış açısının tersine, düşüncemizin farklı imaj biçimlerinin çağdaşlığı ve eşzamanlılığı çerçevesinde belirlendiğini ileri sürüyorum. Egemen tekno-kültürün sadece tarihsel ve modası geçmiş olarak görüp bir kenara atmak istediği "eski" imajların (fotoğraf, sinema, televizyon vb) görsel medya için hâlâ önemli ve kullanılmakta olduğunu düşünüyorum. Bence önemli olan, farklı imaj düzenlerinin belirli bir toplumsal alandaki ortak varoluşları ve etkileşimleridir.[3] Ortada yalnızca yeni teknolojiler yok. Varolan bütün imaj biçimleri ve nihayetinde görme, bakma, izleme biçimleri farklı ve karmaşık yollarda harekete geçerek kullanılmakta.

İmajların kullanımı konusuyla ilgilenirken de tekno-kültürün imajları kullanma çerçevesinin büyük ölçüde dışına çıkmaktayım. Bu kitap, imajların ve imaj teknolojilerinin dünyayı bilme, yaşama, hissetme ve cevap verme biçimlerimizle ne kadar yakından ilgili olduğunu ortaya çıkarmaya çalışacaktır. Bu nedenle de burada vizyon ve imaja yüklediğimiz ruhsal beklentilerimizle de ilgilenmek zorundayız. Görselliğin rasyonalizasyonu ne yönde olursa olsun imajların, rasyonalite öncesi güçlerle, arzularımız ve fantazyalarımızla hatta üzerinde duracağım gibi esas olarak temel kaygı ve korkularımızla bağlantılı olması beni özellikle ilgilendiriyor. Vizyon ile bilinçdışı süreçler arasındaki ilişkiye dikkatle bakmalıyız. J. B. Pontalis bu durumu "bilinçdışı ve görsel olan arasındaki geçişme (*osmosis*)" olarak tanımlar.[4] Bilinçli olarak anladığımız ve ifade ettiğimiz şeylerin ötesinde olup da görsel dünyada bulmaya çalıştığımız ne-

* Görerek, bakarak incelemek; mercek altına alarak incelemek gibi. (ç.n.)

3. Bu konuda bkz. *Passages de l'Image*, Paris, Centre Georges Pompidou, 1990, özellikle Jean-François Chevrier ve Catherine David'in "Actualité de l'image" makalesi, s.17-36.

4. J.-B. Pontalis, "Perdre de vue," *Nouvelle Revue de Psychanalyse*, 35, 1987, s.235.

dir? Margaret Iversen, fotoğrafik imajla yüz yüze gelmemizde örneğin, "kişinin ölümlü olduğunu ısrarla reddeden gerçekle karşılaşmak demek olan (Lacancı anlamda) Gerçek ile karşılaşmanın" söz konusu olabileceğini söyler.[5] (Burada Iversen, Roland Barthes'ın *Camera Lucida*'da geliştirdiği çözümlemeyi izlemektedir. Bu konuyu ileride 7. Bölüm'de daha geniş olarak ele alacağız.) Ruhsal bağlamda imajları ret veya inkâr mekanizmaları olarak da ele alabiliriz. Freud'un Medusa miti yorumuna gönderme yapan Peter Benson, imajların koruyucu gücüne değinir. Benson'a göre "tıpkı Mikelanjelo'nun İncil'deki kin dolu adamdan asil Musa'yı ortaya çıkarması gibi imaj, zevkin korkudan ayrılıp korunmasını sağlar".[6] İmajların dünyayı tanımak ve anlamak için nasıl kullanıldığıyla ilgilenirken aynı zamanda dünyadaki olayların gerçekliğini önlemek, reddetmek ve inkâr etmek üzere de kullanılabileceğine dikkat çekmek istiyorum. Neyin görüntülendiği kadar, hatta daha önemli bir soru neyin görüntülenmediği (*screened out*) sorusudur.

Bu kitabın çerçevesi, tekno-kültür görüntülerinin ötesinde, içinde yaşadığımız toplumsal ve siyasal dünyayı da kapsamaktadır. Bir şeylerle bağlantı kurmak ya da kurmamak arasında yaşanan gerilim de, insani ve kültürel karşılaşmaların imajları içermesi anlamında önem kazanmaktadır. Ekranlar aracılığıyla yeni bir dünya düzeninin doğuşuna tanık oluyoruz. Bu globalleşen kültürde başkalarıyla karşılaşmamız daha çok onların ekranlardaki imajlarıyla mümkün oluyor. Peki bu nasıl bir tanıklık? Uzaklardaki insanlarla kurduğumuz yakın karşılaşmaların doğası nedir? Bhopal* felaketini tartışırken Shiv Visvanathan iki tarafın da suçlu olduğunu söyler. Ona göre, suçlu olan birinci taraf ihmalkârlığıyla doğrudan patlamaya yol açanlardır. "İkinci

5. Margaret Iversen, "What is a photograph?", *Art History*, 17 (3), 1994, s.451.
6. Peter Benson, "Freud and the visual," *Representations*, 45, 1994, s.113.

* Hindistan'daki Bhopal kenti 1984 yılında dünyanın en büyük endüstri kazalarından birini yaşamıştı. Tarım ilaçları üreten bir fabrikanın sızdırdığı zehirli gaz bir gecede iki bin insanın ölümüne, daha sonra da on binlerce insanın ölümüne yol açmış; bu endüstri felaketinin görüntüleri medyada yer almış, globalleşme tartışmalarının başladığı 80'li yıllarda Bhopal felaketi, Üçüncü Dünya ülkelerinde endüstriyelleşmenin sorumsuz kullanımının bir kanıtı olmuştu. (ç.n.)

suçlu da biziz" der. "Seyirlik bir olay olarak sunulan Bhopal geride ruhsal olarak uyuşmuş bir izleyici kitlesi bıraktı. Televizyon elektronik bir köy yaratmış olabilir ama hiç kimse komşusunun yardımına koşmadı".[7] Körfez Savaşı'nda ise ekranın doğası ve izleyicilerin uyuşuk durumlarıyla ilgili epeyce şey öğrenmemiz gerekti:

> Ekran, ay ışığı altında masal dünyasının bahtiyar görüntüleri yerine harap, viran yerler, parıldayan araçların yoğun trafiği, yeri sıyırarak öldürücü gazlar saçan uçaklar, kömürleşmiş cesetler, alev kusan helikopterler, panik sahneleri, çılgın gibi kaçışan karıncalar, insandan meşaleler, soluğu kesilmiş, benzi atmış kadın ve çocuk yüzleri, ateş, daha fazla ateş, felaket, dehşet görüntülerini tekrarlayıp duruyor, ucu bucağı belli olmayan bir toplu ölü yakma töreni.
>
> (Arka ses: "Allahuekber!").[8]

Sonra Bosna'yı da gördük... Günümüzün imaj kültürü soyut bir alanda (hayal edilen katıksız bilimsel ve teknolojik mantık alanında) değil, gerçek dünyanın düzensizliği içinde yayılmakta. Bu durum, olası tehdit ve tehlikeleri kuytu bir köşede, gözden uzak tutmak için bir araç olarak kullanılan yeni teknolojilere mutlak kudret sahibi bir kimlik sağlamaktadır. Bizi ekranın alanında karşılaştığımız öteki insanlarla aynı anda hem bağlanma hem de bağlanmama gibi savunmacı-paranoyak bir konuma sokmaktadır.[9]

Tekno-kültür, yeni imaj teknolojilerine koşulsuz kucak açar. İstisnasız hepsinin özgürleştirici olduğuna inanır. Bu idealleştirme isteğine ben katılmıyorum ama bunu yaparken de amacım, ikonoklastik (putkırıcı) bir inkârcılığı savunmak değil. Richard Kearney gibi ben de, "özgürleştirici ve hapsedici imaj kullanımlarını, öteki insanlarla ilişki kurmamızı sağlayanlarla bunu

7. Shiv Visavanathan, "Bhopal: The imagination of a disaster," Alternatives, 11, 1986, s.164.
8. Juan Goytisolo, *Quarantine*, Londra, Quartet, 1994, s.69.
9. Kevin Robins ve Les Levidow, "Soldier, cyborg, citizen," James Brook ve Iain A. Boal (der.) Resisting the Virtual Life: The Culture and Politics of Information, San Francisco, City Lights, 1995.

önleyenleri, kültürü demokratikleştirenlerle mistifiye edenleri, iletişim kuranlarla güdümleyen imajları birbirinden ayırmayı" öğrenmemiz gerektiğini söylüyorum.[10] Önemli olan, yeni imajlar üzerinde düşünürken bunları, aralarında ayrım yaparak değerlendirmek. Aynı ayrım eski imajlar için de gereklidir. Bunu yapabilmek için de günümüz imaj kültürüyle ilgili tartışmaları, tekno-kültürün dar çaplı takıntılarından uzak tutmamız gerekli. Bu tartışmaları daha geniş bir çağdaş toplumsal ve siyasal dönüşüm çerçevesinde yeniden ele almalıyız. Tekno-kültür bize "cemaatin giderek coğrafyaya bağlı olmaktan çıktığını" ve artık "tam anlamıyla dünya çapında cemaatlerin planlanması ve tasarımlanması" sürecinde olduğumuzu söyler.[11] Ancak etrafına bir parça bakmasını bilen, "coğrafyanın" ortadan kalkmadığını, yerel ve bölgesel yatırımların ve çatışmaların yeni dünya düzeninde hâlâ temel bir mesele olduğunu görür. Tekno-kültür, sanal cemaatin dünya sorunlarına çözüm getirebileceğine ve bunu gerçekleştireceğine inanır. Oysa ben, bu anlamdaki her gelişmenin siyasal bir karşılaşma ve uzlaşma sorunu taşıdığını ve yeni teknolojilerin her zaman ikincil bir mesele olacağını ileri sürüyorum. Bu teknolojilerin başka insanlarla olan ilişkilerimizi gerçekten nasıl etkilediğini bir düşünelim. Bağlantı kurmamızı kolaylaştırabileceği gibi zorlaştırabileceğini de kabul etmeliyiz. Ama şu teknolojik çözüm fantazyalarını bir kenara bırakalım. Pek fazla "cyborg"* hikâyesi okumuş olanlara, o sanal kültürlerinin kocaman dünyanın küçücük bir parçası olduğunu da hatırlatmak gerek.

Bu kitap, yeni imajlar ve yeni imaj teknolojileri üzerine şu sıralarda yazılanlara karşı eleştirel bir kitap. Amacım, egemen tekno-kültüre karşıt olan bakış açılarını biraz daha ileriye götürebilmek. Böylece, günümüzün imaj ve vizyon kültürünün nasıl değiştiği konusunda daha geniş ve açık uçlu tartışmaların

10. Richard Kearney, *The Wake of Imagination*, Londra, Hutchinson, 1988, s.390.
11. William J. Mitchell, *City of Bits: Space, Place and the Infobahn*, Cambridge, Mass., MIT Press, 1995, s.166, 167.

* Bilimkurgu literatüründe "cyber-organism"in kısaltılması; siber ortamla yaratılmış canlılar. (ç.n.)

mümkün olabileceğini umuyorum. İddialarımı sadece olumsuz ve muhalif olarak görmek size daha kolay gelebilir. Beni tekno-iyimserlerin olumluluğuna karşı bir kutba koyarak tekno-karamsar olduğumu düşünebilirsiniz. Yanlış değerlendirmelere fırsat vermemek için çifte-değerli (*ambivalence*) bir yerlerde durduğumu söyleyebilirim. Bernard Sharratt imajların özünde "sunum ve yanlış sunumun, gerçeğe sadık görünüm ve tamamen hayal ürünü olmanın, yansıma ve kurgunun ikili anlamında" varolan çifte-değerliliğe dikkat çeker.[12] Bu yüzden, imajlarla olan ilişkimizde çifte-değerliliği yaşamamızın hem kaçınılmaz hem de gerekli bir durum olduğunu düşünüyorum. İmajlar bizi baştan çıkarabileceği gibi kuşku da uyandırabilir. Her iki tepkiyi de fark etmeli, bu tepkilerin hem birbiriyle hem de bütün imaj medyasıyla eklemli bir ilişki içinde olduğunu görebilmeliyiz. İmaj biçimlerinin içinde bulunan sınırları da olanakları da çifte-anlamlar kullanma yeteneğimiz sayesinde anlayabiliriz.

12. Bernard Sharratt, "Communications and image studies: notes after Raymond Williams," *Comparative Criticism*, 11, 1989, s.35.

Bilinmeyenin Teması



Ingmar Bergman, *Persona*, 1966.

1
Bilinmeyenin Teması

> İnsanoğlunu bilinmeyenin temasından daha fazla korkutan bir şey yoktur.
>
> (Elias Canetti, *Kitle ve İktidar*)

> Temas duygusu, bir şeyin veya birisinin yabancı olduğunu hissetmemiz riskini taşır. Teknolojilerimiz bu riskten uzak durmamızı sağlar.
>
> (Richard Sennett, *Et ve Taş*)

Kültürümüzde yeni imajların (global medyadan gözetim sistemlerine, sanal çevrelere doğru) gelişmesinde ve her tarafa yayılmasında söz konusu olan şey nedir? Önümüzdeki senaryoya göre, imaj kültüründe "devrimci" bir dönüşümden geçmekteyiz. Büyük umutlar besleniyor: Yeni imaj kültürü dünyayı tanıma ve anlama gücümüzü artırabilir, tecrübe, zevk

ve fantazya boyutlarımızı genişletebilir, yeni toplumsallık biçimleri yaratabilir, yeni cemaat türlerini birbirine bağlayabilir, dünyanın tehlikelerine karşı daha çok güven ve koruma sağlayabilir. Bu senaryoya göre, daha önceden benzeri görülmemiş yeni bir tekno-düzenin eşiğindeyiz. Burada söz konusu olan, bireylere ve topluma sağlanan yeni bir özgürlük ve yetkililik (salahiyet) düzenidir. Teknolojik gelecek adeta arzularımızın ve ideallerimizin daha rahat edeceği bambaşka, ütopik bir dünya olacaktır. Günümüz dünyası ise adeta yol açtığı bütün hüsranlarla ve sınırlılıklarıyla yani bütün gerçekliğiyle azledilip bir kenara bırakılabilecektir.

Gelecek olan bu yeni kültürel hatta varoluşsal düzenin vaatleri ne olursa olsun, bu tekno-söylemde aslında şaşırtıcı veya beklenmedik hiçbir şey yoktur. Bize devrimciymiş gibi sunulan şeyin aslında onarma ve düzenleme olduğunun anlaşılması gerek. Artık hepimiz teknoloji yanılsamasına, özellikle modern aşkınlama yanılsamasına alışık değil miyiz? Sıradan yanılsama (sihirli vaatlerine karşı kuşkuyla bakmıyor muyuz?), zorlayıcı yanılsama (uğrattığı hayal kırıklıkları ne olursa olsun her zaman bir başka teknoloji vardır, bir sonraki, daha iyi teknoloji vardır umudunu taşımıyor muyuz?). Bu yanılsamaların modern çağda hayatta kalmaya ne kadar uygun olduğunun hepimiz farkında değil miyiz? Şimdi dijital imaj teknolojileri etrafındaki yeni ütopyacı yanılsama dalgasıyla canlandırılan şey, bu teknolojik yanılsamanın gücünden başka bir şey değildir. Burada yürüteceğim tartışmanın çıkış noktası bu konular olacak. Teknolojilerin bireysel veya kolektif ruhsal gereksinim ve talepler doğrultusunda nasıl hareket ettiğini incelemek istiyorum.

Başlangıçta bu durumu dünyaya düzen ve uyum getirme çabası olarak düşünebiliriz. Teknolojik gelişme sorunu insanın yetkilerini geliştirmeye yönelik modern proje çerçevesinde düşünülebilir. Burada düzen içindeki tekno-uzay üzerinde rasyonel bir hâkimiyet ve denetim kurulması söz konusudur. Ancak bu çözümlemeyi derinleştirmeliyiz. Hemen burada teknolojik olarak çözümlenecek, üstesinden gelinecek (gerçek veya hayali)

bir düzensizlik ve yetersizlik sorusuyla karşılaştığımız için, teknolojik rasyonalizasyon mantığını yürütecek koruyucu ve savunmacı motivasyonlara kabahat buluruz. Bence burada da bu mantığı yürüten korkularla karşılaşırız. Burada ele aldığım teknolojilerin ruhsal olarak zorlayıcı olmaları, ürkütücü dünyaya ve bedenlerimize yerleşmiş korkuya karşı belli bir güvenlik ve koruma sağlama kapasitelerinden gelmektedir. Bizi dünyadaki ve içimizdeki korku uyandıran şeylerden uzaklaştıran, kopartan araçlar teknoloji eliyle sağlanır.

Teknolojik yanılsamanın kıskacını anlayabilmek için bu korkuyu (ve bu korkunun saklanmasını) sorgulamak gerekir. Geliştireceğim tezin merkezinde bu sorgulama bulunmaktadır. Horkheimer ve Adorno rasyonalizasyon mantığını "insanoğlunu korkudan kurtarmaya ve kendi egemenliğini kurmasını sağlamaya yönelik" bir mantık olarak açıklamışlardı. Burada onların geliştirdiği yaklaşımı izleyeceğim. "İnsan artık bilinmeyen hiçbir şey kalmazsa korkudan kurtulacağını düşünür" diyen Horkheimer ve Adorno'ya göre, "Hiçbir şey dışarıda kalmamalı çünkü dışarıda olan her şey bizzat korku kaynağıdır"[1] Kültürün korku unsurunu düzenleme ve içine almayla ilgili olduğunu söyleyen Elias Canetti de "İnsanların kendi çevrelerinde yarattıkları bütün mesafeler bu korku tarafından dayatılır" diyerek aynı konuya değinir.[2] Bilinmeyenin korkusu, bilinmeyenin temasının korkusu, işte bu korku hiç yok olmaz. Bu korkuyu anlamadan içinde bulunduğumuz koşulları anlayamayız.

Teknolojinin korkuya verdiği tepkiyi incelerken özellikle imaj teknolojilerini ve vizyon alanındaki teknolojik düzenlemeyi odak alacağım. Vizyon her zaman bilinmeyene, dışarıda ve ötede olana karşı önemli araçlar sağlamıştır. (Pek çok kül-

1. Max Horkheimer ve Theodor W. Adorno, *Dialectic of Enlightenment*, Londra, Allen Lane, 1973, s.3, 16. Robert Hullot-Kentor *Dialectic of Enlightenment*'taki ilk makaleyi "düşüncenin doğaya hükmetme ölçüsüyle sınırlandırıldığı ve bunun için de doğaya indirgendiği pozitivizmin bunaltıcı doğasının yüzünde okunan terörün ilkel çığlığından korkmanın tarihi..." olarak tanımlar. "Notes on *Dialectic of Enlightenment*: translating the Odysseus essay," *New German Critique*, 56, 1992.
2. Elias Canetti, *Crowds and Power*, Harmondsworth, Penguin, 1973, s.15. (*Kitle ve İktidar*, Çev.Gülşat Aygen, Ayrıntı Yay., 1998, İstanbul.)

türde imajlara özel ve koruyucu güçler yüklenmiştir.) Biçimsel ve soyut görme biçimlerini işleyerek de olsa modernite, görsel savunma mekanizmalarını rasyonalize etmeyi başarmıştır. Teknolojik olarak yayılan görüntü, çevremize mesafe koymanın, dünyayla doğrudan bağlantı kurmanın ürkütücülüğünden kendimizi uzak tutmanın, tecrit etmenin özel olarak modern bir yolu biçiminde gelişti. Şimdi söz konusu olan şeyler, vizyon alanının tarihsel rasyonalizasyon sürecinin (genellikle "postmodern" olarak adlandırılan) sonuçlarıdır. Kullanabilenler için yeni imaj teknolojileri dünyadan daha fazla uzaklaşmayı hatta bağları kopartmayı kolaylaştırmaktadır. Vizyon giderek yaşam deneyiminden ayrılmakta, dünya hızla anlaşılamaz bir hal almaktadır. Her yere yayılmakta olan yeni vizyon ve imaj teknolojileri sistemi şimdi ancak dünyadan (varsayılan tehdit ve tehlikelerinden) yapısal ve genelleştirilmiş bir kopma durumu olarak kabul edilebilecek bir şekilde kurumsallaşmaktadır. Tekno-kültür tarafından (görsel) aşkınlık anlamında idealize edilen şey bence, dünyadan kaçmak, geri çekilmek için açıkça modern bir stratejiden başka bir şey değildir.

Çağdaş toplumların karşı karşıya oldukları asıl kriz bence, toplumsal düzen krizi, toplumsal ilişkilerdeki ve toplumsallık biçimlerindeki krizdir. Söz konusu olan temel konu, dünyayla "postmodern" ilgilenme biçimimizdir; dünyadan uzak durmamıza neden olan en ilkel arzularımızı doyurmak için geliştirdiğimiz teknolojik araçlarla bu ilgi giderek zayıflamaktadır. Asıl mesele, gerçekliğin ürkütücü yanlarından ayrılıp uzaklaşmanın mümkün olup olmadığı değil, gerçekliği giderek görüntü alanımızın dışında kalan, artık gerçek olarak görmediğimiz bir dünyayla yeniden birleşmemizin mümkün olup olmadığıdır. Görsel kültürümüzde bugün ortaya çıkan gelişmeleri anlamlı kılmak için hangi alternatif bakış açısına başvurabiliriz? İmajlarla farklı ilişkilere nasıl girebiliriz? Bunlar tartışmaya açacağım sorular. Bu zor soruları ele alırken korku sorununa ve korku ile dışarıdalık ilişkisine döneceğim. Bilinmeyenin temasında neyin önemli, neyin mümkün olduğunu bulmak için tekrar temas

konusuna da geleceğim. Gerçek kültürel yaşantının temelini bence egemen, akılcı (rasyonalistik) kültürde inkâr edilenler, dışarıda tutulmak istenenler oluşturmaktadır. İşte kültürel dönüşümlerin ve olanakların gerçek kaynakları bunlardır. Bunlara kendimizi açmazsak ortada kapanma ve durgunluktan başka bir şey olmayacaktır. Görsel kültürün geçişli boyutunu yeniden onaylamak ve imaj ile yaşantıyı yeniden birleştirmek isteyenlerin bunları göz ardı etmemesi gerektiğini düşünüyorum.

A. HER YERİN "ÖTEKİ"Sİ

Yeni imaj ve enformasyon kültürü bugün, insanoğlunun kültür ve varoluş sorunlarına teknolojik çözümler getirileceğine dair yenilenen bir güvenle özdeşleştirilmektedir. Yeni teknolojiler modern tekno-rasyonel projeye yönelik olarak beslenen ütopyacı umutları canlandırmaktadır. Bu gelişmeci ve ütopyacı ruh, olan bitenin sıradan, anında ve sağduyulu bir şekilde hesaplanmasıyla ifade edilmektedir. Kültürümüzde "siber-devrimin" adeta sınırsız olanakları olduğu kanısı yaygındır. Aslında bu, egemen teknolojinin hayalidir. Bu, hayalle beslenen yeni tekno-kültürün adeta başka bir şekilde tartışılamayacağına olan inançtır.

Eleştirel bir bakış açısıyla yorumlamaya başlamadan önce, tekno-ütopyacı görüşün gücünü iki açıklama örneğiyle göstermek istiyorum; bir gazeteci bir de akademisyen bakışı. İlk önce *Newsweek* dergisinin son sayılarından birinde yer alan tipik geleneksel bir ütopyacı duygusallık ifadesine bakalım. Burada gazeteci Steven Levy yeni teknolojilerin yeni bir dünya ve alternatif bir gerçeklik yarattığını ileri sürmektedir. Levy'ye göre artık bu durum "yeni bin yılın eşiğinde uygarlığı yeniden düşünmek için bir olanak" sunmaktadır.[3] Sanal devrim yalnızca yaşam biçimlerini değil, daha temel olarak yaşamın kendisini dönüştürmektedir. "Aklın ürünleriyle dünyayı yeniden kurma" kapasitemizin artmasıyla "gerçeklik kavramımızın yön değiştirmesi" söz konusudur.[4]

3. Steven Levy, "TechnoMania," *Newsweek*, 27 Şubat 1995, s.15.
4. A.g.e., s.17, 14.

Bu varlıksal (ontolojik) dönüşümün esaslarını açıklarken Levy, atomlar dünyası ve baytlar* dünyası arasında temel bir ayrımın olduğuna işaret etmeye çalışır:

> Atomlar dünyasında, şimdiye dek ekonominin olduğu kadar bilincimizin de temelini oluşturan fiziksel maddelerin yapıtaşları vardır. Oysa baytlar fanidir, sadece birler ve sıfırlardan ibarettir. Bu kadar hafif bir iskelet bize enformasyon çağını kazandırmıştır; bütün belgeler, tablolar, ses CD'leri, multimedya, CD-ROM'lar, özel film efektleri, sanal gerçeklik ortamları. Tecrübelerimizi baytlarla yaşadıkça gerçekliğin kendisi de giderek değişecektir. Aslında hiç yoktan yeni bir boyut var olmaktadır; siber-uzay baytlardan yaratılmış bir alandır. Bu yeni alanın cisimsiz doğası infonot** kitleleri için ikinci bir ev ya da birincil işyeri olmasını da engellememektedir.[5]

Burada yapılan çıkarım kuşkusuz erekseldir (teleolojik); ortadaki atomlar dünyası yerini giderek fani ve sanal baytlar dünyasına bırakmaktadır. Bu da sonrakinin kaçınılmaz hatta doğal bir şekilde öncekinden daha üstün olduğu bir süreçtir. Bu "baytlardan yaratılan alanların" üstünlüğü nereden gelmektedir? Gerçekliğin yeni bir biçimi olan bu yeni gerçekliğin, hâkimiyet ve yeterlilik ilkelerine göre oluşturulduğu düşünülmektedir. İnsanlığın imaj alanına çekileceği, rasyonel egemenliğin de sanal genişleme alanında oluşturulacağı düşünülüyor. Olması istenen şey, alternatif bir "cisimsiz doğa" gerçekliğidir. Dokunamayacağımız, onun da bize dokunamayacağı bir gerçeklik. Bu denetleme isteği aynı zamanda, "fiziksel şeylerin" kusurlarından ve düzensizliklerinden kaçma isteğinin bir ifadesidir. En sıradan ve sağduyulu haliyle (*Newsweek* sayfalarından da başka türlüsü beklenmez zaten) Levy, aşkınlık mantığını ifade etmektedir. Göstermeye çalışacağım gibi, teknolojik hayalciliğin özünde de sorunsal olarak bu vardır.

---

* Bayt: (B)inary Dig(it)'in (İkili Sayı) kısaltılması olan "bit"in Türkçe okunuşu. (ç.n.)

** Yazar, *information*: bilgi ile *cosmonaut*: kozmonot ya da *astronaut*: astronot sözcüklerini yeni bir "bilgi insanı" tipine uyarlayarak birleştirmiş. (ç.n.)

5. A.g.e., s.17.

Tekno-ütopyacı görüşün ikinci örneği olarak, Roland Fischer'in bu konuda tipik ve emsal teşkil edici olduğunu düşündüğüm bir makalesini ele alacağım. Bu makalede Fischer sanal gerçekliği özel olarak ütopyacı düşünce tarihi bağlamında ele almaktadır. Burada da aşkınlık mantığı, aşkın düzeni "gerçekleştirmek" için yeni imaj ve benzetim (*simülasyon*) teknolojilerinin potansiyeli vurgulanmaktadır. Fischer'e göre, "Ütopyacı arzu ve düşler başlangıçta dinsel yani aşkın temellerden doğmuş ve birbirinden ölçülemeyecek kadar uzak olan alanlara yayılmıştır". Ama zamanla "bu 'hiçbir yerde' olan uzak alanlar arasındaki mesafe giderek azalmış ve ütopyacı imgelem (*imagination*) gerçek alanlarda, şimdi burada yakınlaşmaya başlamıştır".[6] Tarihsel gelişim içindeki ikinci aşamada ütopya kendisini önce bilimkurguya, sonra da aslında "etrafımızdaki dünyayı sanal bir gerçeklik olarak taklit etmek" arzusundan kaynaklanan bir "uygulamalı bilimkurguya" dönüştürmüştür. "Uzak, dokunulmaz, kurgusal alanlardan yola çıkan ütopya sonunda 'siber-uzayın' sanal gerçekliğine ulaşmıştır" der Fischer.[7] Şimdi de bilimkurgu nihayet "bilim ve teknolojideki dinamik gelişmeler tarafından acısız bir biçimde ele geçirilmiştir".[8] Sanal kültür öyle bir gerçeklik haline gelmiştir ki "bu herhangi bir ütopyacı düş değil de burada ve şimdi olanın ta kendisi değil midir?"[9] Fischer'in bu erekselci anlatımı "sanal gerçekliğin ütopyacı alanının" zirvesine ulaşmaktadır.

Burada bize sunulan şey bir yandan, teknik gelişmenin geleneksel (metafizik) bir anlatımıdır. Mucizevi yeni teknolojilerin gelişimiyle "insanlık durumumuzu geliştirmek" yolunda beslediğimiz vizyona ilişkin özlemlerimizi gerçekleştirebileceğimiz o tarihsel an'a ulaştığımız ileri sürülüyor. Düşler gerçek olabilir. Aklın ürünleriyle şimdi dünyayı yeniden kurabilecek durumdayız. Bu da teknolojik kurtuluş için beslediğimiz rasyonel umut

6. Roland Fischer, "A story of the utopian vision of the world," *Diogenes*, 163, 1993, s.21.
7. A.g.e.
8. A.g.e.
9. A.g.e.

ve beklentilerimizi doğrulamıyor mu? Ama öte yandan burada sergilenen durum, ütopyacı arzulama ve düşlemelerimizin bir devamıdır (bu da sanal kültüre yüklenen rasyonel beklentilerden oldukça farklı bir şeydir). Sanal alanın çekici olmasının nedeni aslında uzak, dokunulmaz ve kurgusal bir yer olmasıdır. Arzularımızın ve düşlerimizin içinde daha rahat edeceği alternatif bir dünya olarak görülmektedir. Sınırlılıkları ve kusurlarıyla şu anda ve burada olan gerçekliğin yerini alabilme potansiyelinden söz edilmektedir. Fischer bizi, bu yeni sanal dünyada, aşkınlığa dair "kadim düşlerimizi", "başka bir şeyler olma arzumuzu" gerçekleştirebileceğimize ikna etmeye çalışıyor.[10]

Her iki temsili anlatımda da can alıcı nokta, aşkın bir yer, ("hiçbir yerdeki") "başka" bir yer düşüncesi ve hatta idealidir. Bu düşünce modern toplumsal tahayyül içinde temel bir rol almaktadır. (Yukarıdaki anlatımların her ikisinin de bu düşüncenin doğrulanması ve idealleştirilmesinin devamı anlamında temsili olduğunu söyleyebiliriz.) Modernitenin dinamiği, hem yayılması hem de ütopyacı yönleriyle her zaman şu andaki verili gerçekliğin ağırlığından kaçma eğilimi gösterir. Zygmunt Bauman "Modernite ilk ve öncelikli olarak *sınır boyu uygarlığıdır*" der. Bu nedenle "ancak başlangıç için vaat edilen, umut beslenen bir sınır parçası kaldığı sürece varlığını sürdürebilir".[11] Louis Marin modern ütopyalar ve yeni sınır boyları arasındaki benzerliğe dikkat çeker: "Ütopyalar ufkun ötesinde, hayal gücünde kendini gösterir".[12] Modern hayal gücünün ihtiyacını karşılamak için bir yerlerdeki gerçek alanlar tükendiği zaman yeni yerler ve yeni sınırlar bulmak gerekir. Şimdi yeni sınır siber-uzaya, sanal yaşam alanına açılmaktadır. Yeni teknokültürün öncüleri olduklarını ilan edenler (Steven Levy'nin "infonot"ları) burada yeni bir başlangıç bulacaklarına inanmak-

10. A.g.e. Fischer burada R. W. Lucky, "The urge of an ancient dream," *Scientific American*, 265, 1991, s.138.'den aktarıyor.

11. Zygmunt Bauman, "Morality without ethics," *Theory, Culture and Society*, 11 (4), 1994, s.12.

12. Louis Marin, "The frontiers of utopia," Krishan Kumar ve Stephen Bann (der.), *Utopias and the Millennium*, Londra, Reaktion Books, 1993, s.8.

tadır. Sanal kültürün, gerçek dünyanın (bir sonraki sınırın bu tarafında mutlaka bulunması gereken dünyanın) sınırlarına karşı modernitenin kavgasını sürdürdüğü söylenebilir. Gerçekten de işte bu noktada, sanal kültür, farklı ve daha iyi bir dünya için, olanaklar ve aşkınlık alanı düşüncesini besleyip sürdürmek için verilen bir kavga ise, yeni tekno-kültürün beklenmedik, sürpriz bir durum olmadığını söyleyebiliriz.

Bence, bu aşkınlık projesinin temelinde önemli bir sorun var. Ütopyanın hedeflediği yer konusundaki düşlerde bu sorun açığa çıkmaktadır. Louis Marin'in belirttiği gibi ütopya, "tamamen farklı" bir yere yapılan yolculuk düşüncesini içerir; "alansız bir alan, zamansız bir an, kurgunun içindeki gerçek"tir.[13] Bu saf alanda, gerçek dünyanın çatışmaları, düşmanlıkları alt edilebilir. Bu boş alanda artık kendi başına buyruk gerçekliğin hüsranlarına yer yoktur: "Ütopya sanal ya da potansiyel bir mekân düzeni geliştirip sergiler; sınır kavramının zıddı olan şüpheli anlam imajlarıyla seyirci-okuyucuya belirsizlik sunar".[14] Marin, "Ütopya tarafsız isimdir, 'tarafsızın' ismidir" der.[15] Kapsadığı alanda, olabileceklere ilişkin sınırlamalar, yasaklamalar yoktur. Ütopyanın hedeflediği yer, hayal kırıklıkları ve yanılgıların ötesinde bir yer olarak düşünülür. Ütopyanın arzusu da böyle bir çevreyle birlik, bütünlük içinde olmaktır. Bu açıdan ütopyanın "her yerin 'ötekisi' " olduğunu söyleyebiliriz.[16]

Kelimenin tam anlamıyla aslında sanal veya potansiyel mekân düzeni olan siber-alanın düşlenen "başkalık" özelliği bu tarafsızlık ve aşkınlık nitelikleridir. Ralph Schroeder'ın söylediği gibi siber-kültür "insanları şimdiki yaşamlarında bulunan maddi kısıntılardan kurtaracak...yeni insani kendini ifade etme biçimlerini" vaat eden teknolojileriyle; insanların "yalnızca kendi düş güçleriyle sınırlı, yapay olarak geliştirilmiş sanal dünyalar içinde yaşama vaadini gerçekleştirecek" sanal gerçeklik sistemleriyle

13. A.g.e., s.14.
14. A.g.e., s.12.
15. A.g.e., s.11.
16. A.g.e.

insanları yanına çağırmaktadır.[17] Bu çağrının temelinde, insanın gündelik ve gerçek dünyadaki var oluşunu düzenleyen ilkelerin askıya alınması vardır. Siber-kültürün yaratıcı ifade ve düş gücü için yeni ufuklar açtığı düşünülmektedir. Kiersta Fricke'e göre, gerçek dünyanın tam bir antitezi olan yeni gerçeklikte her şey mümkündür:

> Sanal gerçeklik teknolojisinin bizi zaman ve mekân kısıtlamalarından kurtarma potansiyeli, durumunu aşmaya hasret insanlığa seslenmektedir. Herhangi bir gerçek tehdit olmadan içinde bulunduğumuz durumun dışına çıkıp farklı koşulları denemek istiyoruz. Tanrılar gibi olmak, kendi irademizle biçimleri, kalıpları değiştirebilmek istiyoruz. Sanal gerçeklikle bunları yapmanız mümkün; kanatlarımızdaki balmumunu eritmeden güneşe ulaşabiliriz.[18]

Sanal dünya bambaşka bir yerdir. Bu sanal yerin "ötekiliği" şimdi ütopyanın nihai hedefi olarak görülmektedir.

Bu beklentileri ciddiye almamız gerektiğini düşünüyorum. Ama kendi terimleriyle, kültürümüzün gelecekte nasıl olabileceği konusunda anlatabileceklerini dinlemenin işe yaracağını düşündüğüm sanılmasın. Bu anlatılanlara bakarak daha çok, kültürümüzün şu anda içinde bulunduğu durumu anlamaya çalışabiliriz. Sürekli olarak her yerin "ötekisini" arayan (ve hiçbir gerçek yerde aradığı tatmini bulamayan) bu arzu nedir? Bu arayış arzusunu; özgürlük, egemenlik ve mutlak kudretin bulunacağı ideal bir yeni düzen yaratma arzusu olarak tanımlıyorum. Sanal gerçeklik, güncel gerçekliğin (algılandığı haliyle) düzensizliğini, hayali ütopya düzeniyle değiştirmek, gerçeklik kavramımızı değiştirip dünyayı yeni baştan kurmak için son derece hırslı ve azimli bir çaba içinde. Ancak bu arzuyu tam tersi bir anlamda, gerçek dünyadan tatmin olmamanın bir ifadesi olarak da ele alabiliriz. Ütopya seyahatleri gerçeklikten kaçış olarak da görülebilir. Yapay ortamların yaratılması, gerçek

17. Ralph Schroeder, "Cyberculture, cyborg post-modernism and the sociology of virtual reality technologies," *Futures*, 26 (5), 1994, s.524-525.

18. Kiersta Fricke, "Virtual reality: Venus return or vanishing point," *Leonarda*, 27 (4), 1994, s.277.

toplumsal ortamdaki zorlukları yok sayarak üstesinden gelme çabası olarak da anlaşılabilir. Bu açıdan bakılırsa inkâr, ret ve kaçınma motivasyonları önem kazanıyor. Açıkçası bu, konumu ve yeri belli olan varoluş durumunun koşullarıyla uyum sağlamayı reddetmek ya da uyum sağlayamamakla ilgili bir sorundur. Zorluklarla, hayal kırıklıklarıyla karşılaşıp uğraşmadan yana olmamak, gerçek koşulların sınırlarını ve kısıtlamalarını görüp bunları kabullenmek istememektir. Daha derinlerde bu ütopya varolan insanlık durumumuza, hem doğaya hem de insanın doğasına karşı bir küskünlüğün hatta nefretin ifadesi de olabilir. Öyleyse aşkınlık zihinlerde tam anlamıyla, insan gerçekliğinin bizatihi kendisinin yadsınması olarak canlandırılmaktadır.

B. GERÇEKLİĞİ OLMAYAN BİR DÜNYA

Sanal gerçekliğin içine yerleştirilen bu arzuyu nasıl anlayabiliriz? Nasıl bir eleştirel bakış geliştirebiliriz? Ciddi, entelektüel yazılar da dahil olmak üzere, konuyla ilgili çoğu değerlendirmede sanal gerçeklik, teknolojik devrimin bir sonucu olan kültürel bir yenilik olarak sunulmaktadır. Arturo Escobar yeni teknolojileri "modern toplumun ve kültürün yapısındaki ve anlamındaki temel dönüşüme" bağlamakta ve şimdi yeni bir "siber-kültür antropolojisi" gerektiğini söylemektedir.[19] "SG* teknolojileri insanlığın ifadesinde tamamen farklı bir ufuk yarattığına göre" der, "bilim de dünya üzerinde hâkimiyet kurma aracı değil, büyünün hizmetkârı olarak görüldüğü için, SG insanları enformasyon ve iletişim makineleriyle birleştirme inancının gerçekleşmesi için mükemmel bir araç, *siborg*lar ise yeni çağa uygun yeni bir bilinç biçimi sunabilirler".[20] Bu tür ifadelerde, teknolojik değişimin kültürel yenilenmenin dinamik bir faktörü olduğu ileri sürülür. Bunun için de bana göre, teknolojik yanılsamanın sürmesine hizmet eder.

Kendi kendimizi bu yanılsamadan nasıl kurtarabiliriz? Tek-

19. Arturo Escobar, "Welcome to cyberia: notes on the anthropology of cyberculture," *Current Anthropology*, 35 (3), 1994, s.211.

*VR: Virtual Reality karşılığı, SG: Sanal Gerçeklik. (ç.n.)

20. Schroeder, "Cyberculture," s.526-527.

nolojik biçimlere yüklediğimiz ruhsal beklentilerimizi anlamak üzere yola çıktığım çalışmamın bu noktasında sormak istediğim soru bu. Benzetim teknolojileri ve sanal teknolojiler, ruhumuzda olup bitenlerin tanımlanmasına dikkatimizi çekmek için çok güzel bir fırsat teşkil ediyor. Aslında bu durum, hâkimiyet stratejilerinden başka bir şey olmayan "büyü" ve "birleşme" olaylarına karşılık gelmektedir. Rasyonel aşkınlık idealiyle en gerçek ve güçlü özdeşleşme biçiminin aslında olumsuz motivasyonlarla yani, asıl güncel varoluşla özdeşleşmenin olamayışıyla ilgili olduğunu düşünüyorum. Güncelliğin ürkütücü ve korkutucu özelliklerini yaşamak, özdeşleşmeyi engeller. Burada söz konusu olan, dünyevi bağlantılardan kopma ve uzaklaşma çabasındaki savunmacı ve koruyucu içgüdülerdir. Bu bağlamda özellikle görüntünün teması (dokunmayı) önlemek üzere nasıl çalıştırıldığı konusuyla ilgileniyorum. Aslında yürürlükte olan mantığın yeniliğin mantığı değil, daha çok ataletin hatta eski hale dönüşün mantığı olduğunu görüyorum. Teknolojik değişime ruhsal ve kültürel dönüşümün yönünü değiştirmek üzere kucak açılıyor, kabul gösteriliyor.

Bu mantığın sürdürülmesi için gelişmeci rasyonalizasyon ve rasyonel egemenliğin yayılması yerine alternatif ve daha geniş kapsamlı bir insanlık amacını ve motivasyonunu temel almak gerekli. Akla, rasyonalitenin aracı olmanın ötesinde daha kapsayıcı ve karmaşık bir insan doğası ve kültürü içinde hak ettiği yeri vermeliyiz. Burada psikanalitik bir bakış açısından, özellikle psikanalitik metapsikolojiden ödünç alacağımız bazı fikirlerden yararlanmanın uygun olduğunu düşünüyorum. Bu bölümün kapsadığı alan içinde söyleyeceklerim mecburen özet halinde ve işaret edici nitelikte olacaktır. Çok değerli olduğunu düşündüğüm çalışmasında Cornelius Castoriadis'e göre insan varlığı Kaos'la birleşmeden doğmuştur; insanların "Kaos'u kabul edememeleri, Kaos olarak kabul edememeleri, ayakta dik durup Uçurumla yüzleşememeleri" ikileminden doğmuştur:

> Bazılarının dine duyulan gereksinim olarak adlandırdığı şey aslında, mutlak başkalığın tanınmasının insanlar tarafından reddedilmesi, kurulu anlamlandırmanın sınırlılığına, insanın girebileceği her yerde [*endroit*] oluşturulmuş girilemez alt alanlara, her yaşamın içinde mesken tutmuş ölüme, her duyunun içine sinmiş duyusuz çerçevelere karşılık gelmektedir.[21]

İnsanlar "Kaos'u örtbas edecekleri" bir düzen ve anlam kurmak isterler. Ancak bu düzen sürekli olarak tehdit altındadır. Kaos "hiç dinmez, şu ya da bu biçimde bireye kendini hissettirmeyi, varlığını göstermeyi sürdürür".[22] Bunlar Zygmunt Bauman tarafından aktarılan fikirler. "İnsanlar hiçbir zaman sona ermeyen, hiçbir zaman da tam olarak başarıya ulaşamayan bir Kaos'tan kaçma çabası içindedir" der Bauman ve devam eder; "toplumun kitlesel ve sürekli bir örtbas etme operasyonu olduğunu söyleyebiliriz".[23] Bauman'a göre Kaos'u inkâr etmenin besbelli modern olan yolu Akla ve laik Gelişime duyulan inançtan geçer ("yöneten-olarak-Akıl, anlamı mevcut olana ödünç vermiştir").[24] Anlam ve anlamın erimesi arasında kalan bir yerde yaşamanın bir sonucu olarak varlığını sürdüren korkaklığı vurgulayan Bauman, "Toplum, korkudan kaçıştır, aynı zamanda korkunun yetişmesine zemin teşkil eder, korkuyla beslenir, korkuyla bizi kendi güçlerinin pençesinde tutar" der.[25]

Psikanalist Wilfred Bion'un çalışması da, özellikle sürekli korkaklık halini aydınlatmasıyla, insan varoluşunun bu temel çıkmazını anlamamıza yardımcı olabilir. Michael Eigen'in açıkladığı gibi, Bion için önemli olan, insan varoluşunun katastrofik temelleridir: "Benlik bir katastrofi duygusuyla doğar, gelişir ve sona erer." Duygusal yaşamlarımızın temel gerçeği budur:

> Bion, varoluşumuzun temelindeki katastrofi teriminin yüzergezer bir anlamının izini sürer. Katastrofi sabit kalmakla birlikte çok daha özel

21. Cornelius Castoriadis, "Institution of society and religion," *Thesis Eleven*, 35, 1993, s.12.
22. A.g.e., s.1-2.
23. Bauman, "Morality without ethics," s.4.
24. A.g.e., s.11.
25. A.g.e., s.4.

içeriklerle (doğum korkusu, ölüm, değişim, sınırsızlık, aynılık, yağmacılık, hadım edilme, hastalık, yanma, boğulma, tıkanma, düşme vb.) doldurulabilir. Görülebilenlere bakıp da katastrofinin yüzünü net olarak görmekte zorlanabilirsiniz ama bu sahnelerin gerisindeki pençesinden kurtulamazsınız.[26]

Bion'un analitik dünya görüşünün bu yönünü Paul Hoggett de vurgular. Bu isimsiz korku der, "öznelliğimizin içine yerleşmiş, temel korkulara benzer bir şeydir".[27] Bu esas korkuya karşı temel savunma mekanizması yansıtmadır: "Zapt edilemeyen korku ruhsal süreç içinde, toplumsal çevremizdeki gerçek şiddet ve zehirli havaya nüfuz edip karıştığı dışsal dünyada ziyaret edilir... kendi içimize çöreklenmiş olan korku, Öteki'nin içine ait tehlikeli bir unsur haline gelir".[28] Korku, içerideki bir korku olarak kabul edilmez. İnsan kültürleri korkularını dışarıdakilere, bilinmeyenlere yansıtır, sonra da "orada" olduğu hayal edilen tehditten kendilerini korumaya çalışırlar.

Kendisini uzaktaki bir korku olarak sunan, aslında gerçekliğin ta kendisinin korkusu olan korkunun bu üstünlüğü, teknolojiye ve tekno-kültüre yüklenen ruhsal beklentilerle ilgili iddialarımın odak noktasıdır. Asıl meseleye dönecek olursak, teknolojilerin, özellikle imaj ve vizyon teknolojilerinin bu dünyadaki varoluşumuzun uyandırdığı (hayali veya gerçek) korkuya karşı koruma sağlamak üzere nasıl harekete geçirildiğini ele almak istiyorum. Toplumsal bir kurum olarak teknoloji hangi yollarla, her an yürürlükte olan düzensizlik tehdidine karşı (yanıltıcı olmanın ötesine geçemeyecek) düzen sağlamaya çalışmaktadır? Gerçeklikten kaçışın bu modern biçimi hangi özellikleri taşımaktadır?

Teknolojiler dünyayla olan etkileşime aracılık etme, erteleme hatta ikame etme işlevlerini üstlenmektedir. Dünyayla ve dün-

26. Michael Eigen, "Towards Bion's starting point: between catastrophe and faith," *International Journal of Psycho-Analysis*, 66, 1985, s.325.
27. Paul Hoggett, "A place for experience: a psychoanalytic perspective on boundary, identity and culture," *Environment and Planning D: Society and Space*, 10 (3), 1992, s.345.
28. A.g.e., s.346.

yanın gerçekliğiyle doğrudan temasa girmekten kaçınmak için teknolojileri kullanırız. Temasa girmek, dünyanın yabancılığını hissetme riskini de beraberinde getirir; dokunma duyusu, dünyanın kaotik veya katastrofik yapısına maruz kalma riskini de taşır. Dokunmaktan hoşlanmamanın kökeni Serge Moscovici'ye göre insanın ilkel kültürüne dayanmakta, bulaşma ve kirlenme fikrine bağlanmaktadır.[29] Bilinmeyenin temasından daha çok korktuğumuz hiçbir şey yoktur. Teknolojilerle dünyayı belli bir mesafede tutarız. Teknoloji bize dünyayla doğrudan temasın vereceği rahatsızlıktan tecrit edecek araçlar sağlar. Bu açıdan bakılınca, dünyadan uzaklaşmaya, ayrılmaya imkân tanıyan görme duyusunun, vizyonun mobilizasyonu özel bir önem taşır. "İnsan herhangi bir yabancı şeyle fiziksel temastan her zaman kaçınma eğilimindedir" der Elias Canetti. "Karanlıkta beklenmedik bir şeye temas etme korkusu paniğe yol açabilir... İnsan kendisine doğru gelmekte olan bir şeyi görmek, tanıyabilmek, en azından sınıflandırabilmek ister".[30] Yeni vizyon teknolojileri, böyle bir görsel egemenliği sağlamak üzere sürekli olarak geliştirilip mükemmelleştirilmektedir. Vizyonun ilerlemeci bir anlamda rasyonalizasyonu, karanlığı dağıtarak içindeki yabancılığı görünür hale getirmeyi amaçlar. Dokunuşa karşı görüş.

Martin Jay, hâkim olan biçimiyle ("Kartezyen perspektifçilik" dediği) modern vizyonun, dünyayı belli bir mesafeden, uzak durup hükmederek kontrol etme yolundaki rasyonalist projeyle bağlantılı olduğunu söyler. Rasyonel vizyon "canlı olmayan mutlak göz" işlevi üstlenmektedir. "Seyirci ve gösteri arasındaki boşluk genişledikçe daha iç içe, katılımcı modellere olan ilgi tam olarak bastırılamamışsa da ortadan kaldırılmıştır" der Jay. "Rasyonel seyirci, yalnızca uzaktan bilmek istediği dünyanın tamamen dışında, tecrit edilmiş bir özne olarak vardır".[31] Bu aşkın perspektifle dünya kendi bütünlüğü içinde gözden geçirilebilir; her şey görünür hale gelir, hiçbir şey görüş alanı

29. Serge Moscovici, "La crainte du contact," *Communications*, 57, 1993.
30. Canetti, *Crowds and Power*, s.15.
31. Martin Jay, "Scopic regimes of modernity," Hal Foster (der.), *Vision and Visiuality*, Seattle, Bay Press, 1988, s.8,10.

dışında kalamaz. Mutlak vizyonla taranan dünya böylece düzenlenebilen ve kontrol edilebilen bir dünyadır. "Egemen olan öznenin gözetiminde ve manipülasyonunda 'yedekte tutulan' bir dünya" haline getirilmiştir.[32] Dünyanın bu yolla insanların egemen olabilecekleri, düzensizlikten uzak bir dünya olarak (ütopyacı anlayışın sevk ettiği gibi) yeniden yapılanması mümkün görülmektedir.

Modern vizyon teknolojilerinin dünyadaki yaşama biçimlerimizi nasıl dönüştürdüğünü önemle ele almalıyız. Öncelikle çevremizdeki dünyayla ilgili deneyimlerimizi nasıl değiştirdiğine bakalım. Simmel'in yirminci yüzyıl başlarındaki kent yaşamında temas korkusu üzerine artık klasikleşmiş gözlemlerine atıfta bulunan Anthony Vidler, kaygı ve sıkıntıya yol açan şeyleri nötrleştirip ele geçirmeye yönelik modernist stratejilerde, vizyonun ne kadar çok kullanıldığına dikkat çeker. Modern planlamacılar ve mimarlar temas kenti diyebileceğimiz bir yapıyı ortadan kaldırıp onun yerine "görünmez binaları ve açık bir toplumu olan camdan bir kent" kurmak için uğraşırlar. Kenti "aşkın mekân" (Le Corbusier'nin "parıldayan kent"i) haline getirmeyi başarabilecek asıl hedef "şeffaflık"tı.[33] Evrensel panoptisizm* ideali peşinde olan rasyonel vizyon ilkesiyle, kentsel mekânda düzeni ve beraberinde hâkimiyeti elde etmek mümkün görünüyordu. Gerçekliğin mütecaviz saldırısıyla mücadele eden modern stratejilerin can alıcı noktası hep bu ikame mantığı (ürkütücü dokunuş yerine aşkın vizyon) olmuştur. Bu mantık, bizi kuşatan dünyanın çok daha şeffaf ve görünür olmasını sağlayan yeni teknolojik araçların gelişmesiyle kitlesel olarak mümkün hale gelmiştir. Gözetleme kamerası, belli bir mesafeden izleyerek çevreyi tanıyabilen cansız vizyonun herkese aşina

32. A.g.e., s.10. Jay burada Heidegger'in yaptığı modern teknolojik dünya görüşü eleştirisine gönderme yapıyor.

33. Anthony Vidler, "Bodies in space/subjects in the city: psychopathologies of modern urbanism," *Differences: A Journal of Feminist Cultural Studies*, 5 (3), 1993, s.36, 34.

* Panoptisizm: Görme duyusunun öne çıkarılması, üstünlüğünün vurgulanması anlayışı. (ç.n.)

gelen, gündelik bir sembolü olmuştur. Geçenlerde bir gazetede yayımlanan bir yazı, küçük bir İngiliz kasabasının "elektronik kartal yuvasındaki" rutin faaliyeti şöyle anlatır:

> Odanın arka tarafında her biri dört farklı imaj gösteren 14 monitör var, King's Lynn'in* 56 sürekli görüntüsü. Roger'ın masasında bulunan sekiz monitör 56 görüntü arasından seçilmiş görüntüleri sergiliyor. İlginç bir şey yakaladığı zaman tam ekranda göstermek üzere seçiyor. Oturduğu yerden yaklaşıp, yatay ve dikey hareket edip odaklayabiliyor. Konuştuğumuz süre içinde Roger, çocukların video oyunları karşısında gösterdikleri kısa yoğunlaşma anları yaşıyor. Hem bizimle hem değil. Parmakları sürekli hareket halinde, hiç durmadan bir görüntüden diğerine gidiyordu.[34]

Bu kısa betimlemede bana ilginç gelen şey, olayın *Big Brother*'a** benzer tarzı değil, daha ziyade sıradanlığı (video olayları karşısında gösterilen dikkate benzemesi). Roger kendisine ulaşanları izlerken (tanıyıp sınıflandırırken) kolektiflik adına böyle bir şey yapmaktadır. Roger'ın içinde yaşanılan dünyada neler olup bittiğini, bu dünyanın temasına maruz kalma riski olmadan görmek isteyen kolektif arzuyu kişileştirdiği söylenebilir. Gözetleme bizim kültürümüzde sıradan bir şeydir.

Dünyayı giderek daha çok dolayımlı vizyon araçlarıyla görmekteyiz. Böyle yapmaya devam ettikçe de dünyanın gerçekliğiyle temas kurmaktan uzaklaşıp bağlantılarımızı kopartmaktayız. Üstelik artık sadece en yakınımızdaki dünyayı görüp izlemek söz konusu değil; yeni görsel medya, vizyon alanını sürekli genişletmekte. Küresel televizyonun gelişimiyle dünya olaylarını izleme kapasitesi adeta sınırsız gibi görünmektedir. CNN'in Körfez Savaşı yayınıyla ortaya çıkan olasılıklar, sonradan dünyanın değişik yerlerinde ortaya çıkan savaş ve felaket olaylarıyla pekiştirildi. Bu konuyu burada daha fazla tartışmayacağım.[35] Asıl üzerinde durmak istediğim noktayı, yeni med-

---

* İngiltere'de bir kasaba. (ç.n.)

34. John Naughton, "Smile, you're on TV," *Observer*, Life supplement, 13 Kasım 1994, s.40.

** *Big Brother*: Ağabey; George Orwell'in 1949'da yayımladığı *1984* adlı roma-

ya düzeninde nelerin mümkün göründüğüne dair küçük ama duruma çok uygun bir anekdotla göstermek istiyorum. *Newsweek*'deki bir yazısında Steven Levy, Newt Gingrich'in yaptığı bir konuşmayı aktararak, gelecekteki savaşlarda askeri birliklerin "ev cephesindeki askeri koltuk ardiyelerinden* emir alacaklarını" tahmin etmektedir. Bu düpedüz bayağılık ve edepsizlik ürünü, tüyler ürperten bir vizyondur:

> "CNN oturma odanızda olacak" dedi sunucu [Gingrich], "ve savaşı anında görebileceksiniz. Böylece, canlı çarpışmada gördüğünüz oğlunuzu veya kızınızı telefonla arayabileceksiniz, müfrezedeki davranışları hakkında onunla sohbet edebileceksiniz".[36]

Gingrich'in söylediğine göre "orada" neler olup bittiğini hiçbir şey kaçırmadan ama doğrudan temasa da geçmeden (oğlumuz, kızımız orada olsa bile) izleyebiliriz. Bu sunuş tarzı, abartılı bir biçimde imajın koruyucu gücüne duyulan genel inancı dışa vurmaktadır. Ekran yoluyla dünyayı görebileceğimiz gibi, gördüklerimizin etkilerinden ve sonuçlarından da korunmuş olacağız.

Dolayımlanmış vizyonla gerçek dünya ortamından uzak durabiliriz. Ama vizyon teknolojileri bundan daha çok, daha radikal bir yolla, içinde bulunduğumuz dünyadaki yaşama biçimlerimizi dönüştürme olanaklarını da içerir. Çünkü görsel benzetim tekniklerinin sağladığı olanaklarla kişinin var olduğu yerden bir başkasına, gerçek dünyanın hoş olmayan özelliklerinden temizlenmiş alternatif bir ortama geçtiğini tahayyül et-

---

nındaki her yeri izleyerek kontrol altında tutan devlet figürüne gönderme yapılıyor. (ç.n.)

35. Daha geniş tartışma için bkz. 3. Bölüm. Ayrıca Bkz. David Morley ve Kevin Robins, "Cultural imperialism and the mediation of otherness," Akbar S. Ahmed ve Cris N. Shore (der.) *The Future of Anthropology: Its Relevance to the Contemporary World*, Londra, Athlone Press, 1995.

* Burada "askeri koltuk" olarak kullandığımız "armchair" sözcüğünün hem evdeki "koltuk" hem de "arm": "silah" çift anlamlılığına gönderme yapılıyor. Yine "ardiye" sözcüğüyle karşıladığımız sözcük aslında "warhorses" yani savaş atlarıdır ama "warehouses" yani ardiye sözcüğünü çağrıştırmaktadır. (ç.n.)

36. Levy, "TechnoMania," s.15.

mesi mümkün görünmektedir. Uzun zamandır arzulanan şey de buydu zaten. On dokuzuncu yüzyılın ortalarındaki panorama çılgınlığı da yine, ikameci bir ortamın içine dalma arzusundan kaynaklanıyordu. İnsanlar panorama manzaralarını "kişisel ve toplumsal fantazya araçları olarak, kendi yaşamlarının mekânsal, zamansal ve toplumsal sınırlarından kaçma biçimi olarak kullanıyorlardı".[37] Sinemadaki gelişmelerle, ilk başlardaki yandan-gösteri (*side-show*) eğlencelerinden ("tren yolculuğu yanılsaması yaratmada çok başarılı olan" Hale's turları gibi)[38] çağdaş Imax sistemlerine kadar çerçeveyle sarılmış imajlar, masumluğunu gittikçe kaybederek hareketlendi. Yeni teknolojik gelişmeler, imaj alanına girme arzusuna cevap vermeyi sürdürmekte. Şimdi dijital imaj teknolojileriyle, sanal gerçeklikteki sanal bir yaşama, mutlak yanılsamaya girerek gerçek yaşamın sınırlamalarından tamamen kaçmak mümkün gibi görünmektedir.

Acaba düzenli sanal kent, yerine geçtiği gerçek kentin düzensizliğini telafi edebilecek mi? Şimdilik Amsterdam'ın dijital "ötekisi" elimizde mevcut. Bu öteki kenti ziyaret edenler tam da hayal ettikleri gibi olduğunu göreceklerdir. "Seks mağazasının kırmızı ışığı karanlık vadinin içinden göz kırpıyor, Rick'in müzikholü size cenneti vaat ediyor, kahverengi kafelerden sohbet uğultuları yükseliyor, köşede bir uyuşturucu satıcısı mallarını ayaküstü pazarlıyor". Ama burada "seks kesinlikle güvenli, tıpkı diğer küçük kaçamaklar gibi".[39] Bu kentte zaten ilk sanal evlilik, bütün sanal konukları ve sanal şampanyasıyla kutlanmıştı. Söylendiğine göre "mutlu çiftin bedenleri hiç karşılaşmadı, onlar da böyle bir şeyi özellikle istemediler zaten".[40] Artık daha

37. Shelley Rice, "Boundless horizons: the panoramic image," *Art in America*, Aralık 1993, s.71.

38.Raymond Fielding, "Hale's Tours: ultrarealism in the pre-1910 motion picture," John L. Fell (der.), *Film Before Griffith*, Berkeley, University of California Press, 1983, s.117. Fielding bu turları "film yapımcılarının algılanan gerçekliğin bazı yönlerini taklit etme veya benzerini yapma yolunda sürüp giden çabalarının ilk örneklerinden biri" olarak tanımlamaktadır (s.129).

39. Niall Martin, "Step into the cybercity," *Independent*, 18 Ocak 1995.

40. Peter Hinssen, "Life in the digital city," *Wired*, Nisan 1995, s.54.

geniş ölçekli olanakların hayalini kurmaya özendiriliyoruz. Dijital kentler arasında küresel bir ağ düşünün. *Time* dergisi "beş yıl içinde Himalayalar'a, Venedik'e sanal gerçeklik 'turlarının' yaygınlaşacağını" söylüyor.[41] Sanal karşılaşma ve etkileşim (belki de evlilik) olanaklarıyla dolu bir dünya düşünün. Üstelik hepsi güvenli ve endişeden uzak.

Gözetleme teknolojileri, uzakta bir yerlerde olduğu için korkulan bilinmeyene karşı koruma sağladığına göre, benzetim teknolojileri de gerçekliğe ait temel korkuları aşmayı vaat ettiği için çekici olmaktadır. Benzetim dünyası bedenlerin olmadığı bir dünyadır (dokunmanın araçları olan bedenler bir kenara bırakılmış veya iptal edilmiştir). Kaosun ve katastrofinin olmadığı bir dünyadır (teknolojik sistemin yarattığı düzenin dışına çıkan, bu düzenden kaçan hiçbir şey yoktur). Gerçekliği olmayan bir dünyadır. Potansiyeller alanı gibi görünmesini sağlayan şey tam da bu gerçek dünyadan (gerçek dünyanın hoşa gitmeyen şeylerinden) uzaklığıdır. Gerçek dünya varoluşunun yüklediği sıkıntılardan ve korkulardan kurtulduğumuz zaman, kendimizi ifade edebileceğimiz ve yaratıcılığımızı kullanabileceğimiz yeni ufukların kapısının açılacağı söyleniyor. Sınırları olmayan bir dünyada yaşam deneyimlerimizin yeni boyutlar kazanabileceği söyleniyor.

C. TEKNOLOJİ VE DENEYİM

> Düzene duyduğumuz sevgi, kaos terörünün, her binanın eninde sonunda çöküşünün bir sonucudur. Biçimi olmayan her şeyin ürkütmesi, tanımlanmış belirli bir biçime girmeyen her şeyin bizi korkutması sonucunda oluşan bir duygudur.
> İnançlarımız, madde bağımlılığı gibi takılıp kaldığımız inançlarımız, zihinsel düzenin başarısızlığını yatıştırma yolumuzdur.
>
> (J.-B. Pontalis, "Le souffle de la vie," *Nouvelle Revue de Psychanalyse*)

Teknoloji ve kültür üzerine sürdürülen tartışmalar, toplumsal ve insani gerçeklikleri baştan savarcasına dar ve yalıtılmış

41. George M. Taber, "A whole new world," *Time*, 12 Haziran 1995, s.55.

fikirlere dayanmaktadır. Geliştirmeye çalıştığım tezimin çıkış noktası da bu sıkıntıdır zaten. Vizyon teknolojilerindeki çağdaş dönüşümleri ele alabileceğimiz bağlamlar var mıdır diye sormalıyız. Görsel deneyimlerin kullanımlarını (ve yanlış kullanımlarını) daha iyi anlayabileceğimiz alternatif perspektifler var mıdır? Bence vardır. Buradaki tartışma için tekno-kültürün sınırlarının ötesinde çok daha hayati önem taşıyan konuların olduğunu düşünüyorum. Teknolojik aşkınlık takıntısıyla teknoloji gündeminin bu konulara fazla yakın olduğunu fark etmek bizi rahatsız edebilir. Günümüz imaj kültürünü ele alırken bu konulardan bazılarına değineceğim. Yeni bağlamlar ve perspektifler ararken, imaj gelişiminde nelerin söz konusu olduğunu yeniden gözden geçirme ve yeniden tanımlama olanağı bulabiliriz. Ekran ve imaj dünyası ile duygu, duyarlılık ve hissetme dünyası arasındaki ilişkiye farklı bir açıdan bakabilmeliyiz.

Tekno-kültür bugün yeni bir siber-alan ve siber-kültür antropolojisine ihtiyacımız olduğunu ileri sürmekte. Oysa bana göre bu sorun, öteden beri tekno-düzene yapılan eski ve yerleşik yatırımlarla ilgili bir sorundur. Yeni teknolojilerin deneyimlerin alanını genişlettiği ve zenginleştirdiği ileri sürülerek tekno-kültürün bir ideal ve ilerleme ölçütü olarak sayılması isteniyor. Ben de tam tersine, gerçeklikten kaçışı toplumsal olarak kurumsallaştıran teknolojik sistem içinde bu teknolojileri bir gerileme mantığı içinde ele almamız gerektiğine inanıyorum. Görsel deneyimlerin alanını genişletme iddiasına dayanan teknolojik rasyonalizasyonu bir kenara bırakıp, dünyayla kurulan görsel karşılaşmaların sonuçlarından kaçmaya çalışan soyut ve kökü çok derinlere inen diğer güdülere bakmalıyız. Teknolojik gelişmelere yüklediğimiz yatırımlarımızın doğasını ve önemini; yasaklanan, haciz altına alınan olanaklar açısından ele almalıyız. Teknolojik kültürün gelişmesi içinde benimsenmeyenlerin aslında gerçek yaşam deneyimlerinde de benimsenmeyenlerle ilgili olduğunu düşünüyorum.

Demek ki asıl önemli olan şey deneyim sorunu. Modern kültürde deneyimlerin inkârı, reddedilmesi, modern yaşam de-

neyimlerini hafifletmek üzere vizyon teknolojilerinin yaşamımıza uyarlanması zihinlerimizi meşgul ediyor. Öncelikle bunlar üzerinde durmadan, deneyimin yeniden geçerlilik kazanma yolları hakkındaki olasılıkları düşünemeyiz. Teknolojik gelişmeleri deneyim açısından tartışmanın ne gibi sorunlar getireceğinin farkındayım. Yeni görsel medyanın yaşam deneyimlerine engel olduğunu hangi temellere dayanarak tartışabilirim? Dünyayı fark etme biçimlerimizi geliştirmediğini nasıl iddia edebilirim? *Newsweek* dergisinde genç bir adamın "insan olmaktan sıkıldığını" ve "mutasyona hazır olduğunu", "insan-sonrası android" olmaya hazırlandığını okudum.[42] Bu siborg özleminin yeni, yenilikçi bir deneyim biçimi sunduğunu inkâr edebilir miyim? Bir yaşam deneyimi biçimi neden diğerleri kadar geçerli olmasın? Neden başka deneyimlerle aynı derecede önemli ve anlamlı sayılmasın? Hatta şimdi deneyim fikrinin kendisinin de sorun haline geldiğini görebiliyoruz. Tekno-kültür bağlamında düşünüldüğü zaman bu durum bir kalıntı gibi karşımıza çıkıyor; en çok arzulanan var olma hali gibi görünen insanlık-sonrasından (*post-humanity*) önceki günlere ait kavramsal bir yadigâr. O zaman, böylesine sorunlu bir kavramı kullanmakla bir yere varılamayacağı düşünülebilir. Ama ben bunda ısrarlı olmamız gerektiğine inanıyorum; tekno-kültürün dışladığı, anlamsızlaştırdığı deneyimin önemi ve değeri üzerinde ısrarla durmalıyız. Modern teknoloji toplumlarında bastırılan, inkâr edilen varoluş niteliklerine tekabül ettiği, bu nitelikleri belirlediği için deneyim kategorisi önemlidir. Teknoloji kültürünün başarısını değerlendirmek için "ilerleme"nin değil, "deneyim"in bir ideal ve bir ölçüt olarak kullanılmasını öneriyorum.

Böyle bir alternatif bakış açısı geliştirirken, tekno-kültürün çerçevelenmiş imgeleminden dışarı çıkmak gerek. Entelektüel kültürümüzün sorunu genellikle sınırlı, hatta dar görüşlü ilgi ve çıkar alanlarına bölünmüş olmasıdır. Tekno-kültür konusunda da özellikle entelektüel bir tecrit etme eğilimi görüyoruz. Teknolojiyle ilgili tartışmaları, günümüz toplumunun daha geniş

42. "Holy Akira! It's Aeon Flux," *Newsweek*, 14 Ağustos 1995, s.52.

kapsamlı konularını dikkate alarak, daha geniş kültürel ve politik gündemle ilişki içinde yeniden konumlandırmalıyız. Teknokültür kendi özel toplumsal vizyonunu geliştirmiştir. (Dolayımlı iletişim, elektronik cemaat ve sanal [post]-benlik gibi ütopyacı niteliklerini bize benimsetmeye çalışmaktadır.) Entelektüel ve kültürel yaşamın diğer alanlarında dünya hakkında alternatif (ve bence daha radikal) tahayyül ve düşünme yolları var. Dünyanın nasıl daha iyi bir yer olabileceğine dair düşünebileceğimiz başka değerler, idealler, başka entelektüel çıkış noktaları var. Başka alanlarda (felsefe, psikanaliz ve politika kuramlarının güncel tartışmalarında) teknoloji ve kültürle ilgili olarak düşünme biçimlerimizi daha üretici hale getirecek entelektüel kaynaklar var. Şu andaki tartışmanın amacına ve konularına uygun olarak, özellikle yeni teknolojileri deneyim açısından anlamamıza yardımcı olacak olanakları ortaya çıkarmak istiyorum. Teknoloji kültürünü dünyayla ve dünya olaylarıyla ilişkisi bağlamında (varoluşsal, ahlaksal, politik ve estetik açıdan) ele almak istiyorum. Bu geniş bağlamın bazı yönlerini geliştirmek üzere, teknoloji kültürüne farklı bir ışık tutabilecek, toplumsal ve insani önemi hakkında daha karmaşık yargılarda bulunabileceğimiz alternatif çıkış noktaları önermek istiyorum.

Deneyim son yıllardaki psikanalitik düşüncede, özellikle Wilfred Bion ve onun çalışmalarından etkilenenlerin yazılarında önemli bir tema olmuştur. Egemen, rasyonel ve araçsal bir teknolojik gelişme kavramına direnen veya karşı çıkan psikanalitik anlayışın üzerinde önemle durmalıyız. Bu açıdan bakarsak, teknolojiye yapılan yatırımların muğlak yapısını daha iyi anlayabilir ve kendimizi teknolojik sisteme adayarak (çoğu zaman bunu bilmeden yapsak da) kabul ettiğimiz sınırlamaların ve kısıtlamaların farkına varabiliriz. Psikanaliz açısından söz konusu olan şey temel olarak, deneyimle ilişkimizin çokanlamlılığıdır. Bion çalışmalarında deneyim ve dünya hakkındaki bilgilerle ilgilenirken, deneyimden kaçınma ve deneyim yoluyla öğrenmenin zorluklarını ele alır.[43] Hans Thorner'ın söylediği

43. W.R.Bion, *Learning from Experience*, Londra, Heinemann, 1962.

gibi "bilgiyi arzulamanın yanı başında bilgiye karşı direnme de vardır. Öğrenirken insanın hoşlanmayacağı nesnelerle de ilişkiye girmesi kaçınılmazdır. Acıya ve hoş olmayanlara karşı dayanıklılık, düşünme yetisinin önkoşuludur".[44] Bilinmeyenle işbirliği yapmak ve onunla bağlantılı hüsranları biçimlendirmek de mümkündür ama genellikle zor ve rahatsız edici olan deneyimlerden uzak durma arzusu ve bunun sonucunda da yeni gerçekleri keşfetmeye karşı direnme eğilimi de vardır. Deneyimden uzak durmanın nedenleri her zaman bu şekilde anlaşılmasa da Thomas Ogden deneyimden kaçışı; "deneyimin olmaması halini, deneme ve öğrenme yanılsamasına çevirerek duygu durumları ve dönüşüm süreçlerinin oluşabileceği potansiyel alanı dolduran ikame biçimlerinin" yaratılması olarak açıklamaktadır.[45] Bion'un özellikle belirttiği gibi bu eğilimler yalnızca bireysel davranışta değil, kolektif kurumların çalışmasında da bulunmaktadır.[46] Grup kolektif aklı ideal olarak oluşturup kolektif eyleme araç olabilirse de, "bir topluluk veya kurum olarak düzenlenen grup, kendisinden kaynaklanan dönüşüm olasılıklarına da direnir", kendi özel "bilinmeyenle karşılaşmaya direnme, karşılaşmaktan *kaçınma*" yollarını geliştirir.[47] Bir yanda uyum ve tutarlılık, öte yanda parçalanma ve çözülme arasında tam bir seçim yapma durumunda olduğu gibi, grup kendi bilinen kim-

44. Hans A Thorner, "Notes on the desire for knowledge," *International Journal of Psycho-Analysis*, 62, 1981, s.75.

45. Burada Thomas H. Ogden'in *The Primitive Edge of Experience*, Northvale, NJ, Jason Aronson, 1989, 8. Bölüm'de geliştirilen fikirlerden yararlanıyorum. Bu bağlamda Janet Riesenberg Malcolm'ın ikame biçimi olarak "sanki" üzerine gözlemleri de yararlı. Malcolm'a göre bu durumun özelliği "statik bir konum sağlamaya çalışmak"tır: "Bu insanlar için statik konum bir çeşit güvence sağlar, içinde bulundukları durumun iyi olduğuna, değişmeye ihtiyaçları olmadığına bir kanıt gibidir; kendilerini analitik algılamalar, armağanlar ve zengin duygulanımlarla donanmış gibi algılamalarını haklı çıkarır". Bu durumda mümkün olan tek şey, "anlamsızlığın birikimidir"; Janet Riesenberg Malcolm, "As if: the phenomenon of not learning," Robin Anderson (der.), *Clinical Lectures on Klein and Bion*, Londra, Tavistock/Routledge, 1993, s.121, 114, 117.

46. W. R. Bion, *Experiences in Group*, Londra, Tavistock, 1961.

47. David Armstrong, "Names, thoughts and lies: the relevance of Bion's later writing for understanding experiences in groups," *Free Associations*, 26, 1992, s.269, 276.

liğini, kendi kolektif ikame biçimlerini yayarak bütünleştirmek ve korumak için çalışır. Kolektif kurum hep daha çok atalet ve kapanmadan yanadır. Kurumu bilinmeyene, bir yer edinme ve dönüşüm isteyen taleplere açmak her zaman zordur.

Bu durumda Bion'un değerlendirmesine göre dönüşüm hayati bir önem taşır. Deneyimlerden ve bilgiden uzak durma yolundaki eğilimlerimize karşı koyabilmek elzemdir. Deneyim dünyayla aramızda dinamik bir bağlantı sağlamalı; bizi geçmiş deneyimlerimizin statik ve birleşik düzenine her zaman ve sürekli olarak yeni unsurlar katmaya sevk etmelidir. Her şeye gücümüz yetermiş gibi takındığımız tavırlardan vazgeçmeli, öznel iktidarımızın ötesindeki dünyanın karmaşık ve kararsız potansiyelini anlayabilmeliyiz. Bunun önkoşulu ise bilmeme deneyimine de müsaade etme kapasitesidir; hem bizim için bilinmeyen (Öteki) olanın gerçekliğini tanımalı hem de bilinmeyenin belirsizliğinin ve rahatsızlığının yol açabileceği yaratıcı olanakları görebilmeliyiz.[48] "Bir fikir, bir deneyim, bir düşünce, bir duygu bize veya bana ait ise, bunun en azından kontrolümüz ya da kontrolüm altında olduğunu hissederiz, hissederim" der David Armstrong. "Ama bize veya bana ait değilse, ne yapacağını bilmeyiz. Neye yol açacak, kurtarıcıya mı canavara mı dönüşecek, yeni bir yaşam mı verecek, yoksa bizi öldürecek mi, bilemeyiz".[49] Deneyim yoluyla öğrenmenin içinde, bilinmeyenle karşılaşmadan doğan bu acı verici ve korkutucu duygulanımları kabul edebilme ve değiştirebilme iradesi de vardır.

Deneyimin yaşanması için, insan olarak varlığımızın felaket ve kaosa dayanan temellerinin de kabul edilmesi gerekir. Korku ve dehşet dolu duygularımıza neden olan şeylerin (yukarıda açıkladığım gibi) aynı zamanda yenilik ve dönüşüm kaynakları da olduğunun farkına varmalıyız. Bion felakete (katastrofa) verilecek en uygun yanıtı, mistik bir şekilde, kadere bağlar: "Kader felaketi bağrına basar ve ortaya ilk çıkışımızla ilgili bu terimi bir gelişme ve vadesi dolunca sona erme olarak kabulle-

48. Ogden, *Primitive Edge of Experience*, s.1-2.
49. Armstrong, "Names, thoughts and lies," s.270.

nir. Kadere göre felaket, varoluşumuzun temel şartıdır. Felaketi tanımazsak kendimize karşı olan duyarlılığımızı yitiririz ya da böyle bir duyarlılığa hiçbir zaman ulaşamayız".[50] Kader açık ve anlayışlı bir duyarlılığa tekabül eder; kesinliklerin çözülmeye uğramasını, parçalara ayrılma deneyimini (anlam ve anlamsızlık parçacıklarının uçuşmasını) yaşayabilmektir. Kader "kontrol etme gereksinimlerimizi dağıtıp aşar ve duygusal gerçekliğin sahiden yayılmasına izin vererek bu gerçekliğin etkilerini yaşamamızı sağlar".[51] Felakete müsaade etmemizin ne kadar önemli olduğunu benzer bir şekilde vurgulayan Christopher Bollas da "üretici kaosun içsel anlamlarını" tanımamız gerektiği konusunda bizi uyarıyor.[52] Bollas'a göre bu kargaşa ve düzensizlik, insan kültüründeki yeniliklerin ve yaratıcılığın temelidir.

Bollas'ın psikanalitik perspektifi, Cornelius Castoriadis'in daha geniş bir politik ve felsefi çerçevede geliştirdiği perspektife yaklaşmaktadır. Burada da ilk başta her şeyin tehlikeli ve ürkütücü göründüğü asıl Kaos aynı zamanda yeni anlamların kurulmasına zemin teşkil eder. Kaos sürekli olarak verili olana, tanıdık olana saldırır ve bu mutlak başkalığın –"her yaşamın içindeki ölüm, her duyuyu kuşatan ve sınırlayan anlamsızlığın"– içinden yeni deneyimler, duygular ve anlayışlar doğabilir:

> Bu istila, reddedilemez yeninin, radikal başkalığın ortaya çıkmasıyla kendini gösterir; bunlar olmadan istila yalnızca Özdeş olurdu, mutlak ayırt edilemeyen yani hiç bir şey olurdu; yıkıcılığıyla, hiçleştirmesiyle ölüm olurdu. Ölüm yalnızca somut örneklerin değil, biçimlerin, figürlerin, özlerin ölümüdür. Bunlar olmadan ölüm yalnızca bir tekrar, sınırsızlığa uzanan veya tamamen döngüsel ebedi dönüş olurdu.[53]

50. Eigen, "Towards Bion's starting point," s.329.
51. A.g.e., s. 326.
52. Christopher Bollas, *Being a Character: Psychoanalysis and Self Experience*, Londra, Routledge, 1993, s.88.
53. Castoriadis, "Institution of society and religion," s.12, 8. Karşılaştırma için bkz. "Gözetilmemiş, denetlenmemiş *başka bir yerden*, varlıktan *başkasından* gelen şey yeni ve beklenilmeyendir; bunun içinde alışılmış ve tanıdık olan her şey dibe çöker." Bauman, "Morality without ethics," s.4. Bauman burada, benim aşağıda gönderme yapacağım Castoriadis ve Emmanuel Levinas'a değiniyor.

Castoriadis bu yıkıcı ve yenilikçi güçlerin etkileşimini hem demokratik yaratım hem de estetik yaratıcılık için çok önemli bulur; "Çünkü sanat, akıl İdea'larını değil Kaosu, Uçurumu (*Abyss*) ve Yersizliği (*Groundless*) temsil eder, bunlara biçim verir. Bu sunum biçimiyle gündelik yaşamlarımızın uysal ve aptal güvenliğini terk ederek Kaosa pencere açar, her an Uçurumun kenarında yaşadığımızı hatırlatır".[54] Buradaki asıl mesele de sürekli başkalığa ve başkalaşma güdüsüne müsaade etme kapasitemizdir.

Şu andaki tartışmayla ilişkili olarak entelektüel gündemde olan bir konuyu daha öne sürecek olursam, bu alanların günümüzde Yabancı ve Öteki'nin anlam ve önemi üzerinde dönen tartışmalarla doğrudan bağlantılı olduğunu söyleyebilirim. Yabancı figürü, düzen ve kalıcılık anlayışımıza felaket getirecek bir şekilde meydan okuyan bir figür olduğu halde, aynı zamanda ötekiliği ve olumsuzluğuyla, toplumsal ve kültürel yenilenmelerin, canlanmaların mümkün olduğunu hatırlatır (hem ötemizde hem de içimizde olan bir şeydir ötekilik). Yabancı ile ilgili olarak geliştirilen bir dizi entelektüel görüş var.[55] Bunlar arasında belki de en azından şu andaki argüman için en dikkat çekici olan, Emmanuel Levinas ve onun çalışmalarını izleyenler tarafından geliştirilmiş analiz biçimidir. Levinas esas olarak, insanın ölümle hesaplaşması ile Öteki'yle hesaplaşması arasındaki bağlantıyı inceler. Ölüm bilinemez olandır, "öznenin yiğitliğinin sınırına" işaret eder. Levinas'a göre: "Efendiliğin sonu olan bu durum, varlığımızı bize artık olmasını beklemediğimiz bir olayın olması, hatta hep görgül (ampirik) dünyanın içinde olduğumuz için vizyonumuzda yer alan olaylar olarak da beklemediğimiz bir olayın olması biçiminde varsaydığımızı gösterir".[56] Ölüm, yaşamımızdaki varlığını ve gücünü bir buyruk olarak gösterir. Ölümün buyurucu gücünü Öteki aracılığıyla yaşarız

54. Cornelius Castoriadis, "En mal de culture," *Esprit*, Ekim 1994, s.47.

55. Burada ele alamayacağım kadar özel bir ilgilenme yaklaşımı için bkz. Julia Kristeva, *Strangers to Ourselves*, New York, Harvester Wheatsheaf, 1991.

56. Emmanuel Levinas, "Time and the Other," Sean Hand (der.), *The Levinas Reader, Oxford*, Blackwell, 1989, s.42-43.

(ölümlülük Öteki'ndedir). Alphonso Lingis'in söylediği gibi "buyruk, ölüm ve öteki birbirlerini ortaya çıkartırlar":

> Buyruğun gücünü ölümlülüğümüzle öğreniriz; buyruğun dışsallığında, ölümün mutlak dışsallığı çağırır bizi. Yüzü dışsal dünyanın yüzeyinden daha dışsal olan bildik insan figürü, somut buyruk olgusuna dönüşür".[57]

Levinas'a göre, açığa çıkan ve bize ıstırap veren Öteki'nin ölümlülüğü ve çaresizliğiyle karşılaşmamız ahlaki ve etik ilişkilerimizin temelini oluşturur:

> Kendini ifade edişiyle, ölümlülüğüyle önümdeki yüz beni davet eder, çağırır, bana yalvarır, adeta görünmez ölümle Öteki yüzleşecekmiş gibi... Uğraştığım mesele bu. Sanki yüzünün çıplaklığıyla ilgilenen Öteki'nin aldırmadığı görünmez ölüm, benimle karşı karşıya gelmeden zaten bana "bakıyormuş" gibidir, ölüm gözünü bana dikmiş gibidir. Öteki'nin ölümü bende sorular uyandırır, sanki benim de muhtemelen aynı olacak geleceğimle, bunu göremeyen Öteki'nin başına gelen ölümün suç ortağı olmuşumdur. Sanki kendimi Öteki'ne adamadan önce, ötekinin bu ölümüne bir karşılık vermem ve Öteki'ne ölümlü yalnızlığında eşlik etmem gereklidir.[58]

Öteki'nin benimle *yüzleşmesiyle* ahlaki buyruk harekete geçer: *yüzleşen* Öteki'ne bir karşılık vermem beklenir.

Dünyayla nasıl bağlantı kurduğumuz, dünyayı nasıl yaşadığımızla ilgili temel soruları kurcalıyorum. Öncelikle kendimizi deneyimlere karşı sakınarak korunmak için elimizden geleni yaptığımızı varsaydım. Sonra yaratıcı ve dönüştürücü olanaklarıyla değerli hale gelen deneyimi bir ideal olarak ortaya koydum. Dünyayı görme ve bağlantı kurma biçimlerimizi etkilemede çok güçlü olan yeni teknolojileri anlamak için seçtiğim bağlam böyle bir çerçevede yer alıyor. Bu teknolojilerle neler

57. Alphonso Lingis, *Foreign Bodies*, New York, Routledge, 1994, s.177.

58. Emmanuel Levinas, "Ethics as first philosophy," Hand, *The Levinas Reader*, s.83. Levinas'ın etikle ilgili değerlendirmeleri için ayrıca Bkz. Zygmunt Bauman, *Postmodern Ethics*, Oxford, Blackwell, 1993, (*Postmodern Etik*, Çev. Alev Türker, Ayrıntı, İstanbul, 1998. Ayrıca Bauman'ın yukarıda aktarılan metnine bakılabilir.

yaptığımızı, aynı zamanda onların da bize neler yaptığını incelerken geleneksel akılcı ve gelişmeci görüşlerin hem basit olduğunu hem de inandırıcı olmadığını gördüm. Psişik ve duygusal yatırımlarımıza yol açan asıl motivasyonun, kendi duygusal kapasitemize müsamaha göstermekte zorlanmamız olduğunu söylüyorum. Teknolojik düzene inanıyoruz çünkü teknolojik düzen deneyimleri nötrleştirmemize yarıyor. Bu inanç gerçekten de bizim modern bağımlılığımız. Gelişen teknolojik sistemlerin narkotik potansiyelini deneyim ölçütüne göre değerlendirmeliyiz.

D. VİZYON VE TEMAS

Sur nos écrans, les corps s'éloignent.*

[Vincent Amiel, "Le corps en images (de Buster Keaton à John Cassavetes)", *Terminal*]

Tartışmamın bu son kısmında vizyon ve teması bir araya getireceğim (aslında bu iki duyuyla ilgilenmemin nedeni, modern dönemde bu duyulara yüklenen kültürel ve psişik anlam ve değerler). Modern teknoloji kültürümüzde görsel duyunun hâkimiyeti ile cisimsizlik güdüsü ve deneyimden uzak durma arasında bir bağlantı kurmak istiyorum. Daha sonra dokunma duyusu, cisimleşmiş varlığın kabul edilmesi ve deneyim olanağı (bilinmeyen tarafından dokunulma olanağı anlamında) arasında bir ilişkinin olduğunu düşünebilirim. Modern ve sonuç olarak da kültürel ve entelektüel duyumsallıkta deneyimin vizyonla (ayrılma duygusu) çok güçlü bir bağ içinde olması, aynı zamanda da temasın anlam ve öneminin (mahremiyet duygusu) bastırılıp değersizleştirilmesi söz konusudur. Bu durum bizi, bir yandan modern kültürdeki görselliğin hegemonyasıyla ilgili sorunsalla karşı karşıya getirirken, öte yandan temas duyusunun özelliklerini yeniden gözden geçirmeye ve değerlendirmeye yöneltir. Ancak kutuplaşmayı tersyüz etmekle halledilecek basit bir sorun değildir bu (böyle yapacak olursak vizyonu toptan

* Ekranlarımızda, bedenler uzaklaşıyor. (ç.n.)

reddedip temasın anındalığını zorunlu olarak yüceltmiş oluruz). Asıl sorun modern kültürde duyumsal deneyimin bölünerek ayrılmasında yatmaktadır, bu kutuplaşmayı mümkün kılan da bu ayrılmadır. Buna karşı çıkabilmek için duyular arasındaki ilişkiyi –bağlantıyı, yakın ilişkiyi, birbirini tamamlayıcı olma halini– ele almamız gerekir. Bu bağlamda teması vizyona ilişkin bir noktaya getirme sorunu ortaya çıkar, bunu yaparken vizyonla ilgili güçlerimizi, yalnızca teknolojik boyutuyla yetinmeyip gerçekten kavrayabiliriz.

Modern tekno-vizyonun tüm unsurlarını William J. Mitchell'in Baytlar Kenti (*City of Bits*) adlı ütopyacı manifestosunda görmek mümkün. Mitchell'in siber-cenneti tamamıyla görsel bir alandır: Mitchell'e göre internet "elektronik gözbebekleriyle dünya çapında zaman-mekânın her bir noktasını tarayan optik bir sinirdir".[59] Şimdi bu senaryoya bir bakalım (siber-evangelizme* ihanet eden bir senaryodur bu):

> Riyad'da hoş bir otel odası. Tekyönlü bir elektronik pencere Atlanta'daki CNN haber stüdyosuna açılır. Karyolanın başucunda Mekke'ye doğru kıbleyi gösteren bir ok var ama çatıdaki çanak uydu anteni Georgia'daki akıp giden haberlere ve uykusuzlara dönük. Dışarıda bir yerlerde müezzin hoparlörle sabah namazına çağırıyor; elektronik pencerenin ardındaki haberci, günün önde gelen haberlerini hızla vererek o saatin başlıklarını aktarıyor. Tam şu anda dünyanın her bir yanındaki buna benzer binlerce otel odasında aynı pencere açık.[60]

Biz, "video-siborglar", dünya olaylarının küresel gözetleme cemaatine katılmış durumdayız (Ted Turner'm kanalını izlemek varken müezzini kim dinler ki?).[61] Bu görsel-sanal alanda, ger-

59. William J. Mitchell, *City of Bits: Space, Place and the Infobahn*, Cambridge, Mass., MIT Press, 1995, s.34.

* Evangelizm'i, İsa-Mesih'le ancak kişisel ibadet yoluyla bütünleşmenin mümkün olduğu inancı biçiminde ele alırsak; siber-evangelizm siber-alandaki "kişisel" olduğu varsayılan ibadetimizdir. (ç.n.)

60. A.g.e., s.33.

61. Bu bakış, diğer görme biçimlerine tamamen kör olan Batı küstahlığını yansıtır. Daryush Shayegan'm "Gezegenimizde yaşayan bütün insanlar dünyayı aynı

çek dünyanın tehlikeleri ve tehditleri nötrleştirilmektedir (müezzinler de ayetullahlar da yoktur, üstelik "elektronik ağlar ve enformasyon donanımları sundukları hizmet alanlarını genişlettikçe, dışarı çıkmak için pek bir neden de kalmayacaktır").[62] Korku ve tehdit deneyimlerini yaşayan bedeni dağıttıkça incinebilir olma özelliğimiz de ortadan kalkabilir. "Ağın cisimsiz dünyasında" yaşamanın kaderimiz olduğu söyleniyor, bu ağda "takma adlar ve birimler koleksiyonları olarak bulunan cisim ve parçalanmış özneler" olarak yaşayacağız.[63] Temas duyusu, bu ütopya sahnesine pek de yabancı değildir ama burada temas, öneminden ve titreşim yaratan anlamlarından arınmıştır. Mitchell "kontrollü güç ve baskı kullanarak hem jestleri hissedebilecek hem de temas duygusu uyandıracak" protez aletlerle ilgilenmektedir. Mitchell, siborg dokunuşuyla "kıtalar arasında uzaktan el sıkışarak bir iş görüşmesi yapabilir, çocuğunuza iyi geceler öpücüğü gönderebilirsiniz" der.[64] Bu dünyada bize ancak tanıdığımız, bildiğimiz şeyler ulaşabilir. Yalnızca bize benzer siborglarla karşılaşacağız; aynı Batılı, kenar semtli, orta sınıf siborg uğraşları ve beklentileriyle birlikte olacağız.[65]

---

biçimde görmemektedir" deyişine kulak vermeliyiz. "Dünyanın büyüsüyle gözleri kamaşmış vizyon insanı" der Shayegan, "Gutenberg galaksisinde aradığını bulamamış görsel insanla aynı biçimde bakmaz olaylara". Daryush Shayegan, *Le Regard Mutilé: Schizophrenie Culturelle-Pays Traditionnels Face a la Modernité*, Paris, Albin Michel, 1989, s.51, 140. Jean Baudrillard'ın America kitabındaki tartışma bağlamında Shayegan daha ileri gidip Batılı vizyonun Batılı olmayan kültürler üzerindeki etkisinin kaypak ve çoğunlukla yıkıcı olduğunu ileri sürer. A.g.e., s.140-144. Batılı ve Müslüman kültürlerde vizyon anlayışının farklılığı konusunda psikanaliz kökenli ilginç bir tartışma için bkz. Jean-Michel Hirt, "Photomaton," *Nouvelle Revue de Psychanalyse*, 44, 1991, s.210-222.

62. Mitchell, *City of Bits*, s.100.

63. A.g.e., s.10, 24. "Modüler, yeniden biçimlendirilebilir, uzantıları sonsuz bir siborg olacaksınız" (s.30).

64. A.g.e., s.19. "Yakın bir gelecekte kendinizi bir akşam vakti, beden-ağlarıyla bağlanmış giyilebilir, üstünüze uygun, yerleştirilmiş elektronik organların pamuk ipliği kadar yaygın olduğu bir dönemde farz edin; özel altyapınız sizi bir gezegen dolusu baytla bütünleştirecek bağlantıyı sağlıyor, iç çamaşırlarınızın altında software var. Saat gecenin onbiri, don-gömlek (Smarty Pants), bu gece ağınızla nereye bağlanıyorsunuz?" (s.31).

65. Mitchell bu iddialı varsayımlarına karşı çıkanların olabileceğini hesaba katmışa hiç benzemiyor. Başka konuların, değerlerin, önceliklerin olabileceğini kavra-

Siber-dünya bir ütopyadır çünkü düzen dünyasıdır, düzenlenmiş bir dünyadır, her şeyden önce görsel bir dünyadır. Burada Julian Stallabrass'ın söylediği gibi "dünya sanki şeffaflaşmaktadır": "Siber-alanda anlamın şeffaflığı, kavram ve görünüm arasındaki mutlak örtüşme ütopyacı bir boyuttur, bu haliyle gerçek dünyaya, anlamsız ayrıntıya tezat teşkil eder".[66] Asli ve cismani varlıktan kurtulmak üzere yarattığımız seyirlik dünyanın efendileriyiz. İlkel gerçekliğimizin kaotik ve katastrofik ortamını burada aşıyoruz. Bu cisimsizleştirilmiş özneler dünyasında "hayal bile edilemeyecek yeni zevk alma boyutları olacak" inancının bir gerçeklik payı vardır.[67] Ancak bu zevk almanın gerçek bedelleri de olacaktır. Öteki sanal takma adlar ve birimlerle etkileşime geçmekten alınan zevkler, yitirdiğimiz ruhsal ve ahlaki yaşamımızda bir şeylere tekabül ediyor olmalı. John Berger, modern dünyada görünümlerin varlıktan ayrılmasıyla özel olarak ilgilenmektedir. Berger'e göre, seyirlik kültürün hafifliğinde cisimleşmiş varlığın yükü ve karşılaşmalar ortamı kaldırılmıştır: "Beden yok, acı yok, Zorunluluk yok –Zorunluluk da bir var olma koşuludur çünkü– gerçekliği gerçek kılan şeyler bunlardır." Buradaki koşullar ve olanaklarla "yaşam deneyimine artık gerek yoktur".[68] Deneyim yoluyla öğrenme yok, deneyim yoluyla dönüşüm yok. Gerçek olmama halinin can sıkıcı tarafı, ötekini görebildiğimiz halde temasa geçememizdir. "İncinebilirliğin, hassaslığın, ölümlülüğün maddeleştiği, bana gösterildiği ve hemen bir buyruğun gerektiği takıntısıyla bana ıstırap veren yer olarak" ötekinin önemi silinmektedir.[69] Hiper-görsel

---

mış değil. Ona göre, "önümüzdeki en önemli iş... sürdürmek isteyeceğimiz yaşam biçimlerini ve içinde olmak isteyeceğimiz topluluk biçimlerini yaratmak üzere dijital olarak dolayımlanmış ortamlar tahayyül etmek ve yaratmaktır" (a.g.e., s.5) Burada Mitchell'in kastettiği "biz" kim? Bu dünyada siborg olmayan bir yığın insanın yaşadığını kabul etmiyor mu?

66. Julian Stallabrass, "Empowering technology: the exploration of cyberspace," *New Left Review*, 211, 1995, s.7, 5.

67. Mitchell, *City of Bits*, s.105.

68. John Berger, "Un spectacle nulle part conesté," *Le Monde Diplomatique*, Mart 1995, s.25. Bu makale Guy Debord'un anısına yazılmıştır.

69. Lingis, *Foreign Bodies*, s.166.

kültürümüzde yüzümüzden yoksun yaşamaktayız (yalnızca arayüzeylerdeki zevkler kalıyor elimizde).

Tekno-vizyon yanlıları yeni bir ütopya düzeninin halesinde yer aldıklarına inanmaktadırlar. William Mitchell "insan habitatını yeniden keşfettik" der.[70] Bu ütopya bize yeni vizyon ve imaj teknolojilerinin elde ettiği olumlu başarılarmış gibi sunulmaktadır. Oysa bence bu durum, ilişki ve temasın canlı alanından kaçış olduğu için olumsuz bir şey olarak görülmelidir. Toplumsal ve kültürel bir yenilik olarak sunulan tabloya da cisimleşmiş varlığın buyruklarından ve koşullarından kaçışı amaçlayan uzun tarihsel projenin basit bir uzantısı olarak bakılmalıdır. Richard Sennett, modern dönem boyunca tekno-çevreyi biçimlendirme arzusunu ve mantığını incelemektedir. Ekran alanı ile kent yaşamının alanı arasındaki devamlılığa dikkat çekerek her iki durumda da alanla bağları koparmaya yönelik bir modernlik düşüncesinin olduğunu söyler. Modern çevrelerin yapılandırılmasında "direnişten kurtulma" amacı vardır. "Bedeni direnişten kurtarma arzusu" der Sennett, "temas korkusuyla birlikte var olur... Bugün düzen, temasın olmaması demektir".[71] Modern teknoloji kültürü "değiverecek gerçeklik duygusunu hafifletme ve bedeni yatıştırma" etkisi yapar.[72] "Hissedilir gerçeklikler ve beden faaliyetleri öylesine aza indirgenmiştir ki bu özelliğiyle modern toplumu tarihsel bir olgu haline getirmiştir". Bu durum Sennett'a göre "insan bedenlerini birbirlerinden haberdar edebilecek tahayyül alanlarıyla ilgili olarak Batı uygarlığına çok önemli, derin sorunlar getirmektedir".[73] Sanal cemaat idealini yerleştirebileceğimiz en uygun bağlamın burası olması gerekir. Mitchell'in "nüfusa bağlanmak üzere sanal toplanma yerleri, değiş tokuş ve eğlence duyurularıyla yazılım-kenti"* böyle bir

70. Mitchell, *City of Bits*, s.184-185.
71. Richard Sennett, *Flesh and Stone: The Body and the City in Western Civilisation*, Londra, Faber&Faber, 1994, s.18, 21.
72. A.g.e., s.17.
73. A.g.e., s.21.
* *Soft-city*; burada *soft* (=yumuşak), bilgisayarda *software* (=yazılım) işlemlerine gönderme yapmaktadır. (ç.n.)

sanal cemaattir. Siber-alanın ortamı, modern dönemin alternatif bir toplum değil de, daha çok topluma alternatif bir ortam kurma arzusunu sürdürmektedir.[74] Burasının topluma alternatif bir alan olmasının nedeni, cisimleşmiş varlığın ve karşılaşmaların olmadığı ya da ötekilerle sanki bedenleri yokmuş gibi ilişki kurmaya olanak veren bir yer olmasıdır.

Sennett, argümanının devamında, modern kentin açmazlarının ancak modern bedenlerin yeniden ötekiyle temasa geçme yoluyla çözümlenebileceğini söyler. Ona göre kent yaşamında bedenlerden kaçınılamaz; bedenler birlikte var olur, işbirliğinin ve yüzleşmelerin olduğu bir yerdir kent. Bedenlerin bir araya gelme biçimleri kent kültürünün ve kentteki yaşam deneyimlerinin bir ölçütüdür. Sennett, "Öyleyse, bedene ahlaki, hissedilebilir yaşamı verecek olan nedir? Modern insanlar nasıl birbirlerinden daha çok haberdar olabilecek, fiziksel olarak daha tepkisel olabilecekler?" diye sorar.[75] Bedenlerin yalnızca pasif değil, aynı zamanda "var olmayan" biçiminde tahayyül edildiği "yazılım-kent"te Sennett'ın soruları daha çok önem kazanıyor, daha acı bir hale giriyor. Tekno-kültür bizi insan bedeninden kurtulmanın zevkleri üzerine fantazyalar kurmaya yöneltiyor. William Mitchell "siborgları artırarak çoğaltıyoruz" der; "uzaktan hissedip hareket edebilen elektronik olarak çoğaltılmış, yeniden biçimlendirilebilen, sanal bedenlerle" post-insanlar şimdi geriye, "atalarımızın protoplazmayla geçirdikleri bu uzun süren silikon-öncesi asırların kültürüne" nostaljiyle bakabilirler.[76] Bu siber-retoriği izlemeye devam edersek, her şeye gücü yeter olmanın kazançlarına kendimizi kaptırıp böyle bir kültürde neleri yitirdiğimizi, nelerin eksik kaldığını hesaba katmayı beceremeyiz. Dünyayla fiziksel ilişki kurmanın önemini kavramaktan, anlamaktan uzaklaştıkça kendimizi insansızlaştırma, insanlıktan uzaklaşma noktasına geliriz. Dünyada deneyimler yaşayabili-

74. Mitchell, *City of Bits*, s.167.

75. Sennett, *Flesh and Stone*, s.17. Kentlilik ve bedensel yaşam deneyimi konusunda ayrıca Bkz. Elizabeth Grosz, "Bodies-cities," Beatriz Colomina (der.), *Sexuality and Space*, Princeton Architectural Press, 1992.

76. Mitchell, *City of Bits*, s.43-44.

yorsak içinde bedensel olarak var olduğumuz içindir: Deneyim bedende cisimleşmektedir. Ötekilerle bedensel varlıklar olarak karşı karşıya gelmekteyiz: "Bir başkasını tanımak, ötekiyle bir dizi anlamlı ilişki sonucunda belirli bir özü veya tarzı tanımlamakla değil, bedenle temasa geçmekle olur".[77] Bedensel varlıklar olarak ötekilerle bizden farklı olan taraflarıyla bir araya geliriz; farkına vardıklarımızı, deneyimlerimizi genişleten ötekilerin aynı zamanda beklentilerimizi karşılamamaları veya bizden taleplerde bulunmaları da söz konusudur. Ötekilerden ayrıldığımız noktaları fark etmeliyiz. Ian Craib'in söylediği gibi "bedende tecrit edilmiş durumdayız".[78] Bu yüzden, ötekilere bağlı olduğumuz noktaları da fark etmeliyiz. Toplumsallığımızın temeli budur, cisimsizleşme yolunda inkâr ettiğimiz de budur.

Cisimleşmiş/bedensel varlık ve karşılaşma konuları üzerinde düşünürken tartışmayı yeniden son olarak temas duyusuna getiriyorum. Bilinmeyene duyulan korku ile temasın ilişkisiyle başlamıştım; Canetti'nin "yabancı bir temasa karşı tüm yer değiştirme düğümü ve yoğun duygusal tepkiler" olarak adlandırdığı bir durumdu bu.[79] Şimdi, teması bilinmeyenin içindeki deneyimsel ve dönüştürücü olanaklarla ilgili bir çerçevede ele alarak bu bölümdeki tartışmayı kapatıyorum. Temas birincil ve esasa dair bir melekedir. Elizabeth Grosz'un söylediği gibi (Grosz, Luce Irigaray'ın öne sürdüğü bazı tezleri geliştirmektedir) "görünenin zeminini ve önkoşullarını sağlayan şey dokunulabilir olandır": "Dokunulabilir olan, görünenin görünmez, görülemez ortamıdır, görünürlüğün kaynağıdır; aktif-pasif, özne-nesne ayrımlarını sağlar: 'Ancak ışığın temasıyla görebilirim' ".[80] Kuşkusuz yalnızca fiziksel temas edimiyle değil, temasın metaforik, yani felsefi boyutlarıyla ilgileniyoruz. Vizyonla ilgi-

77. Alphonso Lingis, "Bodies that touch us," *Thesis Eleven*, 36, 1993, s.167.
78. Ian Craib, *The Importance of Dissapointment*, Londra, Routledge, 1994, s.42.
79. Canetti, *Crowds and Power*, s.15.
80. Elizabeth Grosz, "Merleau-Ponty and Irigaray in the flesh," *Thesis Eleven*, 36, 1993, s.50. (Alıntı yapılan yer; Luce Irigaray, *'L'Ethique de la Différence Sexuelle*, Paris, Minuit, 1981, s.155.)

li olarak kullandığımız dil de (görme, algılama, yansıma, görüş alma, perspektif uygulama) göze dair yalın eylemlerin ötesine geçmektedir. Aslında temasla ilgilenirken, görsel tahayyülün sınırlarının ötesine geçmek istiyoruz (vizyon-akıl, temas-beden ayrımını yapan Kartezyen ikilikten kaçmak istiyoruz). Elizabeth Grosz, "temasta dokunanın her zaman dokunulan olduğu çok açıkken, vizyonla ilgili geleneksel felsefi modellerde gören, belli bir mesafeden/uzaktan görür ve görülen tarafından işe karıştırılmaz" der.[81] Dünyanın içinde var olmanın çok farklı biçimleridir bunlar.

Temasta bizi kuşatan dünyanın içine dalarız. Temasta yalnız olmak ya da yalnızlığın ötesinde olmak mümkün değildir. Temas etmenin karşılıklı yapısı içine girer, o karşılıklı olma hali içinde bulunuruz. Burada girişimde bulunan tek kişi biz değilizdir; Öteki tarafından dokunulmak kaçınılmazdır. Duygusal ve ahlaki anlamda da Öteki'nin temasına maruz kalırız. Emmanuel Levinas Öteki'ne olan açıklığı ve alımlayıcı olma halini "okşama" olarak tanımlar:

> Okşama, öznenin varlığının bir tarzıdır, temasta bulunan özne bu temasın ötesine geçer. Duygu olarak temas ışık dünyasının bir parçasıdır. Ama okşanan şeye tam anlamıyla dokunulmaz. Okşamanın temasla aradığı şey elin yumuşaklığı ya da sıcaklığı değildir. Okşamanın aradığı şeyin özünde, okşamanın gerçekte aradığının ne olduğunu bilmemesi vardır. Asıl olan, bu "bilmeme" hali, bu esas düzensizliktir.[82]

Okşama, görsel olandan önce gelir: "Okşamanın aradığı şey bir perspektifte, elle kavranılabilir olanın ışığında yer almaz."[83] Önceden varolan dünya anlamında, vizyonun öncesinde yer alan bu dünyada Öteki tarafından, Ötekinin katastrofik olanakları tarafından dokunulmanın ne anlama geldiğini düşünebiliriz. Sonra bu durumu vizyon alanına taşıyıp taşıyamayacağımıza

81. A.g.e., s.45.
82. Emmanuel Levinas, "Time and the Other," s.51.
83. Emmanuel Levinas, *Totality and Infinity*, Pittsburgh, Duquesne University Press, 1969, s.258. Okşama konusunda ayrıca Bkz. Zygmunt Bauman, *Postmodern Ethics*, s.92-98.

bakabiliriz. Sorun, gözlerimizin Öteki'ne tekrar dokunup dokunamayacağıdır. "Bakış, bulmak istediği şeylerde sorunla karşılaştığında, güvenliği zedelendiğinde, hareketliliği bir başkasının bakışına takıldığında" der Lingis, "gözler karşısına çıkan buyurucu ve çarpıcı güce *dokunur*".[84]

E. GÖRMEYİ ÖĞRENMEK

> Sana söylemiş miydim? Görmeyi öğreniyorum. Evet, yeni başladım. Henüz pek iyi değil. Ama elimden geleni yapmaya devam edeceğim.
> (Rainer Maria Rilke, *The Notebooks of Malte Laurids Brigge*)

"Göz ve akıl"da Merleau-Ponty sibernetik ideolojisinde bilimsel düşüncenin vizyonla ilgili sınırlarına değinir:

> Yukarıdan bakan, nesneyi genel olarak düşünen bilimsel düşünce, altında bulunan "oradakine", yere, hissedilebilir, açılmış dünyanın toprağına geri dönmek zorundadır. Yaşamımızda olan, bedenimiz için varolan topraktır bu. Enformasyon makinesi olarak düşünebileceğimiz olası beden için değil, benim dediğim asıl beden, emirlerimi ve hareketlerimi sessizce bekleyen nöbetçi beden için vardır bu toprak.[85]

Kendimizi cisimleşmiş (bedensel) varlıklar olarak düşünmeliyiz der Merleau-Ponty. Dünyayı zihnimizde canlandıran bedenleriz biz. Diğer bedenler arasında dolaştığımız için görünür varlıklar olarak hareket eden bedenleriz ("beni avlayan ve benim avladığım ötekiler"). Merleau-Ponty vizyonu temasla bir süreklilik içinde olma hali olarak düşünmek, dünyayı görünebilir biçimde elle tutulur bir dünya olarak tahayyül etmek ister. Cézanne üzerine yazdığı makalesinde sanatçıyı "dünyanın nasıl dokunduğunu görünür kılmaya" çalışan kişi olarak tanımlar.[86] Böyle görmek, vizyon alanıyla, rasyonel-bilimsel gelenekte

84. Alphonso Lingis, *Foreign Bodies*, s.171 (vurgulama bana ait).
85. Maurice Merleau-Ponty, "Eye and mind," John O'Neill (der.), *Phenomenology, Language and Sociology: Selected Essays of Maurice Merleau-Ponty*, Londra, Heinemann, 1974, s.281-282.
86. Maurice Merleau-Ponty, –Cézanne's doubt,– *Sense and Non-Sense, Evanston*, Northwestern University Press, 1964, s.19 (vurgulama Merleau-Ponty'nin).

yer alan soyut ve aşkın edimden oldukça farklı bir şekilde ilişki kurmak demektir. Görmek, dünyanın içinde olmaktır; "dünyanın dokusu içinde yer almak", dünyaya açık olmak demektir.

İmaj teknolojilerinin gelişmesiyle dünyaya bu şekilde yönelmek, kuşkusuz daha zor ve sorunlu hale gelmektir. Dolayımlanmış dünyayla olan ilişkimiz kendiliğinden bir bağlanmaya, karşılıklılığa yol açmaz. İmaj medyamızı "mükemmelleştirdikçe", kendimizi dünyanın elle tutulabilir gerçekliğinden giderek daha da uzaklaştırmaktayız. Vincent Amiel, sinemasal imajlarda hâlâ hissedilir ve elle tutulur bir nitelik olduğunu, bedensel bir karşılaşmanın var olduğunu ama elektronik imajların ortaya çıkışıyla bu durumun dağıldığını ileri sürer.[87] İmaj alanı ile nesneler dünyası arasında giderek artan bir mesafe vardır. İmajların içine gömüldükçe, nesneler dünyasıyla ilişki kurmaya adeta gerek kalmamaktadır. Sanal ortamların sunduğu manzaraya, imaj alanına girdikçe gerçek dünyaya artık ihtiyacımız olmadığını düşünmeye başlayabiliriz (giderek, bu gerçeklik biçiminin artık bir anlamı olmadığına inanabiliriz). Gerçekliğin cansızlaşması bu mutlak noktaya geldiği zaman yalnızca kendi yansımalarımızı görebiliriz; vizyon otistiktir.*

Tekno-kültüre göre bu kötü bir şey değildir. Siber-uzayın fantazyalarla ve zevkle dolu dünyası, nesnel dünyanın yol açtığı hüsranlara ve acılara karşı çok daha kabul edilebilir bir alternatiftir. (Paul Virilio siber-kültürün gelişimini küresel uyuşturucu piyasasının gelişimine bağlamakta haklı. Bu "elektronik uyuşturmacı-kapitalizmin" ağır uyuşturucu maddelerin uyuşturmacı-kapitalizmiyle aynı şekilde insan nüfusunu hedef aldığını ileri sürmektedir.)[88] Ben de tam tersine buradaki buyruğun dünyadaki yerimizi değiştirmeyi emrettiğini düşünüyorum. Bana göre eğer bunu başaramazsak çok derin sorunlarla kar-

87. Vincent Amiel, "Le corps en images (de Buster Keaton â John Cassavetes)", *Esprit*, Şubat 1994, s.135-136.

* Otistik (=autistic) benlik-merkezli zihinsel aktiviteden çıkıp, dışsal gerçeklikle ilişki kuramama hali. (ç.n.)

88. Paul Virilio, "Alert dans le cyberspace!", *Le Monde Diplomatique*, Ağustos 1995, s.28.

şılaşacağız. Cisimleşme (*embodiment*) ve içine dalma (*immersion*) terimlerini Merleau-Ponty'nin kullandığı felsefi anlamda dünyadaki deneyimlere açık olma zorunluluğu anlamında kullanıyorum. Ancak bu kesinlikle soyut bir dünya değildir. Tarihsel ve politik bir dünyadır. Bu yüzden de yeni dünya düzeni denilen bu karmaşalar dünyasına dahil olmamızla, böyle bir dünya içinde yer almamızla da ilgileniyorum. Julia Kristeva'nın sorduğu gibi "eninde sonunda dünya olayları nerede yer alıyor? Televizyon ekranında mı? Bedenlerimizin, duygulanımlarımızın, imgelemlerimizin soluduğu havada mı? Sonuçta, her şey olduğu gibi hissedilir mi?"[89] Bu gözlemin gerçekliğini ve doğruluğunu inkâr etmeyi sürdürmemiz pekâlâ mümkün; teknolojileri dünya olaylarından uzaklaşmak, kendimizi ayrı tutmak üzere kullanmaya devam edebiliriz, alternatif bir sanal olaylar dünyasına dalmayı tercih edebiliriz. Ama eninde sonunda alternatif bir olanağın da var olduğunu kabul etmeliyiz: Teknolojik sistemin mantığına direnme yolunu seçebiliriz. Gerçek dünyanın düzensizliği içinde cisimleşmiş olarak varlığımızı, bu dünyaya dahil olduğumuzu anlamaya karar verebiliriz. Dünya olaylarını görme ve temasa geçme biçimlerini bulmaya çalışabiliriz. En azından bir seçim yapabileceğimize inanmalıyız. Siborg seçeneğini mi seçeceğiz yoksa insanlığımızı bulabilir miyiz?

89. Julia Kristeva, "The imaginary sense of forms," *Arts Magazine*, Eylül 1991, s.30 (vurgu Kristeva'ya ait).

Ekran Alanı



Chris Marker, *Sans Soleil*, 1982 © Argos Films, Paris.

2
Ekran Alanı

> Münzevi, dünyaya sırtını dönüp, elini ayağını çekebilir. Ama yapılabilecek daha başka şeyler de var; dünyayı yeniden yaratmaya çalışmak, dünyanın katlanılamayan yanlarını eleyip, yerine kişinin kendi arzularına uyan başka şeylerin konduğu bir başka dünya kurmak mümkündür.
>
> (Sigmund Freud, *Civilisation and its Discontents*)

"Kimyasal fotoğrafın sonu geldi" der David Hockney.

Fotoğrafa olan inancımızı hep koruduk ama artık bilgisayar yüzünden bu inanç kaybolmak üzere. Bilgisayar bizim bildiğimiz fotoğrafa benzer bir şeyler yaratabiliyor. Ama gerçek değil. Peki bütün bu fotoğraflara ne olacak? Ha? İnsanlar, bu da yeni bir icat işte, diyecekler.

Oysa bu durumun hepimizi rahatsız edecek bir yanı olduğunu görüyorum. Bastığımız toprak altımızdan çekiliyor gibi.[1]

150 yıl boyunca kimyasal fotoğrafın gerçekliğin temsil edilmesinde önemli bir yeri vardı. Ama şimdi bu durum sorgulanıyor. Yeni vizyon teknolojileri, mikro-dalga, kızılötesi, ultra-viyole ve kısa dalga radar imaj sistemleriyle –vizyonunun ötesinde– fotoğrafik görüş alanının genişlemesine olanak sağladı. John Darius'un söylediği gibi, "sonuçta hepsi imaj, hangi noktada fotoğraf olmaktan çıktığı semantik bir sorun".[2] Görme biçimlerimizde önemli gelişmeler olduğuna göre, imajların kaydedilmesi ve saklanmasında da önemli şeyler oluyor demektir. Dijital elektroniğe dayanan yeni imaj teknolojileri, fotoğrafla kastetmek istediğimiz şeylere karşı çıkmaktadır. Bu yeni vizyon ve imaj teknolojilerinin post-fotoğrafik teknolojiler olduğunu söyleyebiliriz.

Hockney'e göre "bunu bilgisayar yaptı". Durağan ve hareketli imajların aynı noktaya yaklaştığını, bunun sonucunda da genelleştirilmiş bir imaj teknolojisi ve imaj kültürünün doğduğunu görmekteyiz. Bunu sağlayan da imaj teknolojileriyle bilgisayar teknolojilerinin temel olarak birbirine yaklaşmasıdır. İmajlar, şaha kalkan enformasyon sistemleri içine yerleştirilmektedir. Bugün imajlardan söz etmek demek, bilgisayardan söz etmek demek. Dijital elektronik sinyaller biçimindeki imaj-enformasyon ürünleri artık sınırsız bir işleme, manipülasyon, depolama ve aktarma olanaklarından geçmektedir. Fotoğrafların ve diğer görsel imajların dijital enformasyon biçiminde kaydedilmesiyle, bu süreç tersine çevrilerek aslında olduğu gibi, *ex nihilo** imajlar üretebilecek veya taklit edebilecek enformasyon biçimi ortaya çıkabilir. Matematik uyarlamalara dayanarak gerçekliği model alan "gerçekçi" imajlar ortaya çıkarma kapasitesi, yeni post-fotoğrafçılığın en dramatik, en önemli gelişmesi oldu.

1. William Leith, "At home with Mr. Hockney," *Independent on Sunday*, 21 Ekim 1990, s.37.
2. John Darius, *Beyond Vision*, Oxford, Oxford University Press, 1984, s.17.

* Yoktan varolan. (ç.n.)

Araştırma ve geliştirme çabalarında üzerinde önemle durulan temel bir alan haline geldi. MIT'nin* Medya Laboratuvarı'nda bu teknolojik ilkelerin daha sofistike ve geleceğe dönük gelişmeleri, bilgisayar ortamında yaratılmış hologramlar, hatta yapay bir bilgisayar evreninin sanal gerçekliği çerçevesinde inceleniyor. Burada yapay zekânın, robotların ve canlandırma teknolojilerinin birbirine yaklaşmasının, yepyeni bir sanal dünyada eski gerçekliklerden hareketle "dünyanın yoktan yeniden keşfedilmesi" anlamına geldiği söyleniyor.[3]

Yeni imaj teknolojilerinin kapasitesi gerçekten de çok çarpıcı. Ama bu gelişmeler acaba ne kadar önemli? Peki bu önemin gerçek doğası nedir? Bu bölümde üzerinde durmak istediğim sorular bunlar. Bunun için, post-fotoğrafçılıkla ilgili tartışmaların genellikle ele alındığı bu teknolojik, hatta teknokratik çerçevenin dışına çıkmak gerekli. Teknolojik devrimden veya enformasyon çağından söz ederken biraz temkinli olmalıyız. Bence, otomatik ve sibernetik vizyonun gelişimini doğuran toplumsal ve kültürel güçlerin üzerinde önemle durulması gerekir. Yeni imaj teknolojileri Batı kültürünün belirli değerleriyle biçimlenip oluşmuştur. Rasyonalite ve denetim mantığıyla biçimlenmiş, askeri ve emperyalist emelleri olan bir kültür tarafından oluşturulmuştur. Bu açıdan bakınca kimyasal fotoğraftan elektronik imajlara geçişle ilgili tekno-devrimci iddialar gücünü yitirmeye başlar. Teknolojileri fetişleştirmeyi bir kenara bırakırsak, David Hockney'in söz ettiği gelecek şokunun rahatsız edici etkilerini daha az hissederiz. Böylece Batı kültürünün bazı dinamiklerinin sürekliliğini ve dönüşümlerini daha iyi görüp kavrayabiliriz.

A. GERÇEKLİK İLKESİNİN ÖTESİNDE Mİ?

Yeni imaj teknolojilerine tekno-fetişist diye adlandıracağım yaklaşımı inceleyerek başlamak istiyorum. Bu yeni teknoloji-

* Massachusetts Institute of Technology, ABD, Boston'da teknoloji enstitüsü. (ç.n.)

3. Stewart Brand, *The Media Lab: Inventing the Future at MIT*, New York, Viking, 1987, s.113-116.

lerin en çarpıcı özelliği, insanın ayağını yerden kesmesi ve her şeye gücü yetermiş gibi bir mutlak iktidar duygusu uyandırması. Adeta sınırsız olanakların sunulmasıyla baş döndürücü bir sevinç yaşanmakta:

> Fotoğrafçılar daimi kısıtlamalardan, şeylerin gerçekliğini gerçekten oldukları gibi kaydetmek zorunda kalmaktan kurtulacaklar... Yalnızca gerçekliği kaydetmekten kurtulup yaratıcılığı dizginlerinden salıverecekler.[4]

Geçenlerde yapılan bir konferansın açılış konuşması çok tantanalıydı. Bu konuşmada "dijital imajlardaki gelişmelerin, etkileşim sistemlerindeki duygu çeşitliliği ve sergileme biçimlerindeki mükemmelleştirmelerin, insanın tamamen kurgulanmış simgesel, görsel, tınısal ve elle tutulur alanlara kendisini fiziksel olarak bırakmasına olanak vermekte" olduğu söylenmiştir. Şöyle devam eder:

> Yeni bilgisayar teknolojileriyle, kolay anlaşılır olanla gözle görülür olanın bu yegâne bileşimi bize yeni bir dünyanın, bir *tabula rasa*'nın* kapılarını açtı, el kol hareketlerine yönelik metaforlar, en biçimsel mantık, en anlık hareketler ve en dolambaçlı modeller birbirinin içine geçmiş durumda.
> Gerçekleşmeyi aşan Cassandra'lara** nasıl cevap vereceğiz? İmajlar ülkesine iyice yerleştik. Gayet iyi biliyoruz ki zevkin başladığı yerde yanılsama ortadan kaybolur.

Hiçbir kesinliği olmayan deneyimler sunuluyor bize; "görünürde, gerçekliğin doğasına ait sorunları ve gerçekliğin sunumlarıyla olan ilişkimizi sorgulayan" deneyimler.[5] Dünyevi

---

4. Mike Laye, "From today, is photography dead?," *Image*, 172, Ocak 1990, s.11-12.

* *Tabula rasa*: Zihnin dışsal izlenimleri algılamadan önceki boşluğu. (ç.n.)

** Eski Yunan tanrıçası Cassandra felaketleri önceden görme yetisiyle donatılmış ancak kimseyi inandıramamakla cezalandırılmıştı. (ç.n.)

5. Phillipe Quéau, Programme for Imagina 91, Tenth Monte Carlo Forum on New Images, 30 Ocak-1 Şubat 1991. Sonraki programlar da aynı jübileci eğilimde ve tarzdaydı.

gerçeklikten sıyrılıverdiğimiz her an, artık yeni dünyalara, "öğrenmek istediğimiz dünyalara" girme özgürlüğümüzün olduğunu sanırız. "Elektronik görselleştirmeye hizmet edenler" için herhangi bir "otantik gerçekliğe" geri dönüş imkânsızdır. Gene Youngblood'a göre,

> "gerçeklikle teması yitirme" korkusu, bir biçimde "doğal olmayan" yapay bir alanda yaşama korkusu, bizim için mesele değil, biz böyle yaşamak için seçilmiş insanlarız. Sorun, benzetimlerin yaratılmasındaki teknik yeterlilik ve bunların ortaya çıkışlarının çerçevesini denetleyecek olan siyasi iktidar. Benzeştirmeye (*simulacrum*) yöneltilen ahlaki eleştiriler bizi bir düş dünyasında yaşamakla suçluyor. Bu eleştiriye Montaigne'le cevap veriyoruz ve diyoruz ki yaşamı bir düş için terk etmek onun gerçek değerini anlamak demektir. Hem diyelim ki yaşam bir düş, öyleyse uyumaya gerek yok.[6]

Yeni teknolojilerin böylesine idealleştirilmesi ve uyandırdığı neredeyse mistik duygular karşısında şaşkınlığa düşmemek elde değil.

Fantazya ve arzularla ilgili güçlü ifadeler bunlar. Ancak önemli olan, bilim ve rasyonalite söylemi içinde dile getirilmesi. İmajın geleceğiyle ilgili tartışmalar hemen bilgisayarlara ve bilgisayar mantığına getirilmekte. Bilgisayar, aklın mutlak iktidarının simgesi haline geldi. Youngblood'a göre bilgisayar, taklit edebilen, bunun için de tüm diğer araçları kapsayan ve onlara dönüşebilen, son araç-ötesidir (*metamedium*) (imaj üretimi de bu multi-medya alanının sadece bir parçasıdır). Aslında pekâlâ "simgesel söylem tarihinin en önemli gelişmesi" de olabilir; "tüm çalışmaları, yalnızca görsel sanatlar için değil, genel olarak insani iletişim için de bu Prometheus* benzeri sunum aracının, bu evrensel makinenin hizmetindeki çalışmalar olarak görmek"

6. Gene Youngblood, "The new renaissance: art, science and the universal machine," Richard L. Loveless (der.), *The Computer Revolution and the Arts*, Tampa, University of South Florida Press, 1989, s.15.

* Cennetten ateşi çalıp insanlara verdiği için Zeus tarafından zincire vurulmayla cezalandırılan yarı-tanrı. (ç.n.)

mümkün.[7] Evrensel makine, en üst noktasına ulaşmış (Batılı) bilimsel rasyonalitedir. Nihayet akıl, dünyevi sınırları yıkmak ve her şeyi mümkün hale getirmek için çalışmaktadır.

Bu ideal alanda, gerçekliğin dünyevi yasaları askıya alınmakta, hatta aşılmaktadır. Olgu bir bütün halinde sanal olarak var olmakta, yani aslında hakiki gerçeklikte değil, "pratik amaçlarla" var olmaktadır. "Fotoğraf ışıkla iz çıkarmak olduğuna göre, bilgisayar imajları da bir çeşit fotoğraftır. Ancak sanal alanda "kamera" yalnızca bir noktadır, "lens" ise fiziksel bir alan değil, yarattığı imajın geometrisini tanımlayan matematiksel algoritmadır".[8] Bilgisayar imajları, "diğer görsel nesnelerle birlikte sezgisel bir alanda formel olmayan bir şekilde yer alabilirler, ama geldikleri yer bilgisayarın belleğindeki formel bir alandır".[9] Yeni bir veri alanının sanal bir mantık alanının yaratıldığı söyleniyor; imaj da bu alanda esas olarak "Platoncu bir ideal biçiminde" var olur:

> Bu dijital benzeşmeye (*simulacra*'ya) hayranlıkla gözümüzü dikerek bakıyoruz; özellikle benzeşme oldukları, yeni bir çeşit canlı (*eidetic*) vizyonun capcanlı ejderhası oldukları için "aura"ları var. Oluşturdukları "ideal" doğa yasalarından başka, kendileri dışındaki hiçbir şeye göndermede bulunmuyorlar. Üzerlerinde ne kadar manipülasyon özgürlüğümüz olursa olsun, sahip oldukları bir "mesafe niteliği" var; çünkü sanal alanın maddi olmayan egemenlik alanı içinde bulunuyorlar.[10]

Benzetilmiş ve vekâleten işleyen bu gerçekliğin yaratılmasıyla eski gerçekliklerle ilgili düşüncelerimizin, hatta bağlılığımızın tamamen biçim değiştirebileceği söyleniyor.

Bir açıdan bu söylem saf akla ve aklın saflığına dayanmaktadır. Ama hepsi bu kadar değil. Bu dünya görüşünde aklın yeniden canlandırılması, zenginleştirilmesi arzusu var. Çağdaş

7. A.g.e., s.16.
8. A.g.e., s.17.
9. Richard Wright, "Computer graphics as allegorical knowledge: electronic imagery in the sciences," Digital Image-Digital Cinema: Siggraph '90 Art Show Catalog, Leonardo, Supplemental Issue, 1990, s.69.
10. Youngblood, "The new renaissance," s.15.

toplumlarda yaşanan tahayyül ve yaratıcılık krizinden söz ediliyor. Youngblood'a göre bu yapılanlar yıpranmış alışkanlıkları ve değerleri değiştirme çabasıdır; "kendimizi yeniden düşünmeye, kendimize çekidüzen vermeye, sorunlu ve dile getirilemeyen yeni gerçeklikleri yaşamaya çalışmaktır". Bu yeniden toplumsallaşma süreci Youngblood'a göre,

> sürekli olarak önümüze olası gerçekliklerle ilgili alternatif modeller koyulmasını öngörür, böylece dünyada var olmanın başka biçimlerini gözümüzde canlandırabilir, kavramlaştırabiliriz. Yalnızca "bilincin yükselmesini" değil, bilincin yeniden tanımlanmasını ve yeniden yapılanmasını getirir. Din değiştirmeyle, psikoterapiyle veya bireyin öznel kimliğindeki radikal bir dönüşümle kelimenin tam anlamıyla "dünya değiştirilen" diğer yaşam değişikliği deneyimlerine benzetilebilir. Bunun yaşanabilmesi için dönüşüm laboratuvarı gibi hizmet eden... alternatif toplumsal dünyalara sürekli bir açık kapı bulunmalıdır. Ancak böylesine özerk "gerçeklik cemaatleri" içinde gerçekliğin karşı-tanımlarıyla kendimizi çevreleyip başka yaşam biçimlerini arzu etmeyi öğrenebiliriz.[11]

Yeni teknolojiler alternatif bir kültür, hatta belki yeni bir çağ yaratmak için fırsat olarak kabul ediliyor. Tasarlandığı gibi olursa bu yeni çağda, yeni Rönesans'ta akıl bir kez daha tahayyül gücüyle birleşecek, bilim ve sanat uyumlu bir şekilde yeniden bir araya gelebilecektir.

Başka bir yaşam biçimini arzu edebiliriz; ama yeni imaj-enformasyon teknolojileri sayesinde başka bir yaşam biçiminin nasıl sağlanacağını düşünmek kolay değil. Yeni "gerçeklik cemaatleri" ise ciddi bir toplumsal değişim önerisi olmaktan çok, bir fantazya yansıması. Ne olursa olsun, radikal bir "dünya değiştirme" programına inanmıyorsak, yeni teknolojilerin varolan gerçekliğimizle ilgili önemli felsefi sorunlar doğurduğunu kabul edebiliriz. Dünyayı nasıl tanıdığımız ve kavradığımıza dair epistemoloji, temsil etme ve hakikatle ilgili sorularla uğraşan bir gündem söz konusu. David Hockney'i post-fotoğrafçılıkla ilgili olarak rahatsız eden, bu doğruluk sorunudur. Dijital teknoloji-

11. A.g.e., s.9-10.

ler, fotoğraf/imajın temsil etme işlevini ve doğasını sorguluyor. Dijital enformasyonun özelliği, kolayca şekil verilebilir ve plastik olmasıdır: "Sanatçıya sunulan özel bilgisayar araçları mevcut; bunlar imaj üretimi, görselleştirme, benzeşim ve ağ iletişimi; sabit olmayan, değişim, hareket ve dönüşüm sağlayan dijital enformasyon araçlarıdır".[12] Elektronik montaj ve manipülasyon teknikleriyle bir zamanlar "gerçekliğin resimleri" olduğuna inandığımız görüntüler şimdi bütünüyle ve iz bırakmamacasına kurgulanmış, değiştirilmiştir.[13] Fotoğrafik belgenin kanıt niteliğine böylece gölge düşmüştür.

Bütün yeni sahalar böylece sahtelerin, uydurmaların, yanıltmacaların üretimine açılmış oldu. Fotoğrafik imaj ile "gerçek dünya" arasındaki ilişki, "temsil etme kavramının bütün sorunsallığını ezip geçerek, imajın zamanla, bellekle, tarihle olan bağını yerinden oynatarak" altüst edilmiştir. Burada sergilenen şeyi, aslında "görsel kültürümüzün epistemolojik yapısındaki kökten dönüşüm" olarak adlandırabiliriz.[14] İmajların bilgisayarla sadece manipüle edilmekle kalmayıp bilgisayar tarafından üretildiği zaman böyle olduğunu daha kesinlikle söyleyebiliriz. Bilgisayar imajı "gerçekçi" gibi görünüyorsa, yani fotoğrafik gerçekçiliği standart, sorgulanmayan bir vizyon modeli olarak olumlu bir şekilde muhafaza ediyorsa, bu durumda gönderme yapılan şey aslında "gerçek dünyada" değildir, gönderme yapılanın kendisi de bir imajdır, matematiksel-bilişimsel bir temsildir.[15] Artık gerçeklik temsil edilmemekte, aynı anda hem örnek alınmakta hem taklit edilmektedir. Bu benzeşim sürecinde geçerlilik

12. Roger F. Malina, "Digital image-digital cinema: the work of art in the age of postmechanical reproduction," *Digital Image-Digital Cinema: Siggraph '90 Art Show Catalog, Leonardo, Supplemental Issue*, 1990, s.3.

13. Tartışma için bkz. Fred Ritchin, *In Our Own Image: The Coming Revolution in Photography*, New York, Aperture, 1990; Fred Ritchin, "Photojournalism in the age of computers," Carol Squiers (der.), *The Critical Image*, Seattle, Bay Press, 1990; Karin Becker, "To control our image: photojournalists meeting new technology," *Media, Culture and Society*, 13 (3), 1991.

14. Timothy Druckrey, "L'amour faux," *Perspektief*, 37, Arahk 1989-Ocak 1990, s.37, 41.

15. Don Slater, "Image worlds," Ten-8, 22, 1986, s.35.

ve özgünlük konuları sorun haline gelmekle kalmayıp, açıkça anakronistik* ve haddinden fazla etrafı kaplayan sorunlar haline gelmektedir.

Böylece imaj teknolojilerinin her yanı sarmasıyla ortaya çıkan ikinci bir felsefi gündeme sıra gelmektedir. İmaj ve gerçeklik arasındaki ilişki krizi, imaj alanının konumuyla ilgili sorulara yol açmaktadır. Tekno-fütüristler özellikle gerçek olan ile gerçek olmayan arasında karar verebilmek için ortaya atılan varlıksal soruya dikkat çekerler. Gene Youngblood'ın söylediği gibi;

> örneğin dijital işleme tabi tutulan fotoğraf, kendi dışındaki hiçbir şeyin kanıtı olarak kabul edilemez. Dijital sahne benzeşimi, tıpkı fotoğrafın on dokuzuncu yüzyılda resmi devre dışı bırakması gibi, fotoğrafın temsil etme özelliğini elinden almıştır. Ancak bu kez temsil etme sorunu bütünüyle aşılmaktadır.[16]

İmajın göndergesinden koparılması, yalnızca kendisine ait bir alana sahipmiş izlenimini destekler. Gerçeklikle belirtisel (*indexical*) ya da göndergesel (*referential*) ilişkisinin sorunlu hale gelmesiyle, imaj-mekânın veya veri-mekânın özerkleşmekte olduğu varsayılır. Bilgisayarın yapay, formel ve mantıklı alanında, geleneksel gerçekliğimizden ayırt edemeyeceğimiz, hatta bu geleneksel gerçekliği gölgede bırakabilecek, vekâleten duran bir gerçeklik, başka bir gerçeklik, taklit edilebilir hale gelmektedir. Öyle ki gerçek dünya diye adlandırmaya alıştığımız dünyanın yerini hayalet ikizi almakta, dünya kopya edilmektedir. Belki de eski gerçeklik, ortaya çıkan sanal dünyanın yalnızca yarım kalmış bir habercisi, bir ön biçimlenişiydi. Belki de eski gerçeklik yalnızca teknoloji öncesi bir benzeşimdi:

> Genellikle gördüğümüz dünyayı hep sanki "orada bir yerlerde" gibi düşünürüz, bu bir alışkanlıktır. Oysa gördüğümüz aslında zihinsel bir modeldir, yalnızca beynimizde varolan algısal bir benzeşimdir. Bu benzeşim yeteneği, insan beyniyle dijital bilgisayarların paylaştığı bir ortak çalışma (*sinerji*) potansiyelidir. Kafalarımızdaki hiper-gerçekçi

* Kronolojinin, zaman sıralamasının tersyüz edilmesi, dışına çıkılması hali. (ç.n.)

16. Youngblood, "The new renaissance," s.13-14.

> benzeştiricileri, bilgiişlemin hiper-gerçekçi benzeştiricilerinin eline bir bıraksak, neler olur, neler.[17]

"Siber-mekâna" kendimizi bir bırakabilsek asıl potansiyelimizin ne olduğunu anlayabileceğimize olan inancın bir örneği. Adeta yeni bir cephe var ve kendilerini bu yerin yeni sakinleri olarak görenler var gibi. Yeni imaj ve benzeşim teknolojilerinin yeni ve başka dünyalara kapı açtığı düşünülüyor: "Bilgisayarla etkileşim içine girdiğinizde, başka bir insanla konuşuyor olmuyorsunuz. Bir başka dünyayı keşfediyorsunuz".[18] Bu yeni dünya ideal bir dünyadır. Bu dünyada insan bilinci ve zekâsı olabildiğince yükseltilmiştir. Siber-mekân "hayal edilebilecek ve tasarlanabilecek her şeyin yaşanabileceği bir eğlence parkı" olarak görülmektedir. "Siber-mekânda yaşanması mümkün olan deneyimlerin zenginliği, bugün hayal edilenin çok üzerindedir".[19] En abartılı halinde "dünya aklının kişilerarası etkileşim bilincine varacağı... yarının akıllarının birbirini yansıtacağı, birbiriyle karşılaşacağı, enformasyon ve bilgi evrenine girdiği" bir alandır siber-mekân.[20] Metaforlar giderek mistikleşiyor.

Buna "geleceği tahayyül etmek" diyorlar. Bilgisayar imajları yeni bir görsel paradigmaya, her şeyi farklı göreceğimiz yeni bir çağa geçilmekte olduğuna işaret etmektedir:

> Görsel olarak yönlendirilen bilgisayar arayüzeyleri, film, fotoğraf ve onlardan önce resim ve çizim, insanların dünyayı görme biçimlerini çok değiştirdi. İnsanlar sinema perdesindeki ilk yakın çekim yüzlerin dev görüntüleri karşısında çığlıklar atarak kendilerini salondan dışarı atmışlardı. Rönesans, Grek felsefesinin yeniden keşfedilmesinden ol-

17. Howard Rheingold, "What's the big deal about cyberspace?," Brenda Laurel (der.), *The Art of Human-Computer Interface Design*, Reading, Mass., Addison-Wesley, 1990, s.450.
18. John Walker, "Through the looking glass," Brenda Laurel (der.), *The Art of Human-Computer Interface Design*, Reading, Mass., Addison-Wesley, 1990, s.443.
19. A.g.e., s.446-447.
20. Timothy Leary, "The interpersonal, interactive, interdimensional interface," Brenda Laurel (der.), *The Art of Human-Computer Interface Design*, Reading, Mass., Addison-Wesley, 1990, s.232.

> duğu kadar, perspektifin ortaya çıkmasından da etkilenmişti. Kültürel evrimimizin bir parçasıdır bu; yaygınlaşmış bir görsel paradigma ne zaman yeni bir boyuta girse gerçeklik bir parça yön değiştirir. Sibermekâna dönüşümünde (dijital bilgisayarın doğası gereği) gerçeklik epeyce değişmekte.[21]

Kuşkusuz imajların bizim alıştığımız gerçeklik duygusunu rahatsız ettiği doğrudur. Fotoğrafta da gerçek dünyadan anladıklarımızı rahatsız eden bir şeyler var. Fotoğraf bize bu gerçekliğin gerçek olmayan boyutlarını göstererek, hatta çerçevelenmiş imajın sanki daha gerçek olduğuna bizi inandırmak isteyerek bizi rahatsız eder. Ancak şimdi, imajların kelimenin tam anlamıyla gerçekliği ortadan kaldırdığı ve yerini kendisinin aldığı fikrini ciddi olarak düşünmemiz istenmekte. Bu öteki-dünya benzeşimine yerleşebileceğimize inanmamız istenmekte.

"İmajlar ülkesine yerleşmek" ve "yaşamı bir düş uğruna terk etmek" gerçekte ne anlama geliyor? Bu senaryoya aldırmayıp, yalnızca boş bir fantazya olarak görüp reddedebiliriz. Ama bence, içinde yaşadığımız dünyayla ilgili bir hastalık belirtisini yansıttığı için ciddiye alsak iyi olur. Burada yansıtılan arzuyu ve vizyonu besleyen kültürel, psişik ve politik kökleri ciddiye almamız gerekir. Yalnızca barındırdığı olumlu özlemleri (dünyada bulunmanın başka yollarını hayal edip gözümüzün önüne getirmek) değil, olumsuz motivasyonları da (varolan dünyanın algılanan yetersizliğinden hoşnut olmamak) ele almalıyız. Freud'un anlatımıyla bu "gerçeklik değişimi" aslında dış dünyanın hayal kırıklıklarıyla başa çıkmaya ilişkin olduğu için, "hoşnutsuzluğu önleme" stratejilerine yönelik olarak değerlendirilebilir. Bu amaçla yeni teknolojiler gerçeklikle "bağları koparma" ya da gerçekliği "yeniden yoğurma" yolunda harekete geçirilebilir.[22] Teknolojik yeniliklere yol açan itici güç de bu içgüdüsel gereksinim değil midir? Susan Sontag'ın fotoğraf için yaptığı "hem kaygıya karşı bir savunma hem de iktidar aracı"

21. R.heingold, "What's big deal about cyberspace?," s.452.
22. Sigmund Freud, *Civilisation and its Discontents*, Londra, Hogarth Press, gözden geçirilmiş baskı, 1963, s.14-18.

saptamasını buraya aktarabiliriz.[23] Hissedilen güvensizlik duygusu ışığında, imajların mekân üzerinde simgesel veya imgesel bir mülkiyet elde etmek için kullanıldığını söyleyebiliriz; imajların kullanımında dahil etme ve denetleme söz konusudur.

B. SANAL GERÇEKLİK: MİKRO DÜNYAYA DOĞRU

Arayüzeylerin şeffaflığı her yerde içsel bir başıboşlukla sona erer.
(Jean Baudrillard)

Benzeşim kültürü içinde yaşadığımız fikri artık neredeyse bir klişe haline geldi. Jean Baudrillard'ın benzeştirme ve benzetim, yersiz-yurtsuz hiper-gerçeklik, bir kökü veya gerçekliği olmayan gerçek imajları ve modelleri gibi tanımlamaları bizim için artık yabancı değil. Postmodernizm söylemine kolayca kayıveren bir fikir bu. Biz de bu yeni gerçekleşmeme konumunda sanki kendimizi daha rahat hissetmeye başladık. Bu çözümleme çok önemli bir gerçeği içeriyor. İmajların gerçek dünyadaki anlamlardan ve göndergelerden bağımsız olarak üretildiği bir dünyada yaşamaktayız. Modern yaşamda artık gerçekliğin aracısı olmaktan çıkan imajlarla, benzeşimlerle ilişki kurar hale geldik. Scott Lash'in söylediği gibi postmodernizm, gerçeğin sorunsallaştırılmasını merkez alır.[24] Artık kimliğimizi gerçeklikle değil de imaj yoluyla ifade etmekteyiz. Görünüşte kendini-kapsayan, kendine-göndermeli imaj sistemleri kendi özerkliklerini ve otoritelerini üstlenmek üzereler.

Peki bu çözümlemenin doğru bir yanı varsa önemi nedir? Nasıl bir doğrudur bu? Bizi kuşatan dünya yerine alternatif bir imajlar ve benzeşimler mekânı koyma eğiliminin en görkemli sonucu, sanal gerçeklik denilen ortamın yaratılması olmuştur. Bu yeni bilgisayar-imaj teknolojisinde benzeşim kültürüne yapılan toplumsal ve psişik yatırımların bazı temel özellikleri üzerinde durabiliriz. "Sanal" veya "yapay" gerçeklik terimleri

23. Susan Sontag, *On Photography, Harmondswort*, Penguin, 1979, s.8-9.
24. Scott Lash, *Sociology of Postmodernism*, Londra, Routledge, 1990, s.12-14.

"tıpkı gerçek dünyada yapılabileceği gibi, insan eliyle grafik (sanal) nesnelerin incelenip ilişkiye girilebilmesine uygun donanımları olan bilgisayarın üçboyutlu gerçekçi görsel dünyalar kuşağına gönderme yapmaktadır".[25] Girdi aygıtlarının belli bir oranda kullanımıyla (başlıklı gösteri paneli, veri-eldivenleri, veri-giysisi vb.) bilgiişlem operatörünün aktif ve işin içinde bir katılımcı olarak bulunabileceği üçboyutlu bir dünya benzeşimi oluşturmak mümkün hale gelmektedir. Adeta kullanıcılar imajın içindedir; "sanal nesnelere ulaşmak, onlara dokunmak, ele geçirmek, sanal kontrol panelleriyle etkileşimde bulunmak vb. gibi sanal dünyayla etkileşim kurma araçlarıyla" yeni simgesel ortama dalmış gibidir.[26] Sanal ortam, sibernetik geri-besleme (*feedback*) ve kontrol sistemlerinin gerçek nesnelerle etkileşimi taklit ettiği, kendisi gerçekmiş gibi görünen ve gerçekmiş gibi de kullanılan bir ortamdır.

Sanal gerçeklik teknolojileri uzayla ve askeri alanlarla (sonradan üzerinde duracağım kesinlikle çok önemli bir nokta) ilgili çalışma programlarından doğmuştur. Başlangıçtaki gelişmeler uzaktaki ve tehlikeli bölgelerdeki operasyonları (uzay ve derin deniz keşifleri, savaş alanındaki konumlar, nükleer ve zehirli çevreler vb.) kontrol etmeye veya potansiyel kontrol biçimlerine yönelik tele-varlık (*telepresence*), tele-robot teknikleri üzerinde olmuştur. Araçlar böyle bir bölgede varlık yanılsaması yaratmak için kullanıldığı zaman asıl amaç, gerçek durumları yönlendirmek veya dönüştürmektir. Örneğin, bir ABD uzay istasyonu projesinde, astronotların "robotun, operatörün başına yerleştirilmiş göstergeye onun baş hareketlerini de tam olarak taklit ederek kamera sistemiyle stereo imajları sağlamasıyla" robotu istasyon dışında da kontrol edebilmeleri mümkün olacak, "robotun elde ettiği hünerli sonuçlar veri-eldiveni hareketle-

25. Robert J. Stone, "Virtual reality in telerobotics," *Computer Graphics*, Londra'da Kasım 1990'da yapılan konferansın tutanakları, Pinner, Middlesex, Blenheim Online, 1990, s.32.

26. Scott S. Fisher, "Virtual interface environments," Brenda Laurel (der.), *The Art of Human-Computer Interface Design*, Reading, Mass., Addison-Wesley, 1990, s.430.

riyle kontrol edilebilecektir".[27] Eğer başlangıçtaki amaç gerçekliği yanılsama yoluyla kontrol etmektiyse, yanılsamayı kendi başına kullanmak da mümkündü. Bu tür "serbest" uyarlamalar, pratik ve tecimsel amaçlar için kullanılabilir: pilotların kontrol altındaki koşullarda karar verme süreçlerini incelemek için uçak kokpiti benzetimi; fiziksel yapıdan önce binaların sanal alanda ucuz bir şekilde tasarlanması için mimari benzetim; tıp öğrencilerinin eğitimi için ameliyat benzetimleri vb. Sanal-gerçeklik sistemlerini en iyi betimleyen özellikler bu "saf" benzetim araştırmalarıdır.

Sonraki eğitim ve eğlence uyarlamalarının temeli de bu araştırma boyutudur. Şu anda Britanya'da (W Industries, Division), Amerika Birleşik Devletleri'nde (VPL, Autodesk) ve Japonya'da (Sharp, Mitsubishi, Sanyo) pek çok şirket, yeni pazarın öncüsü olmak için rekabet etmektedir. Dünyanın ilk sanal-gerçeklik tema parkının Japonya'nın Osaka kentinde açılacağı duyurulmuştur. Siber-seks ve sanal pornografi –içeriği herhalde popüler (yani erkek) kabule göre belirlenecektir– de kültür gündemine şimdiden girmeye başlamıştır. Unutmamalıyız ki bu tür sanal-gerçeklik uyarlamaları henüz mükemmel olmaktan çok uzak; hâlâ çözümlenmesi gereken birçok teknik sorun mevcut.[28] Yine de "siber-alan eğlencelerin" potansiyeline dair güçlü ve giderek büyüyen bir inanç beslenmektedir. Genel ilgi konularına yönelik basında siber-alan eğlenceleri spekülasyon ve ilgi konusu haline geldi. Yapay dünyaları (fikrini) bu kadar çekici kılan şey nedir? Benzetim –"dünya değiştirme"– yoluyla özgürleşmeyi bu kadar arzu edilir hale getiren "gerçek" gerçeklikle ilgili tatminsizlik nereden kaynaklanmaktadır?

Sanal-gerçeklik eğlenceleri fikrinden söz edilmeye başlandığı anda halkın tahayyül hamuru zaten hazırlanmıştı; sanal gerçekliğin "devrimci" özelliğine yürekten inanılıyordu, "meydan okuma" potansiyeli konusunda da gözü kapalı bir uzlaşma sağ-

27. A.g.e., s.453.
28. Bkz. Gregory MacNichol, "What's wrong with reality?," *Computer Graphics World*, Kasım 1990.

lanmıştı. Buradaki söylem, neler olacağının önceden habercisi ve her zaman son derece ayağa düşmüş bir söyleme dönüşmüştür. Vizyonla ilgili siber-alan retoriği, ileri teknoloji fütürizminin çok tanıdık, bildik hayal gücünü kapsar. Klişeleşmiş bir duygu söz konusudur. Sanal gerçeklikte kullanılan bütün malzemeler defalarca aynı noktalara göndermede bulunup dururlar. Her zaman adeta zorunluymuş gibi, özellikle Stewart Brand'in mitselleştirdiği MIT'nin Medya Laboratuvarı'na gönderme yapılır. Israrla post-LSD Timothy Leary'den alıntılar yapılır. "Görüntülü-telefon ve veri-eldiveninin mucidi" olarak tanıtılan ve yeni hareketin tekno-ruhsal gurusu sayılan Jaron Lanier'den etrafa saçılan özdeyişlerle karşılaşıyoruz: "Enformasyon yabancılaşmış bir deneyimdir", "bilgisayar, içinde yer alabileceğiniz bir haritadır", "hayallerin birleştiği bir yerdir", "insan ruhunu daraltmayan ilk araçtır" (vizyoncu aklın sönüklüğünü gösteren daha nice örnek var). Bir de tabii, Bruce Sterling ve özellikle William Gibson gibi siber-punk kurgu yazarlarına yapılan neredeyse dinsel sayılabilecek göndermeler var. Gibson görenlerin görücüsüdür. Siber-alan fikrinin yaratıcısı odur ("Uzlaşmalı halüsinasyon... İnsan sisteminde bulunan her bilgisayar bankasından elde edilmiş verilerin grafik sunumu. Akıl almayacak bir karmaşıklık... veri kümeleri ve takımyıldızları"[29] ve devamı). *Tron, Blade Runner, Terminator 2* ve *The Lawnmower Man* (Bahçıvan) gibi siborg filmleri de gönderme yapılan önemli kaynaklar. Bütün bu bilimkurgu malzemesinin üstünde Baudrillard'ın benzetim ve hiper-gerçeklikle ilgili yazılarına da kaçınılmaz olarak başvurulmaktadır.

Hepsini bir potada karıştırırsak, bütün ölümlü yaratıkların öteki dünyada yaşamanın yolunu bulmaları gerektiğini söyleyen dogmaya varırız. Bunlar hep birbirine belli esaslara göre bağlı olan (*canonical*) metinlerdir, tek başlarına pek bir şey ifade etmezler. Bunun temsil ettiği şey, sibernetik, bilimkurgu, postmodernizm ve New Age felsefesinin, sentetik yeni bir ütopyacılıkta birleşimidir. Bu birleşim, kökten bir kültürel ve psişik dönü-

29. William Gibson, *Neuromancer*, Londra, Grafton Books, 1986, s.67.

şümün eşiğinde bulunduğumuza yönelik inançları yansıtmaktadır. Sanal gerçekliğin "gerçekliği nasıl tanımladığımıza, sınır çizmek gerekliyse bu sınırları nereye çizeceğimize dair sorulara ışık tutacak yeni bir tarz, bir araç olarak" ele alınabileceği iddia ediliyor. Söylendiğine göre, sanal gerçeklik bir "sorular evreni" açarak "gerçeklik, var olma, bakış açısı, hatta kimlikle ilgili tanımlamalarımızı temelden sorgulamaya davet etmektedir".[30] Peki ama bu karşı çıkış kime yöneliktir? Yeni gerçeklik rahatsız etmekten çok güvence veriyor gibidir; hüküm sürmekte olan kültürel ve felsefi gündemde kolaylıkla kendine göre bir yer bulabilmektedir. Eski bir teknoloji pastasının üzerine sürülen oyunlu krema süsleri gibidir:

> Uzaylılarla, yunuslarla, cansızlarla sohbet etme arzusuna bağladığım bir şeyler var buranın tadını çıkarmanın içinde. Artık teknoloji uzun zamandır, metaforik olanı somutlaştırma işiyle uğraşıyor. Süreci tersine çevirelim ve sıradan gerçekliği aydınlatıcı sihirle yeniden birleştirelim. Belki de bu insanın en eski üçüncü dürtüsünün, vizyon sahibi olma arzusunun bir başka ifadesidir.[31]

Bu hem romantik hem de teknokratik bir söylem.

Theodore Roszak, 1960'larda ve 1970'lerde Amerika'da "aslına geri dönen tekno-severler" diye adlandırdığı bir karşıkültür hareketinden söz eder. Bu "gerilla takımı" kendilerini tamamen bilgisayar elektroniğine ve küresel telekomünikasyona adamışlardı. Ama yeni teknolojiye organik ve cemaatçi bir içerik kazandırmaya çalışıyorlardı; aradıkları "kırsal anlayışla gelişmiş teknolojinin bir sentezi"ydı.[32] Bunların hemen ardından ortaya çıkan sanal-gerçeklik gurularının başarısını anlamak hiç de zor değil. O zamanki Timothy Leary ile şimdiki Timothy Leary arasında ve Timothy Leary ile şimdiki Jaron Lanier arasında doğrudan bir bağlantı var. Kaliforniya'daki kurumsallaşmış

30. Regina Cornwell, "Where is the window? Virtual reality technologies now," *Artscribe*, Ocak-Şubat 1991, s.55.

31. John Perry Barlow, "Being in nothingness," *Mondo 2000*, 2, 1990, s.41.

32. Theodore Roszak, *The Cult of Information*, Cambridge, Lutterworth Press, 1986, s.146-150.

karşı-kültürün temelinde böyle bir tekno-romantizm olduğuna göre, başka toplumsal ve coğrafi çerçevelerde de çeşitlemeleri ve yarattığı dönüşümler olmalıydı. Britanya'da New Age felsefesinin de buna benzer veya aynı kültürel hedefleri vardı. Burada sanal gerçeklikle, daha geniş bütüncül bir üst-felsefe (avangard sanatlar, kaos kuramı, "yumuşak" iş felsefeleri, yapay zekâ, mistisizm ve çevrecilik) çerçevesinde ilgilenildiğini görmekteyiz.

Bu kültürel-kurumsal ilgi gruplarını temel alan söylem, sonradan sanal-gerçeklik ortamlarının vaat ettikleriyle ilgili genel-geçer ve popüler beklentiler biçiminde yayıldı. Neden bu kadar çekici olduğunu anlamak zor değil. Geçmişte teknolojilerin bir yabancılık duygusu yaratmasına karşın bu yeni teknolojiler dünyevi var olma biçimimizi "yeniden cazip hale getirmek" vaadiyle yola çıkıyorlar. "Uzak gezegenlere gidip, Satürn'ün halkalarında oturabilirsiniz" der Jaron Lanier, "Tarihöncesi Tyrannosaurus dünyasına girin, kentler arasında uçun".[33] Çok çekici bir söylem; çünkü hayal gücüyle, yaratıcılıkla dolu. Bir başka siber-öncüsü, "Yalnızca insanın hayal gücüne bağlı bir ülkede; alışılmış coğrafya, büyüme, kapasite, yoğunluk veya mülkiyet sınırlarının olmadığı bir dünyada dolaşan bir gezgin olduğumu biliyorum" diye yazıyor.[34] Bütün bunlar hayal gücü, teknoloji, bilim ve sanatla ilgili geleneksel (yani romantik) inançlara hiç karşı çıkmadığı için son derece kabul edilebilir şeyler. Yaratıcılığın böylesine yetkin olması fikri her zaman, egemen teknoloji hayalciliğinin merkezinde yer almıştır. Geçmişin yeni teknolojileri bizi hep yarı yolda bıraktıysa bile, bu kez, sonunda devrimci yeni teknoloji sayesinde tutkuların gerçekleşeceği konusunda ortak bir kanaat hâkim. Sanal-gerçeklik dünyasında sonunda idealler gerçekleşebilecektir. Bu her şeye kadir yaratıcılık (muhtemelen ergenlik çağındaki erkek) özleminde canlı tutulan, kendini unutturmayan şey, teknolojik ütopyanın vaatleridir.

Sanal-gerçeklik teknolojisine karşı beslenen bu inançları an-

33. Aktarılan yer Sioned Lewis ve Karen Peet, "It's real-virtually," *Wave*, Launch issue, Güz 1990, s.46.

34. Barlow, "Being in nothingness," s.36.

layabilmek için, neden bu kadar çekici olduklarını ve inanan-kullanıcılarını nasıl kendilerine çektiklerini anlamamız gerek. Kullanıcıların sanal-gerçeklikten beklentileri neler? Teknolojilerin seslendikleri rasyonel-öncesi ve rasyonel zevklerin özel bileşimi nedir? Bu teknolojiler hakkındaki tartışmalarda hep sanal-gerçeklik imajlarının baştan çıkarıcı gerçekçiliği vurgulanır. Öyle gerçekçidir ki bu imajlar, daha iyi bir alternatif, kendisine ait bir dünya olarak görünür. Ancak gerçeklik etkisinin büyüleyiciliği önemliyse, *etkileşimcilik* (*interactivity*) sorunu da önemlidir. Bence bu boyut, yeni teknolojilerdeki bilinçli ve bilinçsiz enerjilerle uğraşma konusunun aydınlatılmasına yardımcı olabilir. Sanal-gerçeklik ortamlarının "başka bir egoyla etkileşim içinde olma yeteneğine" bağlı olduğu söyleniyor:

> Arayüzeyler gerçek ve sanal arasında yeniden köprüler kuruyor. Hem soyut hem de somut olan tuhaf bir yerde bulunmak için bu köprülerden geçiyoruz. Gerçek bir duyargayı kavrayan insan eli, aynı zamanda sanal bir resim fırçasını veya sanal bir uzay aracının denetimini elinde tutmaktadır.[35]

Etkileşimciliğin benzetimde çok önemli bir yeri vardır. Sanal-gerçeklik deneyiminde ilginç olan, "makinelerle etkileşim içinde bulunmak değil, makineleri aracı olarak kullanan insanlarla etkileşimde bulunmaktır: Etkileşim zekâyla, akılla gerçekleştirilmektedir". Bu yüksek etkileşim düzeyinde "kullanıcının etkileşimi sonucunda ortam değişir ve yazarın aklına bile gelmeyen olanaklar ortaya çıkar".[36] Arayüzeyi olabildiğince doğrudan ve anında işle-yecek bir hale getirmek amaçlanmaktadır (hâlâ gerçekleştirilmesi uzak bir amaç): "Biraz hayal gücüyle insan-makine etkileşiminin klavye ve farenin ötesinde, gerçek dünyayla karşılaşmamızda olduğu gibi doğal ve kinestetik bir hale geldiği düşünülebilir. Ellerimize, kollarımıza, kafamıza, gözlerimize ve ayaklarımıza gelen girdi birimleri pozisyonları,

35. Timothy Binkley, "Digital dilemmas," *Digital Image-Digital Cinema: Siggraph '90 Art Show Catalog, Leonardo*, Supplemental issue, 1990, s.18.
36. Youngblood, "The new renaissance," s.18.

jestleri, teması, hareketi ve dengeyi hissettirebilir".[37] Yapılmaya çalışılan şey, teknoloji ve insanın sinir sistemi arasında doğrudan bir bağlantı kurmaktır. Arayüzeyi –"akıl-makine enformasyon engelini"– ortadan kaldırma hayali, teknoloji ve kullanıcıları arasında mükemmel bir ortak-yaşarlık yaratma arzusunu yansıtır.

Bilgisayarla olan ilişkimizin sürekliliğiyle neden bu kadar ilgileniyoruz? Birleşme fantazyasının özellikleri nelerdir? Radikal bir şeyler olabilir. Bu soruları ortaya atmak, insanın kendine has özelliklerine olan inancımızı sarsabilir, benlik ve kimlikle ilgili sağduyulu varsayımlarımıza meydan okuyabilir. Nasıl insanlar oluyoruz? Doğal ve yapay arasındaki ayrım çizgisi şimdi nerede? Bunlar yalnızca sanal gerçekliği değil, daha genel olarak yapay zekâ ve sibernetik teknolojilerini ilgilendiren sorular. Yeni sorular değil ama önemini koruyan sorular.[38] Popüler kültür çalışmalarındaki siborg kültürü incelemelerinde –örn. William Gibson'ın romanı, *Robocop* ve *Blade Runner* gibi filmlerde– bu teknoloji ve kimlik ilişkisi ele alınmaktadır.[39] Bu tarzdaki kültürel söylemlerin temel özelliği, insan ve teknoloji karşılaşmasını radikal bir hesaplaşma olarak ele almaları; yeni teknolojilerin anlık gerçeklik duygumuza getirdiği riskleri ve kaygıları işlemeleridir.

Ancak sanal gerçekliğin savunucularının bu hesaplaşmayı reddetmeleri kayda değer. Onların fantazyası gerçek dünyanın tahliye edilmesi, içinin boşaltılması, benliğin ve kimliğin sanal

37. Michael Naimark, "Realness and interactivity," Brenda Laurel (der.), *The Art of Human-Computer Interface Design*, Reading, Mass., Addison-Wesley, 1990, s.457.
38. Joanna Pomian, –A la recherche de la machine communicante,– *Quaderni*, 5, Güz 1988. Daha önceki tartışmalar için bkz. J. Bronowski, The Identity of Man, Harmondsworth, Penguin, 1967, 1. Bölüm; Bruce Mazlish, "The fourth discontinuity," *Technology and Culture*, 8 (1), 1967.
39. Gibson üzerine bkz. David Tomas, "The technophilic body: on technicity in William Gibson's cyborg culture," *New Formations*, 8, Yaz 1989; Fred Pfeil, "These disintegrations I'm looking forward to: science fiction from new wave to new age," E. Ann Kaplan ve Michael Sprinker (der.), *Cross Currents: Recent Trends in Humanities Research*, Londra, Verso, 1990. Filmlerle ilgili olarak bkz. "The 'new bad future': *Robocop* and 1980's sci-fi films," *Science and Culture*, 5, 1989; Giuliana Bruno, "Ramble city: postmodernism and Blade Runner," October, 41, 1987.

ve özel mikro dünya anlamında yeniden tanımlanması çerçevesinde kurulmuştur. Geriye dönük bir stratejileri vardır. Mikro dünya, içinde "gerçekliğin" kolayca işlenip şekle sokulacağı bir kaptır. Sanal dünya "benzetimle, benzetimin kendisi dışındaki denetimi bertaraf ettiği kendi alanında, kendi denetim kapasitesine dayanan yepyeni bir gerçeklikmiş gibi fetişleştirilmiş bir ilişkiyi beslemektedir".[40] Bir zamanlar dışarıda olan gerçek dünya artık silinmiştir; bu karmakarışık ve başa çıkılmaz gerçeklikle artık görüşmeye girmeye gerek yoktur. Kullanıcı artık benzetimin mantıksal evreninin bir parçası, tamamen onun içinde çalışan bir birim olarak algılanmaktadır. Bu da, sanal-gerçeklik ortamının "kullanıcı-dostu" olduğunu gösterir:

> "Kullanıcı-dostu" bir makine, yöntem veya toplumsal örgütlenme biçiminde kullanıcı, ortamla bu ortam hakkındaki kendi fikri arasında hiçbir fark görmez. "Kullanıcı-dostu" teknolojisi bunun için, randımanla ilgilidir. Tam randıman ise bir eşbiçimlilik durumu; bütün parçaların herhangi bir gerginliğe kesinlikle yer vermeden işbirliği içinde çalıştığı bir sistemdir.[41]

Gerçek deneyim reddedilir, her şey benzetimdir. Arzu ve eksiklik duyguları inkâr edilir. Var olmayla ilgili gerilimler, hüsranlar ve kaygılar yatıştırılmıştır: "Kaynak harcamaları yapım ve denetimle sınırlandırılmıştır. Yenilikler vardır ama doğrusunu söylemek gerekirse yeni olan hiçbir şey yoktur".[42]

Mikro dünya kendi kendisini içeren, "dışarıdaki" gerçek dünyanın karmaşıklığından bağımsız, yapay olarak oluşturulmuş bir alandır. Başlangıçta Seymour Papert tarafından bilgisayarın eğitim amaçlı kullanımı bağlamında geliştirilmiş bu kavrama göre, mikro dünyanın belirli özelliklerini inceleyerek "düşünce ve aklın gücünü", "harici sorularla" rahatsız edilmeden belir-

40. Bill Nichols, "The work of culture in the age of cybernetic systems," *Screen*, 29 (1), Kış 1988, s.33.
41. Peter Emberley, "Places and stories: the challenge of technology," *Social Research* 56 (3), 1989, s.758.
42. A.g.e., s.759.

lemek mümkün olabilecektir.[43] Mikro dünya güvenli ve sürprizlere yol açmayan bir ortamdır. Diğer mikro dünya ortamları (örn. satranç vb tahta üstünde oynanan oyunlar, kâğıt oyunları) gibi varsayımlar ve kısıtlamalardan oluşan bir kurallar dizisi vardır ve bu kurallar çerçevesinde her şey mümkündür ama keyfi veya tesadüfi hiçbir şey olamaz. Ancak sanal mikro dünyanın özelliği kullanıcının "gerçek" insan varlığının bütünlüğünden uzaklaşmış olmasıdır. Video oyunlarında olduğu gibi makine "oyuncuyu bu dünyadan çıkarır"; "cisimsiz eylemi" teşvik eder.[44] Benzetilmiş gerçekliğe dalmak, hatta içinde boğulmak mümkündür: "Bilgisayarlarla çalışan insanlar tıpkı Narcissus* ve yansıması gibi, kendi oluşturdukları dünyaya veya kendileri için başkaları tarafından yaratılan dünyalardaki kendi performanslarına kolayca âşık oluvermektedirler".[45] İmajın "içine" gidenlere baktığımızda Baudrillard'ın "narsistik inatçılık" diye adlandırdığı bir tekbencilik görürüz.[46]

Sanal gerçeklik bir "akıl alanıdır". "Yarının akıllarının kendi yansımalarını görebilecekleri, birbirleriyle tanışabilecekleri, enformasyon ve bilgi evrenine girebilecekleri" bir idrak ve rasyonalite ülkesi olarak görülmektedir.[47] Bu anlamda mikro dünyaya girmek, düzen ve akıl dünyasına girmektir. Ama hepsi bu kadar değil. Mikro dünya aklın karşılayamadığı daha derin ihtiyaçlara ve güdülere de yanıt vermektedir. İmaj alanı bilinçdışı ve rasyonalite öncesi dramaları da kapsayan bir sahnedir; imajın "içine" girmek bazı ilkel arzuların, fantazyaların temsil edilmesine, kor-

43. Seymour Papert, *Mindstorms: Children, Computers and Powerful Ideas*, Brighton, Harvester, 1980, s.117, 119.

44. Morris Berman, "Cybernetic dream of the twenty-first century," Richard L. Loveless (der.), *The Computer Revolution and the Arts*, Tampa, University of South Florida Press, 1989, s.84; karşılaştırma için bkn: "SG [sanal gerçeklik] bedenin kaybolup gitmesi yolunda bir adım olarak görülmeli," Cornwell, "Where is the window," s.54.

* Narcissus: Yunan mitolojisinde sudaki kendi yansımasına âşık olan güzel genç. (ç.n.)

45. Sherry Turkle, *The Second Self: Computer and the Human Spirit*, Londra, Granada, 1984, s.77-78.

46. Jean Baudrillard, *America*, Londra, Verso, 1988, s.34.

47. Leary, "Interpersonal, interactive, interdimensional interface," s.232.

ku ve kaygıların ortaya çıkarılmasına neden olur. Phillipe Dubois, iki mitolojik figürü, Narcissus ve Medusa'yı* imajla ilgili psişik yatırımlarımızın ve nevrotik kararsızlığımızın sembolü olarak görür. Bunlardan biri imajı (çocukluğa dair) gerçek sayma, onu kucaklama, içine dalma, ona katılma arzumuzu yansıtır. Diğeri kendi yarattığımız imajlar karşısında, bunların gücünden doğan çekicilik ve iticilik, arzu ve korku duygularının çelişkisiyle yaşadığımız kaygıları temsil eder.[48]

Sanal gerçekliğin imaj dünyasında da aynı psişik dramaların söz konusu olduğunu düşünüyorum. Bu yüzden, Christopher Lasch'ın deyimiyle, mikro dünyayla mükemmel bir ortak yaşam kurma özleminin kökenleri, öteden beri gelen narsistik birleşim arzusuna dayanmaktadır. Lasch'a göre böyle bir narsistik geriye dönüş "bedenin hapishanesinden" kurtulmayı amaçlar; çocukça "gerilimin tamamen durdurulması arayışıyla yönlendirilir". Narsisizm, organizmanın kendi çevresiyle ilişkisinde kapalı bir birim kurduğu bir durumdur. Yitirilmiş, çocuksu cenneti bulmaya çalışır:

> Narcissus kendi yansıması içinde boğulurken bunun bir yansıma olduğunu hiç anlayamaz. Kendi imajını başka birisinin imajı zanneder ve kendi güvenliğini hiçe sayarak onu kucaklamaya çalışır. Hikâyenin önemli noktası, Narcissus'un kendi kendine âşık olması değil, kendi yansımasını kavrayamadığı için kendisi ile çevresi arasındaki farklılığı kavramaktan yoksun olmasıdır.[49]

Narcissus kendi imajına tutsak olmuştur, kendi imajıyla birleşmeye çalışmaktadır. Sanal gerçeklik kullanıcıları da, daha önce söylediğim gibi, aynı kucaklama arzusuna kapılarak, benzetilmiş imajla bir vücut olmaya, kapalı bir birim kurmaya çabalıyor olabilirler.

Sanal gerçeklik, daha derinlerde yatan kaygıların ortaya çıkmasına da yol açıyor olabilir. İmaj benzetimleriyle etkileşime

* Medusa: kendine bakanı büyüleyen, zehir gözlü ölümlü. (ç.n.)

48. Phillippe Dubois, *L'Acte Photographique*, Brüksel, Editions Labor, 1983, s.134-148.

49. Christopher Lasch, *The Minimal Self*, Londra, Picador, 1985, s.184.

girmek, bu kaygılarla başa çıkmanın yollarını bulmaya yönelik olabilir. Gillian Skirrow'un video oyunlarıyla ilgili değerlendirmesi konuya ışık tutabilir. Skirrow kültürümüzde teknolojinin gücüne karşı derin bir korku bulunduğunu, bunun sonucu olarak da "insanın kendisini ondan ayrı tutamayacağına dair, araştırma ve inceleme alanında kaygılar" olduğunu söyler:

> Video oyunları bu korkuya pek çok yönden karşılık vermesi beklenen erkek yanıtıdır; video ekranı korkuyu görünür hale getirir ama dolaylı olarak. Tıpkı Medusa gibi doğrudan yüz yüze gelinmemelidir; korkunun görünürlüğü ifade edilebilir ama yine de üzerinde konuşulmaz; oynayanın/faaliyette bulunanın yön arayışı, annenin bedeniyle girişilen ve kazanılan çocuksu savaşların bulunduğu fantazya alanını işgal eder; oyunların içeriğindeki metinler arasına yapılan erkeksi göndermeler, erkek oyuncuya yeni teknolojinin yabancılığını aşmasına yardımcı olacak bir aşinalık duygusu verir. Ev bilgisayarlarının evcil imajları ve donanımları oyuncuya, oynadığı oyunda kendisini yense de makineye karşı üstünlüğünü ve makineyi kapatma yetkisinin kendisinde olduğunu sürekli olarak anımsatmaktadır. Oynadığı oyun kendi ölümünün bir provası gibi olduğu için kaybetmek de yalnızca kendi yeniden doğuşunu ifade etmektedir.[50]

Sanal gerçeklik teknolojilerinde bu tür kaygı ve kararsızlıklar yeni düzeylere ulaşır. Bu Medusa'yla nasıl yüz yüze gelinecektir? Yeni teknolojilerin gücü, çalkantılı arzu ve korku duygularını canlandırır. İmaj alanının "içine" girmekle ilgili fantazyalar, çocukluğa dair geriye dönüş ve her şeye gücü yeterlilik yanılsamalarını harekete geçirebilir. Bu fantazya alanının "içinde" neler olacaktır? "Dışarıdaki" dünya kendi gerçekliğini yitirirse neler olacaktır?

C. DÜŞMAN VİZYON: BENZETİM, GÖZETLEME VE VURGUN

Video oyunlarına bakılınca erkeksi çözümlerin, kendilerini fantazya silahlarıyla annelerinin bedenlerine gömüp, Falkland "krizi"nde ol-

50. Gillian Skirrow, "Hellivision: an analysis of video games," Manuel Alvarado ve John O. Thompson (der.) *The Media Reader*, Londra, British Film Institute, 1990, s.336.

duğu gibi sınır ihlali biçiminde ifade edilen tehlikeler dışında, dışarıdaki dünyayı unutmaya eğiliminde oldukları görülüyor. Bu savaş durumlarında da yine olayı anlayıp başa çıkabilecekleri savaş oyunları oynamayı tercih ediyorlar.

(Gillian Skirrow, "Hellivision: an analysis of video games," *Screen*)

Sanal gerçeklik teknolojilerinin insani ve yaratıcı potansiyeli üzerine dil dökenler arasında, NASA ve Amerikan ordusunun öncü rolüne biraz da olsa değinenler var. Askeri araştırma ve geliştirme çalışmalarının önemi üzerinde yine de yeterince durulmuyor. Aslında askeri projelerden "fırlayan" gösterişli ve yararlı aletler olarak görülen benzetim teknolojilerine kucak açılıyor. Ancak bu teknolojik alanda ordunun aldığı yerin büyüklüğü tam olarak hesaba katılmıyor. Amerikan ordusunun, küresel benzetim ve eğitim pazarının yaklaşık olarak üçte ikisini kapladığı ileri sürülüyor.[51] Benzetim teknolojilerinin, eğitimden savaş alanı tasarımına, çatışma yönetimine kadar uzanan askeri faaliyetlerde ne kadar geniş bir rol oynadığı yeterince bilinmiyor. Peki, vizyon teknolojilerinde askeri geliştirme çalışmalarının özellikleri ve önemi nedir acaba? Önce benzetim teknolojilerine, sonra da gözetleme sistemlerine bakarak, günümüz askeri stratejilerinde ne kadar önem kazandıklarını göstermeye çalışacağım. Körfez Savaşı bu konuda iyi bir örnek olay oldu. Vizyonun askerileştirilmesinin daha geniş toplumsal yansımalarını da ele almak istiyorum. Askeri-sibernetik projelerin kültürel, etik ve psikolojik sonuçları nelerdir?[52]

Amerikan ordusunda görevli bir albay, modern savaş koşullarının gelişmiş örnek tasarımlama olanaklarını gerektirdiğini söylemektedir. "Sanal-prototip" adını verdiği bir teknik, "dost ve düşman sistemlerle tamamlanmış bir savaş alanı benzetimini" yaratmayı amaçlamaktadır. Bu teknik, çalışanların;

51. Sandra Sugawara, "Tough times for trainers," *Washington Post-Washington Business*, 10 Eylül 1990.

52. Bkz. Les Levidow ve Kevin Robins (der.), *Cyborg Worlds: The Military Information Society*, Londra, Free Association Books, 1989; Kevin Robins ve Frank Webster, *The Technical Fix*, Londra, Macmillan, 1989, 8. Bölüm.

kavramsal bir sistem hipotezinden yola çıkarak bulgularını belirli teknik parametrelere uyarlamalarını sağlayacaktır. Bu kavramsal sistemin özellikleri sonradan benzetim içine yerleştirilerek çeşitli senaryolara göre çarpıştırılacaktır. Kavramsal sistemde çalışan kişi tıpkı gerçek bir sistemde çalışıyormuş gibi eğitim görmüş olacaktır.[53]

Sanal prototip bir çeşit benzetim oyunu, savaş oyunu gibidir. Diğer oyunlar gibi bu da kendi içsel mantığı ve biçimlenmiş kuralları içinde kalan, dışa kapalı bir dünyadır. Mikro dünyalarda önemli olan, kendi içlerinde tutarlı olmalarına karşın "kısmi olarak örneği oldukları açık evrenden daha basit" olmalarıdır. Bu basitlik de "kendilerine verilen veya öğretilenlerin dışında, makinelerin aracı oldukları varlıkları ve işleyişleri tanıyamayacakları, hedef alamayacakları" anlamına gelmektedir.[54] Demek ki asıl mesele, bu varlıksal kapanmanın öneminde yatmaktadır.

Askeri benzetimin (gerçek dünya diye adlandırabileceğimiz) geniş evrenle ilişkisi önemini korumaktadır. Bazı uygulamalarda benzetimin "saf" olduğu yani kendi kendini içerdiği söylenebilir. Sanal prototip aslında varsayımsal bir model gibi görünmektedir. Ancak benzetimin kendisi giderek, gerçek-dünya karşılaşmaları için stratejik bir öğe olmaktadır. Örneğin, olası bir nükleer savaşta bu işin gerçek sonuçları dehşet vericidir:

Böylece teknolojik hazırlıklar ve mantıksal analizler bir oyun atmosferi içinde yer alır. Bu oyunun hedefi tarafların bir kazanma senaryosu üretip oluşturmasıdır; zaferin kuramsal olarak mümkün olduğunun gösterilmesinin psikolojik ve siyasal etkileri vardır. Atak yapma benzetimi gerçek bir atak veya "caydırma" değil, tamamen soyut bir savaş konumudur. Video oyunlarında olduğu gibi hedef kazanmak değil, yarışı olabildiğince, giderek artan bir hızda devam ettirmektir.[55]

---

53. Colonel John Alexander, "Animaterial technology," *Military Review*, Ekim 1989, s.38-39.

54. Paul N. Edwards, "The closed world: systems discourse, military policy and post-World War II US historial consciousness," Levidow ve Robins, *Cyborg Worlds*, s.154.

55. Paul N. Edwards, *Artificial Intelligence and High Technology War: The Perspective of the Formal Machine*, Working Paper No.&, Silicon Valley Research Group, University of California, Santa Cruz, November 1986, s.31.

Stratejik Savunma Girişimi* için geliştirilen benzetim test yatağı bunun iyi bir örneğidir. SSG'nin "tam yayılma tarzında" denenmesi uygun olmadığı zaman "duyarga ve savaş yönetimi algoritmalarının" benzetimini yapmak mümkündür, bu benzetimin kendisi sonradan oyun stratejisi olarak işlev görebilecektir.[56]

Bu benzetim aynı zamanda "gerçek-dünya" askeri stratejilerinin silahı haline gelmektedir. Benzetim görünümüne bakarak gerçek savaşların nasıl olabileceğini de görmüş oluruz. Savaşın siber-alanda yürütülüyormuş gibi görünmesine yol açan bir gerçekdışına çıkma etkisi yaratılır. Günümüz savaşlarının genişlik ölçüsü ve hızı, Paul Virilio'nun "algılama lojistiği" adını verdiği bir yoğunluğa sahiptir. Virilio, "bütüncül savaş içindeki bir komutan, sıradan dünyanın getirdiği ani kesintilerle zaman kaybına uğrama engeline takılabilir" der.[57] Böylece benzetim, askeri faaliyetlerin temsil edildiği bir biçim haline gelir. Komutan için de bu faaliyetler içinde yer almak, benzetilmiş imajlarla etkileşimde bulunmakla ilgili bir sorundur. Engelle karşılaşmayan bir hücum pilotu için bile, savaş deneyimi gerçekdışında yer almaktadır; Amerikan Hava Kuvvetleri'nin "düşman uçaklarını gösteren yanıp sönen sembolleri ve hedefe giden yolu tam olarak gösteren sarı şeritli yoluyla pilota savaş alanının çizgi-film benzeri imajını yansıtan" bir sanal-gerçeklik başlığı geliştirmekte olduğu bildirilmiştir.[58] Benzetim adeta model aldığı gerçekliği silmektedir. Komutan da, savaşçı da heyecanlı, kanlı, yıkıcı bir savaş içindeymiş gibi değil, bir oyun mantığına hükmediyormuş gibidirler. Olay sanki bundan ibaretmiş gibi. Oysa tabii ki gerçek bu değil. Hükmetmek yalnızca bir yanılsamadır. Gerçek-

---

* Strategic Defence Initiative= SDI. (ç.n.)

56. Bkz. Joseph A. Kress, "US army simulates SDI battle management," *Defence Computing*, Temmuz-Ağustos 1988.

57. Paul Virilio, *War and Cinema*, Londra, Verso, 1989, s.65.

58. Evan Thomas ve John Barry, "War's new science," *Newsweek*, 18 Şubat 1991, s.21. Karşılaştırma için bkz. "Ordu vizörde bilgisayar destekli gerçek-zaman görüntüsünü gösteren pilotların başlıklarıyla, gerçek veya benzetimli uçuşlarda 'seç', 'zoom yap', 'tanrı bakışı', 'ateşle' gibi ses komutlarını kullanan pilotlarla denemeler yapmaktadır. Pilot hedefe yönelen silah yerine kendi gözleriyle hedefe kilitlenir. 'Ateşle' komutu, delici bakışın tanımlamasıdır." Brand, *The Media Lab*, s.139.

lik her zaman benzetimi bozguna uğratabilir. 1988'de bir İran yolcu uçağını düşüren USS *Vincennes* olayı gözler önündedir. İran Körfezi'ne gitmeden önceki dokuz ay boyunca uçuş ekibi benzetimli savaş durumlarında eğitim görmüşlerdi. Ancak sivil uçakların uçuşları benzetime dahil edilmemişti ve *Vincennes*, 3 Temmuz'daki Airbus tipi yolcu uçağının gerçekliğiyle –benzetimi olmayan gerçeklikle– başa çıkamazdı:

> Dokuz aylık benzetimli savaşlar yolcu uçağı gerçekliğinin ve olay anının elektronik enformasyonlarının dışına çıktı, göremedi, yuttu. Füze saldırısından önce yolcu uçağı kayboldu, sivillerle dolu bir uçak olmaktan çıkıp, radar ekranında elektronik olarak temsil edilen bir benzetim hedefine dönüştü. Benzetim kendisine uymayan bir gerçekliği ezdi.[59]

Askeri mikro dünya içine daldığı zaman, gerçekliğiyle benzetimi ihlal ettiği zaman, uçağın içeriği vahim bir gerçeğe dönüştü.

Benzetimin gücü bizi savaşın yalnızca sanal bir olay olduğuna inandırmamalı. Askeri benzetim bize video oyunlarını çağrıştırıyorsa da, hedeflerinin bir ekrana sembolik olarak hükmetmekten çok daha öteye gittiğini aklımızdan çıkarmamalıyız. Benzetimin, gerçek dünyanın bir modeli olduğunu, bu modeli kullanmanın asıl hedefinin de bu dünyaya müdahale etmek olduğunu unutmamalıyız. Bu bağlamda tele-temsilin ve tele-operasyonun işlevleri çok önemlidir. Bilgisayar-benzetim teknolojisi, gerçek-dünya durumlarını ve olaylarını uzaktan izlemeye ve uzaktan denetlemeye yarayan duyargaları, silah sistemleriyle sibernetik sistemin bir parçasıdır. Bir yönüyle insan-makine diye adlandırılan (ergonomi ve etkileşim sorunlarıyla) arayüzeyiyle ilgilenirken, bir yönüyle de benzetim teknolojileri ve gerçek dünya arasındaki arayüzeyle ilgilenir. İşte burada gözetleme teknolojilerine başvurmak kaçınılmazdır.

59. James Der Derian, "The (s)pace of international relations: simulation, surveillance and speed". BISA/ISA toplantısında sunulan tebliğ, Londra 28 Mart-1 Nisan 1989, s.10. Ayrıca bkz. James Der Derian, *Antidiplomacy: Spies, Terror, Speed and War*, Oxford, Blackwell, 1992, 8. Bölüm.

Gözetleme, bilindiği gibi fotoğrafın evrimine bağlı olarak gelişmiştir. Fotoğrafi çekilen şeyler enformasyon sisteminin bir parçası olur ve bu da denetim altına alınmalarına geniş olanaklar sağlar. Yeni teknolojiler her zaman bu izleme ve kaydetme kapasitesini artırmaya, genişletmeye, daha çok içeriye sokulmaya, daha sistematik, daha sinsi olmaya çabalamaktadır. Fotoğrafik gözetlemenin tarama alanını geliştirmeyi amaçlayan bu çabaların temelinde kuşkusuz, hava yoluyla keşif ve istihbarat yapmak üzere vizyonun dışsallaştırılması bulunmaktadır.[60] On dokuzuncu yüzyılda fotoğraf makinesi taşıyan balonlardan bugünün gözetleme uydularının tarayıcı (*orbiting*) vizyonuna ulaşılmıştır. Bu gözetleme kültürünü besleyen de kuşkusuz ordudur. "Başlangıçtaki gözcü kulelerinden çapalı balonlara, keşif uçaklarına ve uzaktan-duyarlı uydulara kadar" der Paul Virilio, "sürekli olarak tekrarlanan tek bir işlev vardır; gözün silah gibi işlemesi".[61] Ultra-yüksek-çözümlü kameralar ve diğer uzaktan-duyarlı yeni teknoloji üretimini ordunun enformasyon ihtiyaçlarına borçluyuz. Yeni dijital imaj işleme ve yönlendirme teknolojilerini de kesinlikle ordunun istihbarat ihtiyaçlarına bağlayabiliriz. Uzay keşif çalışmaları da vizyonun askerileştirilmesiyle bağlantılıdır.

Üstü kapalı olarak "ulusal teknik araçlar" (NTM)* diye adlandırılan uydu gözetleme teknolojileri, yirminci yüzyılın en önemli askeri gelişmelerinden biridir. Program 1960'larda Soğuk Savaş çerçevesinde, Demir Perde gerisindeki "kötülük imparatorluğunda" neler olup bittiğini "bilme ihtiyacının" olduğu bir dönemde başlamıştı. "Dünyanın öte ucunda yaşanan olaylara yukarıdan bakıp, meleklerin yapabilecekleri gibi olayları yakından, gerçekte oldukları gibi görebilmek" rüyasından yola çıkan bir programdı.[62] Uzun bir süre bu panoptik** hırs, üretilen

60. Örn. Bkz. Rupert Martin (der.), *The View From Above*, Londra. Photographers, Gallery, 1983; Peter Mead, *The Eye in the Air*, Londra, HMSO, 1983.

61. Virilio, *War and Cinema*, s.3.

* NTM: "National technical means". (ç.n.)

62. William E. Burrows, *Deep Black: Space Espionage and National Security*, New York, Random House, 1986, s.226.

** Panoptic= gözün gücüne takıntılı. (ç.n.)

imajlardan alınan düşük sonuçlarla ve film kutularının dünyaya doğrudan, uygun bir şekilde gönderilememesi yüzünden hayal kırıklığına uğradı.

Asıl gelişme 1970'lerin ortasında KH-11 uydu dizisinin uzaya yerleştirilmesiyle yaşandı. Yükleme-ekli parçalar kullanan KH-11 uyduları dijital sinyalleri Virginia'daki Fort Belvoir'a, oradan da CIA'nın Washington DC'deki Ulusal Fotoğraf Yorumlama Merkezi'ne (National Photographic Center) gönderebiliyordu. KH-11 uzaydaki bir televizyon kamerası gibidir, gerçek-zaman ölçeğinde izleme yeterliğini yüksek imaj çözünürlüğüyle (yaklaşık 15 cm boyutunda) birleştirebilmektedir. Sonradan bu dikizleme uyduları, karanlıkta "görebilen" ve bulut tabakasını "delebilen" yeni teknoloji üretimleriyle geliştirildi. Lacrosse diye adlandırılan ve 1988 sonunda yerleştirilen uydu, tüm gün ve gece boyunca hava durumunu gösteren radar görüntüleme tekniği kullanır. Geliştirilmiş KH-11 (bazen KH-12 diye adlandırılır) 1989'da yerleştirildi ve gece gözetimi yapabilmek için kızılötesi görüntüleme yapmaya başladı. Bugün Amerika Birleşik Devletleri'nin iki KH-11, iki Geliştirilmiş KH-11 ve bir Lacrosse kullandığı sanılmaktadır (Geliştirilmiş KH-11 ve Lacrosse ilişkisi tam olarak bilinmemektedir).[63]

Amerika Birleşik Devletleri'nin her yıl uzay keşfi için yaptığı 5 milyar dolarlık harcamanın yanı sıra, özellikle Fransız SPOT programıyla birlikte gelişmekte olan ticari girişimler de vardır. Bu gelişmeyi kazançlı gören iştirakçiler bulunmaktadır; bağımsız silah-denetim incelemesi ve kriz (Çernobil, petrol kaçakları vb.) izleme yolları da böylece açılmış olmaktadır.[64] Ancak ticari

63. Jeffrey T. Richelson, *America's Secret Eyes in Space: The U.S Keyhole Spy Satellite Program*, New York, Harper & Row, 1990; Jeffrey T. Richelson, "The future of space reconnaissance," *Scientific American*, January 1991; Andrew Wilson (der.), *Interavia Space Directory 1989-90*, Geneva, Interavia SA, 1989, s.288-291.

64. Bkz. Bhupendra Jasani ve Toshibosmoi Sakata (der.), *Satellites for Arms Control and Crisis Monitoring*, Oxford, Oxford University Press, 1987; Michael Krepon, Peter Zimmerman, Leonard Spector ve Mary Umberger (der.), *Commercial Observation Satellites and International Security*, Londra, Macmillan, 1990; Tomas Ries ve Johnny Skorve, *Investigating Kola: A Study of Military Bases Using Satellite Photography*, Londra, Brassey's Defence Publishers, 1987; Peter Zimmerman, "A new

ve barışçıl uygulamalar ile askeri uygulamalar arasındaki çizginin çok ince olduğu görülmektedir. SPOT reklamları, istihbarat toplama özelliğini satın alanlara "yeni bir kazanma yolu" için teknik araçlar sağlamayı vaat ederek, askeri uygulamaları ilerletmiştir. Askeri kuruluşların kendi istihbarat çalışmalarına katkıda bulunmak üzere ticari uydulara yöneldikleri de olmaktadır. Askerliği ilgilendiren gündem maddelerinin artmasının yanında –erken uyarı, hedef belirleme, hasar tespiti, anti-terörist uygulamalar– uluslararası barışı sağlama ve izleme işlevlerinin yalnızca ikincil düzeyde, geri planda kaldığı görülebilir. Uzaydan elde edilen şeffaflık, askeri enformasyon toplumlarını ortadan kaldırmaya değil, devam ettirmeye yaramaktadır.

Uzay keşfi ve gözetleme teknolojileriyle ilgili ayrıntılar gizli tutulur, üzerine sır perdesi çekilir. Yine de askeri vizyonun alan ölçüsü ve içeriği hakkında bir şeyler söylenebilir. Amerika Birleşik Devletleri'nin yerküre üzerinde 42 bin farklı hedefi izlediği tahmin ediliyor. Bu gözetleme sürekli vizyonda bulundurmayı, önemli değişiklikleri izlemek üzere hedefleri sürekli olarak "ziyaret etmeyi", her hava durumunda, gün boyunca izlemeyi de içeriyor. Böylece yeryüzü "gözleri, kulakları ve silikon beyinleriyle sonsuz bir akış içinde enformasyon toplayıp, anında işleme ve çözümleme yapabilen süper bilgisayarlara aktaran tarayıcı aletlerin ağıyla kuşatılmış durumdadır; Dünya gezegeninde olup bitenlerin elektronik olarak gerçek-zamanlamayla bir çeşit portresi yapılmaktadır".[65] Bu "ulusal teknik araçlar" işte böyle bir çılgınlık peşinde.

Askeri istihbarat faaliyetlerinin kapladığı alanın ölçüsü bile tehlikeli bir durumun habercisi ama bu gelişmelere bağlı pek çok şey var. Burada, optik teknolojilerinin bütüncül silah sistemleri yararına çalıştırıldığını vurgulamak istiyorum. Gözetleme ve benzetim teknolojileri birbirini beslemekte ve her ikisi de birlikte yeni "şık", vizyon-kılavuzlu vurucu silahların üreti-

source for arms control," New Scientist, 23 Eylül 1989; Michael Krepon, "Peacemakers or rent-a-spies?", *Bulletin of the Atomic Scientists*, Eylül 1989.
65. Burrows, *Deep Black*, s.306.

mini denetlemek için kullanılmakta. En gelişmiş gözetleme uyduları yalnızca aktif keşifle değil, dijital yer haritası çıkarmakla da uğraşırlar. Amerika Birleşik Devletleri Savunma Haritaları Havacılık Dairesi* halihazırda dünya yüzeyinin dijital veri tabanını üretmekle görevlidir. Bu bilgiler sonradan görev eğitimi, prova benzetimi, alçak irtifada uçuş yönü belirleme, füze rotası ve hassas silah-hedefleme gibi uygulamalarda kullanılmaktadır. Tomahawk Cruise füzeleri belki de bu verilerin en başarılı kullanımının örneğidir. Öldürücü seyahati boyunca Tomahawk, irtifa ölçer bir radarla uçuş rotasının topografyasını, belleğinde kayıtlı bulunan ayrıntılı bilgisayar haritalarıyla karşılaştırır. "Son durak noktasına" geldiği zaman, burun ucuna yerleştirilmiş küçük bir dijital kameranın aldığı görüntüleri, belirli hedeflerin önceden kaydedilmiş uydu fotoğraflarından oluşan depolanmış imajlarla karşılaştıran yeni bir kılavuz sistemi devreye girer.[66] Şu ana kadar geliştirilmiş uzay-savunma sistemleri, bu sistemli silah teknolojisi yaklaşımının olabildiğince yaygınlaştırılmasından ibarettir. Stratejik Savunma Girişiminin Gözetleme, Ele Geçirme, İz Sürme ve Öldürme Tespiti** ile birlikte çalıştığı söylenmektedir.[67] Gözetleme, benzetim ve vuruş teknolojileri, askeri güçlerin her şeyi bilir ve her şeye gücü yeter olmasını güvenceye almak üzere bütüncül bir koordinasyon içinde çalışmaktadır. Soğuk Savaş döneminin sona ermesiyle bu program belki biraz askıya alınmıştır ama yeni dünya düzenini sağlama almak amacıyla, proje bir bütün olarak devam etmektedir.

Bu askeri-sibernetik projenin önce varlıksal içeriğinin, sonra da etik sonuçlarının üzerinde durmak istiyorum. Yeni gözetleme, benzetim ve vuruş sistemleri, iki farklı gerçeklik düzeyinde işlemektedir; biri sanal diğeri maddi. Bu iki gerçekliğin birbirinden ayrılması, bence, günümüzde yaşanan varlığın altüst oluşunu ve ahlaki başıboşluğu desteklemektedir. Askeri çarpış-

---

* US Defence Mapping Aerospace Agency. (ç.n.)

66. "The mind of a missile," *Newsweek*, 18 Şubat 1991, s.22-25.

** Surveillance, Acquisition, Tracking and Kill Assessment= SATKA. (ç.n.)

67. Neville Brown, *New Strategy Through Space*, Leicester, Leicester University Press, 1990, s.73, 78.

malarda gerçekdışına çıkıldığını söylemek yanlış olmaz. Postmodern savaşlar giderek daha çok aracılarla yaşanır olmuştur; benzetim, tele-temsil ve uzaktan kumanda gibi aracılar bu savaşların özelliği haline gelmiştir. Ancak bu özden yoksun ve sentetik gerçekliğin, hâlâ kendi gerçek dünyamız diye adlandırabileceğimiz bir başka gerçeklikle paylaştığı bir arayüzey vardır. Bu dünya hedefler dünyası olarak tanımlanmaktadır. Yeni uydu imajları tüm ülkeleri hedef belirleme enformasyonu haline ("bol hedefli ortamlara") dönüştürebilir.

Ne var ki bu hedefler "yerinden çıkarıldığı" zaman çığlıklar atıyor, "nötrleştirildikleri" zaman kanları akıyor. Komutan da, savaşçı da bu dünyanın yaratıkları. Bedenleriyle var olduklarına göre acı çekmenin, zarar görmenin ne demek olduğunu anlamaları gerek. Ahlaki yaptırımların bulunduğu bir evrende yaşadıklarına göre de etik sorumluluklardan ve yaptırımlardan haberdar olmalılar. Ama başka türlü bir yaşantıları daha var. Askeri teknolojik sistemin sanal alanının bir parçası olarak çalışıyorlar. Bu sistem içinde cisimsiz bir varlıkları var; tam anlamıyla bilişsel bir düzeyde çalışıyorlar ve gerçek dünyayla, video ekranları aracılığıyla, dolaylı bir bağlantı kuruyorlar. Mikro dünya sisteminde varoluşsal ve ahlaki sorunlar anlamını yitiriyor; "askeri sistem içinde çalışan bireyler kararlar alıp amaçlar belirleseler de emir-komuta zincirinde sistemin asıl amaçları ve değerleri hakkında söz söyleme yetkileri bulunmamaktadır".[68] Sistemin mantığı bireysel ve toplumsal ahlakın üstündedir.

Video oyunlarında "oyun aynı anda hem birinci şahıs olarak (gerçek dünyada tuşlara basan kişi) hem de üçüncü şahıs (kurgusal dünyada sizi temsil eden, ekrandaki karakter örn. şövalye) olarak oynandığı için" oyuncu "ikiz veya parçalanmış özne" halindedir.[69] Askeri oyunun oyuncusu da aynı şekilde ikiz veya parçalanmış oyuncudur; birinci şahıs düğmelere basar, üçüncü şahıs ise ekrandaki savaşın içindedir. Ancak bu parçalanma sürecinde askeri komutan ve savaşçının içinde bulunduğu rahatsız

68. Edwards, *Artificial Intelligence*, 1986, s.26.
69. Skirrow, "Hellivision," s.330.

edici bir boyut daha vardır. James Grotstein psikotik davranışı tanımlarken psikotik kişiliğin "kendi iradesiyle hareket ederek bedeni terk edebilen bölünmüş, cisimsiz bir ikiz benliği yansıtmasıyla tanımlandığını" belirtir. Bu durum Grotstein'a göre "sindirilemeyecek bir yaşantı ile yüzleşmeyi erteleyen ama gerçeklik duygusunu olumsuzlamaya, yıkmaya ve açıkça silmeye yarayan bir savunma mekanizmasıdır".[70] Bu açıklama bana akla yatkın gibi görünüyor. Psikanalist Hanna Segal de psikotik eğilimi değerlendirir. Segal, günümüz askeri faaliyetlerinde "kişiliğin ve gerçekliğin dışlanmasının yaygın olduğu" yorumunda bulunur;"dünyanın hiç görmediğimiz bir parçasını imha etmek üzere bir düğmeye basmak, mekanik olarak parçalanmış bir faaliyettir". Segal "gerçeklik ve fantazya arasındaki sınırların ortadan kalkması, psikozun belirleyici özelliğidir" der.[71]

D. ASLAN ÇAVUŞ F. COOPER OLMAK

> İnsanoğlu Platon'un mağarasından bir türlü dışarı çıkamamakta, hâlâ eski alışkanlığıyla, gerçeğin imajlarıyla oyalanıp durmaktadır.
>
> (Susan Sontag, *On Photography*)

Konuyu toparlamak üzere imaj teknolojileri ile vizyon kültürleri arasındaki ilişkiye değinmek istiyorum. Bu bölümde ele aldığım gelişmelerin, içinden çıktığı Batılı kültürle ilgili neler söylediği özellikle ilgimi çekiyor.

Belirli biçimlerde belirli amaçlar için kullanılan imajların bu kültürde belirli bir tınısı var. Batılı kimliğini biçimlendiren ve tanımlayan iki genel gündem olduğu söylenebilir. Birincisi bilimsel ve teknolojik rasyonalite: "Modern Batı kültürü kısaca rasyonel, kendini rasyonelleştiren ve rasyonel bilinci olan mükemmeliyetçi bir kültürdür". İkincisi ise "diğer kültürlerle çok yoğun olarak karşı karşıya gelmek", yani imparatorluk döneminde ve sonrasında Batılı olmayan toplumlarla karşılaşmak-

70. James S. Grotstein, *Splitting and Projective Identification*, New York, Jason Aronson, 1981, s.138-141.

71. Hanna Segal, "Silence is the real crime," *International Review of Psycho-Analysis*, 14(2), 1987, s.9,7.

tır.[72] Bu karşılaşmada Batı her zaman kendi farklılığını kavrayıp ortaya koymaya direnmiş, üstün olmaktaki baskıcı başarısını meşrulaştırmak için evrensel değerlerinin ve projesinin doğruluğunu öne sürmüştür. George Corm'a göre "Batı modernliğinin narsistik tarihi", karanlık çağlarda Batılı olmayan toplumlar sonsuz bir karanlığa gömülmüşken "Batı uygarlığında evrensel modernlik tomurcukları açtığına" olan tutkulu inanca dayanmaktadır.[73] Bu modernlik de bilim ve teknolojinin insanlığın gelişiminde kullanılmasıyla kurulmuştur. Teknolojik rasyonalite diğer kültürler üzerindeki Batılı hegemonyanın haklılaştırılmasının ve meşrulaştırılmasının temeli olmuştur.

Teknolojik üstünlük ve kültürel hâkimiyetin karşılıklı olduğu yolundaki varsayım, yeni imaj teknolojileri üzerine geliştirilen söylemlerde çok açık bir şekilde görülmektedir. Daha önceden söylediğim gibi kimyasal fotoğrafın sona ermesi ve onun yerini dijital-imaj teknolojilerinin alması, doğrudan bilimsel ve teknolojik gelişmelere bağlanmak isteniyor. Yeni elektronik tekniklerinin de, yeni vizyon çeşitleri, başka görme biçimleri, alternatif deneyim alanları yaratarak diğer teknolojik yeniliklerin yaptığı gibi, insanın olanaklarını ve potansiyelini genişleteceği duygusu hâkim. Bu gelişme *evrenselleşme* süreçleriyle bağlantılıdır; bilgisayar *evrensel makine*, ürettiği imajlar da *evrensel araç*tır. Pierre Lévy, evrensel makinenin önceki ve öteki tüm kültürleri içine aldığını söyler. Lévy'ye göre "yeni bir zamansallığın ortaya çıkışından; biriktirme ve işleme kapasitesi arasındaki sıçramadan; bilginin, "know-how"ın* yeni tanımlamalarından; davranış, duyarlılık ve zekâ değişikliklerinden ve hatta enformasyon kültürünün evrensel ölçülerinden söz ediyorsak, tarihöncesinden tarihe geçiş ile bir karşılaştırma yapmak yanlış olmaz". Tüm kültürel biçimlerin aynı dijital dile çevrildiği evrensel makine bizi "tarih sonrası" anına getirmektedir.[74] Genel

72. Johann P. Arnason, "Culture and imaginary significations," *Thesis Eleven*, 22, 1989, s.34.

73. Georges Corm, *L'Europe et l'Orient*, Paris, La Découverte, 1989, s.372, 13.

* Bir işin nasıl yapılacağının tüm ayrıntılarını bilmek. (ç.n.)

74. Pierre Lévy, "La Machine Univers: Création, Cognition et Culture Informa-

olarak kültürün ve özel olarak da her bir sanat formunun mantıksal yapısını sağladığı için Batı kültürünün tam olarak koruma ve gerçekleştirmesini temsil etmektedir. Yeni enformasyon ve sibernetik teknolojilerinin gelişimiyle tüm kültürler ve kültürel formlar birbirine yaklaşmakta ve evrensel Batı rasyonelliği söylemiyle uyum içine girmektedir.

Bu tarih sonrası durum için ne düşünebiliriz? Evrenselcilik iddiaları bizi yeterince ikna ediyor mu? On dokuzuncu yüzyılda kimyasal fotoğraf ilk evrensel dil olarak karşılanmıştı. Şimdi bu eski fotoğraf teknolojilerinin Batı kültüründeki vizyon ve değerlerini nasıl yansıttığını daha açık bir şekilde görmekteyiz.[75] Evrenselcilik adına diğer kültürlere karşı hareket ediyor, diğer kültürleri ihlal ediyorlar. Yeni dijital elektronik kültürlerde başka türlü olabileceğini düşünmek mümkün değil zaten. Bu yeni evrensel araç olarak adlandırılan araca baktığımızda belirli bir vizyon kültürünü yansıttığını ve desteklediğini görmekteyiz. On dokuzuncu yüzyıl fotoğrafi gibi bu da Batı gözüyle bakmaktadır. İmparatorluk koşusunda imaj hep "yabancı" toplulukları izlemiş ve belgelemiştir. On dokuzuncu yüzyıl antropolojik kayıtlarından yeni dünya düzenindeki günümüz foto-Rönesans'ına dek gözetleme ve denetim birbiriyle hep yakın bir ilişki içinde olmuştur. Öteki bu bakışla küçültülmekte, aynı zamanda da Batı'nın üstünlüğü onaylanmış olmaktadır.

Batı kültürü –Aydınlanma kültürü– için bilgi temel olarak vizyonla (aydınlatma / *illumination*) bağlantılıdır. Vizyon duyuların en uzak olanı (belki de en sağır olanı diyebiliriz) olduğu için nesnel ve bilimsel (değer-dışı) bilme idealine işaret eder. Nesnelerin özüne ve gerçeğine nüfuz eden şey gözdür. Bu anlamda vizyonun üstünlüğüne inanmak mümkün hale geliyordu, yani vizyon teknolojileri Batı uygarlığının içinde saklı üstünlüğü yansıtıyordu. Körfez Savaşı'ndan küçük bir örnek bu evrensel akıl iddiasını ve vizyon söyleminde gizli olan şarkiyatçı tavrı

tique", Paris, La Découverte, 1987, s.42-43; karşılaştırma için Pierre Lévy, "La machine universelle," *Terminal*, 27-28, Nisan-Mayıs 1986.

75. Örn. Bkz., David Bate, "Photography and the colonial vision," *Third Text*, 22, Bahar 1993.

ortaya çıkarmaktadır. Saddam Hüseyin silahlarını "saklı tuttuğu" iddiasıyla suçlanıyordu. Yani vizyonun inceleme yapmasını ve gerçeğin aydınlanmasını sahtekârca engelliyordu:

> Saddam Hüseyin'in orduları geçen hafta peçeli ve örtülü, travesti bir Arap figürü gibi davrandılar. Arap dünyasında kadınlar cezalandırıldıkları ve utandıkları için değil, çöldeki bir bitki gibi yaşamı ürettikleri için korunmaları gerektiği düşünülerek peçe takarlar. Evler içedönüktür, evlerin yaşam alanları gizlidir. Gerçek hazineler gizlenmiştir. Saddam da benzer şekilde, kumdan barikatlar altında gücünü saklıyor gibi göründü ya da öyle görünmek istedi.

Haberde "generallerin ve başkanların" ise tam tersine, "gerçeği görmek için açık bir göze ihtiyaç duydukları" vurgulanmaktadır.[76] Kuşkusuz "derin karanlıklardaki" casus uydular bu gözlerin daha net görmesine yardım ediyordu.

Bugün imaj emperyalizminden söz ederken yine de farklı bir şeyler demek istiyor olabiliriz; bu zaman içindeki imajların hiper-gerçek bolluğuna gönderme yapıyor olabiliriz. Sonra da aslında imajların özerk bir gücü olduğunu, kendilerine ait bir iktidarları olduğunu söyleyerek; eski gerçekliklerin, eski gerçeklik duygularının imajın bu gücü tarafından gölgede bırakıldığına olan inancımızı ifade ediyor olabiliriz. Adeta, imajın kendisi yeni bir dünyanın, sanal bir dünyanın özü haline gelmiş gibi görünmektedir. Bu meçhul kıtanın farkına varmak, ecdadına yönelen Batılı bir refleksi uyandırmaktadır; keşfetmek, incelemek ve sömürgeleştirmek. Tekno-kâşifler bu yapay dünyaya gözlerini dikerken, tıpkı bir zamanlar Botany Bay'in *tabula rasa*'sını inceleyen Cook gibidirler. Ya da tekno-tutkunu birinin fütursuzca söylediği gibi (farklı bir sakınma yoluna davet ediyor), "Sibernotların* keşfettiği kıtalardan önce muh-

76. Lance Morrow, "The fog of war," Time, 4 Şubat 1991, s.13. Karşılaştırma için bkz. Foucault'nun Aydınlanma üzerine yorumları ("şeffaf toplum düşleri" ve "karanlık yerlerden korkma"), "The eye of power," Michel Foucault, *Power/Knowledge*, Brighton, Harvester, 1980.

* Siber ve astronot sözcüklerinden yararlanılarak üretilmiş, siber ortam gezgini anlamında bir sözcük. (ç.n.)

temelen en son Columbus, bu kadar çok kullanıma açık ama beyan edilmeyen gayri menkul mala (veya gayri ciddi mala)* sahipti.[77] Bu teknolojik gayri ciddi mallarda her şey mümkünmüş gibi görünmektedir. Primo Levi'nin "Emeklilik Sandığı" hikâyesindeki Torec gibidir:

> Anladın mı; hangi duyguyu yaşamak istiyorsan iste, uygun bantı bul yeter. Antil Adaları'na gemi seyahati mi yapmak istiyorsun? Cervino Dağı'na tırmanmak mı istiyorsun? Ağırlığından kurtulup dünya çevresini bir saatte geçmek mi istiyorsun? Aslan Çavuş F. Cooper olup bir Vietkong birliğini silmek mi istiyorsun? Tamam, kendini odana kilitle, başına başlığı tak, rahatla ve gerisini ona, Torec'e bırak.[78]

Bu hakikaten de yepyeni bir dünya.

Yalnızca yeni bir dünya olduğu için değil. Her şey hem tuhaf biçimde tanıdık hem de hiç şaşırtıcı değil. Alışkın olduğumuz Batı uygarlığının sanal bir uzantısından başka bir şey değil bu. İnsanın her şeyi yapmaya gücünün yettiği bir fantazya dünyası, bir yerde olmak veya bir şey yapmak için bunu istemek yeter. Sonuçlarıyla karşılaşmadan Aslan Çavuş F. Cooper olmanın mümkün olduğu, ahlakdışı bir dünya. Bu zamansız dünyada en akıldışı fantazyalarımızı oynayabiliriz. Bunda kültürel olarak yenilikçi hiçbir şey yok. Batılı narsisizmimizin tanıdığı ve kucaklamak için büyülenerek içine düşüp boğulduğu bir imaj dünyası bu. Torec'de olduğu gibi "teyp çalarken, gerçeklikten farkı ayırt edilemez". Eski alışkanlığımızla imajın içinden çıkmamaya gayret edebiliriz. Ancak teyp bitince öteki gerçeklik dışarıda, tüm memnuniyetsizliğiyle beklemektedir.

---

* Burada İngilizce'de gayri menkul, yani taşınmaz mal anlamına gelen "real estate" ile "unreal estate" karşı karşıya getirilerek bir ses oyunu yapılmakta. Bu karşıtlığı "gayri menkul X gayri ciddi" olarak çeviriyorum.

77. Barlow, "Being in nothingness," s.37.

78. Primo Levi, *The Sixth Day*, Londra, Michael Joseph, 1990, s.110.

Savaş Görüntüleri



Michael Seuphor, *Self-Portrait*, 1929.

3
Savaş Görüntüleri

Augen weltbind,
Augen im Sterbegeklüft,
Augen, Augen
(Gözler dünyaya kapalı,
gözler ölüme yarı-açık,
gözler, gözler)

(Paul Celan "Zuversicht")

Ah, bu ateşli gökyüzünün dumanlarında
öyle çok şey gözden kayboldu ki.
Gözlerimizin şehlasıdır,
biten yüzyılın gölgesi

(Tony Harrison, "The gaze of the gorgon,")

A. İZLEYENLER VE İZLENEN

Askeri teknolojinin eğilimi bellidir: "Hedeflerin çoğunu gerçek-zamanda taramaya duyarlı yeni global ağlar... ve uzun menzilli, nükleer olmayan, bu ağ içinde yer alan uygun yerlere silah ulaştırma sistemleri, hepsi de dijital bilgisayarlarla bağlı".[1] Irak'a karşı olan savaşta enformasyon ve silah sistemlerinde vizyon teknolojilerinin rolü çok açıktı.[2] Askeri strateji her zaman görmekle ve görülmemekle, vizyonla gizliliği bağdaştırmakla uğraşır. Yeni silahların "şık" hatta "parlak" olmasını sağlayan şey de bu ilkeye uygun otomasyon ve organizasyondur.

Uzun zamandır Amerikan casus uydularının Ortadoğu'yu gözlediği söylenmektedir. Irak "uzaydan gözetlenip belirli askeri operasyonlar için tespit" edilmiştir.[3] Bu savaşta görüldüğü gibi, yıkım silahlarının elektronik gözleri de vardır. Amerikan F-15E'ler ve İngiliz Tornado'lar gibi hava kuvvetleri, alçak irtifada uçmaya ve çöl gecelerinde hedefleri bulmaya imkân sağlayan, nesneleri kızılötesi ışınlarla aydınlatan imajlama (görüntüleme) sistemleriyle donatılmıştır. Apaçi helikopterlerinin burnundaki ileriye bakan kızılötesi alan tarama ve hedefleme sistemi, mürettabatın başlıklarında bulunan vizörlerin ekranına gerekli enformasyonu yansıtmaktadır. Tomahawk Cruise füzelerinin nasıl "akıllı" olduğunu da öğrendik; ateşlemek yeter, bu füzeler hedefe doğru kendi yollarını "görmesini" bilirler. Vizyon kılavuz sistemiyle füzeler "hava menzilinden" "ön kapıya" doğru "neşter darbesinin" keskin vuruşunu gerçekleştirebilir. Vuruş gerçekleştikten sonra foto-keşif mürettebatı, merkezi is-

1. Kenneth L. Adelman ve Norman R. Augustine, *The Defence Revolution: Strategy for the Brave New World,* San Francisco, ICS Press, 1990, s.53.
2. Bkz. Les Levidow ve Kevin Robins, "Vision Wars," *Race and Class*, 32 (4), 1991; Kevin Robins and Les Levidow, "The eye of the storm," *Screen*, 32 (3), 1991; Kevin Robins ve Les Levidow, "Socialising the cyborg self: the Gulf War and beyond," Chris Hables Gray, Heidi Figueroa-Sarriera ve Steven Mentor (der.), *The Cyborg Handbook*, New York, Routledge, 1995.
3. David Whitehouse, "Eyes of the world are on Saddam," *Guardian*, 18 Eylül 1990; Karşılaştırın, Duncan Campbell, "Under U.S. eyes," *Independent on Sunday*, 30 Eylül 1990. Savaş sonrası dönemde gözlem uydularının rolüyle ilgili olarak bkz. Bhupendra Jasani, "Keeping the peace in orbit," *Guardian*, 8 Mart 1991.

tihbarat bilgisayarındaki foto-enformasyonla kendini besleyerek Kuveyt ve Irak semalarını tarayıp "hasar tespiti" yapabilir. Bu savaş, Batılı imaj teknolojilerinin açık bir örneğidir. İzleyenler ve izlenen arasındaki savaştır.

Yüksek teknolojili sistemler, yarattıkları teknolojik örtüklük duygusuyla savaşı algılama biçimlerimizi yönlendirdiler. Düşman hedeflerine neler yaptıklarını gördük (ne var ki gördüğümüz ıslah edilmiş imajlar gerçekte nelerin "temizlendiğini" veya "nötrleştirildiğini" açıklamıyordu). Ama Robert J. Lifton'ın söylediği gibi izleyenlere neler yaptığı hakkında pek bir fikrimiz yok. Lifton'a göre bu teknolojiler psişik bir dondurma süreci yarattılar: "Bireysel aklın parçalara ayrılması, iç bölümlere ayrılması, burada bilgiyi duygudan ayırmaktır. Silahlarımızın öldürücü olduğunu biliyoruz ama öteki taraftakilerin ölüm acısını hissetmeyi başaramıyoruz".[4] Bu savaşta askerler de, seyirciler de aynı şekilde yeni bir "tele-topoloji" içindeydiler; artık "tele-vizyon" değil, "tele-aksiyonun" anındalığı söz konusuydu.[5] İmajın içine giren askerler de, seyirciler de gerçeklikten ve gerçekliğin acı verme özelliğinden uzaklaşmış oldular.

Askerin silahlarını tam olarak kullanabilmesi için ahlaki bağlardan kopması gereklidir. Zygmunt Bauman'ın da söylediği gibi, kurbanların psikolojik olarak görünmez olmaları gerekir. Öldürme işlemi "uzaktan" teknoloji dolayımıyla, doğrudan çatışma ve şiddet şokundan uzak olmalıdır. Ateşleme düğmesi ile bunu izleyen ölümler arasındaki nedensel bağlantının kırılması gereklidir. Kurbanlar, kendilerini öldürenlerden "optik olarak ayrı" ise bu psikolojik yalıtım daha da artar.[6] Ancak Körfez Savaşı'nın açıkça gösterdiği gibi, ahlaki görünmezlik yalnızca optik görünürlükle, en azından dolayımlanmış ve uzaktan görünür olma halleriyle de ortadan kalkmamaktadır.

---

4. Robert J. Lifton, "Techno-bloodshed," *Guardian*, 14 Şubat 1991; cf. Robert J. Lifton, "Last refuge of a hi-tech nation," *Guardian*, 12 Mart 1991.
5. Paul Virilio, "L'acquisition d'objectif," *Libération*, 30 Ocak 1991.
6. Zygmunt Bauman, *Modernity and the Holocaust*, Cambridge, Polity, 1989, s.24-26.

Savaşta, uzun kamera çekimlerinin verdiği görüntülerin bir çeşit ahlaki ayrılma sağladığını gördük. Bombalama körfezinden veya füzenin burnundan çekilen sessiz film aynı mesafe donukluğu etkisini yaratabiliyordu. Bu savaşta yine de vizyon rasyonalizasyonunun ne kadar ileri götürülebileceğinin ortaya çıktığı söylenebilir. Katil ve kurbanı arasındaki görsel yakınlığın ne kadar çok arttığını gördük. Gerçekten de hedefin füze burnundan görüntüsü, insanoğlunun hiç elde edemeyeceği bir süper-gerçek yakınlık taklidi veriyordu. Yine de bu uzak-yakın izleme biçimi eski askeri teknolojilerin verdiği askeri uzaklaşmayı sağlayabiliyordu. Görünür olan, sesten, acı çekme duygusundan, yanık ve ölüm kokusundan ve tadından ayrılmıştı. Hareketi yakın çekimde (zoom yaparak) görsek de düşman, yüzü olmayan bir yabancıdan başka bir şey değildi. Biz, gözetleyenler için, onların ölümlerinin gerçekliği gerçekleşmiyordu.

Körfez Savaşı ekrandan bakılan bir savaştı. Batılı askeri birlikler kılavuz silahlarındaki kameralarla tam isabet yapıp yapmadıklarını incelemek üzere, düşman hedeflerini yıkma işlemini başa alıp izleyebiliyorlardı. Başa alıp izlemeler sırasında heyecan yükselmelerini yeniden harekete geçirebiliyorlardı. General Schwarzkopf dünya medyasına, üzerinden geçtiği köprünün bombayla "uçurulmasından" az önce köprüden geçen Iraklı bir aracın, bombadan yapılan çekimini göstererek espri yapıyordu: "Şimdi size bugün Irak'taki en şanslı adamı göstereceğim".[7] Herhalde en pahalıya çıkan tarama çekimleriydi bunlar. Ama izlemek, ağır çekim duyarlılığında uzatmak, teknolojik üstünlüğün ne demek olduğunu gösteriyordu.

Bu sırada Batı'da, gözünü ekrana dikmiş diğer insanlar, aynı imajları (hiç olmazsa bir kısmını) evlerinde tele-tüketim için kullanıyorlardı. Yeni silahlar telejenik* olduklarını kanıtlıyorlardı. Video bombalama üzerine Amerikan generallerinin sesli yorumlarını bile dinleyebiliyorduk. Yüksek teknoloji vuruşla-

7. James Adams, "Pentagon bans video of doomed Iraqi driver," *Sunday Times*, 10 Şubat 1991.

* Televizyona uygun. (ç.n.)

rı Batı televizyonlarında defalarca gösterildi, izlendi, yeniden izlendi. Evet, bu bir Nintendo savaşıydı. Bu deyim herhalde savaşın en çok kullanılan klişesi oldu, gözlem ve yargılama anlatımı olarak da kullanılır oldu. Tıpkı bir video-oyun savaşıydı. Ama ekranlarımızdaki şey bir savaş idiyse gerçeği ekranda yoktu. Uzaktan gelen imajlar uzak gerçeklikleri soyutlaştırdı. İmajın kanıtlama gücüyle savaş hakkında bir şeyler öğrendik ama bildiğimiz şey, adeta gerçekleşmemiş bir savaşmaydı. Her şeyden önce bir görme ve görmeme biçimiydi. Sanki bir imajın röntgencisi olup, gerçekliğine karşı sağır olmak mümkün gibiydi.[8]

Oysa gerçeklik hep orada duruyordu. Her zaman da imajların bu gerçekliğin ortaya çıkmasını sağlama tehlikesi vardı. Bazı videolar yalnızca özel olarak izlemek içindi. General Schwarzkopf, diğer bir Irak kamyonunun üstüne fırlatılırken kameranın sürücünün yüzünde neler gördüğünü dünyanın görmesini istemiyordu. Ya Apaçi helikopterlerinin gece görüntüsü çekimlerine ne oldu (çoğu hâlâ ortaya çıkmadı)? "Televizyon ekranındaki futbolcular büyüklüğündeki Iraklı askerler saklanacak hiçbir yerleri olmadan koşarken en sert askerler bile nefeslerini tutmuşlardı. Bunlar köprü veya uçak hangarları değil. Bunlar insan" deniyordu. Iraklı askerler "şaşkın, ürkek, uykudan fırlayıp cehennemi ateş altında sığınaklara koşuşan kırmızı mürekkeple boyanmış hayalet koyunlar gibiydiler. Göremedikleri saldırganlar tarafından birer birer yere yıkılıyorlardı".[9] Bu imajların sansürlenmesi gerekiyordu. Batı'nın teknolojik üstünlüğünün fazla dokunaklı kayıtlarıydı bunlar (ya da bu üstünlük diye adlandırılan şey öldürücü bir uzmanlıktı).

Ancak "rahatsız edici" imajların tümü ekran dışı tutulamamıştı. Savaş ilerledikçe bastırılmış gerçeklik kendini göstermeye başladı. İzlenen, izleyeni de işe karıştırdı. 13 Şubat 1991'de Bağdat'ta Amiriya sığınağında ilk gerçek yanma, sakatlanma ve ölüm görüntülerini gördük. İlk kez kurbanların seslerini işitip

8. John Berger, "In the land of the deaf," *Guardian*, 2 Mart 1991.
9. John Balzar, "Video horror of Apache victims' deaths," *Guardian*, 25 Şubat 1991.

yüzlerini gördük. Televizyon haberlerinde bu imajların "rahatsız edici" oldukları için "kurgulanması" gerektiği düşünüldü. Kuşkusuz bu kan dökülmeyen, sıhhi savaşla ilgili gerçek olmayan anlayışımızı rahatsız edip, tam olarak doğru silahların ne kadar öldürücü olduğunu gösterecekti. Yine Basra'dan çıkış yolunda "apokaliptik" olarak gerçekliğin imajların üzerine dökülmesi tehlikesi vardı. Katliam, neşter darbeleri ve Nintendo savaşları esprilerine yol açtı. "Akıllı bomba videolarından ve 'zengin hedefleme ortamı' jargonundan ötede" diye yazıyordu bir muhabir, "savaşın zalim gerçekliği dehşet vericidir." Habere göre bir Amerikan istihbarat görevlisi "kömürleşmiş ceset yığınının fotoğrafını çekmek için makinesini eline aldı, makineyi elinden yere bıraktı".[10] Gerçeklik ilkesi en azından bir an için kendini yine gösteriyordu.

Bu son "hindi avından" elimizde bir tane imaj var; bir zamanlar Iraklı bir askerin yüzü olan kömürden bir kül maskesi. Bu görüntü şimdiden klasik bir savaş fotoğrafı haline geldi. Bu "zorunlu bir şoktu" der Harold Evans: "Korkunç bir ölümün dondurulduğu, tek bir bireyin görüntüsüydü. Buna gelinceye dek, video oyun gibi tasarımcı bombaların öldürücü saadetinden hoşlanmak mümkündü." Burada bu "haklı savaş"la ilgili inançlarımızın sonuçlarıyla karşı karşıya kalmıştık. Yine bu imajda "temel bir insani sempati" yaşayabilirdik. "Bu tartışmalı fotoğraf, yüksek teknoloji savaşına giydirilen kılıfın yeniden biçilmesini gerektirdi" diye yazar Evans.[11] Gerçekten yeni bir kılıf biçildi mi? Ya da bu olabilir miydi? İşin gerçeği, bu savaşın video-oyun savaş fantazyalarının bir uzantısı olduğuydu. Bu cesedin durgun fotoğraf sessizliği bize kahramanlık sonrası savaşlar hakkında neler söyleyebilir? Kuşkusuz bu görüntüyü görenler "bir daha asla unutamaz". Ama hatırlayacakları ne olacak?

Bu savaş, toplumumuzda imajların rolü hakkında bize bir şeyler gösterdi. Özellikle Batılı kültürümüzdeki vizyon ve ahlak anlayışımız arasındaki ilişkimiz hakkında biraz düşünme-

10. Bob Dogrin, "Desert claims death convoy," *Guardian*, 11 Mart 1991.
11. Harold Evans, "Necessary shock to our image of war," *Observer*, 10 Mart 1991.

mizi sağladı. Yeni vizyon teknolojileri, elektronik imajın öteki tarafında bir yerlerde gerçek insanların, yaşayan ötekilerin gerçekliğini soyutlamaya imkân verdi. "Günde dört beş kez, halk kendi belleğinin, vicdanının ve tahayyüllünün sesine nasıl kulak tıkayacağı yolunda televizyondan dersler alıyor" der John Berger.[12] Görebiliyorduk ama gördüklerimize karşı sağırdık. Gerçek dünyayla, savaşı dinlemenin, hissetmenin ve tepki vermenin gerçekliğiyle bağlantılarımız kopmuştu. İmaja çok fazla gömülmüş olduğumuz için ahlaki olarak kilitlenmiş ve nötrleşmiştik.

B. SAVAŞ, EKRAN, KUDUZ KÖPEK VE ZAVALLI İNSANOĞLU

> Bir paradoksla karşı karşıya kaldık; hem elimizden geldiğince uygarlaşma kapasitesini elde tutmaya hem de durumun ilkel ve tehlikeli doğasını kanıtlamaya çalışıyoruz.
>
> (Wilfred Bion, *Bion in New York and Sao Paulo*)

Körfez Savaşı'nın televizyondan verilmesinde neler oldu? Bize, izleyicilere neler oldu?

Medyanın rolünün temel olarak, rasyonel ve akıllı vatandaşlara, dünyada olup bitenler hakkında bilgi sahibi olarak karar vermelerini sağlayacak enformasyonu aktarmaktan ibaret olduğu düşünülür. Ancak ideal olan bu durum savaş zamanlarında elde edilemeyebilir. "Evdeki" halkı bilgilendirmek, bir başka ölçütle, mesela askeri güvenlik ölçütüyle dengeli olmalıdır. Ahlaki riskler gerçek savaşın gösterilmesini engelleyebilir (Vietnam sendromu). Medya yanlış bilgilendirme ve propaganda amaçlarıyla stratejik olarak da kullanılabilir. Demek ki bu kritik koşullarda demokratik medya ideallerine ne dereceye kadar bağlı kalınabileceği tartışma konusudur.

David Morrison ve Philip Taylor'ın asıl uğraştıkları konular da bunlardı. *Television and Gulf War* (Televizyon ve Körfez Savaşı) kitabında Morrison müttefik kuvvetler ile müttefik medyanın birlikte çalıştıklarına dikkat çekiyor. Müttefik ülkelerin

12. Berger, "In the land of deaf".

izleyicisi de bunların ne kadar haklı oldukları konusunda aynı kanıdaydı. Morrison'ın izleyici araştırmaları, izleyicilerin yüzde 86'sının televizyonda izledikleri savaş haberlerini tatmin edici bulduğunu gösteriyor. Güvenilirlik ve geçerlilik sorularında ise "izleyici açısından televizyon haberlerine büyük ölçüde güvenildiği açıktır". Gizlilik sorusunda Morrison'a göre "izleyiciler, Körfez krizi süresince haber akışına getirilen sınırlamaları anlayışla karşılamışlardı". Bir de beğeni ve düzey meselesi vardı. Televizyonun "sürpriz edici şokları göstermeme sorumluluğu vardı...Savaş dehşetinin tam olarak ekranlarında gösterilmesini pek kimse istemez". Televizyon ihtiyatlıydı ve "uygun olanı" gösterdi.[13] Morrison'a göre durum bundan ibaretti. Medya sosyolojisinin bu yüzde 86'lık kısmı "tatmin olma" halinin ötesine bakmanın kendi işleri olmadığını düşünür.

Philip Taylor ise *War and Media* (Savaş ve Medya) kitabında yine Morrison'la aynı eski "kamuoyu" gündemine takılıp kalmış olsa da konuya biraz daha yakından bakar. Taylor, demokratik medyanın artan etkili propaganda teknikleri karşısındaki durumuyla ilgilenmektedir. Son savaşta ittifak birliklerinin yarattığı "kontrollü enformasyon ortamında, gerçekten de neyin enformasyon, neyin propaganda olduğunu ayırt etmek imkânsız hale geldi." İdeal olan, televizyonun "dünyaya açılan bir pencere" olmasıydı. Gerçekte ise "pencere, enformasyonu kontrol edenler tarafından üretilen imajların aynası oldu". Diğer pek çok haber yorumcusu gibi Taylor da "aslında iki savaş vardı; müttefik güçlerin Saddam Hüseyin rejimine karşı yürüttükleri savaşın kendisi, bir de medya tarafından sergilenen savaş" der.[14]

Taylor'ın tezinin mantığı rasyonel bilgi ve kamuoyunun yönlendirilmesi ilkelerinin bu medya savaşı tarafından ihlal edildiği sonucuna varmaktadır. CNN olayına "televizyonda savaş filmi meraklılarının canlı yayınlarla adeta büyülendikleri,

13. David Morrison, *Television and the Gulf War*, Londra, John Libbey, 1992, s.5,10,33,22.

14. Philip Taylor, *War and the Media: Propaganda and Persuasion in the Gulf War*, Manchester, Manchester University Press, 1992, s.11,18,9,8.

imajları objektif ve eleştirel bir uzaklıktan izleme yeteneklerini bir kenara bıraktıkları" bir olay olarak bakmaktadır. Dahası "gazetecilere yüklenen halkın öğrenme hakkının muhafızı olma rolüne karşı Körfez Savaşı'nın getirdiği bir başka durum daha vardı; halkın, olaylar olurken neler olduğunu basit ayrıntılardan öte öğrenmek istememe hakkı".[15] Makul ve mantıklı kamuoyu düşüncesi bu durumda iflas etmiş gibidir. Ama savaş istisnai bir durumdur ve belki propaganda da yalnızca enformasyon demektir. Taylor'a göre "sonuçta gerçekler ortaya çıktığında, Britanya ve Amerika Birleşik Devletleri'nin demokratik halkları kendi öğrenme haklarıyla ilgili kuşkuya düşmeye hazır görünmektedirler. Savaşın haklı olduğunu ve elde edilecek kazançların birkaç profesyonel askere değeceğini düşünüyorlardı".[16] Açıkça ihlale uğradığı belli olsa da, temel bir referans noktası olarak dördüncü kuvvet ideali kurtarılabilir. Sonuçta büyülenmiş olmak muhtemelen yalnızca geçici bir süre için rasyonel, bilgi isteyen vatandaş modelinden sapma olarak görülmektedir.

Christopher Norris de *Uncritical Theory*'de (Eleştirel Olmayan Kuram) akıl ve aklın değişiklikleriyle ilgilenmektedir. Ancak konuyla ilgisi çok daha derindir. Norris, Körfez Savaşı'nın "kitlesel olarak yönlendirilmiş retorik ve 'hiper-gerçek' tatlı dil denemesi" olarak, bir "postmodern" savaş olduğunu kabul eder. "Verilen haberlerin genişliği ile halkın bilgilenme düzeyi arasında olağandışı bir ters ilişkinin" olduğuna ve "olaylara dayanan ve belge niteliğindeki gerçeklere karşı takınılan kolektif ilgisizlik tavrının, günden güne yerini sağlamlaştırarak yayılmaya devam eden yanlış enformasyon yığınına neden olduğuna" dikkat çeken Norris, "bilgilenme düzeyinde 'kamusal alanın' toptan bir çöküş" içinde olduğu sonucuna varır.[17] Norris bu savaşla ilgili tartışmaları daha geniş bir platforma taşıyarak irrasyonel ve Aydınlanma-karşıtı değerleri desteklediklerini ve aktif olarak geliştirdiklerini düşündüğü postmodernist düşünürlere

15. A.g.e., s.14, 224.
16. A.g.e., s.274-275.
17. Christopher Norris, *Uncritical Theory: Postmodernism, Intellectuals and the Gulf War*, Londra, Lawrence and Wishart, 1992, s.25-26.

karşı bir polemiğe giriyor. Başlangıç ve bitiriş noktası olarak da Baudrillard'ın Körfez Savaşı'yla ilgili en tartışmalı yazılarını alıyor. Norris'e göre, "gerçeğin kendisi artık aydınlanma aklı ve benzeri kesin fikirlerle birlikte yok olup gitti" düşüncesi, Baudrillard'ın saçma düşüncelerinden başka bir şey değildir, yine "artık gerçeklik iddialarının hiçbir işe yarar (örn. ikna edici veya retorik anlamda) gücü kalmamış olan aşınmış bir paradigmaya takılıp kalmaktan vazgeçip, şu 'postmodern durum'la barış yapmalıyız" fikri de Baudrillard'ın çılgın iddiasıdır.[18] Postmodernizmin "entelektüel oyun heveslerine" karşılık olarak Norris "aydınlanmacı gerçek arayışı söylemi" olarak adlandırdığı söylemi koruyup yeniden sağlamlaştırmak istemektedir. "Gerçek-dünyanın gerçeği ve yanlışlığı konuları, bilinçli/vicdan sahibi olanların kullanabilecekleri yegâne tartışma zeminidir".[19] Postmodernizm, entelektüel dünyadaki (camiadaki) bir çeşit propaganda ve yanıltıcı bilgi verme kampanyasıdır. İletişimin saptırılması ve Aklın çarpıtılması bu postmodernizm denen şeyin kapısında hazır beklemektedir. Baudrillard da Büyük İblis'tir.

Kendilerine özgü farklı yolları, farklı ilgi alanları ve farklı düzeylerde yararları olsa da Morrison, Taylor ve Norris, üçü de Körfez Savaşı sırasındaki tartışma döneminde enformasyonla ilgili kamusal alanda neler olduğuyla ilgilenmektedirler. Savaştan hemen sonra eleştirel ve etik Akla tutunma biçimimiz temel bir mesele haline geldi. Ben yine de bu meselenin ele alınışındaki sınırlara dikkat çekmek istiyorum. Sınırlar derken Akla özel olarak rasyonalist bir yaklaşımdan söz ediyorum. Beni asıl ilgilendiren şey, Aklın önünde veya gerisinde yatanları hesaba katması gereken aklın olabilirlik koşulları. Bunun da ötesinde, nedenselliğin kullanılma biçimleri. Psikanalist Wilfred Bion, sağduyu kuramları gibi akademik kuramların da "bir şekilde kendimizle ilgili ihmalkârlığımızdaki boşluğu doldurmak..." demek olabileceğini söyler ve ekler: "Hem insanlar olarak hem

18. A.g.e., s.14-15.
19. A.g.e., s.122, 66.

de organizasyonlar olarak kendimiz hakkında öğrenmemiz gereken başka hiçbir şeyin olmayacağı bir şekilde, boşluğu tamamıyla kapatacağı umuduyla iyi bir kuram yapısı üretebiliriz".[20] Bence yalnızca rasyonalite anlamında bir kamusal alan tahayyül etmek, "boşluğu kapatmak", savaşın seyircisi olan bizlerin neler olduğunu (ayrıca başka nasıl olabilirdi düşüncesini) gerçekten anlamamızı kısıtlamak olacaktır.

Böyle bir yaklaşım kendimizi rasyonel hayvanlar olarak görme yönündeki kendiliğinden arzumuzu yansıtan akademik söylem içinde gelişir. Körfez Savaşı televizyonunu izlerken ister iyi ister kötü olsun, çatışmanın doğruları ve yanlışlarıyla ilgili akılcı yargılarda bulunduğumuzu düşünürüz. Acaba öyle miydi? Ernest Larsen alternatif bir olasılık öne sürer: "Saatlerce televizyon izlemenin uyuşturucu etkisi, sıradan rasyonelliğe kesinlikle ters bir durumdur. Televizyon izleyicilerinden pek çoğu için uyuşuk olmak bilgi sahibi olmaktan daha tercih edilen bir durum olamaz mı?"[21] İzleme durumunun akılcılık durumuna yol açmadığım ileri sürebiliriz. Biraz daha ileri gidip akılcılık arzusundan başka arzuların da devrede olduğunu söyleyebiliriz. Uyuşuk olma, bilmeme, akılcı olmama gibi arzulardan söz edebiliriz.

Bu noktada Baudrillard'ın *La Guerre du Golfe n'a pas eu Lieu*'sü önemli; çünkü rasyonel gösterişlerimize doğrudan karşı çıkıyor. Baudrillard'ı bir skandal haline getiren de kendisini Akıl'la ilgili nedenlerden uzak tutması. Baudrillard savaşta Aklın, "kabile dinlerinde veya ilkel toplumlarda görülebilecek kadar şiddetli bir şekilde" Aydınlanmacı fundamentalizme dönüştüğünü söylüyor.[22] Öteki'ni "mutlak şeytan" olarak ilan etmek bile bir çeşit arkaik düşünme biçimi değil midir, diye soruyor. Baudrillard'a göre müttefiklerin davranışlarının temelinde akıl değil korku bulunmaktadır. Gerçek korkusu vardı diyor; ölüm ve yıkım güçlerine karşı duyulan korku. Çünkü biz –hem as-

20. W.R. Bion, *Bion in New York and Sao Paulo*, Perthshire, Clunie Press, 1980, s.30.
21. Ernest Larsen, "Gulf War TV," *Jump Cut*, 36, 1991, s.8.
22. Jean Baudrillard, *La Guerre de Golfe n'a pas eu Lieu*, Paris, Editions Galilée, 1991, s.90.

kerler hem de olaya bakanlar– video ekranlarına sığınarak aradığımız gerçek tarafından yakalandık. "Gerçeğin faciası yerine sanal olanı, televizyonun evrensel penceresini" tercih ettik.[23]

Korku akıldan daha zorlayıcıdır. Psikanalitik bir perspektifle yazan Paul Hoggett bütün insanların içinde ilksel bir korku, ısrarlı bir endişe, gizli bir facia duygusu taşıdıklarını söyler:

> Peki nedir bu korku, kuduz köpek gibi sinsice bizi izleyen bu facia (katastrofi) nedir? Ne olduğunu söyleyemiyoruz çünkü adlandıramıyoruz. Ama orada işte, midemize çöreklenmiş duruyor. Temsil edilemez olmasına rağmen bir yolunu bulur bulmaz temsil etmeye çalışıyoruz. Tek bir temel niteliği, başkalığı, ben-olmama niteliğini paylaşan sonu gelmez yalan yanlış temsiller kuruyoruz.[24]

Politik gerçekliği ne olursa olsun Körfez Savaşı en azından bir süre için korkularımızı dışa yansıtarak kuduz köpekten kurtulmamız için kendisini bir vesile, zengin bir fırsat olarak sundu. Bu kez katastrofik tehlike duygusunu ortaya çıkarmak için kullandığımız ben-olmayan, sübyancı, tecavüzcü, canavar gibi sıfatlarla kötülenen Saddam'dı.[25] Onun ortalığı toza dumana katan şeytanlığı, George Bush'un Batı dünyasına güvence verdiği gibi, aydın ve uygar değerlerin bekçisi olduğumuzu onaylıyordu. Saddam irrasyonelliğin gücünü temsil ettiği için kendimizi tam Akıl olarak düşünmemiz mümkün hale geliyordu. Yeni bulunan iç huzurumuzu korumak için Körfez'e sıkıştırılmış bu "yeni Hitler'e" saldırmak hem geçerli hem de kaçınılmaz gibi geliyordu. Şimdi kuduz köpeğin bir adı vardı, "kellesini uçurmak" ve "öldürmek" mümkündü. "Önce korku gelir," der Hoggett, "şiddetimiz ve nefretimiz daha sonra gelir".[26]

Körfez Savaşı gibi dünya tarihine geçen bir olayın bizim için özelliği, bireysel fantazyaların kolektif bir psişik savunma stra-

---

23. A.g.e., s.16.
24. Paul *Hoggett*, "A place for experience: a psychoanalytic perspective on boundary, identity and culture," *Environment and Planning D: Society and Space*, 10 (3), 1992, s.345-346.
25. Kevin Robins, "The mirror of unreason," *Marxism Today*, Mart 1991.
26. Hoggett, "A place for experience," s.345.

tejisi haline gelmesidir. Korkunun kolektif olarak defedilmesi grup dayanışmasını yeniden onaylayan bir zemin haline gelir. Bir toplumsal grubun, bir toplumun üyesi olmak hiçbir zaman kolay ve basit bir olay değildir. Üyelik, kayıtsız kalmadan kin ve anksiyeteye kadar uzanan rahatsızlık duygularına bağlıdır. Ancak bazı tarihsel anlarda bu tür gerilimler, Didier Anzieu'ye kulak verirsek, kolektivitenin "grup yanılsaması" diyebileceğimiz biçimde kendisini yeniden göstermesiyle giderilmektedir.[27] Bireysel üyeler korkularının aynı olmasıyla birbirlerine benzediklerini, bizim-olmayandan gelen tehdide karşı savunmacı şiddet ve nefret duygularında uzlaştıklarını itiraf ettikleri zaman grup da ortak kimliğini keşfeder. Bu an geldiğinde birey grupla birleşir, birey kimliğinin savunması yerini en azından bir süre için gruba bırakabilir. Tehdit ve tehlike bu arada yansıtıldığı sürece grup yeni bulduğu birlik ve bütünlük içinde adeta kendisiyle iftihar eder. Müttefik devletlere *esprit de corps** aşılayan da işte bu iftihar etme duygusuydu. Buradaki birlik ruhu, uyumlu bir cemaatte olmanın ve aynı haklı kavgaya (adil Haçlı Seferi'ne) katılmaktan alınan zevki yansıtıyordu. Ancak bu durum daha önce de pek çok kereler olduğu gibi üzerinde uzlaşılmış bir yalanın habercisiydi; tüm tehdit ve tehlikelerin işte "orada" olduğu, kuduz köpeğin de aslında Saddam olduğu yolundaki yanılsamalı inanca dayanıyordu.

Peki televizyonun bütün bunlar arasında nasıl bir yeri var? Yukarıdaki tartışmada kamusal alana geleneksel bir şekilde odaklanmak yerine, işlemekte olan grup sürecine dikkat çektim. Çünkü şu anda kolektif davranışın rasyonel boyutundan çok duygusal ve libidinal boyutuyla ilgileniyorum. Körfez Savaşı'nın televizyondan verilmesiyle ilgili tartışmaların çoğunda televizyonun haber verme işlevine, ekranın ve savaşta olmanın ruh halinin görüntülenme sürecine ağırlık verme eğilimi vardır. Ancak çatışma ilerledikçe televizyon ekranı önemli

27. Didier Anzieu, *The Group and the Unconscious*, Londra, Routledge & Kegan Paul, 1984, s.260.

* Birlik beraberlik ruhu. (ç.n.)

bir rol üstlendi; öncelikle korkularımızı dışarı çıkarıp dışsal bir tehdit imajı yaratarak, sonra da tehdide karşı savunmacı şiddeti harekete geçirerek. Grup yanılsaması televizyon izleyicisi (grup olarak izleyici) biçimindeydi ve kendisini en güçlü olan taraf ilan ederek, paranoyakça anksiyetelere karşı savunma mekanizması işlevini görüyordu. Ekran orada olduğunu hayal ettiğimiz tehlikelerle içimizdeki korku, öfke ve saldırganlık duygularının aracısıydı.

Ekranın özellikleri ve nasıl kullanıldığı çok önemlidir. Ekran dünyada olup bitenlere tanıklık etmemize imkân verirken aynı zamanda gördüğümüz olayların gerçekliğinden bizi ayrı tutarak, tecrit ederek korumaktaydı. Oturma odalarında güvenlik içinde bulunan izleyicilere savaşın şiddetini ve katastrofisini göstermişti. Vietnam'ı hatırla. Böyle bir izleme biçimi nasıl düşünülebiliyor? Gördüklerimizle yaşayabilmemiz için duyarlıklarımızın dondurulması gerekmektedir. Ancak ötekilerle aramızdaki ilişkileri düzenleyen ahlaki kısıtlamalar nötrleştirildiği takdirde böyle korunaklı bir izleme mümkün olabilir. Ekrandan görülenlerin bize yaptığı budur işte. John Berger'in söylediği gibi ekran röntgenciliği, hayata karşı şimdiye dek eşi benzeri görülmemiş bir acımasızlığa ve kayıtsızlığa geçit vermektedir: "Ekran gerçekliğin yerine geçmektedir. Bu yer değiştirmenin çifte işlevi vardır. Çünkü gerçeklik olaylarla bilincin karşılaşmasından doğar. Gerçekliği reddetmek yalnızca nesnelliği reddetmek değildir. Öznel olanın da temel bir parçasını reddetmektir".[28] Ekranın gücü ahlaki tepki vermeyi çok daha zorlaştırmaktadır.

Evet, zor ama imkânsız değil çünkü ekrandaki imajların varlığı her zaman utanma, acıma ve isyan duygularının yükselmesi için bir potansiyel taşır. Vietnam'ı hatırla. Ekran gerçekliği uzaklaştırdı ama hiçbir zaman tam olarak gerçekliğin yerine geçmeyi başaramadı. Peki başarmış olsaydı? Neler olurdu? Körfez Savaşı sonrası düşünmemiz gereken sorular bunlar. Vietnam'ı

28. John Berger, "The screen and The Spike," *The White Bird*, Londra, Chatto & Windus, 1985, s.260.

unut. Bu başka türlü bir televizyon savaşıydı. Görünmezlikle, gerçek şiddet ve ıstırap imajlarının boşaltılmasıyla sansüre uğratılan bir savaştı (Basra yollarındaki katliamı hiç görmedik, belki hiç bir zaman da görmeyeceğiz). Burada "Nintendo savaşı" diye adlandırılan yeni, ikame bir deneyim yaşadık; imajlar video oyunlarındakilere, bilgisayar benzetimlerine (simülasyonlarına) benziyordu. Baudrillard'ın deyişiyle "gerçekçi savaşın" yerini "sanal savaş" almıştı. Ekran nihayet gerçekliğin yerine geçmişti. Artık yeni bir savaş görüntüleme dönemi başlamıştı.

Gerçekçi televizyon, savaş zamanlarında kamuoyunu ve kamu duygularını harekete geçirmek konusunda son derece yararlı olmuştu ama yine de ne yapacağı belli olmaz ve güvenilmez bir araç olduğu da düşünülürdü. Televizyon imajlarının uzaklığı, düşmanın kaderine karşı kayıtsız ve katı olmayı destekleyen bir şeydi ama o dönemlerin televizyonunun belgesel niteliği her zaman kayıtsızlığı sempatiye dönüştürme olanağını da gündeme getirebiliyordu. İmajın kanıt oluşturabilecek açıklık niteliği her zaman için ahlaki nedenselliğe yaklaşabilirdi. Savaşa video-oyunu muamelesi yapmak bu olanağı ortadan kaldırmaktadır. İmajı belgesel niteliğinden soyutlamak, görüntüleme olgusuyla bağlantılı bilinçsiz süreç üzerinde çok daha etkileyici bir şekilde çalışmayı mümkün kılar. Ekran içsel itkilerimizin doğrudan bir işlevi haline gelir; "Ötekine fantazyada saldırırken ego oradadır ama bu sürekli ve hayali saldırgan oyunda kendi gerçek pozitif güçlerini, kendisini pozitif olarak sunma imkânını yitirir ve sanki hep öteki tarafından tehdit ediliyormuş gibi varlığını sürdürmeye başlar".[29] Video oyunları çocuksu terör ve savunma biçimlerini harekete geçirir; oyuncuların sürekli olarak kendilerini imha etmeye, mahvetmeye çalışan yıkıcı, yabancı güçlerden korunmaya çalıştığı "paranoyak bir ortam" yaratır. Körfez Savaşı sırasındaki video-oyun imajları da aynı şekilde bizi "bedensel bütünlüğümüzü, fiziksel varlığımızı

29. Yehoshua Roger Dufour ve Nicole Dufour-Gompers, "Journalists, anxiety and the media as an intra-psychic screen," *Israel Journal of Psychiatry and Related Sciences*, 22 (4), 1985, s.319-320.

ve toplumsal düzenimizi tehdit eden tehlikeleri yıkmak üzere ikame katılımcılar" haline getirdi.[30] Gerçek dünyanın olaylarına referansta bulunmayan ekran, ahlaki benliklerimiz yerine temel korkularımı-za cevap vermeye hazırdır.

Peki bütün bunları kamusal alan ve rasyonel yurttaş (ve izleyici) fikirleri içinde nasıl değerlendirebiliriz? Yoksa bu da Akla postmodern elveda biçimlerinden biri midir? Bence Akıl, gerekçeli tartışma ve bilgi sahibi görüşlerin olabilirliğine karşı çalışan içimizdeki güçleri daha ciddiye almalı; gerçekten de düşünmemeyi, bilmemeyi, gerekçe bulmamayı tercih edebilecek bu güçleri hesaba katmalıdır. Wilfred Bion'ın son derece önemli içebakış incelemeleri, düşüncenin ilkel duygulanımlar ve duygularla (korku, anksiyete/kaygı, gerilim, acı, sıkıntı) başa çıkma yolu olarak, "uyarıcı psişesinden kurtulma" aracı olarak geliştiğini gösterir. Düşünme kapasitesi ancak bu düşüncelerle uğraşmak için bir araç ve yöntem olarak sonradan gelişir. Düşüncelerle, der Bion, ya kaçınmayla ya da biçim değiştirerek başa çıkılabilir: "Kişilik hüsrandan kaçınma itkisinin egemenliği altındaysa sorun tahliye yoluyla çözümlenir. Eğer kişilik hüsranın biçimini değiştirme itkisinin egemenliği altındaysa sorunun çözümü için nesneler düşünülür".[31] Duygu ve düşüncelerle "düşünmeden" başa çıkmanın yolu, tahammül edilemeyen materyalin tahliyesi, defedilmesi veya yansıtılmasıdır. Tersine bilinçdışı itkileri "dışlamayarak" "düşünmek"; duygusal deneyimlerden bir şeyler öğrenerek, bu itkileri anlayarak, kavrayarak dönüştürmek de mümkündür. Düşünmek, gerekçelendirmek her zaman mümkündür ancak olanaklardan yalnızca biridir. Kaçınma çok daha çekici bir alternatif olabilir. "Düşünmek pek de istenmeyen bir gelişmedir" der Bion, "düşünme kapasitesiyle neler yapılabileceğini bilmek zordur".[32] Düşünme beraberinde

30. Les Levidow, "The Gulf War: castrating the 'bugger'," *Magazine of Cultural Studies*, 5, 1992, s.40. Ayrıca bkz. Les Levidow, "The Gulf massacre as paranoid rationality," Gretchen Bender ve Timothy Drukrey (der.), *Culture on the Brink: Ideologies of Technology*, Seattle, Bay Press, 1994, s.317-327.

31. W.R.Bion, *Learning from Experience*, Londra, Heinemann, 1962, s.84.

32. Bion, *Bion in New York and Sao Paulo*, 1980, s.87.

değişimi getirir ki değişim bireysel ve toplumsal olarak zorumuza giden, direndiğimiz bir şeydir.

Akıl uygarlaştırılacaksa ilkel ve temel korkularımızı da barındırmalıdır. Bu bilinçdışı materyallerin bastırılmasına, bunlardan kaçınmaya veya defetmeye dayandırılamaz. Cornelius Castoriadis'in vurguladığı gibi, psişik düzeylerimizden biri yararına diğerinden vazgeçmek söz konusu edilemez. Asıl yapılacak iş, düzeyler arasındaki ilişkiyi değiştirmektir. Ancak o zaman bilinç düzeyi "bilinçdışının içeriğine hâkim olup, bunlar hakkında düşünüp taşınarak harekete geçirmeye çalışacağı itkileri ve fikirleri açıkça seçebilir".[33] Bilinçdışının içeriği tanınmalı ve hakkında düşünülmelidir. Akıl insan denen hayvana verilmiş bir Tanrı vergisi veya sıfat değildir. Peşinden koşmamızı, elde etmek için uğraşmamızı gerektiren bir şeydir. Üstelik, yalnızca akıllı ve rasyonel olmakla da insan olduğumuzu düşünemeyiz. Bizi insan yapan, tam olarak insan yapan şey, varlığımızın merkezindeki itkilerimizin, korkularımızın ve arzularımızın oluşturduğu akımdır. Bizi hem insan hem uygar yapan şey, bu akımı (akıl gücümüzün yardımıyla) ahlaki, yaratıcı, hayal gücüyle dolu hedeflere varmak üzere dönüştürme çabasıdır.

Savaş süresince, yaşanmakta olduğunu bildiğimiz insanların acı çekmelerine karşı "tepki göstermemiz" gerektiği söyleniyordu, diyor John Berger. "Trajiğin trajik olduğunu ilan" etmeliydik. Berger'e göre burada asıl olan merhamet duygusuydu; "başlangıçta bizim olmayan kayıpları" fark edebilecek miydik?[34] Yine Tony Harrison'un "İlk aydınlatma" şiirine göre:

> şu kutlama yapanlara birileri hatırlatsın,
> başkalarının kötü haberi, iyi haberi onların
> yoksa günü ağarmayacak zavallı İnsanoğlu'nun.[35]

Hepimizin merhamet potansiyeli vardır. Körfez Savaşı bize bu potansiyelin nasıl nötrleştirildiğini gösterdi.

33. Cornelius Castoriadis, *Le Monde Morcelé*, Paris, Editions du Seuil, 1990, s.144.
34. John Berger, "Mauvaises nouvelles," *Le Monde Diplomatique*, Mart 1992, s.32.
35. Tony Harrison, "Initial illumination," *The Gaze of the Gorgon*, Newcastle upon Tyne, Bloodaxe Books, 1992, s.46.

Trajedi? Merhamet? Fazla mı yufka yürekliyim? Bütün bunlar medya sosyolojisinden bir milyon mil uzakta. Medya sosyolojisi bunun yalnızca bir başka televizyon savaşı olduğunu, kötü haberin iyi haber olduğunu, yüzde 86'nın tatmin olduğunu söylüyor. Bu zavallı İnsanoğlu teranesi de ne ki?

C. ELE GEÇİRİLMİŞ EKRAN

Körfez Savaşı'nda öldüren 300 Amerikalı vardı. Aynı süre içinde 300 Amerikalı da cinayete kurban gitti. Bu ne biçim bir ülke?

(Jean-Luc Godard, *Newsweek*'de yapılan söyleşi)

Amerikan sapığından sonra Körfez Savaşı teybini yeniden oynatsak neler olur? Batı kültüründeki şiddet hakkında bir şeyler öğrenebilir miyiz? Bu teyp şiddet kültürümüzde ekranı nasıl kullandığımız hakkında neler söyleyebilir? Bu bölümde şimdi, teknoloji, şiddet ve fantazya arasındaki ilişkilere değineceğim.

Şimdi bir yüzyıl gibi uzak görünse de yakın zamanlarda ekranlarımızda oynayan Körfez Savaşı'nı izledik. "Yeni Hitler" Saddam Hüseyin'in şeytani meziyetleri anlatıldı. İyi'nin yüksek teknoloji silahlarını kuşanıp Kötülük İmparatorluğu'nu "ortadan kaldırmaya" gittiği epik bir medya olayıydı. Görmedik ama artık biliyoruz ki 150 bin Iraklı asker ve sivil bu kanlı katliamda can verdi. Hemen birkaç ay sonra bir başka katliamın pençesine yakalandık; medya Amerika'daki kentlerde seri cinayetlerle ilgilenmeye başladı. Amerika'daki kentlerde en az otuz kırk kadar kitle katilinin olduğu söylenirken, potansiyel kurbanlar da sürü halinde sinemalara gidip bunu öğrenmenin şokunu yaşayarak ele geçiriliyorlar. *Kuzuların Sessizliği*'nin canisi Hannibal Lecter'ın imajı gözünü dikmiş onlara bakmakta.

Savaşın sembolik değerini anlamak için yeni bir çerçeve çizerken seri cinayet olgusunu kullanabiliriz. Uzayın "derin karanlıklarında" Amerikan casus uydularının delici bakışı Irak'ı sürekli gözlem altında tutarak stratejik hedefleri belirliyordu. Gizli savaşçılar, görünmez ve karşı konulmaz öldürücü kimlikleriyle Körfez semalarına "pusu kurmuşlardı". Sonra bir "cru-

ise" füzesinin "neşter darbesiyle" mavi semalardaki ölüm aniden geldi. Bu "şık" ve "parlak zekâlı" silahlar sayesinde müttefik kuvvetler seçilen hedefleri özenle ve hiç şaşmadan "yerinden" çıkarabiliyordu. Ölüm siyahla da geldi. Gece, karanlıkta görebilenler ölüm getirdi. Haberlerden birinde Apaçi helikopterlerinin çölden 15 metre yukarıda dolaşırken bir grup Iraklı askeri nasıl "kaptığı" anlatılıyordu; göremedikleri bir şeyin saldırısına uğrayan askerler "kendilerine hangi belanın vurduğunu bilemeden" koşmaya çalışıyorlardı, saklanacak hiçbir yer yoktu.[36]

Bu gerçekliğe benzer bir şey, Amerikan kentlerindeki halkı rahatsız edecek boyutlarda yaşanmaya başlandı. Seri cinayet türünde, bu kez Amerikan vatandaşları gözleniyorlardı; kentte geceleri gizlice pusu kuran sapık katil tarafından izleniyorlardı. Hannibal Lecter'ın delici bakışları bu türün simgesi haline geldi. Lecter "parlak zekâsıyla", "olağanüstü beyin gücüyle" karakterize ediliyordu; tıpkı "şık" ve "parlak zekâlı" silahlar gibi bu adam da (seri cinayet işleyenler genellikle erkektir) özenle ve şaşmadan vurmaya programlanmıştı. Seri cinayet işleyen katilden kaçamayız. Aramızdadır ve hiç şaşmaz bir ustalıkla ölüm getirir; kurban ise kesinlikle yanlış zamanda, yanlış yerde bulunan, yanlış insandır. Şimdi biz de "hedef piyangosundan" nasibimizi alabiliriz.

Kuşkusuz bu gündem değişiminde rastlantılar da vardır. Medyada yeni ve seyredilir bir şeyler aranırken gelişigüzel bir seçim yapılabilir. Ancak yine de bu durumdan bir şeyler çıkarabiliriz; bu iki medya olgusunun üst üste gelişi, kültürümüzde şiddetin yeri ve özellikle şiddetin görüntülenmesi açısından önemli bir şeyler yansıtmaktadır. Anlatımda zorunlu bir yakınlık var; "neşter darbesi" ve "hedef zengini ortam" gibi netameli terimler, Amerika Birleşik Devletleri'ndeki kentlerde kitlesel cinayetler bağlamında ağırlık kazanmaktadır. "Kuzuların sessizliği" ve "Amerikan sapığı" gibi deyimler, Başkan Bush'un Ortadoğu'daki "siyaha karşı beyaz, şeytana karşı iyi" savaşına

36. John Balzar, "Video horror of Apache victims' deaths," *Guardian*, 25 Şubat 1991.

gönderme yapmaktadır. Bence bu iki medya gösterisini birbirinden ayrı düşünmemeliyiz. Birlikte, film yönetmeni Jonathan Demme'nin söylediği gibi, "Bush'un ruhsuz Amerika"sını karakterize eden "ahlaki azat edilmenin bozulması" durumunu anlamamıza yardımcı olabilirler.

Körfez Savaşı'yla ilgili sıra dışı bir yazısında Amerikalı psiko-tarihçi Lloyd deMause bu kültürel durumu "ortak duygusal düzensizlik" olarak tanımlar.[37] Savaş da bu düzensizliğin içinde işleyen bir kolektif çalışma olarak görülebilir. Amerika, içinde bulunduğu kaos ve beklenen çözülme sürecinde suçluluk duygusu, depresyon ve günahkârlık duyguları yaşıyordu. Bir kefaret gerekiyordu. "Amerika'nın içsel yaşamını" aydınlatmaya çalışırken deMause, krize yol açan "sembolik odağın" çocuk taciz etme olgusuna dayandığı yolunda tuhaf bir görüş ileri sürmektedir. Aslında çatışmadan bir süre önce Korkunç Ebeveyn ve Örselenmiş Çocuk arasındaki dramın Amerikan ruhunu ele geçirdiğini söyler.

Savaşın ortaya çıkmasıyla Korkunç Ebeveyn dışa yansıtılabilecekti. Çocuk taciz eden rolü Saddam Hüseyin'e verildi. Saddam'ın çocukları rehin alan propaganda imajları Batılı izleyicilerin "midesini bulandırdı". Bush ise "masum çocuklar" deyimini canlandırdı. Sonradan propaganda uydurması olduğu ortaya çıkan bazı haberler, Iraklı askerlerin beşiklerinden çıkardıkları üç yüzden fazla Kuveytli bebeğin öldüğünü söylüyordu. Bu dehşet verici boyutlarda bir çocuk taciz etme olayıydı; Saddam vahşi bir yaratık, acımasız bir canavardı, bütün "uygarlık ilkelerini" ihlal ediyordu.

Amerika Örselenmiş Çocuk kimliğine büründü, Bush da İyi Ebeveyn rolünü üstlendi. Bush'un açıkça söylediği gibi bu iyi ve kötü arasındaki savaştı, dünyanın "ahlaki düzenini" korumak ve savunmak için yapılan bir savaştı. Saddam bulaşıcı ve kirletici bir güç olarak görülüyordu. *Newsweek* dergisine göre "Saddam'ı göndermek için sifonun çekilmesi gerekiyordu".

37. Lloyd deMause, "The Gulf War as mental Disorder," *The Nation*, 11 Mart 1991.

Tersine Bush'un cezalandırıcı şiddeti ise bir temizleme ve tasfiye etme gücü olarak görülüyordu. Savaş yenilenme ve tazelenme olanağı veriyordu; Amerika, ahlaki arayışlarını ve duygusal bütünlüğünü yeniden keşfedebilirdi.

Kuşkusuz, Körfez Savaşı'yla ilgili bu söylenenlerde bir çeşit ahlaki oyun oynanır gibi bir basitleştirme var ama içinde etkileyici bir gerçek de var. Bir an için, kısacık bir an için bu epik gösteri ulusal bütünlüğü ve ahlaki canlanmayı sağladı. Sonraki medya olayı, seri cinayet işleyen katillerin görüntülenmesi bir kendine güven sorununu gündeme getirdi. Bu cinayet dolu filmler ulusal ruhun yerinden olmasına, kaygılanmasına zemin verdi; Amerikalıların gündelik yaşamlarının orta yerine "ahlaki azat edilmenin bozulması" anlamında bir rahatsızlık getirdi. Bu filmler adil savaşın kahraman imajına gölge düşüren, sinsice zehirleyen imajlar olarak görülebilir. Şimdi, teybi geri sarıp izlediğimizde savaş daha farklı görünmekte.

Körfez Savaşı dışarıda "ıssız Ortadoğu çöllerinde" gibi yansıtılan şeytanı kovarak Amerika'yı temizlemek içindi. Korku türünde ortaya çıkan şey ise, şeytan korkusu ve kaygısının gerçekte içimizde olmasıdır. Şimdi hem tuhaf olan hem hiç de tuhaf olmayan şey, bu kaygının sembolik odağında Korkunç Ebeveyn ve Örselenmiş Çocuk'un bulunmasıdır. *İkiz Tepeler*'de Leland Palmer, kendi kızının hem katili hem de tecavüzcüsüydü. *Kuzuların Sessizliği*'nde bizzat kendisi çocuk tacizinin kurbanı olan yamyam Lecter, aynı zamanda simgesel olarak, dedektif Clarice Starling'in kötü babasıydı. John McNaughton'ın *Henry: Seri Cinayet İşleyen Bir Katilin Portresi* filminde psikopat Henry, kendisini çocukluğunda taciz eden fahişe annesini öldürmüştü. Amerikan mitinde çocuk masumiyetin bir simgesiyse, bu masumiyette sorumluluğu bulunan ebeveynlerin saldırgan dürtü ve arzularını uyandıran bir şeyler olmalı. Amerika'da satanik eylemler, sefahat alemleri, röntgencilik, çocuk tecavüzü ve cinayetlerle ilgili bir yığın suçlama var.[38] Korkunç Ebeveyn

38. Ingrid Carlander, "Essor de la violence "satanique" aux Etats-Units," *Le Monde Diplomatique*, Şubat 1991.

ve Örselenmiş Çocuk kavramları bir kısırdöngü gibi karşılıklı yıkıcılığını sürdürüyor. Ancak bu kez yıkıcı güçler dışarı yansıtılamazdı.

Gelmesi beklenen bir çöküş ve ahlaki çözülme yaratan bu durum anksiyeteden paranoyaya, her an uyanıklılık halinden paniğe dek yoğun duyguların ortaya çıkmasına neden oldu. Filmler bize Bush'un ahlaki düzeninin bu ruhsuz Amerika olduğunu anlatıyordu. Seri cinayet işleyen katil bu ahlaki düzenin cani ürünüydü. Herhangi biri olabilirdi, kapı komşusu, şans eseri yoluna çıktığınız Henry, Jack veya Norman olabilirdi. Sizi öldürmek için herhangi bir gerekçesi veya dürtüsü olması gerekmez. Hannibal Lecter öldürür çünkü bu onun yaşamıdır, insani motivasyon fikrinin maskarasıdır. Aklı başında gibi görünen adam birdenbire vahşi bir katliam yapabilir. Kurgusal Henry karakteri ise ayağı yerden kesen tatmin ve şahsiyet çözülmesi duygularının bileşimiyle yönlendirilen biridir; öldürünce kendini iyi hissettiği için öldürür. Aynı şeyi Körfez Savaşı'nda da gördük; bu ahlaki dünyanın canice bir sonucuydu. Bu kez Henry, Jack veya Norman'la karşılaşma talihsizliğine düşen Iraklılardı. Apaçi pilotunun görevden dönüşünü düşünün: "Geri döndüğümüzde kanatta oturup gülmeye başladım... Yatağa uzandım ve kendi kendime, 'Tamam, şimdi yorgunum, uyumam gerek' dedim. Sonra oraya gizlice süzülüp orayı burayı nasıl havaya uçurduğumu düşündüm".[39]

"Hayalet koyunlar gibi" kaçışan adamların üstüne cehennem ateşi açabilecek olan bu adam ile kurbanlarını yutan Hannibal Lecter gibi bir katil arasında ne gibi farklar olduğunu bir gözden geçirebiliriz. Bir yanda Irak bir "hindi avıydı", öte yanda bir yamyamlık olayı var. Aradaki fark, Irak'ta Hannibal Lecter olmak kabul edilebilir bir şey, Amerika'da Hannibal Lecter olmaksa kabul edilemez. Körfez Savaşı'nda "biz=iyi" "onlar=kötü" ayrımı basit bir karşılık gibi veriliyordu. Seri cinayet türünde ise bu basit ahlaki kurgu bozulup karmaşık hale getirilmekte. Bu türde hem Örselenmiş Çocuk hem de Korkunç Ebeveyn'in

39. Balzar, "Video horror of Apache victims' deaths".

bizim içimizde bulunan taraflar olduğunu fark ederiz. Kurban olmanın ne demek olduğunu hissederiz. Ama bu filmler kurban olmakla potansiyel saldırgan olmak arasındaki çizginin ne kadar güvenilmez bir çizgi olduğunu da gözler önüne serer. Belli koşullar altında biz de bir şiddet dalgasına kapılabiliriz. "Benim kötü olduğumu nasıl söyleyebilirsin?" diye sorar Hannibal Lecter. Lecter'ın sorusu kendi ahlaki durumumuza meydan okuyan bir sorudur. Duygusal yaşamımızın düzensizliğini ortaya koyar.

Peki bu şiddetle birlikte yaşamayı nasıl öğreniyoruz? Bu soru, hangi mekanizmalarla kötüden sakındığımızı da bulmaya yönelik bir sorudur. Ele aldığım iki örnekte de şiddetle karşılaşmamız ekran aracılığıyla olmaktadır. İkisi de medya olaylarıdır. Ekran günümüz için çok güçlü bir metafor; şu anda dünyada nasıl bulunduğumuzun, bağlı olduklarımız ve bağlı olmadıklarımıza dair çelişkili durumumuzun sembolü. Ekranda her an ahlaki meselelerle karşılaşıyoruz, ekran bizi sayıları giderek artan ahlaki ikilemlerle karşı karşıya bırakıyor. Aynı zamanda ekran bize bu ikilemleri teker teker gösteriyor; insan olarak ahlaki gerçekliklere dahil olup olmayacağımız ekran aracılığıyla belirleniyor.

Her zaman mutlaka böyle olduğunu söylemek istemiyorum. Kuşkusuz, acı çekenlerin (Vietnam'da, Güney Afrika'da, Etiyopya'da, Lübnan'da, Bosna'da, Somali'de, Çeçenistan'da; maalesef bu listenin sonu yok gibi görünüyor) görüntülerini de gördük, ahlaki çöküntüleri hissettiğimiz de oldu. Ancak imajların ahlaki yapımıza getirdiği belirli zorluklar olduğunu söylüyorum. Susan Sontag, "Acı çekmek başka şey, vicdanımızı sızlatması, merhamet uyandırması şart olmayan fotoğraflara kaydedilmiş acı çekenlerin imajlarıyla yaşamak başka bir şeydir" der.[40] İmajların, uzaktaki felaketlerin dondurulmuş kayıtlarının uzaklaştırma gücü sayesinde acı çekmeyle olan ilişkilerimizi ayarlamayı öğrendik. Fotoğrafik imaj bize önce gerçek acı çekmeyi gösterir, sonra bizi tecrit eder. Ahlaklı ve merhametli olmayı gerektirecek gerçek ve karşılıklı ilişkilere girmemizi

40. Susan Sontag, *On Photography*, Harmondsworth, Penguin, 1979, s.20.

fotoğrafik imaj sağlamaz, sağlayamaz da. Video ekranlarında ve elektronik imajlarda ahlaki uçurum daha da büyür. Biz daha önceleri hiç bilinmeyen boyutlarda şiddet imajlarının saldırısına maruz kalırken, bu imaj bolluğu şiddetin gerçekliğinden daha da tecrit edilmiş olur. Artık bu durumun vicdan ve merhamet duygusunu geliştirip geliştirmediği değil, azalttığı ve aşındırdığı sorgulanmalıdır.

Böyle bir ahlaki durum içine girdiysek, ekran kültürüne bağlılığımızın özelliklerini yeniden gözden geçirmeliyiz. Bunun için de ele aldığım iki medya örneğinin birer olayına yakından bakmak istiyorum. Birincisi, Körfez Savaşı'yla, daha önce sözünü ettiğim Apaçi helikopter pilotlarının gece görüş donanımlı kameralarıyla katliamlarını videoya kayıtlarıyla ilgili haber. Etrafı kan gölüne döndürdükten sonra pilotlar çekimi izlemek için üsse dönerler: "Savaşın katılaştırdığı askerler televizyon ekranındaki futbolcuların büyüklüğünde Iraklı askerler saklanacak hiçbir yer olmadığı halde kaçışırken nefeslerini tutmuşlardı." Habere göre görüntülerde bir adamın düştüğü, yere kapaklandığı, sonra ayağa kalkmaya gayret ederken yeniden açılan ateşle paramparça edildiği yer almaktadır. Olaya katılanlardan biri, "Arkadaşlardan biri yanıma geldi, birbirimizin sırtını sıvazladık... dedi ki 'Allah'tan, kendimi lanetli bir çiftliğe ateş ediyor gibi hissettim. Sanki biri koyun ağılının kapısını açmış gibiydi.'"

Üzerinde durmak istediğim ikinci olay *Henry: Seri Cinayet İşleyen Bir Katilin Portresi* filminden. Filmde Henry ve arkadaşı Otis bir video kamera çalarlar ve sonra bunu, bir kenar mahalle ailesini işkence ederek öldürürken çekmek için kullanırlar. Sonradan oturup canice ve sadistçe işledikleri olayı izlerler. Videoyu çok seven ve sonunda izlerken uyuyakalan Otis, "Tekrar görmek istiyorum" der.

Bu iki olayın benzerliği çok rahatsız edici. Öldürme eylemi ile katledilen insanların seyredilmesi eylemi arasındaki ilişkinin ne kadar tuhaf olduğunu dramatik bir şekilde vurguluyor. Her iki örnekte de öldürenler aynı zamanda videoya çeken ve izle-

yen durumunda. Sadizm eylemleri aniden röntgencilik eylemine dönüşüyor. Ancak bu iki olayda da sadizmden röntgenciliğe yapılan dramatik dönüşümün ahlaki bir ikilem yaratmadığı görülüyor. Sadizm röntgenciliğe dönüştüğü zaman kendisini bir şekilde nötrleştiriyor. Her iki durumda da röntgencilik, öldürme olayının asıl gerçekliğini ekran dışında bırakarak öldürenleri ahlaki ilişkiye girmekten uzaklaştırıyor. Peki bu nasıl olabiliyor?

Henry ve Otis olayında davranışlarının sapıkça olduğunu biliyoruz, gerçek ve hayal dünyası arasındaki farklılığı göremiyorlar. Onların durumunda gerçeklik ve imaj birbirinin yerine kolayca geçebiliyor. Ahlaki sorumluluk burada pek söz konusu değil, biz de bu röntgenciliğin dizi cinayet işleme patolojisini nasıl yansıttığıyla ilgileniyoruz. Peki ya Apaçi pilotları? Herhalde onlar sapık değildiler? Bu noktada aralarındaki benzerlikleri karşılaştırmayı bırakıp, her iki olay arasındaki farklılıklara baksak belki daha iyi olur. Kuşkusuz aralarında açık ve önemli farklar var ama ben yine de benzerlikleri biraz daha ileri götürmek istiyorum. Tesadüfi bir şekilde "normal" pilotlarla psikopat katillerin durumlarının çakışması fırsatından yararlanabileceğimizi düşünüyorum. Gerçekliğin inkâr edilmesinin kurumsallaştırılması ve normalleştirilmesi, askeri enformasyon toplumunun belirleyici bir özelliği haline gelirken, bu özelliği incelemede kullanabileceğimiz bir durum olarak görüyorum bu karşılaştırmayı.[41]

Eğer pilotlar psikopat değildiyse ki büyük kısmı mutlaka değildi, gerçekleştirdikleri şiddeti nasıl görüntü dışı bırakabildiklerini düşünmemiz gerek. Video kasetleri izleyerek kendilerini nasıl oluyor da hemen yaptıkları hareketin ahlaki içeriğinden uzaklaştırabiliyorlar? Bu davranışları nasıl hâlâ normal olarak kabul edebiliyoruz? Pilotların kendilerini içinde bulundukları zalim ve insanı gaddarlaştıran hareketlerinden ahlaki olarak uzaklaşma araçları ve yolları buldukları açık; orada "kötüyü cezalandırmak" için bulunduklarını düşünebilirler. İnkâr, red-

41. Bkz. Les Levidow ve Kevin Robins (der.) *Cyborg Worlds: The Military Information Society*, Londra, Free Association Books, 1989.

detme ve bastırma gibi savunma mekanizmaları yoluyla insana cinnet getirten bir vahşet ortamında akıl sağlığını bir dereceye kadar koruyup kollayabilirler.

En güçlü savunma mekanizmalarından biri, *bölünme* mekanizmasıdır. Benliğin bölünmesi, hatta benliğin bir *parçasının* ayrılıp sahiplenilmemesi bile söz konusu olabilir. *The Genocidal Mentality* adlı kitapta Robert Jay Lifton ve Eric Markusen, bu mekanizmanın vahşetin uç noktasının yaşandığı Auschwitz ölüm kampında nasıl çalıştığını açıklıyorlar. Lifton ve Markusen benliğin bir unsurunun asıl benlikten özerk ve zıt bir işlev kazanmasını açıklarken "çiftleme" terimini kullanıyorlar. Şiddete karışmış olan birey "içinde bulunduğu kurumun kendisinden, katil gibi hissetmeden öldürebilen bir benlik ortaya çıkarmasını istediğini zanneder. Bu anlamda çiftleme yalnızca bireysel bir iş değil, paylaşılan bir psikolojik süreç haline gelir".[42] Bu bölünme mekanizmasında benliğin parçalanmasıyla, bireyler hem katil hem de görünüşte normal insan olarak yaşayabilmekteler.

Bu bölünme işlemi, ekran şiddetine nasıl karıştığımızı anlamamıza çok yardımcı olabilir. Apaçi pilotlarını bir seyirci-benliği bir oyuncu-benlikten ayıran bir bölünme işlemiyle tanımlayabiliriz. Savaş çerçevesinde oyuncu-benliğin, gerçek dünyayla cebelleşip duran benlikten daha "gerçek" olduğunu düşünmeleri sağlandı. İçinde bulundukları iletişim düzeninin, denetim ve gözlem teknolojilerinin bir çeşit video-oyunu senaryosu üretmesinin bunda önemli bir payı var. Düğmeye bas, uzaktan kumanda et, ekrandan izle savaşıydı. Bu uzaklaştırma teknolojilerinin yarattığı gerçek olmayan, cisimsiz savaş, donuk bir deneyim olarak yaşandı.

Gerçeklik ve fantazya arasındaki sınırlar bozulunca her şeye gücü yeterlik hali ve ayağı yerden kesilmişlik (esriklik) hali ortaya çıkar. Ekrandaki savaşın bu denli içine girince, oyuncu-benliğin savaşın gerçekliğiyle olan ahlaki bağlantısı uzaklaştırılıp inkâr edilebilmektedir. Bu arada "gerçek" seyirci-benli-

42. Robert Jay Lifton ve Eric Markusen, *The Genocidal Mentality*, Londra, Macmillan, 1990, s.106-107.

ğin art arda dehşet dolu video görüntülerini oynatması da bir başka uzaklaştırma aracı olarak çalışmaktadır. Ekran, düşman Öteki'yle ahlaki bağlantı kurmak için tek karşılaşma noktası, tek kanal durumundadır. Aynı zamanda bu düşman üzerindeki mutlak kudret, iktidar, artırılmış ve meşrulaştırılmış olmaktadır. Ekran tek bağlantı noktası gibidir ama gerçekte ahlaki ilişkiye geçilebilecek hiçbir bağlantı noktasının bulunmadığını da kabul etmeliyiz.

Peki ya biz? Geri kalan ekrana gözünü dikenler, izleyiciler, seyirciler ve röntgencilere neler oluyor? Bütün bunların içinde bizim yerimiz neresi? Bu noktada duraklayabilirsiniz, karşılaştırmanın daha fazla ileri götürülmesini doğru bulmayabilirsiniz. Ben de kısmen katılıyorum; televizyon ve sinema izleyicilerinin davranışı Apaçi pilotlarının ve Henry ile Otis'in davranışlarından farklıdır. Bu izleyici kitlelerini oluşturan bireyler aktör değil, sadece seyircidir. Onların davranışlarını "normal" kabul etmek doğru görünüyor, sadist olduklarını söylemek tuhaf olur. Farklılıklar oldukça açık. Yine de patolojik durumun uzantısının normale gölge düşürdüğünü; şiddet ve ıstırapların "sıradan" seyircisinin, fantastik, sapkın, ürkütücü uçlardan çok da uzak olmadığını düşünüyorum. Bu açıdan bakınca, ekranın insani duyarlılık ve ilgilenme alanlarını genişletme potansiyeline sahip olduğunu söyleyebiliriz. Bu potansiyel özgürleştirici olduğu kadar sorunlar da yaratabilir. Ekran adeta marazi, gözünü kan bürümüş bir röntgenciliği teşvik eder. Ignacio Ramonet daha da ileri giderek, televizyonun kanla, şiddet ve ölümle beslenen "ölü sevici sapkınlığını" suçlar.[43]

Televizyon sıradan olanın dışına çıkan yaşam deneyimlerine müsaade eder. Ancak nelere, hangi deneyimlere diye sormalıyız. Ölüme çevrilmiş bir füze-bakışından "büyülenmek" ne anlama gelir? Katliam ve ıstırap görüntülerinden çabucak "sıkılmak" ne demektir? Sonra da korkutulma gereksinimini tatmin etmek için korku filmlerine gitmek ne anlama gelmektedir? Oyuncu-

43. Ignacio Ramonet, "Télévision nécrophile," *Le Monde Diplomatique*, Mart 1990.

benlik bir görsel duygulanımdan ötekine, gezintiye çıkmış bir röntgenci gibi rastgele gezinip durur.

Ekran sıradan izleyiciye sert gerçeklikler gösterir ama bu gerçekliklerin sertliğini ekran dışı bırakır. Öyle bir ahlaki hafifliği vardır ki sorumluluk yüklemeden duyguları yükseltir, bizi gerçekliğinin karmaşıklığına karıştırmadığı bir gösterinin içine sokar. Bu da bazı ihtiyaçları ve arzuları tatmin eder. Ürkütücü, korkutucu deneyimleri yansıtma kapasitesine bakıp ekranın kaygıya (anksiyeteye) hükmetme alanı sağladığını söyleyebiliriz. Kaygıyla başa çıkacak bir mutlak hâkimiyet fantazyasının provasını yapabileceğimiz bir alandır bu.

Seri cinayet türünde bu prova yıkıcılığımızla, uygar değerlerimizin çözülme olasılığı ile ilgili korkuları da içerebilir. Körfez Savaşı olayında (böyle olmak anlamında yansıtılan) tehdit dışarıdan geliyordu, ekran da yabancı bir "canavar" üzerinde kolektif bir mutlak hâkimiyet duygusu yaratmak üzere harekete geçiyordu. Farklı biçimlerde 1991'in bu iki medya olayında da uygar norm ve değerlere yönelik hayali tehditlerle uğraşıp, bu tehditlerin hayali biçimde defedilmesi söz konusuydu. Ekranın mutlak hâkimiyeti anksiyete dramı ve ele geçirmeyle ilgiliydi. Ekranın alanında, kendi gerçeklikleri içinde başa çıkılamayan kaygıları ele geçirmek mümkündü.

Ahlaki kimlik ve sorumluluk sahibi olmak ancak, gerçek dünyanın ele avuca sığmazlığını tanımakla ve içinde yer almakla mümkündür. Benliğin ve ötekinin karşılıklı olarak dönüştürdüğü ve dönüştüğü bir diyalog ve müzakere sürecinin yaşanması zorunludur. Yukarıda verdiğim ekran olayında böyle bir karşılıklı olma hali yoktur. Ekran gerçekliğin ele avuca sığmaz doğasını es geçer ve bize sanki dünyayı kontrol ediyormuşuz duygusu verir. Ekranlara bakanların ahlaki bir yönlendirme içinde olmadıklarını değil, ekrandan gözünü ayırmamanın ahlaki davranışları zorlaştıracağını söylüyorum. Ekran gerçekliğe katkıda bulunmak yerine gerçekliğin yerine geçer. Ekrandaki imajın varlığı, görüntülenmiş gerçekliğin yokluğunu ve uzak-

lığını onaylar. Ekran temel olarak hareketsizdir, bizi diyalog ve müzakere sürecine sokmaz.

Ekranın gerçekliği gölgede bıraktığını, artık imaj, benzeşim ve gösteri dünyasında yaşadığımızı söylemek isteyenler olacaktır. Aslında bu gözlemin bir doğruluk payı var. Ama bu postmodernist senaryo tarafından iyice baştan çıkartılmadan önce 150.000 gerçek adam ve kadının gerçekten katledilmesinin Körfez Savaşı ekranlarına yansımadığını hatırlamalıyız. Kurgusal seri cinayet katilleri ile gerçek olanlar, gerçekten katledenler arasında bir ortaklık ilişkisi olduğunu göz ardı etmemeliyiz.

Günümüzde imaj alanı içinde yaşamamızdan çok, bugün kültürümüzde bulunan kolektif, toplumsal bir bölünme mekanizmasının var olması önemlidir. Seyirci-benlik ahlaki olarak hiçbir yere bağlı değildir, şiddet imajları okyanusunda başıboş yüzmektedir. Oyuncu-benlik ise ahlaki olarak katlanılmaz bir şiddet gerçekliğine kapılıp gitmektedir. Seyircinin bir yana, oyuncunun başka bir yana gittiği bu duruma nasıl geldik?



Iván Vyadareny, *Self-Portrait*, 1916.

4
Siber-Alan ve İçinde Yaşadığımız Dünya

Yeryüzündeki Cennet fikri, Tarih'le, içinde olumsuzlukların serpilip geliştiği alanla uyuşmayan bütün öğeleri barındırmaktadır.

(E.M. Cioran, *A Short History of Decay*)

Freud'un her zaman gerçeklik ve gerçeklik sorunu dediği şey de hep toplumsal gerçekliktir. Ötekiyle ve ötekilerle yaşanan sorunlardır, hiçbir zaman, kesinlikle fiziksel gerçeklik değildir... Sorun her zaman toplumsal gerçekliği; kurumların, yasaların, değerlerin, kuralların vb gerçekliğini anlayabilmenin ve bunlarla başa çıkabilmenin zorluğu veya imkânsızlığı sorunudur.

(Cornelius Castoriadis,
Free Associations'da yapılan görüşme)

Bazılarınca guru olarak kabul edilen William Gibson'a göre siber-alan "uzlaşmalı halüsinasyon"dur. Siber-alan ve sanal gerçeklik üzerine günümüzde yapılan tartışmalar da bir çeşit uzlaşmalı halüsinasyondur. Bugünden farklı bir gelecek, etrafımızı kuşatan sıradan gerçeklikten çok daha hoş bir gerçeklik alanı görmek isteyen ortak bir vizyon var. Bu, tünel vizyonudur. Yaşadığımız dünyaya kör gözlerle bakan bir vizyondur.

Siber-alanı postmodern zamanların ütopyacı vizyonu olarak görebiliriz. Ütopya hiçbir yerdir (*outopia*) ama aynı zamanda da iyi bir yerdir (*eutopia*). Siber-alan da aynı şekilde "hiçbir yer-bir yer" olarak yansıtılmaktadır. Nicole Stenger, "Siber-alan Oz ülkesi gibidir, oraya gideriz ama orası yoktur" der; "kolektif restorasyon ve barış için açılan bir alandır... geleceğimiz sadece aydınlatılmış bir boyut üzerinde yer alır!"[1] Barrie Sherman ve Phil Judkins sanal gerçekliği "mucizeler ve düşler teknolojisi" olarak tanımlarlar. Sanal gerçeklik "Tanrıcılık oynamamıza" izin verir:

> Suyu katı, katıyı akar hale getirebiliriz; cansız nesnelere (sandalyeler, lambalar, makineler) kendilerine ait akıllı yaşamlar verebiliriz. Yeni hayvanlar, şarkı söyleyen dokular, akıllı renkler ve periler icat edebiliriz.

Donuk zekâyla (veya banal cazibeyle, hangisi daha doğru bilemiyorum), "bazılarımız SG'ye (sanal gerçekliğe) saklanmaya kalkışabilir, nihayetinde gerçek dünyayı istediğimiz hale getiremiyoruz. Sanal gerçeklik, bu bozuk gerçekliğimizden çok daha rahat bir yere dönüşebilir" demektedirler.[2] Bunların hepsi, aşkınlığa hummalı bir imanla bağlanmanın, bu kez yeni bir teknolojinin nihayet bizi bu bozuk dünyanın sınırlamalarından ve hüsranlarından kurtaracağına dair inancın sonucunda ortaya çıkan görüşlerdir. Sherman ve Judkins bu imanla mest

1. Nicole Stenger, "Mind is a leaking rainbow," Michael Benedikt (der.), *Cyberspace: First Steps*, Cambridge, Mass., MIT Press, 1991, s.53, 58.
2. Barrie Sherman ve Phil Judkins, *Glimpses of Heaven, Visions of Hell: Virtual Reality and Its Implications*, Londra, Hodder & Stoughton, 1992, s.126-127.

olmuş gibidirler. Sanal gerçeklik, onlara göre "gelecek yüzyılın umududur. Cenneti ayaklarımızın altına serebilir".[3] Bunu okuduğum zaman bir an gözlerime inanamadım. Bu görkemli fantazya uçuşlarının ne anlama geldiğini mutlaka enine boyuna düşünmeliyiz.

Ama ütopya herhalde yeni bir zevk alanı olmaktan ibaret değildir. Krishan Kumar ütopyanın aynı zamanda "iyi toplumla karşılaşmanın, iyi toplumda yaşamanın hikâyesi" olduğunu anımsatır.[4] Bu açıdan da görüşlerini alenen beyan edenler, iyi haberleri ve büyük umutları olduğunu söylüyorlar. Ütopya alanı –Ağ, Matris– cemaat içinde yaşamanın anlamını yeniden keşfedebileceğimiz hiçbir yer-herhangi bir yer olacaktır. "Toplumsal ortaklık duygusunu yitirmiş Amerika'nın yeniden cemaat kurmasının gereğini" fark eden fazla iyi niyetli Howard Rheingold elimizde "yaşamlarımıza şenlik ve anlayış getirecek, kamusal alanın canlanmasına yardımcı olacak bir araç" bulunduğunu söylemektedir.[5] Komşuluk ilişkilerini ve küçük kasaba kamusal alanını yeniden kurabilir, her vatandaşın bir diğer vatandaşa elektronik ağlarla bağlandığı bir dünyada bu ideali (ya da miti) küresel köy ölçeğine kadar genişletebiliriz. "Sanal cemaatler" der Rheingold, "yeterli sayıda insanın, insani duygularla, siber-alanda kişilerarası ilişkiler kurmak üzere kamusal tartışmalara yeterince uzun bir süre (elektronik ortamda) katılmasıyla Ağ'da oluşan toplumsal kümelenmelerdir".[6] İletişim (*communication*) doğrudan topluluğa (*communion*) ve cemaate (*community*) çevrilmektedir. Bu pek yabancısı olduğumuz bir dogma değil, teknolojik olarak gerçekleştirilmesine de kuşkuyla bakmakta yarar var. "İyi toplum" olarak sunulan elektronik cemaat vizyonunun değerini de anlamaya çalışmalıyız.

Bu bölümdeki tartışmamı özlem ve duygulanım ütopyası çerçevesinde ele alacağım. Ama onları kendi kullandıkları te-

3. A.g.e., s.134.
4. Krishan Kumar, *Utopianism*, Milton Keynes, Open University Press, 1991, s.28.
5. Howard Rheingold, *The Virtual Community: Finding Connection in a Computerised World*, Londra, Secker&Warburg, 1994, s.12, 14.
6. A.g.e., s.5.

rimlerle değerlendirmek istemiyorum; daha çok, şu anda içinde yaşadığımız dünyadaki özellikleri ve söylemsel konumları beni ilgilendiriyor. Sanal-teknolojik devrimin propagandasını yapanlar gerçekten yeni ve alternatif bir gerçeklik varmış gibi konuşurlar. Şu andaki dünyamızı terk edip bu daha iyi ülkeye göç etmemiz için bizi inandırmaya çalışırlar. Sanki şu anda ve burada olanın hayal kırıklığı ve hüsrana yol açan bozukluğunu kolayca aşabileceğimizi savunurlar. Baştan çıkarıcı ütopya şöyle bir şeydir:

> Kısaca, insanlar birer tanrı olabilirler (Tanrı olamasalar da). Maddi olarak daraltılmış, toplumsal olarak bölünmüş bir dünyadaki iktidar savaşları anlamındaki "politikaya" ne gerek var? Ütopya kuramında politikanın sık sık küçük görülmesinin nedeni, mükemmelliğe olan inancını tamamlayan bir mantıktır.[7]

Bence kendimizi böyle kandırmaktan acilen vazgeçmeliyiz. Siber-alan ve sanal gerçekliğin verebileceği alternatif ve daha mükemmel bir gelecek dünyası yoktur. Gerçek bir dünyada yaşamaktayız ve hakikaten de bu dünyayı her nasıl istiyorsak o hale getirmemiz mümkün değildir, bunu anlamalıyız artık. Yeni teknolojileri geliştiren ve ilerlemesini sağlayan kurumlar somut olarak bu dünyada bulunmaktadır. Yeni teknolojileri toplumsal ve politik gerçeklikleri içinde görebilmeli ve özelliklerini de ancak bu çerçevede değerlendirebilmeliyiz. Bu dünya maddi olarak daraltılmış ve toplumsal olarak bölünmüş bir dünya olduğu için de politikanın çok gerekli olduğunu unutmamalıyız.

Siber-alan ve sanal gerçeklik peygamberleri, kendilerini teknolojik hayal dünyasına gömmüşlerdir. Varlıkbilim ve metafiziğin büyük sorunlarından başka bir şeyle ilgilenmezler:

> Bugünün dünyasında insan olmak ne demek? Neler değişti, neler aynı kaldı? Bu sorulara verdiğimiz yanıtları teknoloji nasıl değiştirdi? Bütün bunlar içinde yaşayacağımız gelecekle ilgili neler gösteriyor?[8]

7. Kumar, *Utopianism*, s.29.

8. Larry McCaffery, "Introduction: the desert of the real," Larry McCaffery (der.), *Storming the Reality Studio*, Durham, Duke University Press, 1991, s.8.

Bu sorular, cisimsiz rasyonalite, tele-varlık, arayüzeylerden alınan zevkler, siborg kimliği vb spekülasyon alanlarının kapısını açmaktadır. Kuşkusuz bu konular da ilgimizi çekebilir. Ama şu anda insan olmakla ve insanların bekledikleri gelecekle ilgili bir dizi sorun da dışlanmaktadır. Sanki günümüzde yaşanan etnik çatışmalar, yükselen milliyetçilik, kentli yaşamın parçalanması gibi toplumsal ve siyasal karışıklıkların sanal alanla hiçbir ilgisi yokmuş gibi. Sanki bütün bunlar bir başka dünyada yaşanmakta. Bence artık gerçek dünyanın bu sanal dünya üzerine çökmesinin zamanı geldi. Siber-alan vizyonunu yeni dünya düzensizliği ve bozukluğu bağlamında bir düşünelim. Teknolojiyle ilgili olarak geliştirilen hayal gücü, insanların doğa ve insan doğası üzerinde rasyonel bir hâkimiyet kurma fantazyasının ürünüdür. Bu hâkimiyet kurma ve kontrol etme fantazyalarını Cornelius Castoriadis'in, toplumsal bünyedeki erozyon ve politik krizle bağlantılı olarak "Batı'nın bakımsızlıktan harap olması"[9] diye adlandırdığı çerçevede ele alalım. Siber-alana ve sanal gerçekliğe bu farklı tepeden bakarak, önümüze soyut felsefi bir anlamda konulan teknoloji ve bugünün dünyasında insan olmanın anlamıyla ilgili sorunları yeniden toplumsal ve politik bir hale getirebiliriz.

A. SİBER-ALAN VE ÖZ-KİMLİK

Öncelikle, siber-alan ve sanal gerçeklikle ilgili tartışmalarda saptırılan bir tema olan öz-kimlik sorununa bakalım. Bu yeni tekno-gerçeklikte kimliğin özgürlük ve tercih meselesi olacağı öne sürülmekte.

> Sanal gerçekliğin sonucunda fiziksel görünüm tamamen düzenlenebilecektir. İstediğiniz zaman uzun ve güzel olmayı, istediğiniz zaman da kısa ve tıknaz olmayı seçebilirsiniz. Değişen fiziksel özellikle-rinizin diğer insanlarla ilişkilerinizi ne gibi değişikliklere uğrattığını görmek yararlı olabilir. Yalnızca insanların size farklı davranabildiğini öğrenmekle kalmaz, siz de başkalarına farklı davranabileceğinizi görebilirsiniz.[10]

9. Cornelius Castoriadis, "Le délabrement de l'occident," *Esprit*, Aralık 1991.
10. Myron W. Krueger, *Artificial Reality II*, Reading, Mass., Addison-Wesley, 1991, s.256.

Kimlikler ancak gerçek dünyadaki ve gerçek dünya bedenindeki kısıtlamaların yapay ortamda aşılmasıyla düzenlenebilir. Sanal gerçekliğin ve deneyimlerin canlılık kazanması ancak maddi ve cismani dünyanın aşılmasıyla, bu dünyadan özgürleşmenin sağlanmasıyla mümkündür. Kültürel koşullar şimdi "fizikselliği, yaşanan durumdan daha iyi bir duruma getiriyor gibi görünmektedir":

> Aşırı gelişme, aşırı nüfus ve zamanla giderilemeyecek çevre zehirlenmesi gibi sorunlarla bozulan bir dünyada fiziksel biçimlerin, çok boyutlu bilgisayar ortamında bilgiişlem kalıpları halinde eski saflığına yeniden kavuşturulmasının mümkün olduğunu düşünmek rahatlatıcı. Siber-alan arazisi gibi siber-alan bedeninin de hastalıklara ve bozulmalara karşı bağışıklığı vardır.[11]

Siber-alanda "öznellik sibernetik devridaim içine yayılmıştır... benliğin sınırları insan derisinden çok beden ile teknobiyo-bütünlüklü devredeki benzetimi birbirine bağlayan geribesleme halkalarıyla belirlenmektedir".[12] Bu ikame gerçeklikte benlik, akıcı ve çokbiçimli bir varlık olarak yapılanmaktadır. Tıpkı oyunlarda veya kurgusal hikâyelerde olduğu gibi kimlikler istenildiği gibi seçilir veya çıkarılır.

Teknoloji ve kimlik sorunu çok farklı biçimlerde ele alınmaktadır, bu farklılıkları ayırt etmede dikkatli olmalıyız. Bu yelpazenin banal sonucunda yeni bir fantazya ve tahayyül dünyasına edilen dualar yer almaktadır. "Sanal gerçeklikte kendimizi nasıl istiyorsak o şekilde sunmayı seçebiliriz" derken Sherman ve Judkins'in aklında kendimizi "ıstakoz sepeti, kitap dayanağı, davul tokmağı veya Satürn" gibi sunmak isteyebileceğimiz vardır.[13] Sanal-gerçeklik endüstrisinin gurusu Timothy Leary'nin de hayal gücü buna benzemektedir. Elektronik alanda "düşünebileceğiniz, düşleyebileceğiniz her türlü hayal yaratılabilir. Elektronik olarak da iletişime dökülebilir. Jimi Hendrix'in

11. N. Katherine Hayles, "Virtual bodies and flickering signifiers," *October*, 66, Güz 1993, s.81.
12. A.g.e., s.72.
13. Sherman ve Judkins, Glimpses of Heaven, *Visions of Hell*, s.126.

şarkısında dediği gibi 'şeker köpüğünden yapılma üç metrelik üçüz penisiyle Soytarı Photon gibi bir milyon mil ötede ve pencere camının tam önündeyim' "[14] der Leary. Bu kadar şaşaalı bir tarzda olmasa da Howard Rheingold "kimlik sınırlarının" elektronik ağlarda nasıl "çözüldüğünü" anlatır:

> Her gün birkaç saatini "Thorin Oakenshield ve Küçük Prens karışımı" hayali bir karaktere benzer olarak geçiren birisini tanıyorum; aynı zamanda mimar, eğitimci ve hayali bir uzay kolonisinde büyücüdür. David gündüzleri Boulder, Colorado'da üç çocuk babası bir enerji iktisatçısıdır; geceleri Cyberion Kenti'nin (benim topu topu Polen yayıcı olarak bilindiğim yer) Kıvılcım'ıdır.[15]

Yeni kimlikler, hareketli kimlikler, keşfedilen kimlikler, hepsi de banal kimlikler. Yeni olan tek şey teknoloji. Siber-alandaki oyunlar ve karşılaşmalarda yeni ve şaşırtıcı pek bir şey yok. Rheingold, sanal kimlik oyunlarının köklerinin "hikâye anlatmaktan ve 'hadi -mış gibi yapalım' oynamaktan hoşlanan insan tabiatına" dayandığına inanmaktadır.[16] Michael Benedikt aynı noktayı şöyle geliştirir:

> Siber-alanın içeriğindeki maddi olmama ve biçimlenebilir olma hali mitsel gerçekliklerin; bir zamanlar uyuşturuculu ritüele, tiyatroya, resme, kitaplara ve aslında kendi içlerinde ulaşmaya çalıştıklarından daha dar kapılar olmaktan öteye gitmeyen bu tür araçlara "kapatılan" gerçekliklerin sahneye çıkıp boy göstermesi için son derece baştan çıkarıcı bir zemin sağlar. Siber-alan bizim çağlar boyunca sürdürdüğümüz, kurguyu mesken tutma, diğer mitsel çınarlardan güç alma, feyz alma kapasitemizin ve ihtiyacımızın bir uzantısı, hem de kaçınılmaz bir uzantısı olarak görülebilir.[17]

Bütün bu "çağlar boyunca" süren düşler ve arzularla ilgili söylem (bu söyleme siber-vizyonculuğunda çok sık başvu-

14. David Sheff, "The virtual realities of Timothy Leary," (görüşme), Gottfried Hattinger, Morgan Russel, Christine Schöpf ve Peter Weibel (der.), *Ars Electronica 1990*, cilt. 2, *Virtuelle Welten*, Linz, Veritas-Verlag, 1990, s.250.
15. Rheingold, *Virtual Community*, s.147.
16. A.g.e., s.155.
17. Michael Benedikt, "Introduction," Benedikt, *Cyberspace*, s.6.

rulur) son derece manasız ve ilhamdan nasibini alamamış bir söylemdir. Kendi sıradan yaşamlarımızın kısıtlamalarını aşarak yeni kimlikler edinebileceğimiz, yeni yaşam deneyimleri yaratabileceğimiz hayali bir mekânın çekici olması yeni bir şey değil. Fantazya-oyunculuğunun estetiği, romantik duyarlılığın kalıntılarıdır bunlar.

Hayal gücü yaşamıyor burada, yalnızca teknoloji yeni. Söz edilen vizyonlar (ıstakoz sepeti, davul tokmağı) artık göçüp gitmiş şeyler ama burada vurgulanan, teknolojinin bu yok olan şeyleri *gerçekmiş gibi* yaşamamıza imkân vermesi. Kendine özgü tarzı olan bir başka görüş sahibi Jaron Lanier, teknolojinin neden temel bir unsur olduğunu açıklıyor. Ona göre, kişinin içinde bulunduğu belirli bir kimlik, sanal olarak varolan bütün kimliklerin ortak özelliklerinden daha önemsizdir. Lanier'in söylediğine göre, fiziksel dünyada yetiştiğimiz için dünyanın sınırlayıcı, hayal kırıklığına uğratıcı gerçekliğinin dayatmalarına boyun eğmek zorundayız. "Fiziksel dünyada yaşamaya zorlanmanın ötesinde, bu dünyanın ürünü olduğumuzu, bu dünyanın içinde çaresiz olduğumuzu" keşfediyoruz:

> Aslında son derece sınırlandırılmış durumdayız. Yiyeceğimizi temin etmek için yardıma ihtiyacımız var. Çocukluğumun ilk yıllarına ne kadar dönebilirsem içimdeki sonsuz duygulanma, algılama ve biçimlendirme olanağı duygusunu ve bu duyguyu çok ama çok katı, çok donuk, çok engelleyici, gerçekten hapishane gibi olan dışarıdaki fiziksel dünya ile uzlaştırmanın zorluğunu o kadar iyi hatırlıyorum.[18]

Yeni teknoloji, kullanıcılarını fiziksel gerçekliğin ve fiziksel bedenin kısıtlamalarından, yenilgilerinden kurtarmayı vaat eder. Geriye dönüp, çocukluğumuzdaki güçlü olma deneyimlerini, sonsuz olanakları elde etmemiz mümkün olsaydı neler olabileceğini inceleme fırsatı sunar. Sanal gerçeklik "fiziksel dünyanın nesnelliği ile normalde rüyalarla ve düş gücüyle ilişkili olan sınırsız ve sansürsüz memnuniyetin birleşimi"dir veya öyle oldu-

18. Jaron Lanier, "Riding the giant worm to Saturn: post-symbolic communication in virtual reality," Hattinger vd., *Ars Electronica* 1990, s.186-187.

ğu düşünülmektedir.[19] Teknoloji mutlak kudret fantazyalarıyla beslenmektedir. Sanal dünyada, hakkımız olduğu halde yoksun bırakıldığımız bütün ödüllere sahip çıkabiliriz; bu dünyada (çocuksu) sihirli yaratıcı güç yanılsamasını yola getirebiliriz.

Bunların hepsi tanıdık, bildik şeyler gibi görünüyor. Tanıdık ve bildik diyorum çünkü bu sanal gelecekler söylemi (Kantçı) aşkın hayal gücünün dünyevileştirilip genelgeçer bir sağduyuyla yeniden formülleştirilmesinden başka bir şey değildir. Bu anlayışın kökeninde tutarlı ve bütünleştirilmiş öznellik, akıl ve bedenin bütünleştirilmesi, "hissedilebilir ve kavranabilir yaşamı deneyimlerimizin 'aşkın bir sentezi' " yatmaktadır.[20] Plus ça change...* Siber-alanda daha radikal ve meydan okuyan karşılaşmalar da bulunmaktadır. Bu diğer söylemler öznenin varlıksal konumunu artık kabul etmiyorlar ve çağdaş öznelliğin kırık, çoğul, merkezsiz durumunu başlangıç noktası olarak görüyorlar. Postmodern durumun öznenin parçalanması ve çözülmesini getirdiği savını ciddi biçimde öne sürüyorlar. Kişisel benliğin zorunlu bütünlüğü ve tutarlılığına yönelik inancın, hatta imanın sürdürülmesi ideolojik, yanılsamalı ve nostaljiktir. Postmodern nesneler şemasında Kantçı antropolojiye artık yer yoktur (Kartezyen anlayışa ise hiç yer verilmez). Sanal teknolojiye, aşkın egonun kendisinin ve hayal gücünün intikamı olarak kucak açılır. Siber-alanda zihinsel alan ve bedensel Öteki arasındaki ilişki de dahil olmak üzere öz-kimliğin karmaşıklığını inceleme olanakları vardır. Postmodern, belki post-insan durumu çözümlemek için elimizde bir sanal laboratuvar vardır.

Postyapısalcı kuramla siberpunk kurgunun karışımından oluşan bu söylem de siborg kimliklerin ortaya çıkışını şematik olarak göstermektedir. Yeni dünya düzeninde insan ve makine, benlik ve öteki, beden ve akıl, halüsinasyon ve gerçeklik arasındaki eski ve güvenilir sınırlar çözülmekte, bozulmaktadır. Açık farklılıkların ortadan kalkmasının bir sonucu olarak arayüzey-

19. A.g.e., s.188.
20. Richard Kearney, *The Wake of Imagination*, Londra, Hutchinson, 1988, s.169.
* Daha değişecek çok şey var. (ç.n.)

lere, birleşimlere ve değişen durumlara ağırlık verilmektedir. David Tomas etnik ve bireysel kimliklerin "teknolojileştirilmesi" üzerine şöyle yazar: "Bedenin ektodermik* yüzeyinin... sürekli manipülasyonu, organik ve sentetik beden parçalarının durmadan değiş tokuş etmesi, toplumsal kimliklerin yeniden yapılanmasıyla doğrudan bağlantılı olarak bedenin toplumsal ve kültürel biçiminin yeniden yazılmasını sağlayabilir".[21] Zaten melez bir dünyaya "farklı bir etnik toplumsal bağ kuralları dizisiyle teknolojik olarak melezleşmiş** başka bir kültürel yüzey getirmektedir. Ama bunun da ötesinde, elektronik ve sanal alanda yapılan biçimlendirmelerle "alternatif maddesizleştirilmiş kimlik kompozisyonları için olanak sağlayan, her şeyi kuşatan duyumsal bir ekoloji sunar".[22] En güçlü biçiminde, bir çeşit siborg şizoanalizi yapılırsa; sınır ve düzenin çöküşü, egonun ve kimliğin yapısal çözülmesine, beden düzeninin bozulmasının, birincil süreçlerin ve libidinal duygulanmanın kutsanmasına bağlanmaktadır.[23]

Siber-alan ve sanal gerçekliğe yöneltilen bu eleştirel ve karşıt söylem büyük ölçüde feminist perspektif ve gündem içinde geliştirilmiştir. Donna Haraway'in siborglarla ilgili manifestosunda yaratıcı proje "postmodernist, doğalcı olmayan tarzda, cinsiyetin olmadığı bir dünya düşleyen ütopyacı gelenekte, sosyalist-feminist kurama ve kültüre katkıda bulunma çabasıdır". Siborg kimliği "sınırların karışıklığından duyulan zevk ve bu sınırların yapılandırılmasındaki sorumluluk"la ilgili tartışmaların geliştirilmesinde kullanılan "yaratıcı kaynağı" temsil etmektedir.[24]

---

* Embriyonun sinirler, duyu organları ve cildinin kaynağı olan en üst yüzeyi. (ç.n.)

21. David Tomas, "The technophilic body: on technicity in William Gibson's cyborg culture," *New Formations*, 8, Yaz 1989, s.114-115.

** Cümledeki melez sözcüğü "hybrid" karşılığıdır ancak melezleşmiş sözcüğü "creolised" karşılığı olarak kullanılmıştır. Aslında melezleşme "creolised" sözcüğünün anlamını tam olarak yansıtmıyor. Buradaki melezleşme Batı Hint Adaları ve Güney Amerika'ya yerleşmiş Batılı beyazlara verilen Creole adından türetilme, Batılılaştırılmış bir melezliktir. (ç.n.)

22. A.g.e., s.124-125.

23. Nick Land, "Machinic desire," *Textual Practice*, 7 (3), Kış 1993.

24. Donna Haraway, "A manifesto for cyborgs: science, technology, and socialist

Bunun sonucunda siber-feministler de zevk ve karışıklık anı üzerinde durmaya başladılar. Claudia Springer "bedenin kuşatıcılığından kaçmanın yol açtığı dehşete" dikkat çeker: "Aslında sınırların ihlal edilmesi, siborgu tanımlar ve onu postmodern kavrama uygun hale getirir... Teknolojik olanla insan kimliğini birleştirerek benliği bütünüyle yeni bir şeye dönüştürür".[25] Sanal gerçeklik ortamları kullanıcılarının "tebdili kıyafetlerini seçmelerine ve alternatif kimlikler üstlenmelerine" olanak sağlar diyen Sadie Plant devam eder: "Kimlikleri kaldırıldıkları dolaplardan indirerek kullanmak heyecan verici bir serüvene çıkmak gibidir... Tebdili kıyafetler hakkında çok şey bilen kadınlar için bu serüven hiç de yabancı değildir". Bu bağlamda kimlikle bağlantı kurmak stratejik bir müdahalede bulunmaktır. Erkeksi fantazyaları saptırmayı amaçlayan bu müdahale "insan kimliğine keskin kulaklardan, cinsiyet düğümünden, duyarlı bir ahtapot olmaktan çok daha rahatsız edici" bir müdahaledir.[26]

Bu politik tavır her zaman geçerli olmadığı gibi, siborg feminizmi de bundan ibaret değildir. Jaron Lanier'in söz ettiği mutlak kudretin tatmin edilmesiyle ilgili fantazyaların tamamen aynısı olmasa da, bunlardan izler taşıyan başka arzu ve duygulanımlar, politik tavra eşlik eder. Siber-alan sınırsız özgürlük bölgesi "özgür deneyimler yaşamaya uygun bir boş alan, engellerin olmadığı bir atmosfer, kısıtlamalar olmadan olabildiğince uzağa gidilebilen bir yer" olarak düşünülmektedir. Kadınların "duvar halılarının sık dokumalarına, bilgisayar imajlarının karmaşık derinliğine kapılıp gitme" arzularına izin veren bir yerdir.[27] Claudia Springer "bedenlerimizin yok edildiği, bilincimizin de matrisle (*matrix*) bütünleştirildiği mikro-elektronik düşsellik"ten söz eder. Springer "matrix" sözcüğünün Latince

---

feminism in the 1980's," *Socialist Review*, 80, 1985, s.66-67 (vurgulama Haraway'e ait).

25. Claudia Springer, "The pleasure of the interface," *Screen*, 32 (3), Güz 1991, s.306.

26. Sadie Plant, "Beyond the screens: film, cyberpunk and cyberfeminism," *Variant*, 14, 1993, s.16.

27. A.g.e., s.14.

hem "anne" hem de "dölyatağı" anlamına gelen "mater" sözcüğünden geldiğini söyleyerek "popüler kültürün siborg düşlemindeki bilgisayarlar bizi, annenin dölyatağındaki rahatlatıcı güvenliğe doğru metaforik kaçışın ürpertisine götürmektedir" der.[28] Böylece elektronik matris kolaylaştırıcı ve kapsayıcı bir ortam olarak idealleştirilmektedir. "Psikolojik ve bedensel deneyimin yaşandığı sessizce aktif olarak kapsayıcı alan" biçimindeki orijinal, maternal matriste olduğu gibi bu diğer teknolojik matrisin, "dışsal gerçeklikten yalıtılmış" "koruyucu bir siper" sağlayarak kısıtlamalardan uzak, mutlak kudret deneyiminin yaşanacağı bir alan sunduğu düşünülmektedir.[29]

Bu gerçekliği yeniden tartışmaya açmamızın zamanı geldi. Siber-alan ve öz-kimlikle ilgili çeşitli ve birbiriyle çelişkili bu söylemleri, gerçek dünyadaki geniş çaplı kimlik ve kimlik krizleri bağlamında ele almamız gerekmektedir.[30] Kimlik sorunu, merkezi ve tutarlı benlik düşüncesinin sarsıntıya uğradığı ve kurgu olarak ortaya çıktığı "postmodern durum" içerisinde sorgulanan bir sorun olarak karşımıza çıkmaktadır. Stephen Frosh'un dikkat çektiği gibi bu tartışma "modernite gerçekliği eğer benliğin parçalanmasına ve çözülmesine yol açıyorsa, kişisel benlik bütünlüğüne duyulan inanç ideolojiktir, düşseldir, fantastiktir... kendimizi daha iyi hissetmek üzere bulabileceğimiz her yanılsama, yalnızca yanıltıcı, aldatıcı ve yanlış olarak kalacaktır".[31] Artık kalıcı ve sürekli olamayan kimlik, belirsiz ve sorunlu bir hale gelmektedir. Carlo Mongardini postmodern dönemde ego-imajın tutarsızlığına ve bu tutarsızlığın rahatsız edici sonuçlarına dikkat çeker:

28. Springer, "Pleasure of the interface," s.306.
29. Thomas H. Ogden, *The Matrix of the Mind: Object Relations and the Psychoanalytic Dialogue*, Northvale, NJ, Jason Aronson, 1986, s.179-180.
30. Bkz. ek olarak, Stephen Frosh, *Identity Crisis: Modernity, Psychoanalysis and the Self*, Londra, Macmillan, 1991; Anthony Giddens, *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age*, Cambridge, Polity Press, 1991; Barry Richards (der.), *Crises of the Self*, Londra, Free Association Books, 1989.
31. Frosh, *Identity Crises*, s.57-58.

> Burada her şeyden önce gerçekliği yorumlamasına ve kontrol etmesine izin verecek tarihsel bilinç sorunu olan bireyin direnme kapasitesi yetersiz kalmaktadır. Birey kendisinin yalnızca bir parçası haline gelerek, değişim sürecinde bir aktör olma duygusunu yitirmektedir.[32]

Tutarlılığın ve sürekliliğin yitirilmesi, gerçekliği kontrol etmenin yitirilmesiyle bağlantılıdır.

Öz-kimlik krizi, demek ki kişisel (yani psikolojik) bir krizden ibaret değildir. Christopher Lasch'ın söylediği gibi bu kriz, benlik ve dışarıdaki dünya arasında önemli bir dönüşüme işaret etmektedir. "Yaşamın bir yaşamöyküsü, yaşam tarihi olarak; kimliğin kesintisizliğini güvenceye alan ve bireysel yaşamın sürmesini sağlayan, bireysel yaşama birtakım yargılar yükleyen belirli bir kamusal dünya dönemine dayandığı yolundaki eski anlayış tarzının zayıflamasıyla" bağlantılıdır.[33] Bu önemli kültürel değişme toplumsal anlamın yitirilmesi ve ahlaki bağlantı kurmaktan kaçınma sonucunu getirmektedir. Mongardini, yaşamın etik boyutunun var olması için bireysel kimliğin ve toplumsal gerçekliğin sürekli ve kalıcı olması gerektiğini ve artık bu boyutun yitirilmekte olduğunu söylemektedir. Ona göre artık;

> sevgi, dostluk, cömertlik, özdeşleşme biçimleri gibi kişilikten çok şey bekleyen ilişkiler kurmayı giderek zorlaştıran yoğun bir yabancılaşma duygusu var... Gerçekliğe anlam verme yeteneğinin yitirilmesi, aynı zamanda psişik korumanın, bireyin artık yorumlayamadığı gerçekliğin uyaranlarıyla karşı karşıya kalarak kendisini riske atmak istememe arzusunun ürünüdür.[34]

Ayrılma, bağları koparma, geriye çekilme ve tekbencilik söz konusudur. "Değişim, uyuşturucu gibi faaliyet gösterir" der Mongardini, "Bireylerin hem psikolojik hem de toplumsal dü-

32. Carlo Mongardini, "The Ideology of postmodernity," *Theory, Culture and Society*, 9(2), Mayıs 1992, s.62 (vurgulama Mongardini'ye ait).
33. Christopher Lasch, *The Minimal Self: Psychic Survival in Troubled Times*, Londra, Pan, 1985, s.32.
34. Mongardini, "Ideology of postmodernity," s.62.

zeyde, kimliklerinin birlik ve bütünlüğüne aldırmamalarına yol açar".[35]

Siber-alan ve kimlikle ilgili söylemlerde işler bu kadar sorunlu ve kötü görünmez. Bunun da nedeni, teknolojik alanın bozguna yol açabilecek gerçeklik uyaranlarına karşı özel bir psişik koruma biçimi sağlamasıdır. Tekno-gerçeklikte kimlik krizi reddedilir veya inkâr edilebilir. Tutarlılık da koruyucu tahayyül kurgusu yoluyla sağlanabilir. Parçalanmanın yol açtığı baskı ve sıkıntılar nötrleştirilebilir, durum çarpıtılarak zevk ve eğlence biçiminde yaşanabilir. Siber-alan ve sanal gerçekçilik bu açıdan yeni bir şey değil. Mary Ann Doane, ilk başlardaki sinematografik teknolojilerin psişik kullanımlarının çarpıcı biçimde bu duruma benzer olduğunu anlatır:

> Yüzyılın başında iki güdünün geriliminin yaşandığını söyleyebiliriz; birincisi, modernitenin süreksizliğini, süreklilik yanılsaması koşuluyla (moderniteye direnerek) yol açtığı travmatik kesintiyi doğrulama güdüsü, diğeri ise süreksizliği temel bir insanlık durumu olarak oluşturmak (kelimenin tam anlamıyla vücuda getirmek) güdüsü. Sinema her ikisini de etkileyici bir şekilde yapmakta.[36]

Yeni sanal teknolojiler şimdi postmoderniteye hem kucak açmak hem de ona karşı direnmek için bir alan sağlamaktadır. Bu alanda gerçek dünyanın buyruklarını ve yüklediklerini silmek veya aşmak mümkün olabilir. Postmodern bağlamda bu durum, yaşamın estetik olarak meşrulaştırılması çabası olarak görülebilir; "Ahlaklılığın yerini böylece, estetik tavır olanakları ve çoğul oyunlar almıştır".[37] Lunaparkta kaybolmak. Normal insanlık sınırlarının alt edilebildiği, bilinen engellerin aşılabildiği bir çeşit sihirli gerçeklik ve gerçekçilik oluşturarak, yeni teknolojik aracılık ortamı mutlak kudret ve yaratıcı efendilikle ilgili (sihirli) fantazyaları desteklemekte, ödüllendirmektedir.

35. A.g.e., s.56-57.
36. Mary Ann Doane, "Technology's body: cinematic vision in modernity," *Differences: A Journal of Feminist Cultural Studies*, 5(2), 1993, s.13-14.
37. Mongardini, "Ideology of postmodernity," s.61.

Teknolojik alan, gerçek dünyanın karmaşıklığından ve ağırlığından uzaklaşarak kendine ait bir dünya haline geliverdi. Brenda Laurel burayı, "fantazyalarımızı elle dokunulabilir hale getirmek için öteden beri duyduğumuz arzuyu" tatmin edebileceğimiz sanal tiyatroya benzetir. "İnanıyormuş oyunu oynayabileceğim, dünyanın da kendiliğinden-sihirli bir şekilde geriye ittiği bir deneyim" sağlar.[38] Bu durumu Joyce McDougall'ın daha temel ve ilkel güdülerin, arzuların dışa vurulduğu "psişik tiyatro" dediği bağlamda da görebiliriz.[39] Siber-alan ve sanal gerçekliğin tekno-ortamları, bilinçdışı fantazyaların dışa yansıtılması ve ortaya konması için özellikle uygun ortamlardır. Daha önce de belirttiğim gibi, bazı durumlarda narsistik gerileme biçimlerine de elverişli olabilmektedir. Narsisizmin "gerçeklikten uzaklaşıp, hiçbir sınırın olmadığı bir fantazya dünyasına çekilmeyi" temsil ettiği söylenebilir. Bu durum, "annenin yeni doğan bebeğe ek bir kendini emzirme ve sınırsız mutlak kudret tatmini sunduğu erken bebeklik (monad) dönemiyle sembolize edilebilir".[40] Bu bağlamda sanal dünyanın, bütün isteklerin tatmin edildiği (ve gerçek dünyanın bozgunlarıyla karşılaşmanın yaratacağı tatminsizliklerin "kendiliğinden-sihirli" bir biçimde ertelendiği) koruyucu bir kap oluşturduğu söylenebilir. Yine söz ettiğim başka durumlarda ise yaratılan ortam aklın psikotik evrelerine karşılık verebilir. Peter Weibel sanallığı "psikotik alan" olarak tanımlar:

> Psikotiğin alanı olan bu ortamda isteklerin hayali bir şekilde yerine getirildiği gerçeklik sahnesi düzenlenir, "SG* her yerde" diye savaş naraları atılır... Siber-alan isteklerle gerçekliğin sınır çizgisinin bulanıklaştığı psikotik ortamın adıdır.[41]

---

38. Brenda Laurel, "On dramatic interaction," Hattinger vd., *Ars Electronica* 1990, s.262-263.

39. Joyce McDougall, *Theatres of the Mind: Illusion and Truth on the Psychoanalytic Stage*, Londra, Free Association Books, 1986.

40. Frosh, *Identity Crisis*, s.93.

* Sanal Gerçeklik. (ç.n.)

41. Peter Weibel, "Virtual worlds: the emperor's new bodies," Hattinger vd., *Ars Electronica* 1990, s.29.

Bu psikotik alanda gerçek dünyanın gerçekliği inkâr edilir; benliğin bütünlüğü parçalara ayrıştırılır, deneyimin kalitesi duygusallaşma ve esrikleşmeye indirgenir. Siberpunk romanlarında dile getirildiği gibi "şefkat, ince düşünce ve kollamanın yerini dehşetin hızı alır" ve "halüsinasyonlar ve gerçeklik birbirinin üzerine çöker, düşünceye dalınacak bir yer bulunamaz".[42]

Marike Finlay bu tür narsistik ve psikotik savunmaların postmodern öznelliğin karakteristiği ve "kişinin bir benlik olmasından ileri gelen kendi varlıksal konumuyla ilgili kuşkularını yenmek üzere, hayal ederek memeyi yaratan çocuğun orijinal mutlak kudretine sığınma" stratejileri olduğunu ileri sürmektedir.[43] Postmodern öznenin var olduğu temel biçimlerden biri olan sanal öznelliğe de bu açıdan bakabiliriz. Sanal gerçekliğin ve siber-alanın yeni teknolojik ortamı, içsel ve dışsal gerçekliklerin tek ve aynı olduğu yanılsamasını yaratarak, içsel ve dışsal dünyalar arasındaki sınırların karışmasına neden olur. Yapay gerçeklik, zevk ve arzuların dayatmalarına göre tasarlanıp düzenlenir. Yapay gerçeklikle ilişkiye geçmek, gerçek ve fiziksel benliğin askıya alınmasına; cisimsiz, sanal vekili veya kopyası tarafından ikame edilmesine neden olmaktadır. Bu varoluş koşullarında, adeta her şey sınırsızca hayal edilebilir ve dışa vurulabilir gibi görünmektedir. Hayal edilen veya yapılan şeyler üzerine kısıtlamalar, sınırlamalar koyacak Ötekiler (öteki bedenler) de bulunmamaktadır. (Dışsal) Ötekilerin asıl varlığı, (içsel) fantazyaların yansıtılmasıyla yaratılan nesnelerden ayırt edilemez olmaktadır. Sanal iktidar, kendini-içermeyi, kendi kendine yeterliliği cesaretlendiren, dışsal nesnelerin gerekliğini reddeden tekbenci bir olaydır.

Böyle bir iktidar, ötekilerin asıl ve bağımsız gerçekliğini tanımayı ve onlarla karşılıklı bağımlılık ve sorumluluk ilişkisine girmeyi reddetmeye yol açar. Marike Finlay'in söylediği gibi, "Kayıplardan ve onarımlardan uzak bir mutlak kudrete yalnızca

42. Istvan Csicsery-Ronay, Jr., "Cyberpunk and neuromanticism," McCaffery, *Storming the Reality Studio*, s.192,190.

43. Marike Finlay, "Post-modernising psychoanalysis/psychoanalysing postmodernity," *Free Associations* 16, 1989, s.59.

fantazyalarda ulaşılabilir".[44] Böyle bir gerçeklik ve öznellik ancak toplumdışı ve ahlakdışı kalarak mümkündür. "Yüzer kimlikler" der Gérard Raulet, "şizofreni veya yeni-narsisizm alanında bulunur".[45] Sınırsız özgürlük ve hâkimiyet cisimsiz kimliklere aittir. Böyle bir fantazya toplumsal olarak kurumsallaştırıldığı zaman, gerçek dünyadaki kimliklerin belirlenmesine de neden olacaktır. Michael Heim'in ileri sürdüğü gibi, asıl bedensel varlığı tele-varlığa dönüştüren teknolojik sistemler "temsil edilen varlıklardan uzaklaşmayı" da beraberinde getirir. Kişilerarası ilişkilerin doğasını değiştirir. "Diğerleriyle doğrudan fiziksel olarak karşılaşmayınca" der Heim, "etik anlayışımız gevşemeye uğrar". Gerçekten de makine arayüzeyi "insan ilişkilerinde ahlakdışı kayıtsızlığı artırabilir... [ve] insanlar arasında yaşanan doğrudan tepki verme gereğini genellikle ortadan kaldırır".[46] Heim bize gerçek dünyadaki cismani ve yerleşik varlığımızın gerçekliğini ve bu dünyada var olmak için zorunlu olan etik tasarrufumuzu hatırlatıyor. Ahlaki yaptırımları ve bağlantıları zorunlu kılan şey, yerleşik kimliğin sürekliliğidir.

Amacım, yeni teknolojilerin yaratıcı olanaklarını inkâr etmek değil ama burada elde edilen düş gücünün özelliklerine yakından bakmak istiyorum. Bu açıdan, siber-alan ve sanal gerçeklikteki deneyimlere Winnicott'un potansiyel alan kavramını kullanarak bakmanın yararlı olacağını düşünüyorum. "İnsan yaşamının üçüncü alanı" olan potansiyel alan ne bireyin içinde ne de dışarıdaki paylaşılan gerçeklik dünyasındadır; yaratıcı oyun ve kültürel deneyim alanıdır.[47] Winnicott, sihirli yaratıcı güçle ilgili çocuksu yanılsamaları destekleyen potansiyel alanla olgun estetik ve ruhsal yaratıcılık alanı arasındaki sürekliliğe dikkat çeker. Sanal ortamlarda, daha önce de belirttiğim gibi, çocuklukla yaratıcı yanılsama arasındaki bağ özellikle gözle görülür

44. A.g.e.
45. Gérard Raulet, "The new utopia: communication technologies," *Telos*, 87, Bahar 1991, s.51.
46. Michael Heim, "The erotic ontology of cyberspace," Benedikt, *Cyberspace*, s.75-76.
47. D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, Londra, Tavistock, 1971.

hale gelir. Bunları teknolojik olarak kurumsallaştırılmış potansiyel veya aracı alan olarak düşünebiliriz. Teknolojilerin en ilgi çeken tarafı da bu sihirli-estetik yönüdür.

Ancak (yeni siber-alan romantiklerinin yaptığı gibi) yalnızca yaratıcı yanılsamayla ilgilenmek yeterli olmaz. Potansiyel alanla ilgili görüşlerinde Winnicott yanılsamanın sona ermesi anıyla özel olarak ilgilenir. Düşten uyanma anında "sihirli denetimin kısıtlı olduğu ve dışsal dünyadaki insanların iyi niyetine bağımlı olunduğu fark edilir".[48] Thomas Ogden'in belirttiği gibi çocuk sonra "içsel nesnelerin yansıtılmasıyla yarattığı dünyanın ötesini görme kapasitesi geliştirir". Böylece birey;

> gerçek nesnelerle, sadece kendi içsel nesne dünyasının aktarılan bir yansıtması olmakla yetinmeyen ilişkilere girebilir... zihinsel temsiller [kendi] kökenlerinden ve içsel nesnelerle ilişkiye bağlı mutlak kudret düşüncesinden özerk olmayı gerektirir.[49]

Potansiyel alan bir geçiş alanıdır. Ahlak duygusu, içsel ve dışsal gerçekliklerin etkileşime girmesiyle bu aracı alanda oluşur. Geçiş deneyimi içsel ve dışsal dünyalar arasındaki farklılıkla ilgilidir; estetik ihlaller de bu temelde olabilmektedir. "Kullanılabilir nesneler dünyasının, yani [kişinin] dışarıdaki dünyada ortak deneyimlere girilebileceği [kendisi dışındaki] insanlar dünyasının" hakkını verebilmek de ancak böyle mümkündür.[50] Bunlar, ilgilenme, empati ve ahlaki karşılaşma kapasitelerinin gelişmesini sağlar. Potansiyel alan, bu anlamda geçişlidir. Siber-alan ve sanal gerçeklik teknolojilerinin kültürel boyutlarını tartışırken bu konuyu ele almamız gerekir. Bastırılmış ve tekbenci arzulara yanıt veriyormuş gibi görünen yeni teknolojilerin, gerçek dünyadaki ahlaki-siyasal yaşamda nasıl yankılar uyandırdığına, nelere yol açtığına bakmalıyız.

48. D.W. Winnicott, *Human Nature*, Londra, Free Association Books, 1988, s.107.
49. Ogden, *Matrix of the Mind*, s.193-194.
50. A.g.e., s.196.

B. SANAL CEMAAT VE KOLEKTİF KİMLİK

Burada kolektif kimlik ve sanal alanda cemaat sorunu gündeme gelmektedir. Bu konularla ilgilenenlerin çoğu, kendini içeren, özerk bir teknoloji alanıyla ilgilendikleri (ters) varsayımında bulunurlar. Ben de yeni teknolojik gelişmelerin daha geniş bir toplumsal ve siyasal değişimler, karışıklıklar çerçevesi içine oturtulması gerektiğini bir kez daha ileri sürebilirim. Dünya bir dönüşüm içinde. Haritalar değişiyor, yeniden düzenleniyor. Bu çalkantılı ve çoğunlukla çatışmalı dönüşüm sürecinde aidiyet ve cemaat duygularının yerinden oynadığını, yeniden oluşturulduğunu görmekteyiz. Kültürel karşılaşma ve karşı karşıya gelme deneyimi, kentlerimizin giderek yoğunluk kazanan bir özelliği haline geldi. Sanal cemaatler de farklı bir dünyada var olmadığına göre; yeni kültürel ve siyasal coğrafyalar bağlamında yerini almak zorundadır. Öyleyse günümüz dünyasında sanal cemaatlerin ve cemaatçiliğin önemi hakkında neler söyleyebiliriz? Olanakları ve sınırlılıkları nelerdir?

Sanal gerçeklik ve siber-alan genellikle gerçek dünyaya bir tepki, bir karşıtlık olarak düşünülür. Yeni, yenilikçi toplum ve toplumsallık biçimleri hakkında oluşturulan düşüncelerle bağlantılı olarak ele alınır. Bazı durumlarda ütopyacı bir proje olarak sunulur. Sanal gerçeklik, günümüz toplumsal gerçekliğinin zor ve tehlikeli koşullarına alternatif bir "hiçbir yer-herhangi bir yer" olarak düşünülür. Bu durumu ütopyanın son zamanlarda, zamandan alana doğru taşınmasıyla ilgili Krishan Kumar'ın yaptığı değerlendirmeler çerçevesinde ele alabiliriz. Kumar'a göre postmodern ütopyada "More'un öne sürdüğü tarzda, 18. yüzyıl öncesi eski, alansal ütopya biçimlerine geri dönülmektedir".[51] Diğer hiper-gerçek ütopya alanlarının -Disneyland'den Biosphere 2'ye- bir devamı niteliğinde olan sanal alan, yer değiştirmiş bir alandır. Genel olarak ütopyacı anlayışta olduğu gibi, öteki dünyada yer alacak araçlı etkileşimin, insanların bağlantı kur-

51. Krishan Kumar, "The end of socialism? The end of utopia? The end of history?," Krishan Kumar ve Stephen Bann (der.), *Utopias and the Millennium*, Londra, Reaktion Books, 1993, s.76.

ması ve kolektifliği için ideal ve evrensel bir biçim olduğuna inanılır, böyle olması umut edilir. Michael Benedikt bu inancı, Cennet Kent düşünün gerçekleşmesi arayışındaki projelerin tarihsel bağlamında ele alır:

> Şunu bir düşünün: Eden* (Düşüş'ten önce) masumluk, hatta cehalet durumumuza karşılık gelirken, Cennet Kent akıl ve bilgi durumumuza karşılık gelir; Eden maddi doğayla yakın ilişkiyken Cennet Kent hem maddiliğin hem doğanın aşılmasıdır; Eden'de sembolleştirilmemiş, toplumsallaştırılmamış gerçeklik varken Cennet Kent'te aydınlanmış insani etkileşim, biçim ve enformasyon vardır.[52]

Siber-alandaki diğer bütün yerler kurtuluş ve aşkınlık yerleridir. Bu yeni Kudüs vizyonu, sanal gerçeklik projesindeki ütopyacı özlemleri açıkça yansıtmaktadır.

Ancak sanal gerçekçilerin hepsi bu kadar gerçeklerden uzak değil. Siber-alan ve gerçek dünya arasındaki ilişkiyi anlamamıza katkıda bulunabilecek daha pragmatik ve siyasal eğilimlere sahip olanlar da var. Sanal gerçekliğin, yanlış gitmekte olan bir dünyaya alternatif olabileceği duygusu yine vardır. Teknotoplumsallık yeni ve telafi edici cemaat ve şenlik biçimlerinin gelişmesi için bir zemin olarak görülmektedir. Ağlar "gündelik kent yaşamının aslında desteklediği bu akıcı ve çoğul seçici yakınlıkları besleyen toplumsal boğumlar" olarak görülmektedir.[53] Sanal cemaatler,

> cemaat arayan insanların karşılaştıkları gerçek koşullara yapılan esnek, canlı ve pratik uyarlamaları temsil eder... Sanal cemaatler, toplumsallık dürtüsüne –kentlerin coğrafi ve kültürel gerçeklikleri nedeniyle sık sık kesintiye uğrayan bu dürtüye– karşılık gelen yenilikçi çözümler yelpazesinin bir parçasıdır... Bu bağlamda elektronik sanal cemaatler *hayatta kalmak* için geliştirilen karmaşık ve becerikli stratejilerdir.[54]

---

* Eden/Aden: Âdem ve Havva'nın kovulmadan önce yaşadıkları cennet bahçesi. (ç.n.)

52. Benedikt, "Introduction," s.15.

53. Heim, "Erotic ontology of cyberspace," s.73.

54. Allucquere Rosanne Stone, "Will the real body please stand up? Boundary stories about virtual cultures," Benedikt, *Cyberspace*, s.111.

Ancak bu durum, bu cemaatlerin gerçek dünyadaki gündelik yaşam içinde yer aldığını, bu dünyayla ilişkide olduğunu gösterir: "Siber-alanın sanal cemaatleri, fiziksel kültür ile sanal kültürün sınırında yaşar".[55] Sanal etkileşim, günümüz dünyasının giderek zorlaşan koşullarına ayak uydurmaya, uyarlanmaya ilişkin bir faaliyettir. Bunu kabul ettikten sonra, sanal cemaatlerin bu koşullara uygun ve anlamlı bir karşılık olup olmadığını sorabiliriz.

Bu yaklaşımı ve gündemi ısrarla geliştirme çabasını Howard Rheingold'un *The Virtual Community* (Sanal Cemaat) kitabında görmekteyiz. Rheingold'da ütopyacılığın (West-Coast tarzı*) izleri görünse de toplumsal düzenle açık bir şekilde ilgili olduğunu da görmekteyiz. Öne sürdüğü tezlere yakından bakarsak sanal cemaate pragmatik bir şekilde yaklaşmanın çekiciliğini belki bir parça görebiliriz ama sınırlılıklarını ve zayıflıklarını da tanıyabiliriz. Diğer sanal cemaatçiler gibi Rheingold da modern demokratik cemaat yaşamının hasar görmüş, çürümüş olarak gördüğü durumundan işe başlar. Ona göre, bilgisayar-aracılı iletişimin kullanılması "gayri resmi kamusal alanların gerçek yaşamlarımızdan çıkmasıyla birlikte, dünyadaki insanların göğsünde büyüyen cemaate açlık duyma" dürtüsüyle harekete geçmektedir.[56] Rheingold şenlik için bir araya geldiğimiz yerlerin "modern yaşamın takdir edilmeyen agoralarının" toplumsal önemini vurgular: "Otomobil merkezli, kenar mahalleli, fast-food'lu, alışveriş merkezli yaşam biçimi, dünyadaki geleneksel kent ve kasabalardaki bu 'üçüncü alanları' ortadan kaldırınca, varolan cemaatlerin toplumsal dokusu paçavraya dönmeye başladı". Rheingold sanal teknolojilerin bu tür gelişmelerin hızını keseceğini ummaktadır. Siber-alanın "insanların, arpacı dükkânının alışveriş merkezine dönüşmesiyle yitirilen cemaat özelliklerini yeniden kurabilecekleri gayri resmi kamusal alanlardan biri" olabileceğine duyulan inancın ifadesidir bu umut.[57]

55. A.g.e., s.112.

* Batı Yakası tarzı. (ç.n.)

56. Rheingold, *Virtual Community*, s.6.

57. A.g.e., s.25-26.

Buna göre, siber-alanda "toplumsal ortaklık" duygusunu yeniden yakalayabiliriz.

Ağdaki sanal cemaat büyük toplumsal canlanma ve yenilenme projesinin odaklandığı bir konudur. Gerçek dünyada yitirilen değerlerin ve ideallerin sanal gerçeklik konumunda yeniden elde edilebileceği düşünülmektedir. Bu yeni araçla, bölgesel tesadüflerle değil, ilgi ve yakınlık ortaklığıyla bağlı yeni cemaat biçimleri oluşturabileceğimiz ileri sürülmektedir. Rheingold şimdi elimizde "yaşamlarımıza şenlikli beraberlik ve anlayış getirip kamusal alanın canlanmasını sağlayacak bir araç" olduğuna, "elektronik agoranın" oluşturulmasıyla "yurttaşa dayalı demokrasiyi canlandıracak" bir konuma gelebileceğimize inanmaktadır.[58] Hat-bağlantılı (*on-line*) cemaatlerin ulusal sınırları aşmak için yollar geliştireceği öngörülmektedir. Rheingold bölgesel ağların "daha geniş bir alana, dünya çapındaki geniş-Ağ'a geçiş kapısı" olduğunu düşünmektedir.[59] Bu "bütünleşmiş varlık" bağlamında "global bir sivil toplum" ve yeni bir uluslararası kültür kurma konumunda olacağımızı ileri sürer.

Sanal varoluşun diğer avukatları gibi Rheingold'un da kendine özgü bir bakış tarzı var. Fikirleri radikal hayal gücü egzersizleri gibidir. Siber-alan ideolojisini popüler kılan da bu nasihat verici tarzdır. Rheingold'un söyleminde, sanal toplumsallık projesinin onaylanmasında daha önemli bir unsur olduğunu düşündüğüm bir başka yön daha var. Ne kadar fütüristik görünürse görünsün Rheingold'un hayal gücü temelde tutucu ve nostaljiktir. Onun ilgilendiği şey aslında kayıp nesnenin, cemaatin eski haline getirilmesidir:

> Bu teknolojinin kullanılmasıyla birlikte pek çok insanın yitirmeye başladığı işbirliği ruhunu yeniden yakalayabilmek için bilgisayar ağlarına gereksinim duymamız acıklı bir ironi. Doğrusu ben bütün gün kütükleri kesip fasulye yetiştirme zorunluluğuyla karşılaştırıldığında, gün boyu zorunlu olarak klavyenin tuşlarına basarak ekrana gözlerimi dikmenin ne kadar "ilerleme" olduğundan kuşkuluyum. Yeni tek-

58. A.g.e., s.14.
59. A.g.e., s.10.

nolojilere sahip olurken, dünyanın pek çok yerinde cemaat duygusunu da yitiriyoruz. Teknoloji de çoğu durumda bu kaybı hızlandırıyor. Ancak bu, insanların bilgisayarları kullanarak yeni işbirliği yolları bulabileceği önermesine karşı güçlü bir argüman sayılmaz.[60]

Ağ'ın aile duygusunu, "görünmez dostlar ailesi" duygusunu yeniden kurabileceği düşünülmekte. Adeta köydeki tulumba yeri, kasabadaki meydan ethos'unu yeniden yaratmakta. Rheingold "cemaatçi çevrimiçi (*online*) alanları"ndan söz ederken "yalnızca topluluk değil, gerçek bir ruhsal cemaat" öngörmektedir.[61] Çıkar ortaklığı, "ortak bilinç" ve "grup düşüncesi" deneyimi, elektronik cemaatin özellikleri olarak gösterilmektedir.[62] Kullanılan imajlar anaerkil-aile kapsamında yer almaktadır. Birlik, bütünlük ve karşılıklılık fikirleri hâkimdir. Rheingold'un sanal cemaat imajı, "kişiler arasında uyum, konsensüs ve karşılıklı anlayış arayışını ifade eden cemaat ideali" olan "Rousseau'cu" şeffaf toplum rüyasının elektronik bir türünden başka bir şey değildir.[63] Açıklık ve bütünlük temeline dayanan bir toplumsal vizyondur.

Rheingold'un *The Virtual Community* kitabı, siber-alanda pragmatik birlik ve bütünlük durumuna iyi bir örnek. Siber-ütopyacılığın öteki-dünyalılığına karşıt olarak Rheingold, gerçek dünya sorunlarına sanal çözümler getirmeye çalışmaktadır. Toplumsal ve siyasal durumu iyileştirmek amacıyla sanal teknolojileri ve ağ teknolojilerini uyarlama olanakları üzerinde duranların (bu arada, "yanlış uygulamalardan" doğacak tehlikelere de değinenlerin) sayısının arttığını söyleyebiliriz. Elektronik medyanın dünyayı yaşama biçimlerimizi değiştirdiği artık pek çok kişi tarafından kabul edilmektedir. Joshua Meyrowitz televizyonun fiziksel alan ile toplumsal alan arasındaki ilişkiyi yeniden yapılandırarak, cemaati alansal bölgesellikten "kurtararak"

60. A.g.e., s.110.
61. A.g.e., s.115, 56.
62. A.g.e., s.245, 110.
63. Iris Marion Young, *Justice and the Politics of Difference*, Princeton University Press, 1990, s.229.

toplumsal düzenin mantığını değiştirdiğini belirtmektedir.[64] Anthony Giddens "gerçekliği tersine çevirme" süreci yaşandığından söz ederken, " 'dünyada', tarihin önceki çağlarından farklı biçimde yaşadığımızı" söylemektedir:

> Mekânın geçirdiği değişiklikler ve bölgesel faaliyetlere mesafenin de katılması, aracılı yaşam deneyimlerinin merkezileşmesiyle birleşince "dünyanın" gerçekte ne olduğu konusunu radikal bir değişikliğe uğratmıştır. Bu radikal değişiklik hem bireyin "olgusal dünyası" düzeyinde hem de kolektif yaşamın yer aldığı toplumsal faaliyet evreni düzeyinde görülmektedir. Herkes bölgesel bir yaşam içinde olduğu halde, çoğu insanın olgusal dünyası aslında küreseldir.[65]

Bu önemli gelişmeler ışığında sanal cemaatçiliğin sesi çok çekici geliyor. Yeni teknolojik düzenin koşullarına uygun bir toplumsal eylem felsefesine sahip gibi görünüyor.

Sanal yaşam deneyimleri ve karşılaşmaları günümüz dünyasında giderek daha geniş bir yer aldığına göre, toplum ve toplumsallık açısından önemini ve etkilerini ciddiye almamız gerektiğini düşünüyorum. Yine de tekno-cemaatçiliğin bu gelişmeler için geçerli bir yanıt olup olmadığını sorgulamak istiyorum. Bu duruma daha yakından bakalım. Genel olarak teknolojik gelecekler olarak sunulan şey daha çok, günümüzdeki toplumsal ilişkiler ve toplumsal yaşamın sunumlarıyla ilgili konular. Kargaşalı bir değişim döneminde, kısmen teknolojik yeniliklerin sonucu olarak, başka insanlarla ve ortak hareketlerle olan ilişkimiz çok daha zor ve belirsiz bir hale geldi. "Eski dayanışma biçimleri geniş aile ve köy cemaati içinde yaşanıyordu" der Edgar Morin, "ama şimdi bu içselleştirilmiş toplumsal bağlar ortadan kaybolmaktadır".[66] Yeni dayanışma biçimleri yaşamanın yollarını aramamız gerektiğini söyleyen Morin, bu yeni deneyimlerin geçmişte yaşananlardan daha geniş ölçekte

64. Joshua Meyrowitz, *No Sense of Place, New York, Oxford University Press*, 1985; "The generalised elsewhere," *Critical Studies in Mass Communication*, 6(3), Eylül 1989.

65. Giddens, *Modernity and Self-Identity*, s.187.

66. Edgar Morin, "Les anti-peurs," *Communications*, 57, 1993, s.138.

olması gerektiğine dikkat çeker. Bu noktada sanal cemaatlerle ilgili iddialar devreye girmektedir. Siber-alan dayanışmasında, küçük kasaba *Gemeinschaft** güvenliğinin, küresel köyün ulus-aşırı ölçeğine taşınması söz konusudur. Ancak bu süreklilik ve tatmin duygusunun yanıltıcı bir tarafı var. Bir başka postmodern alan olan Disneyland üzerine yazan Michael Sorkin burasının "bir kent üretmeden, kentçiliğe davet ettiğini...bir çeşit hale-şeritli hiper-kent, milyarlarca kentliyi barındıran ...ama yerlisi olmayan bir kent ürettiğini" ileri sürer.[67] Jean Baudrillard ise burasının "filiz veren tamamen sentetik bir dünya, bütün tarihin dondurulmuş bir maketi" olduğunu söyler.[68] Sanal beraberlikle ağ beraberliğini aynı açıdan ele alabiliriz. Her ikisinde de bir toplum üretme değil, bir cemaat oluşturma çabası hâkim. "Grup-aklı" var ama toplumsal karşılaşma yok. Hat bağlantısıyla oluşan bir topluluk var ama hiper-alanın yerleşik sakinleri yok. Bu da bir başka sentetik dünya, burada da tarih dondurulmuş olarak bulunuyor. Eski dayanışma ve cemaat biçimlerinin benzetim yoluyla korunması söz konusu. Sonuçta alternatif bir toplum değil, topluma alternatif bir durum.

Sanal teknolojiler ile bu cemaatçi ruh arasında bir yakınlık gördüğümüzü söyleyebiliriz. Iris Marion Young'ın ileri sürdüğü gibi, cemaatin idealleştirilmesi, öznelerin arasında farklılıklar veya temel bir asimetri olduğunu reddetmektir. Cemaati savunanlar,

> toplumsal ideal olarak ayrılığı değil birleşimi gördüklerinden farklılığı inkâr ederler. Onlara göre toplumsal özne, bireylerin bir bütünlük içinde özdeşleşmiş veya simetrik olarak birlikten ve karşılıklı olmaktan ibaret bir ilişkidir. Cemaatçilik insanları ortak bir bütün içinde, birlik olarak görme dürtüsünü temsil eder.[69]

---

* Geleneksel cemaat. (ç.n.)

67. Michael Sorkin, "See you in Disneyland," Michael Sorkin (der.), *Variations on a Theme Park*, New York, Farrar, Straus & Giroux, 1992, s.231.

68. Jean Baudrillard, "Hyperreal America," *Economy and Society*, 22 (2), Mayıs 1993, s.246.

69. Young, *Justice and the Politics of Difference*, s.229.

Siber-alanda, gerçek benliklerin ve konumların muallakta olduğu bir alandaki varoluş, bireyler arasında özdeşleşme ve simetri duygusunu artırır. Gérard Raulet, maddesizleştirilmiş ve bölgesizleştirilmiş "öznellikler kendi arasında değiştirilebilir ve keyfidir... Özne saf işlevselliğe indirgenmiştir" der.[70] Ortak bir bütünlük içinde birlik ve karşılıklı olma duygusu teknolojinin kurumsallaştırılmasıyla "yapay" olarak yaratılmıştır.

Yeni teknolojilerin, şeffaf toplum rüyasını karşıladığı düşünülmektedir. Cemaatçilik öznelerin aynı anda bir arada var olma idealini sürdürmektedir:

> Aynı anda olma hali (*immediacy*), dolayımlı bir ortamda olmaktan daha iyidir; çünkü aynı anda yaşanan ilişkilerde Rousseau'cu rüyaların saflık ve güvenliği vardır: Birbirimize karşı şeffaf olarak aynı zaman ve mekânda birlikte var oluruz. Dokunacak kadar yakın dururuz, birbirimizle ilgili vizyonumuzu engelleyecek hiçbir şey giremez aramıza.[71]

Sanal gerçeklik ve sanal ilişkilerin savunmasının temelinde bu aynı anı yaşama hali vardır. Barrie Sherman ve Phil Judkins'e göre sanal gerçeklik "evrensel bir 'lisan' oluşturabilir...Gelecekteki zor zamanlarda iletişim kurmak için mükemmel bir araç...Ortak sembollerle ortak insanlık su yüzüne çıkacak, ortak zorluklar sergilenecek ve ortak çözümlerin üretilmesini sağlayacak".[72] Jaron Lanier bu sanal karşılaşmanın altını çizer. Lanier "post-sembolik iletişimden" ve "post-sembolik dünyadan" söz etmeyi tercih eder. Ona göre, insanların "sanal gerçekliği fazlasıyla kullanmasıyla ve birbirleriyle iletişim kuracak dünyalar kurmayı" başarmalarıyla, "dünya hakkında konuşmaktansa, dünyayı oluşturmak" mümkün olacaktır. Dolayımlı iletişimin hayal kırıklıkları "deneyim oluşturabileceğiniz" bir düzenle aşılacaktır.[73] Sanal ideolojiler artık eskimiş iletişim ütopyasını sürdürmekte. İletişimin anındalığı

70. Raulet, "New Utopia," s.50-51.
71. Young, *Justice and the Politics of Difference*, s.233.
72. Sherman ve Judkins, *Glimpses of Heaven, Visions of Hell*, s.134.
73. Timothy Druckrey, "Revenge of the nerds: an interview with Jaron Lanier," *Afterimage*, Mayıs 1991, s.6-7.

ortak bilinç ve karşılıklı anlayışın sağlanmasıyla elde edilebilen bir şeydir. Şeffaflık ve konsensüs yanılsaması, şimdi küresel elektronik düzlemdeki *Gemeinschaft* olarak düşlenen cemaatçilik mitine destek verir. Aden'ci bir mittir bu.

Tekno-cemaat temel olarak anti-politik bir idealdir. Serge Moscovici insan toplumlarında düzenin ve düzensizliğin diyalektiğinden söz eder. Düzen gerçeklikte temeli olan bir şey değildir, "gerici bir fantazyadır" der. Toplumsal sistem ancak "belli bir düzensizlik yaratırsa, belirli bir düzeyde belirsizliğe izin verirse, belirli bir korku düzeyini hoş görebilirse" yaşayabilir.[74] Richard Sennett kent ortamlarıyla ilgili tartışmasında düzensizliğin kışkırtılması gereği üzerinde ısrarla durur. "Toplumsal yaşamın uygarlaşmasında düzensizliğin ve acı veren yersizleşmenin merkezi unsurlar"[75] olduğunu ileri sürerken Sennett, "düzensizlik kullanımlarının" kentlerde yaşamaya ve kentleri tasarlamaya etik bir açıdan yaklaşmanın temeli olduğunu söyler. "Kentin büyük farklılıklarıyla karşı karşıya kalınca...bölgesel, yakın ve komünal ölçe-ği yok sayma eğiliminde olan *Gemeinschaft* uzmanı" planlamacılara karşıdır.[76] Sennett farklılıkların bu şekilde inkâr edilmesinin "uygarlığımızın izin vermek istemediği, hatta dile getirilmekten bile çekindiği büyük bir korkuyu" yansıttığına inanmaktadır:

> Kentlerin görünüşü dile getirilmeyen büyük bir sergileme korkusunu yansıtır...Kent yapımızın özelliği, insanlar arasındaki farklılıkları duvarlarla örerek, bu farklılıkların karşılıklı uyaran değil karşılıklı tehdit olduğu varsayımına dayanır. Kentsel alanda, yumuşak, nötr alanlar, toplumsal temas tehdidini ortadan kaldıran alanlar yaratmış olduk.[77]

Yaratılan şey, "nötrleştirilmiş kentin" yumuşaklığıdır. Disneyland bu kuralın parodileştirilmiş bir uzantısından başka bir

74. Serge Moscovici, "La crainte du contact," *Communications*, 57, 1993, s.41.
75. Richard Sennett, *The Uses of Disorder: Personal Identity and City Life*, Harmondsworth, Penguin, 1973, s.109.
76. Richard Sennett, *The Conscience of the Eye: The Design and Social Life of Cities*, New York, Alfred A. Knopf, 1990, s.97.
77. A.g.e., s.xiii.

şey değildir. Burada da, "son derece düzenli, tamamen sentetik bir vizyonun sağladığı basitleştirilmiş, ehlileştirilmiş yaşam deneyimi, kentin daha disiplinsiz karmaşıklıklarının yerini alır".[78] Disneyland gibi postmodern alanlar ile sanal alanlar arasındaki süreklilikten daha önce söz etmiştim. Sanal cemaat de aynı şekilde, sergilenmenin denetim altında tutulması, güvenlik ve düzen sağlanması arzusunu yansıtır. Zorla nötrleştirmeyi de içinde barındırır.

Siber-alan ve sanal gerçeklik genellikle teknolojik bir mesele olarak ele alınan konulardır. Her ikisi de kötüye giden bir dünyaya teknolojik yardım sunuyormuş, cemaati ve cemaatçi düzeni onarma vaadinde bulunuyormuş gibi görünür. Gerçek dünyaya ve bu dünyanın düzensizliğine karşı alternatif olduklarını düşünmek fazlaca kolaya kaçmak olur. Alanları kuşatma altına almak. Bence bu teknolojileri farklı bir açıdan ele almamız gerek. Bugün sanal cemaatlerin düşlenmeye başlandığı dünya olan gerçek dünyadan yola çıkmamız gerek. Farklılık, asimetri ve çatışmanın, bu dünyanın temel özellikleri olduğunu idrak etmeliyiz. Cemaat başka bir şey. Chantal Mouffe'un söylediği gibi, ortak temel çıkarlardan, konsensüsten ve fikir birliğinden söz etmek yalnızca bir yanılsamadır. Toplumsal yaşamda husumetin var olduğunu ve "sağlıklı bir demokratik sürecin ancak siyasal çarpışmaların titreşimleriyle ve ayan beyan çıkar çatışmalarıyla mümkün olduğunu" kabul etmeliyiz.[79] Çünkü önemli olan, Mouffe'un "tartışmalı çoğulculuk" diye adlandırdığı şeyi sağlayacak farklılık ve husumeti içinde barındırabilecek bir siyasal çerçevedir. Sanal beraberlik ve kolektivitede de bu geçerlidir.

Teknoloji sorunu yalnızca teknolojiyle ilgili değildir. Teknocemaatlerin gelişimini incelerken toplumsal ve siyasal gerçekleri göz ardı etmemeliyiz. Sanal cemaatçiliğin iyimserliğine karşı, sanal kültürün demokratik kültüre ters düşen taraflarını (Young, Sennett ve Mouffe gibi politika düşünürlerini izleyerek) vurgulamaya çalıştım. Sanal alanın düzen, sığınma ve geri çekilme

78. Sorkin, "See you in Disneyland," s.208.
79. Chantal Mouffe, *The Return of the Political*, Londra, Verso, 1993, s.6.

bölgesi olarak yaratıldığını ileri sürdüm. Durumu biraz abartmış olabilirim. Belki. Amacım tartışmayı toplumsal ve siyasal kuramlara çekmekti. Siber-toplumla ilgili umutların meşruluğu, yeni gelenin eskisinden mutlaka daha iyi olduğu yolundaki teknolojik gelişme metafiziğine dayanır. Ben de meseleye farklı bir açıdan bakarak, günümüzdeki çoğulculuk ve demokrasi sorunlarıyla ilgileniyorum. Çoğulculuk ve demokrasi sorunlarıyla ilgilendikten sonra ancak, Richard Sennett'in "sergileme sanatı" dediği (bence geri çekilme biliminin tersi olan) durumu sağlamak üzere sanal teknolojilerin kullanılıp kullanılamayacağını veya nasıl harekete geçirilebileceğini sorabiliriz. Julia Kristeva'ya göre, ulusal cemaatleri daha etraflı olarak ele almak için "geçici" veya "geçişli" alan düşüncesi önemlidir.[80] Sanal cemaatleri hayal etme bağlamında (otistiğe karşı olarak) geçicilik mantığının ne anlama gelebileceğini düşünebilmeliyiz. Siber-alanda cemaat ve kolektivite tartışmalarını genişletmeli ve siyasallaştırmalıyız. Bu beraberlik biçimi için çalışmayı sürdürecek olanların da gündemi kendi dar ve çoğunlukla teknokratik kalıplarıyla belirlemelerine izin vermemek gerek.

C. İÇİNDE YAŞADIĞIMIZ DÜNYALAR

Siber-alan ve sanal gerçekliği alternatif bir alan ve gerçeklik olarak görme kolaycılığına kaçabiliriz. Geride bırakılan gerçekliğin yol açtığı itirazlara neden olmayacak yeni bir gerçekliğin yaratılması mümkünmüş gibi. Sanki tatmin edici olmayan asıl gerçeklik yerine, arzularımızı karşılayacak bir gerçekliği ikame edebilirmişiz gibi. Yeni teknolojiler dünyayı yeni baştan yaratma olanakları sunuyor gibidir. Öyleyse, daha iyi bir dünya inancını ve umudunu ifade ettiğine göre, sanal kültürün bir ütopya olduğunu söyleyebiliriz. En açık tepki budur. Sanal pazarlama ve promosyonların satmaya çalıştıkları da budur. Ancak sanal kültürü tam tersi bir açıdan da görebiliriz; yeni bir dünya umudu yerine, eski dünyayla ilgili tatminsizlikleri ve eskinin reddini

80. Julia Kristeva, *Nations Without Nationalism*, New York, Columbia University Press, 1993, s.40-43.

de görebiliriz. Böyle bir yaklaşım, dünyanın sonunu daha da kıyamet günü gibi gören (apokaliptik) bir bakış anlamına gelecektir; bundan daha önemlisi sona erme duygusu olabilir. Ben sanal kültürü böyle görüyorum. Çünkü sanal kültürün ütopyacı ideali hem banal ve ikna edici olmaktan uzak hem de bence daha çarpıcı olan, geriletici (çocuksu, Aden'ci) tavrı ve duygusallıklarıyla bu sona erme duygusundan çıkabilecek gibi değil. Mutlak kudret fantazyaları (bireysel düzeyde) ve ailevi cemaatçilik (grup ve kolektivite düzeyinde) bağlamında bunları ele aldım. Dieter Lenzen çağdaş toplumu, çocukluğun bütünleştirilmesi yoluyla kefaret ödeme olarak yorumlar. Ona göre, çağdaş toplum, geriletme yoluyla kültürel bir canlandırma projesi içindedir:

> Yetişkinlikten çocukluğa gerileme dünyanın yenilenmesine kapı açarak, insanların sonunda tamamen yok olmasına neden olabilir. Buradan, çocukluğun her açıdan gözlemlenebilir biçimde yayılması olgusunun apokaliptik bir süreç olarak yorumlanabileceğini söyleyebiliriz. Bunun yanı sıra, yetişkinliğin ortadan kalkması da tarihin yıkılmasını temel alan kozmik bir yeniden canlanmanın başlangıcı olarak görülebilir.[81]

Yeni bireylerin ve yeni cemaatlerin oluşturulabileceğini düşleyen sanal söylemin (daha bilinen teknolojik gelişme metafiziğinin yanında) bu mitoloji çerçevesinde geliştirildiğini söyleyebiliriz.

Siber-alanın sosyolojisinden çok mitolojisi tercih edilmektedir. Sanal kültürü gerçek dünyadaki (sanal kültür savunucularının kendi metaforlarıyla ölü veya ölmekte olarak söz ettikleri gerçek dünyadaki) yerine yerleştirmek gerektiğini belirttim. Yeni teknolojilerin gelişmesiyle aslında gerçekleştirmeme ve bölgesizleştirme deneyimlerine giderek daha açık hale gelmekteyiz. Bu konumlar arasındaki duraklama durumumuzu gözden geçirmeliyiz. Kişisel ve kolektif yaşamlarımızdaki ciddi yansı-

81. Dieter Lenzen, "Disappearing adulthood: childhood as redemption," Dieter Kamper ve Christoph Wulf (der.), *Looking Back on the End of the World*, New York, Semiotext(e), 1989, s.71.

malarını doğru değerlendirebilmek için sanal kültürü mitolojiden kurtarmamız gerek. Dünyanın sorunlarına çözüm getirmekten –acaba bir "çözüm" olabilir mi?– çok uzak olan sanal geriye dönüş, yeni sorunlar eklemekten öteye gidememektedir. Paul Virilio iki toplumun birlikte varoluşunu şöyle yorumlar:

> Birisi "kozalar" toplumudur...insanların evlerinde saklanarak iletişim ağlarıyla birbirlerine bağlandıkları... Öteki aşırı kalabalık megalopolis ve kentsel göçebelik toplumudur...Sanal cemaatte bulunan insanlardan bazıları dünya-kentinin gerçek-zamanında yaşarken diğerleri ertelenmiş zamanda, yani gerçek kentte, sokaklarda yaşayacaklardır.[82]

Birinci toplumda "parçalı düş kurmanın" zevkleriyle yol alabilirsiniz. Diğer toplum ise bastırılmış gerçekliği biriktirecektir. Bastırılmış olanın düşlerden uzak tutulamayacağını da hepimiz biliyoruz.

82. Paul Virilio, "Marginal groups," *Daidalos*, 50, Aralık 1993, s.75.

İmaj Tüketimi
Sembolikten Psikotiğe



Jacques-André Boiffard, *Untitled*, 1930.

5
İmaj Tüketimi
Sembolikten Psikotiğe

İnsan bedeni, isimleri farklı olsa da hepsi aç ve yemekten başka bir şey düşünmeyen parazitler sürüsünün sürekli istilası altında olan yumuşak makinedir.

(William Burroughs, *The Soft Machine*)

Bildiklerimize katlanmak zor geldiği zaman tek kaçış yolu, bildiklerimize bizi rahatsız eden şeylere davrandığımız gibi davranmaktır: Bizi rahatsız eden şeyleri uzaklaştırırız, izlerinden veya iğrenç görüntülerinden daha az etkileneceğimiz bir mesafeye koyarız onları, saklarız. Rahatsız edici düşüncelerin bastırılması gereklidir.

(Zygmunt Bauman,
Mortality, Immortality and Other Life Strategies)

Ne tuhaf. Kendimiz ve sevdiklerimizle ilgili müthiş korkular içimizi kemirip durur. Yine de etrafta dolaşır, insanlarla konuşur, yiyip içeriz. İşlerimizi sürdürürüz. Duygularımız derin ve gerçektir. Nasıl olup da bizi felç etmezler? Bu duygularla en azından bir süre için nasıl yaşayabiliyoruz? Araba kullanırız, sınıfta dersimizi veririz. Nasıl olur da hiç kimse dün gece, bu sabah ne kadar çok korktuğumuzu anlamaz? Hep birbirimizden bir şeyler mi saklıyoruz, karşılıklı rıza göstererek? Yoksa bilmeden aynı sırrı mı saklıyoruz? Üstümüzde aynı tebdili kıyafet.

(Don DeLillo, *White Noise*)

A. TÜKETİM SOSYOLOJİLERİ

1970'lerin ortalarında yazdığı *Bilinç Efendileri* (*Captains of Consciousness*) kitabında Stuart Ewen, tüketici kültürünün gelişimini, yaşam biçimleri üzerindeki denetimlerle işbirliği yapılması çerçevesinde ele alır. Ewen'a göre "ileri görüşlü bir işadamı, işlerini düzenlerken yalnızca mal üretimiyle değil, alıcı bir kitlenin (ve) psişik bir tüketme arzusunun yaratılmasıyla da ilgilenilmesi gerektiğini görmeye başlar".[1] Bu projedeki "kitlesel bireyin" oluşturulma sürecinde "iş dünyası 'sınıf' kavramını 'kitle'ye dönüştürerek ihtiyaçlarının ve hüsranlarının karşılığını kendi yaşamının (işinin) niteliklerinde ve içeriğinde değil de tüketim mallarında arayan 'bireyi' yaratmak ister".[2] Reklam endüstrisi " 'içgüdüsel' arayışlara kitlesel olarak üretilmiş çözümler önerir. Bu önerilerin içinde insanların kendilerini kitleden çekip çıkartabilecekleri kitlesel olarak üretilmiş bireycilik vizyonları da bulunmaktadır".[3] Ewen'ın çizdiği bu umutsuz tabloda piyasanın sahte ve fetişistik düzeni, otantik (popüler) kültürün yerine geçmiştir. Tüketici kendisine yeni özgürlükler sunulduğuna inanabilir, oysa acımasızca aldatılmaktadır. Sunulan şey özgürlük yanılsamasından başka bir şey değildir. "Piyasanın ütopyacı ideallere, siyasal ve sosyal özgürlüğe, maddi refaha ve fantazyanın gerçekleştirilmesine bağlanması, hâkimiyet

1. Stuart Ewen, *Captains of Consciousness: Advertising and the Social Roots of the Consumer Culture*, New York, McGraw-Hill, 1976, s.25.
2. A.g.e., s.43.
3. A.g.e., s.44-45.

ve inkârın ortak işkembesinden çıkan bir kurtuluş gösterisi sergiler".[4] Gösteri ortak çıkarların icadıdır.

Stuart Ewen'ın geliştirdiği tüketici kültürü eleştirisi yirmi yıl sonra, 1990'ların ortalarında başka bir döneme aitmiş gibi görünmektedir. Sermayeyi tam hâkimiyetçi, tüketicileri de pasif kurbanlar olarak gören determinizmi de, metalaştırılmış kimliği otantik kimliğin ışığı altında değerlendirmesindeki ahlakçı yaklaşımı da bugüne tam olarak uymamaktadır. Tüketici kültürüne yaklaşımımız oldukça değişti. 1980'li yıllarda başarılı olan Thatcher ve Reagan hükümetleri altında, girişimciliğin ve piyasa kültürünün çılgınca ilerleyişini yaşadık. Kapitalist değerlerin bir alternatifinin de dramatik çöküşüne tanık olduk. Bu gelişmelerin sonucunda, tüketici kültürünün parametreleri içinde yaşayıp çalışmanın gerekli olduğu büyük ölçüde kabul edilir oldu. Dünyanın meta dünyası olduğu, kendimizi de bu gerçekliğe (ve zevklerine) alıştırmamız gerektiği söyleniyor. Neo-liberal piyasa ideolojisine radikal bir alternatif geliştirmeye çalışan "Yeni Zamanlar" projesi de bu bağlam içinde yer almaktaydı. Meta, yaşam biçimleri ve tüketicinin gücü, post-Marksist gündemi oluşturan konulardı. Tüketicinin ihtiyaç ve tercih çeşitliliğine yanıt verecek piyasalar yaratma sorunuyla uğraşılmaktaydı. Kapitalist toplumların, Fordizm'den post-Fordizme geçişle ifadesini bulan bir biçimde, bir dönüşüm sürecinde bulunduğu ileri sürülmekteydi. Bu dönüşüm mantığının da daha demokratik (ve daha hoş) bir tüketici kültürü için yeni olanaklar getirdiği düşünülüyordu. Post-Fordizm'de daha esnek ve çoğulcu yaşam biçimlerine izin verecek, daha karmaşık ve bölümlere ayrılmış piyasaların oluşturulmasından söz ediliyordu. Tüketim gerçekten özgürlüğü vaat eden, yaratıcı ve dönüştürücü bir eylem olarak görülüyordu. Burada hâkimiyet ve inkârın ortak işkembesinden çıkmayan bir kurtuluş gösterisi vardı.

Kültür ve medya çalışmalarının gelişiminde de buradaki ilgi ve perspektif değişimi görülmektedir. Medyanın etkisi üzerine daha deterministik olan görüşler, izleyicinin aktifliği doğrultu-

4. A.g.e., s.200.

sundaki düşüncelere yol açmıştır. Medyaya karşı ahlakçı tepkilerin yerini genellikle daha müstakil ve etnografik yaklaşımlar almıştır. Alan Tomlinson, tüketimciliği "Yozlaştırıcı Öteki" olarak gören ("hüzünlü, altüst olmuş, elitist ve belki de menopoza girmiş eleştiri") yaşlı kültür eleştirmenleri kuşağından, "tüketici kültürünün ilginç bir yenilik, rahatlatıcı ve eğlenceli özellikleriyle, gevşetici değil enerji verici olabileceğini" onaylayan daha genç bir kuşağa doğru gidildiğine dikkat çeker.[5] Martyn Lee aynı değişim çizgisinin, kültürel tüketimin "bütünlüklü ve tümden olumsuz tanımlamalarını" yapan yaşlı bir kuşaktan, "popüler kültür aldığı biçimlerle ve ürettikleriyle, varlıksal yabancılaşma ve istismar nesneleri olarak melankolik kötülüğün sebebi değil, tam tersine kutlama sebebi olarak görülen müthiş sapkın bir alana dönüştü" diyen yeni bir kuşağa doğru evrim geçirdiğini anlatır.[6] Yeni kuşak, tüketim deneyimini önemli bulur ve bu deneyimin, kişinin kendini ifade etmesi, kimlik ve zevk sorunlarıyla bağlantısını açıklamaya çalışır. Ahlaki suçlamalar yerini kültürel tüketimin mikro pratikleri üzerine daha tutkudan yoksun araştırmalara devretmiştir.

Bu gelişim çizgisi hepimizin aşina olduğu gibi, kültürel tüketimle ilgili çağdaş sosyolojik tartışmaların çerçevesini oluşturmakta. Tüketim olgusuyla ilgili alternatif yaklaşımları ele almadan önce, bu sosyolojik perspektiflere kısaca göz atmak istiyorum. Bu bölümde ve bunu izleyen bölümlerde öncelikle medya ve medya ürünlerinin tüketimine ağırlık vereceğim.

Medya tüketimiyle ilgili sosyolojik ve etnografik çalışmalar, tecimsel kültürü eleştiren yaşlı kuşağa ve onların savunduklarına karşı adeta Oedipal bir kavga biçiminde gelişmiştir. Eski kuşak bu kültürü piyasanın yozlaşmış/baştan çıkarıcı özelliği olarak görürken, gençler tecimsel kültürü ciddiye alıp yapıcı ve güçlendirici potansiyelini tartışmaktalar. Eski kuşak elitçilik

5. Alan Tomlinson, "Introduction: consumer culture and the aura of the commodity," Alan Tomlinson (der.) *Consumption, Identity and Style*, Londra, Routledge, 1990, s.14, 17.

6. Martyn Lee, *Consumer Culture Reborn: The Cultural Politics of Consumption*, Londra, Routledge, 1993, s.53.

ve ahlakçılığa kayarken yeniler izleyici kitlelerin aktif ve yaratıcı kapasitelerinin var olduğuna inanmakta, görecelik ve popülizme kayma riskine yenik düşmekteler. Bugünkü tüketim çalışmalarının gündeminin, eski kuşak tarafından reddedilen bir çerçeve tarafından belirlendiğini görüyoruz. Bu anlamda, eski kuşak tarafından olumsuzluk anlamında belirlenmiş olan zevk ve sembolik doyuma özellikle ağırlık verilmesi konusunun, popüler medya tüketiminin Püriten ve araçsal bir biçimde değerlendirilmesine meydan okuma olduğunu söyleyebiliriz.

Karşı çıkma ve reddetme yoluyla yapılan bu kendini tanımlama sürecinin bir sonucu olarak tüketimle ilgili çalışmaların, medyanın bireysel ve toplumsal olarak kullanımları konusunu anlamamıza önemli katkılarda bulunduğunu kabul etmeliyiz. Ancak tarihsel süreç içinde ilgilendikleri belirli alan ve konular açısından baktığımızda bazı bedeller ödediklerini görmekteyiz. "Determinizm" ve "elitizm"den gelebilecek olası karşı saldırılara hazırlıklı olan bu çalışmalarda, zaman zaman politik doğruculuk (*political correctness*) eğiliminin sezildiği, sürekli bir gözetimcilik (*vigilance*) var gibidir. Gerçekten de bazen, belirli bir ivmeyi tutturmak ve belli bir amacı gerçekleştirmek için kültürel determinizmin ve elitizmin gerekli olduğu düşünülebilir. Araştırma gündeminin daha çok, dar bir kavramsal repertuara (anlam, kimlik, farklılık, zevk) dayanmasının doğurduğu sonuçlar da sorun olabilir. Kısaca, tüketim ve izleyici araştırmalarının, daha geniş medya çalışmalarının gündem ve tartışma konularından nedense uzak durduğunu söylemek istiyorum. Örneğin medya ve demokrasi sorununu ele alalım. Oldukça farklı bir perspektifte olsa da burada bir medya tüketimi söz konusudur. Tüketimle ilgili kültür çalışmalarının, dolayımlı kamusal alan kuramları çerçevesinde ele alınabilecek rasyonel vatandaş-tüketici davranışı açısından medya ve demokrasi sorununa ışık tutması beklenebilir. Bu belirli medya tüketimi alanında ortaya çıkan algılama, anlama ve yargılama süreçleri üzerinde bir şeyler söyleyemezler mi? Ya da örneğin Bosna'daki savaş ve çatışmaların medyada yer almasını düşünelim. Böyle bir izleme

deneyimini anlamamıza aktif izleyici düşüncesi nasıl yardımcı olabilir? Keder, çaresizlik veya merhamete tekabül eden bir bağlam içindeyken zevk ve kimlik hakkında ne düşünebiliriz ki? Bence "tüketici benlik" deyişi sınırlı bir kavram. Bu konuların daha geniş insani davranış ve motivasyon boyutlarıyla ele alınması gerekir. Ayrıca kuramsal incelemelerle, dünya olaylarına ve meselelerine verilen tepkiler arasında daha iyi bir bağlantı kurmamız gerektiğini düşünüyorum. Gündeminin açılması gerektiği zaman, tüketim ve izleyici çalışmalarının, medya ve kültür çalışmaları alanı içinde küçük ve kendi kendine yeterli bir adacık işgal etmeye kalkışması tehlikesiyle de karşılaşabiliriz. Muhtemelen kendi statükolarını savunmayı sürdüreceklerdir.

Geçtiğimiz üç dört yılda tüketim ve izleyici çalışmalarında bir yetersizliğin olduğunu görmekteyiz. Aktif izleyici düşüncesine ters düşen, medyanın gücü ve denetimiyle ilgili eski tartışmalara yeniden dönülmekte olduğunu görüyoruz. David Morley'in söylediği gibi, "aktif izleyici kuramı" eleştirileri ekonomi-politik ve komplo kuramlarının, empoze edilen "egemen ideolojiler" modellerinin "eski kesinliğine" "dönüş çağrıları"yla sonuçlanmaktadır.[7] Böylece kendimizi medya ve kültür çalışmalarını çok uzun zamandır etkileyen bir çıkmazda buluyoruz; yapısal ve "makro" süreçlerin belirleyici gücüyle ilgilenenler ile aracılık sorunlarıyla ve "mikro" süreçlerle ilgilenenleri karşı karşıya getiren yanlış kutuplaşma karşımıza çıkıyor. Morley haklı olarak, bu eski zıtlaşma duygusuna direnmemiz gerektiğini vurgular. Yapılması gereken, bir yanda " 'tüketici özgürlükleri'yle ilgili hatalı romantizmin tehlikeleri, öte yanda 'global denetim'le ilgili paranoyak fantazyalar arasındaki rotayı belirleyecek" bir orta yol bulmaktır. Morley'e göre sorun "hem iktidar ve ideolojinin 'dikey' boyutuna hem de televizyonun gündelik yaşam pratiğine ve içeriğine karışıp eklemlenmesinin 'yatay' boyutuna duyarlı olabilecek bir televizyon tüketimi modeli oluşturmaktadır".[8]

7. David Morley, *Television, Audiences and Cultural Studies*, Londra, Routledge, 1993, s.296.
8. A.g.e., s.272, 276.

Önümüzdeki sayfalarda geliştireceğimiz tartışmaların çıkış noktası bu öneridir. Aktif izleyici fikrini bir başlangıç noktası olarak kabul ediyorum. İzleyicinin neden ve hangi motivasyonlarla aktif hale geldiği, özellikle ilgimi çekiyor. Kültür ve medya çalışmalarında, tüketimin sembolik, dışavurumcu ve olumlayıcı doğasına ağırlık verilir. Bu yaklaşım daha çok, tüketici kültürünü insan özgürlüğüne bağlayan genel görüşü yansıtır. Zygmunt Bauman'ın söylediği gibi kapitalizm, tüketici ideolojide adeta felsefecinin hazinesinin sırrını bulmuş gibidir. Tüketicilerin hepsi aynı anda özgür ve mutlu olabilirler; kimlikler ve zevkler az bulunur mallardan değildir. Bauman'a göre "tüketici için gerçeklik [artık] zevkin düşmanı değildir. Keyif almanın açgözlülüğündeki trajik an uzaklaştırılmıştır. Tüketicinin yaşadığı gerçeklik, zevk arayışının kendisidir". "Bu yeterince zor elde edilen bir başarı değilmiş gibi, tüketim dünyası bir başka ıstıraptan, güvensizlikten de özgürleştirilmiştir. Tüketici versiyonunda bireysel özgürlük, ruhun güvenliğinin derinlerinde yatan mutlakıyeti kurban etmeden de yaşanabilir".[9] Aktif tüketici ve izleyicilerle ilgili görüşler bu çerçeve içinde geliştirilmiştir.

Ancak tüketicinin aktifliğini çok farklı bir bakışla değerlendirmemiz de mümkün. Bu bakışta, davranışlarımızı yönlendiren önemli bir itici güç olarak varlığını sürdüren, zor ve ele avuca sığmaz gerçeklik ilkesine ve güvensizliğe kendimizi hâlâ alıştıramadık. Tüketim, gerçek dünyayla başa çıkmak için geliştirdiğimiz, kurumsallaşmış bir toplumsal savunma stratejisi olarak görülebilir; tüketim yoluyla, dünyayla olan ilişkilerimizden kaynaklanan kaygı ve korkulardan sakınabilir, bu tehditleri tecrit edebiliriz. Don DeLillo, *White Noise* romanında işte tüketimin kaygıyla olan bu ilişkisini ele alır:

> Acı, ölüm, gerçeklik, bunların hepsi doğal olmayan şeylerdir. Bunlara oldukları gibi katlanamayız. Gereğinden fazla şey biliyoruz. Bu yüzden de bastırmaya, uzlaşmaya ve saptırmaya sığınıyoruz. Evrende ancak bu şekilde yaşayabiliyoruz. Türlerin doğal lisanı budur.[10]

9. Zygmunt Bauman, *Freedom*, Milton Keynes, Open University Press, 1988, s.76, 57.
10. Don DeLillo, *White Noise*, Londra, Picador, 1985, s.289.

Evrende nasıl yaşadığımız konusu bence son derece önemli. Hayatta kalma mücadelemizin önemini daha ayrıntılı ele almak istiyorum. Bunu yaparken, sembolik boyutunun yanı sıra, tüketimin psikotik günaha daveti olarak adlandıracağım boyutuna da değinmek istiyorum.

B.YUMUŞAK MAKİNE

Elias Canetti'ye göre korku ve kaygı, insani deneyimlerin temelidir. Korku ve kaygı ile yaşama stratejileri de insanın kültürel yaşamının temelidir. "İnsan bedeni yumuşaklığıyla, her saldırıya karşı çıplak ve incinmeye açıktır" der Canetti.

> [Beden] Sakınma ve kurnazlıkla kendisine yaklaşan şeylerden uzak durabilir ama ona uzaktan da oklar ve yaylarla ulaşmak mümkündür. Kalkanlar zırhlar yarattı, duvarlar kaleler kurdu etrafına; bütün bu önlemlerle yapmak istediği şey, incinemezlik duygusuna kavuşmaktır."[11]

Canetti'nin fiziksel savunmayla ilgili söylediği şeyler, savunma stratejisi olarak işlev gören kültürü anlamamıza yardımcı olabilir. Kültürel engeller ve sınırlamalar bazı şeyleri "kovalamak" için oluşturulur. Kültürel organizasyon ve ifade biçimleri, korunaklı bir varoluş duygusu sağlamak üzere harekete geçirilir.

Civilisation and Its Discontents [*Uygarlık ve Hoşnutsuzlukları*] kitabında Freud kültürel savunma ve tecrit etme mekanizmalarını anlamamıza yarayacak önemli ipuçları vermektedir. Huzurumuzu sürekli olarak tehdit eden mutsuzluk ve ıstıraplara dikkat çeken Freud, insani davranışta hoş olmayanın engellenmesinin, hoş olanı, zevk vereni elde etmekten daha önemli bir itici güç olabileceğini ileri sürer. Freud'a göre kaçışçı stratejiler acı veren gerçeklikleri elemek, süzgeçten geçirmek biçimini alabileceği gibi, alternatif olarak gerçekliğin biçim değiştirmesine (dönüştürülmesi) veya yerini almaya yönelik olarak da işleyebilir. Birinci durumda (yani süzgeçten geçirme durumunda) gelebilecek etkiyi azaltmak söz konusudur. "Sonuç olarak," der

11. Elias Canetti, *Crowds and Power*, Harmondsworth, Penguin, 1973, s.266-267 [*Kitle ve İktidar*, Çev. Gülşat Aygen, Ayrıntı Yay., 5. Basım, 2012]

Freud, "acı çekme, duygudan başka bir şey değildir, hissettiğimiz sürece acı çekeriz".[12] Böyle olunca, gerçekliğin ıstırabını sınırlayarak denetim altına almanın; acı çekmekten uzak durmanın yollarını bulmamız gerekmektedir. Aranan çare, duyguların bir çeşit uyuşturulma biçimidir. İkinci durumda, kişinin kendisini dış dünyadan bağımsız kılması söz konusudur. Yanılsamalar, örneğin, "keyif almaya izin veren gerçeklikle kendileri arasında ihtilaf/çatışma olmadığı sanılan" yanılsamalar tatmin edici olabilir. Dahası, "varolan yerine, katlanılmaz olan yanları eleyip, kendi arzularınızla uyum içinde olan diğer özellikleri koyup dünyayı yeniden yaratmaya da çalışabilirsiniz".[13] Freud bu durumu, bireysel veya kolektif olarak "gerçekliğin hayali olarak eritilmesi" olarak tanımlar.

Modernite ve modern dünya bağlamında, kültür ve gerçeklik arasındaki çatışma, yeni ve artan boyutlarda kendini göstermiştir. Benjamin, Simmel ve Freud'u izleyen Susan Buck-Morss, "teknolojik olarak değişen çevrenin, insanın, psişik şoklara tekabül eden fiziksel şoklar karşısındaki duyarlılığını açığa çıkardığını" böylece "şokun modern deneyimin özü olduğunu" göstermektedir.[14] Etki karşısında korunma, etkinin algılanmasından daha önemli hale gelmektedir. Bilinç "organizmayı etkiye karşı koruyacak bir kalkan" haline gelmelidir:

> Ego, bilinci bir tampon olarak kullanmaktadır. Uyuşmuş sistemin açılmasını engelleyerek varolan bilinci geçmişe dair bellekten tecrit eder. Belleğin derinliğinden yoksun olan deneyim, gücünü yitirir. Modern şok koşullarındaki sorun –modern dünyanın gündelik şoklarındaki– etkiye düşünmeden tepki vermenin, hayatta kalmak için zorunlu olmasıdır.[15]

Şok karşısındaki kültürel tepkiler nelerdir? Eğilimlerden biri, duyarlılığı azaltma yolları geliştirmektir. Buck-Morss'a

12. Sigmund Freud, *Civilisation and Its Discontents* [Uygarlık ve Hoşnutsuzlukları, Çev. Aziz Yardımlı, İdea Yayınevi, 2011], Londra, Hogarth Press, 1972, s.15.
13. A.g.e., s.17, 18.
14. Susan Buck-Morss, "Aesthetics and anaesthetics: Walter Benjamin's artwork essay reconsidered," *October*, 62, 1992, s.16-17.
15. A.g.e., s.16.

göre "Bunun amacı, organizmayı dondurmak, duyguları öldürmek, belleği bastırmaktır. Sinestetiğin bilişsel sistemi daha çok anestetik haline gelmiştir"* Anestezi "gerçeklikle 'temasta' olma halinin bilişsel bir biçimi olmaktan çıkıp gerçekliği dışlamaya doğru" bir değişimle bağlantılıdır.[16] Bir başka eğilim, "duyusal çılgınlık" (*sensory distraction*) yoluyla alternatif, yanılsamalı veya hayali bir gerçeklik yaratmaktır. Böyle bir "telafi edici gerçekliğe olan duygusal bağımlılığın" amacı "çevreden gelen etkileri denetleyerek sinestetik sistemi yönlendirmektir. Duyuları dondurarak değil, coşturarak organizmayı anestezi etme/ uyarsızlaştırma etkisi yapmaktadır".[17] Teknolojik kalkanlar ve siperler, modern dünyadaki şeyleri defetmek için kullanılır.

İnsan kültürüne ve deneyimlerine ilişkin bu boyutların, tüketimin kültürel anlamını ortaya çıkarmada çok önemli olduğunun altını çizmek istiyorum. Genel olarak tüketici, gereksinimleri en iyi nasıl gidereceğiyle, kimliğini en iyi nasıl destekleyeceğiyle ve en iyi nasıl zevk elde edeceğiyle ilgilenen rasyonel-estetik bir varlık olarak düşünülür. Bence incinebilirliği (*vulnerability*), kaygıyı, rahatsızlığı ve hoşnutsuzluğu önlemeye yönelik motivasyonların da göz önüne alınması gerekir. Don DeLillo modern tüketimi bir "kitlesel anestezi" biçimi, "kültürün gerçek tehlike dokusunu yumuşatma" aracı olarak tanımlar.[18] Tüketimin duygusal ve bedensel benliğin korunmasıyla ne kadar bağlantılı olduğunun farkına varmalıyız. Modern tüketim, anestezi stratejilerinin harekete geçirilmesiyle ilgili olduğuna göre, Giorgio Agamben'in (yine Walter Benjamin'i izleye-

* *Synaesthetics*; farklı türdeki duyguların kendiliğinden birbirine bağlanması; örn. belli bir sesin belli bir rengi çağrıştırması anlamında kullanılır. Anestezi olarak çevirdiğimiz "anaesthetic" ise tıpta acının yok edilmesi, hastaya duyurulmaması amacıyla kullanılan madde, uyuşturucu maddedir. Postmodernizmle ilgili metinlerde anestezi ve anestetik, estetik duygunun yoksunluğuna gönderme yapmak için sıkça kullanılmaktadır. Aslında bu sözcüklerin kökü eski Yunanca "aisthesis" yani "duygu"dur. Anestetik, duygudan yoksun olma halini sağlayan, estetik ise duygularla algılanabilendir. (ç.n.)

16. A.g.e., s. 18.

17. A.g.e., s. 22-23.

18. Aktaran Tom LeClair, *In the Loop: Don DeLillo and the Systems Novel*, Urbana, University of Illinois Press, 1987, s.215.

rek) "deneyimin yıkılması" tanımına başvurmalıyız. Agamben'e göre modern dünyanın özelliği "deneyime el konulması" ve ardından "laboratuvar farelerinin bulunduğu labirent gibi kontrol edilen ve yönlendirilen bir deneyim biçiminin empoze edilmesidir". "Dünyanın büyük harikalarından biriyle yüz yüze gelen insanların büyük bir çoğunluğu, deneyim konusunda hiç istekli değiller, kendileri yerine kameranın çalışmasını tercih ediyorlar".[19] Tüketicinin bu tavrı tam da turistik bir tavırdır. Burada deneyimin bu biçim değiştirme sürecini (farklı deneyim biçimlerinin geçerliği ve değeriyle ilgili tartışmalara girmeden) ele alacağım.

Deneyimin modifikasyon ve denetimini, tüketimin temel özelliği olarak ele alınca, uyuşturucu ve bağımlılıkla ilgili sorunları irdelemek yerinde olacaktır. Geçenlerde yayımlanan bir yazıda bilgisayar oyunları uyuşturucu haplara benzetiliyor: "Video oyunları, crack'ten sonra belki de icat edilen en çok bağımlılık yaratan ürün."[20] İmaj ortak ve tanıdıktır, bizi şaşırtmaz; banal ve tahmin edilebilir bir şeydir. Gerçekten de hapların ve bağımlılığın imgelemi ile, tüketicilik arasında kendiliğinden ve sağduyulu bir bağlantı vardır. Aşırı ve sapkın tüketim biçimleri, "normal" tüketimin anlamıyla ilgili bazı şeyleri açığa çıkarmamızda yardımcı olabilir. Özellikle önemli olan şey, gerçeklik duygusunun yitirilmiş olmasıdır. Dışsal gerçekliğin hüsranlarıyla başa çıkmanın stratejilerini tartışırken Freud, zehirlenme etkilerini ve "zehirleyici medyayı [araçları]" "zavallılığı bir kenarda tutmak" olarak tanımlar. Freud'a göre bu tür araçlar zevke anında teslim olmanın yanı sıra, "dış dünyadan bağımsız olma arzusunu karşılar... Kişi her zaman, gerçekliğin baskısından kurtulup, daha iyi duyarlılık koşullarındaki kendi dünyasına sığınabilir".[21] Kişinin kendi dünyasına sığınması ise toplum ta-

19. Giorgio Agamben, *Infancy and History: The Destruction of Experience*, Londra, Verso, 1993, s.16, 15.

20. Catherine Bennett, "Game boys (and girls)," *Guardian*, 2 Aralık 1993; Ingrid Carlander, "La drogue des yeux vidéo," *Le Monde Diplomatique*, Kasım 1993'ten aktarılmış.

21. Freud, *Civilisation and Its Discontents*, s.15.

rafından onay görmez. Uyuşturucu haplar, kullanıcılarının gerçeklik duygusunu yitirdikleri düşünüldüğü için yasaklanmıştır. Toplum uyuşturucu madde kullanana karşıdır çünkü "kendisini dünyadan uzaklaştırır, gerçeklikten kaçar, nesnel gerçeklikten, içinde bulunduğu kentin ve topluluğun gerçek yaşamından uzaklaşır; simülasyon ve kurgu dünyasına kaçar".[22] Video oyunları da gerçek yaşamdan geri çekilmeyi ve bağımsızlaşmayı cesaretlendirdiği için haplarla karşılaştırılabilir. Bu fikir eleştirilebilir, aralarındaki temel farklılıklar vurgulanabilir; ama yine de crack'in bilgisayar oyunlarıyla karşılaştırılması popüler hayal gücüne yakındır, bu karşılaştırmanın nedensiz ve yersiz olmadığını düşünüyorum.

"Uyuşturucu madde bağımlılığı, modernitenin temel özelliğidir" der Susan Buck-Morss, "Bu bağımlılık, şokun karşılığı ve tamamlayıcısıdır".[23] Burada, dış dünyayla ilişkimizin ve tavrımızın daha geniş bir dönüşümünü görmekteyiz. Uyuşturucu madde deneyimi, "tüm deneyimlerin dışlanması"[24] haline geldiği için deneyimin tümden tahrip edilmesinin en yoğun ifadesidir. Bugün gerçekten de deneyimin "normal" ve "patolojik" arasında dönüşüp durmasının belirli bir "uyuşturucu madde sorununu" tanımlamamızı zorlaştırdığını söyleyebiliriz. Uyuşturucu madde deneyimleriyle duygularımızı ve düşüncelerimizi bastıran veya yükselten diğer teknolojik deneyim biçimleri arasındaki sınırı denetim altında tutmak giderek daha da zorlaşmaktadır.[25] Duygu ve düşüncelerimizin teknolojik olarak dolayımı genel bir sorun olarak karşımıza çıkmaktadır.

C. KORKU VE BİLGİ

Bu noktada medya tüketimine, özellikle de televizyon tüketimine dönmek istiyorum. Bunu yaparken, zevk, eğlence ve kimlik pekiştirilmesi sorunları üzerinde değil de daha çok idrak

22. Jacques Derrida, "The rhetoric of drugs: an interview," *Differences: A Journal of Feminist Cultural Studies*, 5 (1), 1993, s.7.
23. Buck-Morss, "Aesthetics and anaesthetics," s.21.
24. Agamben, *Infancy and History*, s.16.
25. Derrida, "Rhetoric of drugs," s.17-18.

ve anlama süreçleri üzerinde durmak istiyorum. Özellikle de yine, acı veren bilme ve düşünme biçimleriyle ilgileneceğim. Kültürümüzde televizyon izlemek şiddet, acı çekme ve ölümle karşı karşıya gelmektir. Hem belgesel hem de kurgusal program türlerinde gerçek veya yapay ölüm görüntülerinden kaçınmak çok zordur. Ancak bu görüntüler gerçek ölüm deneyiminin giderek dışlandığı bir bağlamda sergilenmektedir. Bizim kültürümüzde ölümle ilgili kişisel ve varoluşsal sorular hep inkâr edilir, bastırılır. Ortadaki bu paradoksu nasıl anlayabiliriz? Bu tüketim biçimine yol açan etkenler nelerdir? İnsanların ölümlerini izlemenin kullanım ve doyumları nelerdir? Bu korkunç görüntülere nasıl katlanabiliyoruz?

Slavenka Drakulic, Sarajevo'da küçük bir kız çocuğunun ölümünün televizyonda verilişini anlatır. Kamera ölüm sahnesine zoom yapar; babasının gözlerini yakın çekimde verir... "kamera bu sahneye defalarca geri döner", kamera hastanedeki yaralı anneyi arar:

> Bu sondu işte, son olmalıydı. Kamera, çocuğunu yitiren annenin çektiği insanlık dışı ıstırabın ötesine geçemez... Kamera göstermeye devam ettikçe burada dursun artık diyordum kendi kendime... Kameranın o küçücük bedeni kaplayan örtünün altına girmesini istemiyordum ama birilerinin eli düşüncelerimin önüne geçti ve beyaz örtüyü kaldırdı... Ölümün yakın çekimini gördük. Sonra kesme.[26]

Bosna'da hepsini gördük: "Domuzlar ve köpekler tarafından yenmiş, kafası kopmuş cesetler. Gözler yuvalarından fırlamış, hiç kimseye, hiçbir şeye ait olmayan beden parçaları. İskeletler, yarısı çürümüş kafatasları, bacakları olmayan çocuklar, keskin nişancı ateşleriyle öldürülmüş bebekler. Uğradığı tecavüzü kameraya anlatan 12 yaşında bir çocuk".[27] Bunları günlük televizyon akışı içinde gördük. Sohbet, spor programlarını, MTV'yi izlerken bunları da izledik. Bu dehşet verici "ölüm pornog-

26. Slavenka Drakulic, "Close-up of death," *Index on Censorship*, 22 (7), 1993, s.17-18.
27. A.g.e.

rafisini" tükettik. Elimizdeki televizyon aracılığıyla aklımız ve duygularımız, bu ölü-sevici televizyondaki travmatik olayların şokuyla karşı karşıya kaldı.[28]

Televizyonun savaş alanına girmeye bizi yönlendiren etkenler neler olabilir? Böyle bir televizyon gerçekliğini nasıl tüketebiliyoruz, daha doğrusu bu gerçekliğe nasıl dahil olabiliyoruz? Bunlar yanıtlanması gerçekten de zor sorular. Kuşkusuz, dünyada neler olup bittiğini öğrenme arayışı önemli bir etken olmalı. Régis Debray'nin haklı olarak işaret ettiği gibi, televizyondaki bu durum "yürekleri ve akılları daha önceleri görünmeyen ıstırap ve zulümlere açarak, dünyada belli bir etkisi olan bir nevi küresel bir kamuoyu yarattı".[29] Kamuoyundaki görüşler merhamete, merhamet de aktif ilgilenmeye dönüşebilir. Ancak her zaman böyle olmadığını veya bu şekilde tepki verenlerin fazla ileri gidemediklerini de görmekteyiz. Hesaba katılması gereken başka etkenler de olabilir. Zygmunt Bauman hayatta kalma duygusuna dikkat çeker, "başkalarının ölümleriyle yaşıyoruz, başkalarının ölümleri kendi başarımızı anlamlı kılıyor; ölmedik, hâlâ hayattayız".[30] Elias Canetti de "Ölüm karşısındaki korku, ölenin bir başka insan olmasıyla tatmin duygusuna dönüşür" diyerek hayatta kalmanın verdiği zevki vurgular.[31] Philip Mellor ve Chris Shilling ölümün bölümlere ayrılma ve bireyselleşme yoluyla anlamlandırılmasının önemli olduğunu öne sürerler:

> İnsanların hayatları boyunca televizyonda görme eğiliminde oldukları binlerce ölümün de böyle bir etkisi vardır: [İzleyici] bireysel insanların, bireysel durumlardaki bireysel ölüm olaylarını görerek ölüm manzarasının kaçmılabilir ve rastlantısal olduğu umuduna kapılır. Bu nedenle bu ölümler, ölümlülük karşısındaki bütün stratejilerin faydasız olduğunu fark ettirmekten ziyade, insanları hayatta kalma stratejilerine yönlendirdiği için, tehdit edici değil, güven vericidir.[32]

28. Ignacio Ramonet, "Télévision nécrophile," *Le Monde Diplomatique*, Mart 1990.

29. Régis Debray, *Vie et Mort de l'Image*, Paris, Gallimard, 1992, s. 366.

30. Zygmunt Bauman, *Mortality, Immortality and Other Life Strategies*, Cambridge, Polity Press, 1992, s.34.

31. Canetti, *Crowds and Power*, s.265.

32. Philip Mellor ve Chris Shilling, "Modernity, self-identity and the sequestrati-

Bu genel tartışma bağlamında ancak harekete geçen psişik süreçler hakkında bazı fikirler ileri sürebiliriz. İzleyici kitlesinin acı ve ölüm malzemeleriyle olan bağlantısının bazı motivasyon öğeleri içerdiği düşünülebilir. Bu manzaralara nasıl tahammül edildiğini, üstelik böylesine sürekli ve yinelenerek yayınlanmasına nasıl katlanıldığını başka türlü izah etmek çok zor.

Bunlar muhakkak düşünülebilecek en şoke edici malzemelerdir. İzleyiciler bu tür gerçekliklerin yoğun şoku karşısında mahvolmalılar. Istırap ve terör tüketicileri, bu vizyona dahil olmanın darbelerini hissetmeliler. Ama pek kimseye böyle şeyler olmuyor. İzleyiciler savaşın şiddetiyle yaşadıkları bu ilişki türünden pek de yaralanmış gibi görünmüyorlar. Bütün bunların nasıl olduğunun bir açıklaması olmalı. İzleyicilerin neden acı ve ölümlerle karşı karşıya kalmayı seçtiklerini tam olarak anlamak mümkün değilse de belki kendilerini bir kez bu duruma maruz bıraktıktan sonra gördüklerinin ve bildiklerinin duygusal ve ahlaki sonuçlarından kaçabildiklerini söyleyebiliriz. Sorun, bu tür şeylerle ilgili gerçekliklerinin tasarlandığı veya belli bir mesafede tutulduğu mekanizmaları tanımlama sorunudur. Etrafta dolaştıkça, insanlarla konuştukça, yiyip içtikçe bu tür gösterilerin var olması kaçınılmaz. Peki nasıl oluyor da bu gerçeklikler örtbas edilebiliyor?

Öncelikle bu tür imajların izlenmesi ve tüketilmesinin nelerle ilgili olduğunu anlamamız lazım. Burada enformasyon toplama ve fikir oluşturulmasının özellikleri ve bunlara yol açan motivasyonlara bakış alışkanlıklarımızı değiştirmemiz gerek. Bilme, öğrenme arzusunu doğal olarak kabul ederiz. Oysa yukarıda değindiğim gibi, rasyonel anlayışımıza meydan okuyan bazı şeyleri de görme ve bilme arzusu duyabiliyoruz. Genellikle aynı şekilde güçlü bir arzu olan *bilmeme*, bilgiden *kaçınma* arzusunun varlığını hesaba katmayız, hatta yok sayarız. Bilgi rahatsız edici, korkutucu sonuçlara yol açabileceği için görmek veya işitmek istemediğimiz şeyleri uzaklaştırmamız anlaşılabilir. Bilmek bizi umutsuzluğa sevk edebilir; elimizde değiştirme olanağımızın

---

on of death," *Sociology*, 27 (3), 1993, s.425-426.

bulunmadığı bazı korkunç gerçekleri bilmek insanı müthiş bir umutsuzluğa sevk eder. Slavenka Drakulic'in söylediği gibi "savaşı en ürpertici ayrıntılarına varıncaya dek böylesine yakından izleyebilmek ancak bir şeyler iyiye doğru değişecekse bir anlam taşır".[33] Bu olanak yoksa açık seçik bilmek, müstehcenliğe doğru gider. Alternatif olarak bu tür şeyleri bilmek, kendimizi değiştirmemize neden olabilir. Değişiklik yapmak hem kişi hem de toplumsal grup için sıkıntı verici olabileceği için bilgiye ve bilginin getireceklerine direnmek ve bunları reddetmek üzere savunma mekanizmaları geliştirebilir. Wilfred Bion'un vurguladığı gibi insanı nelerin yönlendirdiğini anlamada, kaçınma ve gizleme stratejileri, doğruluk ve dürüstlük arayışı kadar önemlidir.[34] Bilgiden kaçınabiliriz ama yine de bilginin rahatsız edici olabilecek taraflarını denetim altına almaya çalışabiliriz. Bilinen şey düşünme sürecinin dışında tutulabilir, "bilinen ama düşünülmeyen" olarak bulunabilir.[35] Bion, "düşüncenin gelişiminde aktif olan ilkel 'düşünme', düşüncelerin kullanılması için gerekli düşünmeden ayırt edilmelidir" der.[36] Bion'a göre düşüncelerle, bu düşüncelerin kendileri üzerinde düşünmenin dışında başka şeyler de yapabiliriz. Düşüncelerin kullanılması için gerekli olan düşünme biçiminin dışlanması anlamında "uyarıcıya düşünmeden yanıt vermeyi" Susan Buck-Morss[37] gibi, modern dünyada hayatta kalma mücadelesinin temeli olarak görebiliriz.

Bu tür imajların acı verici gerçekliklerinin ayrıştırılmasında, bunların izlendiği ve tüketildiği aracın da önemli olduğunu hesaba katmalıyız. Bilmek ve bilmemek güdülerinin arasındaki uzlaşmayı sağlamada ekranın çok önemli bir rol oynadığını düşünüyorum. Yetmiş yıl kadar önce fotoğraf ve resimli dergiler hakkındaki bir tartışmada Siegfried Kracauer, "Daha önce hiçbir çağ kendisi hakkında bu kadar az şey bilmiyordu" demişti.

33. Drakulic, "Close-up of death," s.18.
34. W. R. Bion, *Attention and Interpretation*, Londra, Tavistock, 1970, s.3.
35. Christopher Bollas, *The Shadow of the Object: Psychoanalysis of the Unthought Known*, Londra, Free Association Books, 1987.
36. W. R. Bion, *Elements of Psycho-Analysis*, Londra, Heinemann, 1963, s.35.
37. Buck-Morss, "Aesthetics and anaesthetics," s.16.

Ama bu görüşe hemen bir koşul getirilir: "Daha önce hiçbir dönem kendisi hakkında bu kadar az şey bilmiyordu... 'imaj-fikir' fikri uzaklaştırıyor; fotoğraf fırtınası şeylerin ne anlama geldiğini göstererek bir farksızlığı / aynılığı ele vermektedir".[38] Dünyanın imajlarının daha önce hiç olmadığı kadar çoğaldığı televizyon ve video teknolojileri çağında bu durum daha da önem kazanmaktadır. Televizyon ekranı bize bir enformasyon zenginliği sunar ama aynı zamanda da görünenin gerçekliğini ekran dışında tutma ve bilgiye engel olma işlevleri de vardır. Kracauer, "Resimli dergilerde insanlar, resimli dergilerin kendilerine göstermedikleri dünyayı görmektedirler" diye yazmıştı.[39] Görülen ve görülmeyen arasındaki bu paradoksal ilişki televizyonla büyük bir yoğunluk kazanmaktadır. Dünya olaylarına açılma derecesinin en çoğa çıkarıldığı ama aynı zamanda da bunun sonuçlarına açılma derecesinin en aza indirildiği bir duruma ulaşıldı. Dünyanın gerçeklikleriyle ilgili bilgi ve haberleri veren ekran aynı zamanda bu gerçeklikleri görme ve bilme şokuna karşı da bir perde oluşturmaktadır.

Bu teknolojik görme biçimi sayesinde görülenden belli bir mesafede kalmak mümkün. Burada anestezi edilmiş bir bilme biçimine izin verilmektedir. Régis Debray (1992: 380), "İmaj yoluyla minyatürleştirilmenin, kendi gerçek doğası ve ölçüsü içinde katlanılamayacak olan uzaktaki savaşların ve kıyımların kabul edilebilir, hatta pitoresk hale getirildiğini görüyoruz"[40] der. Belli bir gerçeklik algılanırken bu gerçekliğin asıl önemi gerçekdışına atılmaktadır. "Sivil araçlardan oluşan bir konvoyu veya bombalanmış bir kenti video ekranı ölçeğine indirgemek, bir bombalama olayının insani bedellerini anlamayı 'gerçekleştirmenin' hiç de iyi bir yolu değildir" der Debray.[41] İmajın hafifliği görülenden ayrılma, uzaklaşma duygusuna yol açar. Burada deneyimin biçim değiştirmesi ve parçalanması bağlamında yer alan bir bilme hali söz konusudur. Önemli olan "bugün artık

38. Siegfried Kracauer, "Photography," *Critical Inquiry*, 19 (3), 1993, [1927], s.432.
39. A.g.e.
40. Debray, *Vie et Mort de l'Image*, s.380.
41. A.g.e.

deneyimlerin olmaması... değil, bireyin dışında oluşmasıdır. Bireyin bunları pekâlâ gönül rahatlığıyla izlemesi de ilginçtir".[42] Gözlemci konumundaki izleyici deneyimin dışında ve ondan korunmuş durumdadır. Ekran, izleyeni deneyim bombardımanından koruyan bir kalkandır.

Televizyon "hayal bile edilemeyecek izlenim, deneyim ve fantazyaları mümkün kılarak" bizi baştan çıkarır ama aynı zamanda "maddenin yitirilmesini" ve deneyimin "duyarlılık dışında tutulmasını" beraberinde getirir.[43] François Brune televizyonun "gerçeklikten kaçış" ve "kaçamaklığın verdiği sarhoşluk" elde etme hüneri olduğunu söyler. Bu durum, "*le vécu*"nün* "*le vivant*"ın** yerine geçmesidir; *le vécu* "başkalarının deneyimlerinin benzetimidir".[44] Dolayımlanmış duyular alanında feci ve banal olan şeyler homojenleştirilir ve eşit bir şekilde tüketilir: "Her şey kültürel, her şey ahlaki, her şey etik, her şey estetik, her şey banal, her şey pozitiftir".[45] Deneyim tüketimle birleştirilir. Medya dünyası "toplumsal varoluşun en temel durumlarını görünür hale getirir" der Zygmunt Bauman, aynı zamanda da "serbest tüketici olma halinin sınanabileceği ve sınanması gereken tek karşıt gerçeklik" olma eğilimindedir.[46] Bu dünyanın cazip tarafı, gerçeklikle "temas halinde" olmakla, gerçekliğin varolan rahatsız edici veya tehdit edici yanlarından sakınmayı aynı anda mümkün kılmasıdır.

Medya tüketimi ve idrak etme meselesi üzerinde düşünürken, bireysel izleyicilerin nasıl televizyon izlediklerini tanımlama çabası içinde değilim. Daha çok, izleme süreci içinde, bazen de ona karşıt olarak ortaya çıkan kültürel ve teknolojik bağlam-

42. Agamben, *Infancy and History*, s.380.
43. Ben Bachmair, "From the motor-car to television: cultural-historical arguments on the meaning of mobility for communicaiton," *Media, Culture and Society*, 13 (4), 1991, s.531.
* Yaşamak. (ç.n.)
** Hayatta kalma. (ç.n.)
44. François Brune, "Les Médias Pensent Comme Moi!," *Fragments du Discours Anonyme*, Paris, L'Harmattan, 1993, s.45, 51.
45. A.g.e., s.80.
46. Bauman, *Freedom*, s.80.

la ilgileniyorum. Bir çeşit şizofreniye yol açan bu bağlam "bir yandan dünya ve dünyanın seyircileriyle *vis à vis** konumumuzu sihirli bir şekilde denetlemeye, öte yandan hiçbir zaman içinde aktör olmadığımız ve bunun için de sorumluluk yüklenmek zorunda kalmadığımız bir mesafe sağlamaya yarayan" bir bağlamdır.[47] Bence bu bilme halinin içeriği son derece ahlaki, duygusal ve varoluşsaldır. Dünyayla ilişkimizin böyle bir teknolojik ortam aracılığıyla nasıl dönüştürüldüğünü incelemek gereğini gündeme getiren bir durum bu. Medya teknolojilerinin aynı zamanda daha temel ve sürekli psişik taleplerimize nasıl karşılık verdiğine de bakmamız gerekli.

Don DeLillo, romanında bu konuların önemini çok dokunaklı ve alaylı bir dille vurguluyor. DeLillo televizyondaki ölüm ve felaket imajlarının tüketiminin, politik ve kültürel bilinçdışımız hakkında neler anlatabileceğini bulmaya çalışıyor. *II. Mao*, Tiananmen Meydanı, Ayetullah Humeyni'nin cenazesi ve Hillsborough Stadyumu'ndaki trajedinin televizyon deneyimini anlatır. Karen karakteri, Hillsborough olayını televizyonun sesini kapatarak, imajların bütününe bakarak izler. "Bir tarafta durup, adeta pek ilgilenmezmiş gibi bakan adamları gösteriyorlar. Karen bir bölmeye doğru sıkışmış, ileri doğru itilen, düğüm haline gelmiş büyük bir insan kitlesi görür". Görüntüler üst üste yığılır:

> Karen insanların yüzlerinde biliyor olmanın çaresizliğini görür. Sakin bir şekilde bakan adamları gösteriyorlar. Yüzler belli bir mesafede gösteriliyor, arkasında yığılmış vücutlar, bastırılmış, bazen sadece parmaklar hareket ediyor, sanki eski, karanlık bir kilisedeki fresk, ancak bir ustanın elinden çıkabilecek bir resim gibi; ölüme hücum eden kalabalık bir görüntü.[48]

DeLillo televizyon çağındaki donakalmış tanıklığı tanımlar. Tutkusuz yakınlık, mahrem ayrılık. Romandaki yorumculardan

*Yüz yüze. (ç.n.)

47. Christophe Gallaz, "La 'planéte nomade', un désert de la pensée," *Libération*, 13 Ocak 1994.

48. Don DeLillo, *Mao II*, Londra, Jonathan Cape, 1991, s.33-34.

birinin söylediği gibi "televizyon ne arzuları tatmin eder ne de katarsis sağlar. Yalnızca uyuşturur".[49] Olayları defalarca yeniden oynatıp sonsuza dek izleyebiliriz. Yineleme donakalmışlığı daha da artırır: "Olayı izole edip yineledikçe, içeriği, dehşeti uçup gider. Karşımızda sadece biçimi ve ritmi kalır. Olay estetik hale gelir, etkisi ise anestetiktir (uyuşturucudur)".[50]

DeLillo insanların bu tür imajları tüketmek için duydukları sapkın arzuyla uğraşır. *White Noise* kitabında Gladney Ailesi cuma akşamı eğlencelerini izlemek için televizyonun karşısına geçmiş, "okyanusa gömülmekte olan evleri, lavlara kapılarak sürüklenen alevler içindeki köyleri izlemektedirler. İzlediğimiz her felaket bize daha fazlasını, daha büyüğünü, kocamanını, daha çok yeri silip süpürenini bekletiyor".[51] Bu facia merakı nasıl açıklanabilir? Bir yandan, "aralıksız enformasyon bombardımanını bir süre için kesintiye uğratacak facialara ihtiyacımız var... Sadece facia dikkatimizi çeker. Bu faciaları istiyoruz, onlara ihtiyacımız var, onlar olmadan yaşayamayız".[52] Ama işin bir de daha derin nedenleri olabilir. *White Noise*'ı incelerken Tom LeClair'in söylediği gibi "televizyondaki ölümün etkisi tıpkı tüketimcilikte olduğu gibi uyuşturucudur. Gerçeklikle bu şekilde karşılaşmak aslında kişinin kendi ölümlülüğünden kaçınması anlamına gelir".[53] Bu tür imajların tüketilmesi, kökü derinlerde gizli, varoluşsal korkulara set çeker. (Siegfried Kracauer'un da haber fotoğraflarının tüketilmesine aynı açıdan yaklaşması ilginçtir: "Dünyanın onları yutması, *ölüm korkusunun* işaretidir".)[54]

D. TÜKETMEK VE GERÇEKLİK

Susan Buck-Morss, hem modern dünyada yaşanan deneyimlerin hem de modern dünyaya karşı geliştirilen savunmala-

49. E. Goodheart, "Some speculations on Don DeLillo and the cinematic real," *South Atlantic Quarterly*, 89 (2), 1990, s.360.
50. A.g.e.
51. DeLillo, *White Noise*, s.64.
52. A.g.e., s.66.
53. LeClair, *In the Loop*, s.217.
54. Kracauer, "Photography," s.433.

rın hayali görünüşlere ilişkin (fantazmagorik) etkilerinin önemine dikkat çeker.[55] On dokuzuncu yüzyılda burjuva evlerinin iç düzenlemeleriyle, görkemli alışveriş pasajlarıyla, dünya fuarlarıyla, panoramalar ve dioramalarla bu tür etkiler sağlanıyordu. Ardından gelen yirminci yüzyılda büyük alışveriş merkezleri, belli temalara göre düzenlenmiş parklar, video pasajları, havaalanı çevresiyle, "turist baloncuğu"* olgusuyla, "walkman"in ses alanıyla, reklamların görsel kuşatmasıyla ve benzerleriyle aynı etki yaratıldı. Bütün bunlar tüketim çevresi olarak tanımlanabilir ve tabii ki bu modernite ortamlarında yaşanan ilginç ve baş döndürücü deneyimler üzerine yazılar yazan pek çok tüketim tarihçisi ve sosyolog var.

Buck-Morss'a göre, fantazmagorya "gerçekliğin bizzat kendisinden narkotik oluşturma" etkisi yapar. Pasajlar ve "ikametgâhı tüm çevreye, bu yeni yönetici sınıfın duygu ve duyarlılıklarını koruyucu bir siper gibi işleyen özel fantazya dünyasına yayan" burjuva iç mekânlarında durum gerçekten böyledir.[56] Yine, "gerçekliği fantazmagoryaya dönüştürerek kendini uzak tutma kapasitesi" gelişmiş olan kentli *flâneur*, "kendini kalabalığa kaptırmaktansa usul adımlarla üzerinde gezindiği yüzeyin kendine göre bir kalıbını çıkarır. Ona göre kalabalık, kendi düşsel havasının bir yansıması, duygularının 'sarhoşluğu'dur".[57] Bazı durumlarda ise alternatif gerçekliklere dalarak narkoz almak söz konusudur. Teknolojik araçlarla "değişik bir dünya", "telafi edici bir gerçeklik", "teknik manipülasyonla duyguları kandıran gerçeklik görünümü" yaratmak mümkündür.[58] Freud'a başvurursak bu durumun, dünyayı yeniden yaratma, dayanılamayacak taraflarını eleyip onlar yerine kişinin kendi isteklerine uygun olan şeylerin konulduğu başka bir dünya kurma özlemi oldu-

55. Buck-Morss, "Aesthetics and anaesthetics," s.22-23.

* Bir kentin her yerini gezmeye vakti olmayan ya da kentin bütününü bir arada görmek isteyen turistler için belirli turistik yerlerin maketlerle taklitlerinin yapılıp, çadır tipi bir alanda ziyarete açılması. (ç.n.)

56. A.g.e., s.22.

57. A.g.e., s.24.

58. A.g.e., s.22-23.

ğunu görebiliriz (şimdi bu dünyayı "kullanıcı-dostu"* diye adlandırabiliriz).

Bu fantazmagorik deneyim biçimlerinin hepsi modern varoluşun yarattığı şoklara karşı verilen tepkilerdir. Ancak bu tepkiler duyguların uyuşturulması veya öldürülmesiyle değil de, daha çok etkinin denetlenip yönlendirilmesi yoluyla geliştirilir. Asıl mesele, duygu ve düşüncelerin teknoloji aracılığıyla ortaya çıkarılması ve çoğaltılmasıdır. Teknoloji yardımıyla teskin edici ve esrik duygular uyandırmak mümkündür. Örneğin Zoe Heller, Amerika Birleşik Devletleri'nde, sakin ve stresten uzak kalmaya yarayan "beyin makineleri" olan New Age "bilinç teknolojilerinin" gelişmekte olduğunu bildiriyor.[59] Burada dölyatağı gibi kapsayıcı teknoloji çevresi, vücudun denge veya entropi** arzusuna karşılık vermeyi amaç edinir. Alternatif olarak duyuları bombardıman eden ve aslında şoke ederek zevk veren ortamlar yaratmak da mümkündür. Lieven de Cauter araba, uçak, yarış tekneleri, video ve bilgisayar oyunları gibi makinelerin kullanılarak hız, yükseklik, baş dönmesi gibi deneyimlerin yaşanmasını "sinerjetik zevk" olarak tanımlar.[60] Bu durumların hepsinde dondurma yoluyla değil, duyuların kabarıp taşması yoluyla organizmanın anestezi edilmesi söz konusudur. Daha tehdit edici olabilecek uyarıcılara set çekerek "duyusal çılgınlık" sağlayan "telafi edici bir gerçeklik" kullanılır. Burada önemli olan, duyular sisteminin düzenlenip denetlenmesinin mümkün olmasıdır.

---

* Yazar burada "user-friendly" sıfatıyla tüketim mallarının reklamlarına gönderme yapıyor; örn. "göz yakmayan şampuan" veya "ellerinizin/çamaşırlarınızın dostu deterjan" reklamlarında olduğu gibi. (ç.n.)

59. Zoe Heller, "The electric kinesthetic innerquest," *Independent on Sunday*, 15 Aralık 1991.

** *Entropy*: Bir sistemin giderek artan bir düzensizleşme ve uyumsuzlaşma sonunda yıkıma ve sona ermeye sürüklenme eğilimi. Sonul duruma yönelme eğilimi. Bkz. Ünsal Oskay, *Çağdaş Fantazya*, AYKO, 1982, Ankara, s.282. Entropi iletişimde anlam kaybı, alınan mesajlara karşı duyulan belirsizlik duygusu olarak sıkça kullanılan bir terimdir. Erol Mutlu, *İletişim Sözlüğü* kitabında (Ark, 1994, Ankara) entropi'yi "belirsizlik" sözcüğüyle karşılar. Biz burada entropi olarak kullanmayı tercih ettik. (ç.n.)

60. Lieven de Cauter, "The panaromic ecstasy: on world exhibitions and the disintegration of experience," *Theory, Culture and Society*, 10 (4), 1993, s.18-20.

Bu tüketim deneyimini (ya da tüketimin deneyimle ilişkisini) özel olarak televizyon ve televizyon sonrası teknolojilere bakarak incelemek istiyorum. İmaj ve vizyon teknolojileri, temsil etme ve fantazmagorya arasındaki sınırda bulundukları için ilginç sorunlara yol açmaktadırlar. İmaj ve vizyon teknolojilerini genellikle gerçekçi anlamda, temsil etme ve referansta bulunma özellikleriyle, dünyanın ve dünya olaylarının nasıl bir görünümünü verdiğiyle (geçen bölümde özellikle bu konuyla ilgilenmiştik) ilgili olarak düşünürüz. Ancak bu teknolojileri duyusal çılgınlık ve telafi edici gerçekliklerle kurulan duyusal bağlantılar; yani fantazmagorya sarhoşluğu anlamında da ele alabiliriz. Henüz on dokuzuncu yüzyılda, görsel kültürün bir boyutu "modern yaşamın değişen doğasını hem yaşamanın hem de kaydetmenin karmaşıklığından çekilmek biçiminde ortaya çıkan moderniteden sakınmayı" yansıtmaktaydı.[61] Bu sakınma, alternatif gerçeklikler kurmakla kalmayıp, izleyicileri bu sunulan gerçekliklere sevk etme çabasıyla birlikte işlemekteydi. İmaj ve görsel medyanın gelişmesiyle bu fantazmagorik boyutun giderek daha da önemli hale geldiği söylenebilir. Nitekim Paul Virilio ve Jean Baudrillard gibi tanınmış yazarlar, herkesin bildiği gibi pek çok yerde fantazmagorik yaşantının, postmodern deneyimin temel özelliği olduğunu yazmışlardır. Gianni Vattimo günümüzde "alım satım ve imaj dünyasının, kitle iletişim araçlarının fantazmagoryasının" hüküm sürdüğünü ve "dünyanın imajlarının çoğalmasının 'gerçeklik duygumuzu' yitirmemize neden olduğunu" söylemektedir. Vattimo'ya göre "gerçekliğin yitirilmesi" ve "gerçeklik ilkesinin hakikaten erozyona uğraması" postmodern dünyayı belirleyici özelliklerdir.[62] Bence bu durum, modern dünyanın şoke edici ve yıpratıcı gerçekliğinden kaçıp bir yerlere sığınma arzusunu yansıtmaktadır.

Medya tüketimini, televizyondan başlayarak bu bağlamda ele alabiliriz. Televizyon ekranıyla ilişkimiz şimdiye dek hep gerçek

61. David Phillips, "Modern Vision," *Oxford Art Journal*, 16 (1), 1993, s.133.
62. Gianni Vattimo, *The Transparent Society*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1992, s.8.

dünyanın sunumu ve belgelenmesine ilişkin olarak ele alındığı için, postmodern tezlerle çelişiyor gibi görünmektedir. Yine de giderek, ekranı fantazmagorik savunmalar ışığıyla izlediğimizi düşünmek için haklı gerekçelerimizin olduğunu sanıyorum. Fantazmagorik deneyimleri incelerken, "reality" şovların özellikle gerçek dünyayı, gerçek insanları, gerçek sorunları kaynak gösterdikleri hatta bunlarla ilgileniyor gibi oldukları için çok iyi örnek olduğunu düşünüyorum. Bir açıdan gerçeklere gönderme yaptıkları doğrudur. Kuşkusuz izleyiciler "reality" şovlar güncel toplumsal konularda, profesyonel anlatıcı ve yorumcuların aracılığı olmadan seslendiği için, bunların kendilerini doğrudan ilgilendirdiğini düşünürler. Ama iş bununla bitmiyor. İzleyicinin bağlantı kurma biçimi, özellikle bağlantının ve katılımın doğrudan olması gibi özelliklerin de hesaba katılması gerek. "Reality" şovlarda akıl, çözümleme ve yansıtma alanlarındaki duygu ve duyarlılıklar harekete geçirilmektedir. Burada izleyiciyle kurulan bağlantı, duyuların kabarması ve duyguların şoke edilmesi düzeyinde olmaktadır. François Brune, "Bir yandan artık anlaşılamayan ve denetlenemeyen bir dünya vardır, öte yandan görsel olanın ve bu dünyanın sarhoş edici ve dramatize edilmiş işaretlerinin önceliği vardır... İmaj ve duygular, gerçek dünyaya hâkimiyetlerini yitirmiş olanlar için ikame edilmektedir".[63] Bu açıdan bakılınca "reality" şovlardaki gerçekliğin narkotik hale getirilmesi, telafi edici gerçeklik yoluyla elde edilen duyusal şaşkınlık, fantazmagorik deneyim olarak görülebilir.

Alain Ehrenberg, "reality" şovların "varolanı öne çıkarıp temsili olanı geriye attığını" ve görsel-işitsel kültürdeki "temsil etme çağından, duygulanım ve uyaranlar çağına" doğru temel bir değişim bağlamında anlaşılması gerektiğini ileri sürmektedir. İnteraktiflik burada anahtar bir olgudur. Ehrenberg televizyondaki "reality" programlarının tüketilmesini, üstesinden gelinip denetlenebilecek kontrollü şoklara ve baş döndürücü

63. François Brune, "Néfastes effets de l'idéologie politico-médiatique," *Le Monde Diplomatique*, Mayıs 1993, s.4.

deneyimlere kendini bırakmanın zevki olarak görür. Bunlar, uyuşturucu madde ve sinerjetik zevkin de içinde bulunduğu deneyim alanının bir parçasıdır. "Reality" şovlar "tüketiciyi bir duygu küvetine bastırır... Ekranı imajların alıcısı olmaktan çıkarıp maddi şoklar üreten bir duruma dönüştürür".[64] Özellikle zevk verir ama aynı zamanda duyuları sarhoş ederek anestezi de yapar.

"Reality" televizyon teknolojik değişimlerin de önüne geçerek, televizyon sonrası deneyiminin, özellikle de sanal gerçeklik sistemlerinin habercisi olarak görülebilir. Sanal gerçeklik, kendini, duyu ve uyarı alanında varılan son nokta, baş döndürücü makinelerin en mükemmeli olarak sunmaktadır. Günümüzde teknolojinin henüz gelişmemiş durumu göz önüne alındığında, aslında sanal deneyimlerin yaşanmasına duyulan arzudan, bu deneyime yapılan psişik yatırımlardan söz etmekteyiz. Bilimsel proje ve bilimkurgunun idealize ettiği sanal gerçeklik, bizi kuşatıp içine alacak uydurma bir dünya, alternatif ve telafi edici bir gerçeklik rüyasından esinlenmiştir. Sanal gerçekliği, araya giren bir ekran, içine dalabileceğimiz bir ekran dünyası anlamında düşündüğümüzde, televizyon ve bilgisayar teknolojilerinin bir sonucu olarak görebiliriz. Sanal gerçeklik, büyük alışveriş merkezlerinin, tematik parkların ve "turist baloncuğunun" elektronik uyaranı olarak da görülebilir. Duygu ve düşüncelerin teknoloji aracılığıyla çoğaltılmasını, uyuşturucu madde deneyimiyle aynı bağlamda görebiliriz. Sanal gerçeklik psikişik bozukluğu olan (*psychedelic*)* karşı-kültürle bağlantılı olarak düşünülür (Timothy Leary bu görüşün önde gelen savunucusudur). Sanal kültürün girişimci gurularından biri olan Jaron Lanier'in söylediği gibi sanal gerçeklikte "60'lı yılların eğlenceli uyuşturucu madde fikrinin yanı sıra, bilgisayarlarda

64. Alain Ehrenberg, "La vie en direct ou les shows de l'authenticité," *Esprit*, Ocak 1993, s.34.

* *Psychedelic*: Bazı uyuşturucu maddelerinin yol açtığı zihinsel bir durum; genellikle halüsinasyonlar ve önüne geçilmez güçlü görüntü algılama bozukluklarıyla kendini gösterir. (ç.n.)

olan güvenlik ve tecrit olma ortamı da var".[65] Sanal gerçeklik, tüketim ortamının ulaştığı en son nokta olarak düşünülebilir.

Bu (hâlâ varsayılan) dünyada gerçek dünyanın karmaşıklıkları ve çılgınlıkları ekran dışı tutulmaktadır. Sanal gerçeklik kültürü "insan bedeninden ve insan dünyasından kaçış arzusunu" yansıtır.[66] Burada gerçek kimliğimizi ve bedenimizi derde sokmadan sanal bir kimlik, semavi (*aetherial*) ve yanardöner (*protean*) bir varlık olarak bulunmak mümkündür. Gerçek yaşamda mümkün olmayan veya yasaklanmış "sanal" şeyleri yapmak mümkündür; burada hayal gücü ve fantazyaların ifade edilmesini sınırlayan fiziksel ve ahlaki kısıtlamalarla başa çıkma şansı vardır.[67] Bu öteki gerçekliğin "hem zengin bir karmaşıklık düzeyine sahip hem de bizim Öklid'ci uzayımızın ve et-kemik zeminimizin karmaşık çelişkilerini aşmamızı sağlayacağına" dair bir inanç vardır. Mükemmel bir illüzyon ve sarhoşluğun hâkim olduğu, isteklerimizi tam anlamıyla karşılayan bir dünyadır bu. Yüzergezer bir rahatlıkla okyanustaymış, dölyatağındaymış gibi deneyimler yaşayabilir; siber-seks erotizminin keyfini çıkarabiliriz, "akşamdan kalma baş ağrılarını yaşamadan, partnerlerle ilişkinin sınırlarını tartışmak zorunda kalmadan, en iyi uyuşturucuları alarak seks yapmak gibi bir şeydir".[68] Sanal gerçekliğin çekiciliği, eğlence ve gerilimi, rahatlık ve güvenlik içinde çok güzel bir araya getirmesinden kaynaklanmaktadır. Bu zevk, tüketimle ortak yüzeyde olmanın, tüketimle karşılıklı etkileşim içinde olmanın zevkidir. Sınırsız tüketimin zevkidir.

İmaj teknolojilerinin mükemmelliği, tüketim zevklerinin mükemmelleştirilmesine (tüketimin daha aktif hale getirilmesine) bağlanırsa, hoş olmayan, mutsuz eden şeylerden kaçınmaya, bunların engellenmesine de bağlanabilir. Bu modern tüketici-

65. Aktaran Philip Hayward, "Situating cyberspace: the popularisation of virtual reality," Philip Hayward and Tana Wollen (der.), *Future Visions: New Technologies of the Screen*, Londra, British Film Institute, 1993, s.196.
66. Vivian Sobchack, "New age mutant ninja hackers," *Artforum*, Nisan 1991, s.25.
67. Chris Hables Gray and Mark Driscoll, "What's real about virtual reality? Anthropology of, and in, cyberspace," *Visual Anthropology Review*, 8 (2), 1992, s.39.
68. A.g.e.

nin prototipi olan *flâneur** genellikle özgürlük ve zevk çerçevesinde düşünülür. Ancak Elizabeth Wilson'm dikkat çektiği gibi *flâneur* aynı zamanda derinden gelen güvensizlik ve kaygı çağrılarına da çare aramaktadır.[69] Video ve bilgisayar oyunlarının postmodern tüketicisinin zevkleri, kaygıya hâkim olma çabasıyla iç içedir.[70] Öyleyse tüketim zevklerinin altında, gerçek dünyaya ve bu dünyanın tüketiciye yönelik saldırılarına ilişkin kaygıların izini bulmak mümkündür. Bedenimiz ve ölümlülüğümüzle ilgili daha ilksel kaygıları da hesaba katmalıyız. Don DeLillo bu kaygıları özellikle ciddiye almaktadır. Bugün sanal-gerçeklik kültürünün en şöhretli isimlerinden biri olan Jaron Lanier, teknolojinin "bir çeşit ölümden kaçış..." olduğunu ileri sürerken, "bedenin ne olduğu hakkında neler düşündüğünüze dayanarak, bedeni aşma vaadi veriyor çünkü [teknoloji] beraberinde müthiş bir nesnel güç getirir" der.[71] Sanal gerçeklik ölüm korkusuna set çeker:

> Teknolojiyi sadece makine boyutunda düşünme eğilimi vardır ama teknolojik ürünlerin kültürel bileşenlerinin her biri son derece önemlidir. Sanal gerçeklik sisteminde algılayabileceğiniz tek şey kültürel öğedir. Bütün özelliklerini tersine çevirir, gayet sıcak, mahremiyet duygusu veren bir hal alır. Birisi bir dünya yaratıyor, bir başkası da bu dünyaya giriyor. Çok yakın, çok insani bir duygu verir kişiye.[72]

Ölüm korkusundan kaçış, sanal gerçeklik tüketicisini her şeye gücü yeten, ölümsüz varlıklar olmaya duyulan çocuksu arzulara tekabül eden, dölyatağı benzeri bir ortama çeker.

Medya teknolojilerinin ve ürünlerinin tüketimi, gerçeklikle ve gerçek dünyayla ilişkimize dair giderek artan sorunlara yol açmaktadır. John Steiner "farklı savunma mekanizmalarının ger-

---

* Düşünür-gezer, aylaklık ederek ortalıkta amaçsızca dolaşan. (ç.n.)

69. Elizabeth Wilson, "The invisible flâneur," *New Left Review*, 191, 1992.

70. Gillian Skirrow, "Hellivision: an analysis of video games," Manuel Alvarado ve John O. Thompson (der.), *The Media Reader*, Londra, British Film Institute, 1990.

71. Timothy Drucrey, "Revenge of the nerds: an interview with Jaron Lanier," *Afterimage*, Mayıs 1991, s.7.

72. A.g.e.

çeklikle ilişkimizi farklı biçimlerde etkilediği" konusunda bizi uyarmaktadır. Bazı durumlarda, örneğin bastırma durumunda "gerçeklikle sembolik bir bağlantı kurulmakta"; diğer uçta, psikotik (psikoza varan) savunma durumunda gerçeklikle olan bağlantı yitirilip "gerçekliği algılamak için gerekli olan temel yapılar (belki de) saldırıya uğrayıp bozulabilmektedir".[73] İmaj teknolojilerini ve bunların tüketilmesini bu olasılıklar ışığında incelemeliyiz. Burada kuşkusuz bireysel bozuklukların değil, görsel kültürün bütün bir kurum olarak ele alınması, teknolojik düzen içinde nelerin kurumsallaştırılıp normalleştirildiğinin sorgulanması söz konusudur. Genel olarak imaj teknolojilerinin gerçeklikle hâlâ "temas" halinde olduğunu düşünebiliriz. Ama bu teknolojiler, gerçekliğin dalgalanmalarına karşı sarhoş edici, narkotik çılgınlıklara veya savunmalara da yol açabilmekteler. Gidebilecekleri en uç noktada ise alternatif ve telafi edici gerçeklikler kurmak için kullanılabilirler. Carlo Mongardini'ye göre çağdaş toplumlarda,

> Yoğun deneyim malzemelerinin baskısı altında bireyler adeta *psişik savunmaya* geçip, öteki insanlardan giderek uzaklaşıp artan bir kayıtsızlıkla kendi iç dünyalarına kapanıp kalmaktadırlar. Gerçekliği anlamlandırma yeteneğinin yitirilmesi de psişik korunmanın bir ürünüdür; bireyin artık yorumlayamadığı bir gerçekliğin uyarılarına maruz kalarak kendini riske atmak istememesinin bir sonucudur".[74]

Sanal gerçekliği, fiziksel ve toplumsal bağlantılardan yabancılaş-manın postmodern durumuna verilen mükemmelleştirilmiş bir teknolojik tepki olarak görebiliriz. Sanal gerçeklik yoluyla yaşanan tüketimin, psikotik bir tüketim biçimi olduğunu, hatta bu durumun tüketim kültürünün sıradan, gündelik bir olgusu haline geldiğini söyleyebiliriz.

---

73. John Steiner, "Turning a blind eye: the cover up for Oedipus," *International Review of Psycho-Analysis*, 12, 1985, s.161.
74. Carlo Mongardini, "The ideology of postmodernity," *Theory, Culture and Society*, 9 (2), 1991, s.62.

E. SONUÇ

Yıkılan şey, gerçekliğin ta kendisi.
(Don DeLillo)

Tüketim ve izleyici sosyolojisi, kültür ve medya çalışmaları içinde özel bir araştırma alanı geliştirmiştir. Tüketicilerin pasifliğiyle ve "tüketimciliğin" bir yere kadar ahlaki olarak kınanmasıyla ilgilenen başlangıçtaki eğilimlerin tersine son yıllardaki çalışmalar, tüketimin aktif ve yaratıcı özelliklerini vurgulamakta, zevk sorununu ciddiye almakta, tüketimin farklılaştırma ve ayırma mekanizmaları yoluyla kimliğin biçimlenmesiyle ilgili bir mesele olduğunu vurgulamaktadır. Son on yılı aşkın bir zamandır, sosyoloji, antropoloji ve tarih alanlarında yapılan çalışmalar, tüketimin sembolik anlamlarını ortaya koymada son derece yararlı olmuştur. Bu çalışmalar Batılı kapitalist toplumlardaki ekonomik ve kültürel süreçlerin dönüşümlerini de aydınlatmaktadır.

Son yıllarda iktidar, ideoloji ve kısıtlanma sorunları çerçevesinde popülizm suçlamaları ve daha yapısal sosyolojik perspektiflerin oluşturulmasına ilişkin heyecanlı eleştiriler ve tepkilerle karşılaşmaktayız. Bazı açılardan bu eleştirilerin, tüketim çalışmaları içindeki bazı taraf tutmaları düzeltmek için zorunlu olduğunu söyleyebiliriz. İngiliz medya ve kültür çalışmalarına baktığımızda ise durumun biraz daha farklı olduğunu görüyoruz. Burada hareket noktası, "disiplin" içindeki, ekonomi-politiğin önemini vurgulayanlar ile kültürel ve sembolik süreçleri öne çıkaranlar arasında çok eskiden beri varolan bir ayrılık, hatta bir kutuplaşmadır.[75] Başlangıçta altyapı ve üstyapı ikiliği çerçevesinde düzenlenen bu ayrılık sonradan başka (ikili) karşıtlıklara (aktöre karşı yapı, mikro süreçlere karşı makro süreçler vb.) yüklenmiştir. Eleştiriler genellikle bu kuramsal ikiciliğe dayandırılsa da başa çıkılması son derece güç olan bu ayrılıklar, kültür ve medyayı anlama ve araştırma çabalarında çok önem-

75. Bu konuda bkz. Kevin Robins and Frank Webster, "The communications revolution: new media, old problems," *Communication*, 10, 1987.

li bir faktör olarak varlığını sürdürmektedir. Takılıp kaldığımız kuramsal çıkmazlardan biri, tüketici ve izleyicileri ya pasif ya da aktif kavramlarla ele almamızı gerektiren fazlaca basit bir seçenek sunulmasıdır. David Morley'in bazı uç örneklere ve keyfi formülasyonlara bakarak söylediği gibi, son yıllarda canlanan yapısal kuramların, tüketim çalışmalarının gerçek başarılarını inkâr edip veya gözden kaçırıp yalnızca kültürel egemenlikle ilgili eski gerçeklere dayanması şanssızlık olurdu. Aynı şekilde, bu tür deterministik eleştiriye karşı çıkarken, tüketim sosyolojisi "aktif izleyici" kuramını kendi kendini haklılaştırarak savunmaktan ibaret kalırsa yine yazık olur.

Tüketim sürecindeki özgürlük ve kısıtlamaların birbiriyle ilişkileri ve temel özellikleri hakkında bence daha söylenecek çok şey var. Bu bölümde özel olarak medya tüketimini incelemek üzere başlangıç sayılabilecek bazı konuları ortaya çıkarmaya çalıştım. Bunu yaparken başlangıç noktası olarak aktif izleyici fikrinden yola çıktım ama hedefim, bu fazla basit öncüle bazı karmaşık unsurlar katmaktı. Karmaşıklıktan kastım, özgürlüğün aslında "sapkın" veya "geriye yönelik" olduğu görülebilecek biçimlerde gerçekleşebileceğini fark etmektir. Hangi sebeple olursa olsun, kişinin kendi özgürlüğüne sınırlamalar yüklemeyi seçmesi de olasıdır. Özgürlüğün koşullarını anlayabilmek için, tüketimi toplumsal ve tarihsel bağlam içinde, tüm çelişkileriyle ele almamız gerekir. François Brune'ün ifade ettiği gibi "Hüküm süren hedonizm, bize 'mutluluk herkesin elinde' dedirtiyor" ve "aynı zamanda herkes haberlere bakıp, bizi kuşatan gerçekliğin her zaman krizde olduğuna ikna olmuş durumda".[76] Birinci durumda sembolik doyum ve farklılaşma peşinde olmaktan söz etmek gerekiyor. İkinci durumda ise daha karmaşık bir şeyler var; burada ortaya çıkan çaresizlik ve güvensizlik duygusu temel ve ilkel korkulara dayanmakta. Bu bağlamda tüketim faaliyetleri, savunma amaçlı engeller yaratmak ve kaygıyı önlemek veya en aza indirmek isteğinden kaynaklanıyor diyebiliriz.

76. Brune, "Les Médias Pensent Comme Moi!," s.77.

Bu mekanizmaları araştırırken, tüketim çalışmalarının alışılmış gıdası olan pembe dizilere ve müzik televizyonuna bakmak yerine şiddet içeren malzemelerin tüketimini inceledim; tüketim faaliyetinin bilişsel boyutuna dikkat çekmeye çalıştım. Savaşla ilgili görüntülerin izlenmesinin genellikle görmek, öğrenmek ve sonuçta bir fikir sahibi olmak arzusundan kaynaklandığı düşünülür. Kuşkusuz bunlar da vardır ama başka süreçler de yaşanmaktadır. Aynı zamanda öğrenme ve bilinen şeyler üzerinde düşünme kapasitesiyle ilgili bazı yasaklamalar da var olabilir. Bu direniş biçimleri, görülen ve öğrenilen gerçekliğin ekran dışı tutulmasına yardım edecektir. Öyle bir sınır çizgisi sağlanır ki gerçeklikten aynı zamanda hem haberdar olunur hem de aynı gerçeklik baştan savılır. Benim üzerinde durduğum, burada bilişsel süreç olarak işleyen, tüketici için gerçek şiddetin şokunu hafifleten mekanizmalar.

Tüketim ve gerçeklik tartışmalarını, televizyon sonrası teknolojilere kadar götürdüm. Bu yeni teknolojilerde artık gerçekliğin şokuna set çekmek değil, daha rahatlatıcı duyarlılık koşullarına sahip alternatif ve telafi edici gerçeklikler yaratmak söz konusu. En ilgi çekici örneği sanal gerçeklik olan bu teknolojilerde, tüketim süreci içinde zevk ve güvenliği bir arada yaşama olanağı vardır. Bütün öngörülemezliği ve ele avuca sığmazlığıyla gerçek dünya iptal edilip, yerine tüketicisinin her şeye gücü yeten arzularına ve fantazyalarına yanıt verebilen benzeri bir kopyası konabilir. Buradan yola çıkarak bu tür "postmodern" tüketim çevrelerinin psikoza karşılık gelen öğeler içerdiğini söyleyebilirim.[77] Bu tür tüketim çevrelerindeki zevk ve güvenlik bileşimi, gerçeklikten ve gerçek dünyadan ayrılmanın bir sonucudur. Bu durum bireysel bir psikopatoloji sorunu değil, toplumsal bir norm olarak kurumsallaşmış, kolektif bir deneyimdir. Postmodern hayal gücünde, gerçekliğin sıkıcılığından kaçış ve kurtuluş olarak görülebilecek bu durumu ben, gide-

77. Postmodern tüketici kültürünün psikozlu davranışla farklı bir açıdan ilişkisi için bkz. Stephen Frosh, *Identity Crisis: Modernity, Psychoanalysis and the Self*, Londra, MacMillan, 1991, s.181-184.

rek daha tehlikeli ve başa çıkılması zor bir gerçeklikten, gerçek dünyadan kaçarak, buna karşı savunma gibi duran bir sanallığa sığınma olarak görüyorum.

Konuyu ele alış biçimim, tüketimin varoluşsal boyutuyla ilgilenmek olarak adlandırılabilir. Tüketim süreciyle ilgili sosyolojik çalışmalara bir alternatif sunma değil, bu çalışmalara katkıda bulunma çabasındayım. Zevk ve kimlik oluşumuyla ilgili tartışmalarda hesaba katılmayan bazı tüketici motivasyonlarına dikkat çekmek istedim; bunlar aktif ve belki de yaratıcı tüketici ve izleyicileri anlamamıza yardımcı olabilir. Çaresizlik, kaygı ve varoluşsal güvensizlikle bağlantılı olan duygulara değindim. Kuşkusuz bu duygular ve korkular çoğu zaman "geri plandadır", etrafta dolaşmaya, insanlarla konuşmaya, yiyip içmeye devam ederiz; ama bu duygular ve korkular hep orada durur, davranışlarımızı belirler. Bunlara bakarken tüketimin gerçeklikle ve gerçeklikteki değişikliklerle ilişkisini sorguladım. Bir kurum olarak tüketiciliğin (faaliyetleri, ortamı, teknolojileri ile) gerçek dünyanın şoklarına karşı bir koruma ve tecrit etme stratejisi olarak görülebileceğini sanıyorum. Eğer böyleyse, tüketimin sembolik boyutlarıyla ilgili olarak geliştirdiğimiz bilgilerimizi, tüketimin psikotik eğilim ve heyecanlarını daha iyi anlamaya çalışarak tamamlama yoluna gitmemiz uygun olacaktır.

"Random Access Memory (RAM), Acquired Immune Deficiency Syndrome (AIDS), Mutual Assured Destruction (MAD)".[78]

78. DeLillo, *White Noise*, s.303.

Vizyon Alanında Kent



Herbert Bayer, Lonely Metropolitan, 1932. ©DACS 1996.

6
Vizyon Alanında Kent

Her şey gözden kayboluyor. Bir şeyler görmek istiyorsanız acele etmelisiniz.

(Wim Wenders, Cézanne'dan aktarıyor)

Burada bizi kuşatan dünyayı ve bu dünya içindeki kendi yerimizi nasıl gördüğümüzün farklı biçimlerini ele alacağım. Anlam ve hayal edilen göstergeler dünyasının yaratılmasında vizyonun yeriyle ilgileniyorum. Konuyu incelerken vizyonun kent ve kentsel sahneyle nasıl bir ilişkide olduğuna bakacağım. James Donald'ın söylediği gibi, kenti bir "görme tarzı", bir "görünür olma yapısı" olarak ele alabiliriz.[1] Öncelikle kentin ve

1. James Donald, "The city, the cinema: modern spaces," Chris Jenks (der.), *Visual Culture*, Londra, Routledge, 1995, s.92.

kentsel modernitenin sinemasal yansımasını tartışacağım. Sonra da çağdaş kentle ilişkisi açısından televizyon ve video teknolojilerini inceleyeceğim. Dünyayla kurduğumuz görsel ilişkinin çerçevesi ve karmaşıklığı üzerinde durmak istediğim için özellikle, kente bakışın bu iki farklı biçimini karşılaştırmayı seçtim.

Bir kurum olarak sinemayı ele almamın nedeni, sinemada bir hayal gücü zenginliği olduğunu düşünmem. Kentli dünyanın anlam ve sembolizmle kaplandığını ve "deneysel repertuarımızı" genişletip artırmaya yardımcı olduğunu düşünüyorum.[2] Televizyon ve videoda ise daha dayanıksız, dikkatimizi pek fazla çekmeyen, yorumlama kapasitemizi pek beslemeyen imajlarla karşılaştığımızı düşünüyorum. Vincent Amiel aradaki farkı sinemasal jestlerin ve ikonculuğun kaybedilmesi olarak tanımlar. Amiel, "Bugün ekranlarımızda bulunmayan şey, [sinemasal] imajlara zaman kazandıran jestin ağırlığıdır" der.[3] Elektronik imajlar kentsel alanla olan ilişkimizi daha da sorunlu bir hale getirmektedir. Bu konudaki düşüncelerimi geliştirirken, kentsel imgelemimizin zayıflamasının tek nedeninin yeni medyanın gelişimi olduğunu söylemek istemiyorum. Kentin imgesel bir kurum olarak daha geniş bir dönüşüm içinde olması söz konusu; bu imgelemin kurumsal olarak değişiminde vizyonun önemini de ele almalıyız. Burada bir çöküşün ve hatta kaybın öyküsünü yazdığımın farkındayım. "Hem 'kent' hem de 'sinema' şimdiden tarihe gömülmüş durumda" der Donald.[4] Artık biz de dikkatimizi –eleştirel dikkatimizi diyelim– onların yerini alacak olanlara çevirmeliyiz. Aynı zamanda kaybettiklerimizi ve bunların toplumsal ve bireysel sonuçlarını gözden geçirmeliyiz. Bir de kent vizyonundan vazgeçmemizi gerektiren şeylerin neler olduğunu sormalıyız.

2. Murray Smith, "Film spectatorship and the institution of fiction," *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 53 (2), 1995, s.122.
3. Vincent Amiel, "Le corps en images (de Buster Keaton a John Cassavetes)", *Esprit*, Şubat 1994, s.146.
4. Donald, "The city, the cinema," s.93.

A. KENT VE DÜŞ SAHNESİ

Hey, Bay Kum-adam.
Yaşam bir düş
Ama ben film gibi hatırlıyorum.
(Laurie Anderson, *Stories from the Nerve Bible*)

Kent imgesel bir göstergedir; James Donald'ın dediği gibi, "kent, biz modern insanların yalnızca içinde yaşayıp hareket ettiği yer değil, yaşayıp hareket etme biçimidir".[5] Kent etrafımızdadır ama içimizde de yaşar. Grup deneyiminin ötesinde bir yaşam deneyimi yeridir. Didier Anzieu, "İnsanlar düşledikçe gruplara girerler" der.[6] İnsanlar karşılaşma ve zevk alanları isterler, bir yerlere dahil olmak ve korunmak isterler, kalabalıkla birleşme fantazyaları vardır. Ama bu alan aynı zamanda korku ve kaygılarla da karşı karşıya kalınan bir alandır. Grup tehdit edici ve zulmedici de olabilir, bireyler kolektif olma hali içinde ezilecekleri, kendi kimliklerini kaybedecekleri duygusuna da kapılabilirler. Kent böylece bir psiko-coğrafya anlamında görülebilir; kolektif duygusal yaşamın sahnesidir.

Burada vizyonun öneminden söz etmeliyiz. Kent, gözün hareketlerini öne çıkartır. Görsel bir karşılaşma ve deneyim yeridir: Işık Kenti. Kenti görünürlüğünden dolayı tanırız. Belirli görüş (vizyon) biçimleri belirli kavrama ve anlama yollarına tekabül eder. Burada görsel deneyimlerimizi edindiğimiz teknolojik araçlarla ilgili sorular devreye girer. Görmek, bilmek ve kontrol etmek. Karanlığın gücüne karşı, içinde kendimizi kaybedeceğimiz meçhul labirente karşı görüş (*vizyon*) ve ışık. Ama hiçbir şey kesin değildir, hep bir zorluk vardır. Görünür olan her şeyde bir gözden kaybolma potansiyeli vardır.

Önce modern kent deneyimini ele alalım, en temel ve "ilkel" enerjilerinden başlayarak. Lewis Mumford'ın "insani husumet ve düşmanlık gerçeği" diye tanımladığı şeyden yola çıkmalıyız.

5. A.g.e., s.81.
6. Didier Anzieu, *The Group and the Unconscious*, Londra, Routledge & Kegan Paul, 1984, s.129.

Kent kültürü saldırganlık ve şiddet davranışlarıyla birlikte yaşanır. Bu davranışlar zapt edilse bile korku ve kaygı yine vardır. Mumford kent yaşamının "paranoyak bir ruhsal yapıyı" teşvik ettiğini söyleyerek "derin kolektif kaygıların" kent kültürünün özelliği olduğuna değinir; kent yaşamında "kavga, saldırganlık, tahakküm, yarışma ve kölelik" vardır; kent "sürekli yıkmaya ve yok etmeye yönelik bölücü içsel kuvvetleri kuşatır".[7] Kent kültürü (Hobbes'cu anlamda) daimi bir düşmanlık ve kavga devleti olarak görülebilir. Öyleyse korku ve kaygı duyguları kent yaşamının ayrılmaz unsurlarıdır.

Temel sorun bu tutkuların ve saldırganlıkların nasıl zapt edilip biçimlendirileceğidir. Kent kültürünün kalitesinin bu ilkel güçleri uygarlaştırma kapasitesi olduğunu söyleyebiliriz. Kentlilik düzen ve düzensizlik güçlerini yaratıcı bir gerilim içinde tutmaya dayanır. Modern kentte üretici bir uyuşma sağlanmıştır; kolektif duyguların enerjisine ve dinamizmine gem vurulup yaratıcı bir ifade verilmiştir. Modern kent yaşamı karşılaşma ve temaslarla, yabancıların ve bilinmeyenlerin meydan okumalarıyla donatılmıştır; modern kent psikolojik şokların ve sürprizlerin yaşandığı bir yer, bir çeşit baş döndürme makinesiydi. Bir dereceye kadar tehlikeye izin veren, bir yere kadar korkuyu hoş gören bir kent kültürü kaldırılabilirdi. Görüşte (vizyonda) kentin psişik ve erotikleştirilmiş alanını gösteren göz atış, bakış, cinsel izleme, "özneler arası görsel ilişkilerde" yakalanan gözden söz edilir.[8]

Ancak bu akışkan ve kaotik eğilimlere karşın, modern kent kültüründe karşıt bir güç vardır. Her şeyi kuşatıcı bir düzen ve rasyonalite arzusu öteden beri vardır. Bu arzu modern kent ütopyacılığında bulunan "kavram kenti" fantazyasıyla veya idealiyle temsil edilmektedir; kentin kavranabilir ve yönetilebilir bir alan olmasını sağlama arzusunu ifade etmektedir. Tehdit olarak algılanan düzensizlik ve parçalanmaya karşı kent plancılığı

7. Lewis Mumford, *The City in History* [*Tarih Boyunca Kent*, Çev. Gürol Koca & Tamer Tosun, Ayrıntı Yay., 2013], Londra, Secker & Warburg, 1961, s.50-53.
8. Andrew Thacker, "Imagist travels in modernist space," *Textual Practice*, 7 (2), 1993, s.225.

düzen ve bütünleşme anlamına gelmektedir. Le Corbusier bu projenin belki de en epik ve otoritaryen (yetkeci) örneğidir. Ona göre mimar ve plancı, karanlık ve biçimsiz akışlar –magma, miasma– karşısında açık bir uyumluluğun temsilcisi olmalıdır. Kentler uyumlu, "okunaklı" ve "imajlanabilir" olduğu zaman planlanabilir. Kent şeffaf olmalıdır. Bu da bir başka vizyon demektir; kentin görsel olarak hükmedildiği panorama ve panoptikonun mesafeli perspektifi, gözlem ve gözetlemenin kuşatıcı bakışı.

Modern kentin dinamizminde içine dalma ile ayrılma arasındaki yaratıcı gerilim büyük önem taşır. Modern sinemanın dinamizminde de bu gerilim; içine dalan vizyon ile ayrılan vizyon arasındaki hareket vardır. Sinema modern kentteki yaşam deneyimlerinin karmaşık görünümlerini sergiler. Seyircilerini tehlikeler, korkular ve caddelerin erotizmiyle dolu bir labirente sürükler. Ama aynı zamanda da panoramik vizyonun, meleklerin bakışının güvenliğini vererek seyircileri kentin tehditlerinin ötesine taşır. Sinema yalnızca kentin görünümlerini sergilemekle kalmamış, kentin görsel deneyimlerini de biçimlendirmiştir. Bir araç olarak film, Vivian Sobchack'ın söylediği gibi "yalnızca nesnel dünyayı değil, öznel vizyonun biçimlenme yapısını ve sürecini de görünür kılmıştır". Sinema, görsel/görünür alanı "her zaman hem harekete geçirici hem de dokunulabilir bir alan haline; derin, dokusu olan, maddesel olarak içine oturulabilen, yalnızca görsel/görünür bir zemin değil, belirli bir *konumu* da olan bir alan haline" getirebilir.[9] Film kamerası, özneler arası vizyonun, biçimlenmiş vizyonun yakın çekim deneyimini sağlar. Öte yandan rasyonel vizyonun mesafeli perspektifini de ortadan kaldırabilir. İnsanlar düşlere daldıkları gibi daldılar sinema salonlarına. Fantazya ve arzu sahnelerinin içine girdiler, kendini kaptırmanın ürkütücü zevkini yaşadılar. Ama gerçek tehlikelerle aralarında bir perde olduğunun hep farkındaydılar. Vizyon nesnesi olarak, yansıtılan imajlar olarak film, korkudan

9. Vivian Sobchack, "Towards a phenomenology of cinematic and electronic presence: the scene of the screen," *Post Script*, 10 (1), Güz 1990, s.54-55.

alman zevkleri gerçeklikten ayırmıştır. Perdenin psişik alanı, kentli hayalciliğine çok uygun düşmüştür.

Modern kent ve onun sinemasal yansıması bir yandan irrasyonel ve içgüdüsel güçler, kentin korkutucu unsurları, bilinçdışı ve tekinsiz, öte yandan da akıl, vizyon, kontrol yani bilinçli güçler arasında dramatik bir karşılaşma olarak görülebilir. Aklın tiyatrosu. Modern kent en azından günümüzde, ideal bir kapsayıcı ortam olarak görülmektedir. Düş imajı, düşsel olan da bunun içindedir. Kent, insanın düş görme gereksinimine karışmış olur. Düş alanı "kişinin 'belirli deneyimlerini gerçekleştirdiği' geçiş alanının içeriye yönelik intrapsişik* benzeri olarak görülebilir. Düş alanı "toplumsal alanda" dışarıda bırakılacak, tasfiye edilecek olanları kişisel kullanım amacıyla içine alır".[10] Bu durumda bir kamusal düşten söz edebiliriz. Psişik alan toplumsal alan haritası içine yerleştirilmiştir. Kent, deneyimlerin gerçekleşeceği bir geçiş alanı haline gelmiştir. İyi kent, iyi düş demektir.

Ancak şimdi kent de, düş de kayıp gibi görünmektedir. James Donald'ın makalesinde bir ağıt notu bulunmaktadır. "Alansal düzenleme" der, "giderek daha fazla küresel haber ve bilgi akışı tarafından belirlenmektedir; sinemanın düşselliği ve çözümlemesi, televizyon, video ve multi-medyada kaydedilen görünürlük araçlarından daha güçsüz olmaktadır".[11] Belirli bir hayal etme biçimlenişi –"klasik" modern kent, "klasik" sinema– yaratıcı dayanağını kaybetmektedir. Ancak yerini başka bir şey almış değildir; "postmodern" terimi kentli kültürdeki boşluk, kayıp, eksiklik anlamında, ancak negatif anlamda anlaşılabilir. Bugünkü kentler hakkında düşündüğümüzde parçalanmadan, bölünmeden, ayrılmadan, hayal kırıklığından; yaratıcı gücünü kaybeden, yaratıcı gücünden ayrı düşen bir şeylerden söz etmekteyiz. Kent imajı artık topografik bir yansıtma olarak işlememektedir. Kolektiflik için bir geçiş alanı işlevini kaybetmiştir.

* Ruhsal. (ç.n.)

10. Adam Phillips, *On Kissing, Tickling and Being Bored*, Londra, Faber & Faber, 1993, s.68. Phillips'in aktardığı yer Masud Khan.

11. Donald, "The city, the cinema," s.93.

Kent artık hayal edilir olmaktan çıkmıştır. Gözden kaybolmaya başlamıştır.

B.VİZYON ALANINDA KENT

Şimdi de kentsel tasavvurda nelerin olduğuna daha yakından bakmak istiyorum. Bu soruya, vizyon alanında kentte nelerin olduğunu ele alarak, görsel anlamda yaklaşabiliriz. Johannes Birringer "tanımlanabilir kentlerin ortadan kayboluşu...kentin kültürel yabancılaşmanın bile hayal edilecek, duygusal bir odak olmaktan çıkışı"ndan bahseder. Bu durumu "görsel alan krizi" olarak tanımlar.[12] Kentin imgesel göstergelerindeki değişimi, görünürlük yapısındaki yer değiştirmeler anlamında inceleyeceğim.

Vizyonu kentle ilişkimiz içinde, kent sahnesindeki yerimiz açısından ele alalım. Görsel ilişki ve görsel bağlantıya neler oldu ve oluyor? Neler kaybedildi, neler kazanıldı? Olan bitenin bizim için önemini nasıl anlayabiliriz? Donatella Mazzoleni, "Kolektif bir yapıda yaşayanların bütünü, insana benzer kolektif bir yapı oluşturduğu, bununla bir anlamda bir 'özne' kimliği sağlayabildiği sürece, kentten söz edebiliriz. Demek ki kent bir özdeşleşme yeridir" der. Kenti "bedenin çifti" olarak tanımlar:

> Kent, bireysel olarak yaşayan kişininkinden çok daha büyük bir beden oluşturur. Yine de metabolik işlevleri (üretim, sindirme, öz-denetim), örgütlenmesi ve üstü kapalı veya açık olarak, sonradan ikiyönlü ilişki kurmayı sağlayabilecek bir karşılıklı aidiyet ve karşılıklı bağımsızlık biçimiyle bireysel olarak yaşayan kişinin bedenine benzer.[13]

Bu açıdan bakınca kent bir potansiyellik alanı gibi var olabilir. Ancak şimdi Mazzoleni'nin ileri sürdüğü gibi kentte özdeşleşmenin yaşanması zorlaşmıştır. Metropolün "yabancı öznelliği" ile bağlantı kurmak zordur:

12. Johannes Birringer, "Invisible cities / transcultural images," *Performing Arts Journal*, 33-34, 1989, s.121-122.

13. Donatella Mazzoleni, "The city and the imaginary," *New Formations*, 11, Yaz 1990, s.97.

> Metropoller artık "mekân" değildir; çünkü boyutları, içinde yaşayanların algılama aygıtlarının boyutlarını aşmıştır. En geniş algılama aygıtı olan ışık, paramparça edilmiştir. Kentin boyutlarını bir anlamda görsel alan belirlerdi; metropolde artık bir panorama (her şeyi kapsayan vizyon) yoktur çünkü bedeni ufuk çizgisinin ötesine kaymaktadır. Metropol estetiğinde göz, uzaktan bütüncül denetleme aracı olma işlevini kaybetmiştir.[14]

Kent şimdi vizyon alanının dışına taşmıştır. Görünürlüğü yok olmuştur. Artık kimliğimizi bize yansıtamaz olmuştur. Mazzoleni bunu gömülüp kalma deneyimi, benliğin kaybedilmesi, ayrılma öncesi durumuna gerileme olarak tanımlar: "Mekânın en belirleyici özelliği olan 'içerisi' ve 'dışarısı', yani 'Ben' ve 'dünya' ayrımı zayıflamaktadır" der.[15]

Günümüzdeki postmodern kent ve enformasyon kenti senaryolarında, görsel deneyimin benzer bir dönüşüm içinde olduğu anlatılır (Bunlarda genellikle önemi inkâr edilse veya reddedilse de yeni düzene teslim olmaya teşvik eden bir teleolojizm tavrı, bir zafer sarhoşluğu hali vardır). Bu söylemlerde kentlerin artık yeni küresel iletişim ağlarının düğüm noktaları olduğu ileri sürülür. Kentler yersiz-yurtsuzlaştırılmış enformasyon ve imaj akışının hiper-alanında bulunmaktadır. "Günümüzün sanal kenti gerçek-zamanda ama gerçek olmayan alanda bulunmaktadır" der Paul Virilio. "Kent artık coğrafi bir kendilik değildir; bugünün telekomünikasyonuyla kent her yerdedir, dünya-kentidir".[16] Kent küresel ölçeğe taşınmıştır. Yerel bütünlüğü parçalanmıştır. Olmayan-yer haline gelmiştir. Gerçekliğini kaybeden kent şimdi gerçek olmamayı, gerçeksizleşmeyi yaşamaktadır. Postmodern söylemlerde kent hiper-gerçeklik, sanal gerçeklik, benzetim (*simulacrum*) kavramlarıyla ele alınmaktadır. Hiper-alanda kaybolduğumuz düşüncesi (aslında klişe haline geldi) hâkimdir. Yine içinde kaybolma, içine gömülme duygusu. Yine mesafe, uzaklaşma, perspektif çöküntüsü. Benliğin

14. A.g.e., s.100.
15. A.g.e., s.101.
16. Paul Virilio, "Marginal groups," *Daidalos*, 50, Aralık 1993, s.72.

ortamdan ayrılamamasıyla birlikte, arayüzey, birleşme, sınırların erimesi duygusu yaşanmakta. Virilio'ya göre "geçmişte insan ve çevresi arasında bir fark vardı; bugün uzakta olana anında ulaşabilme kapasitesi, habitatı interaktif bireyin habit'i (elbisesi) haline getirmiştir".[17] Bu değişen ilişki biçimine (postmodern kentçilerden farklı bir bakış açısıyla) bakalım. Louis Sass'ın belirttiği gibi:

> Gerçek bir şeyin imajdan veya benzetimden önce var olabileceği ve erişilemez olsa da orada kalabileceği fikri artık itibarını kaybetmektedir. Kendine has veya özel alanın asıl, içsel benliğin yeri olabileceği fikri de öyle. İçedönüklük ve ayrılma duygusuyla eski mesafe takıntısının, içsel benliğin erişilemez gerçeklikten kopma duygusunun yerine hem benliklerden hem de nesnelerden arınmış bir evrene giriyoruz. Burası yalnızca "öz-nesneler", imajlar ve benzetimler sürüsünün hiçbir direnmeyle karşılaşmadan içimizi doldurduğu bir yer.[18]

Yine "içerisi" ve "dışarısı", "Ben" ve "dünya" ayrımının çökün-tüye uğraması; ayrılma öncesi öz-nesne durumu söz konusu.

Demek ki (kentsel) dünyayla yaşadığımız görsel ilişki ve bağlantının önemli bir değişime uğradığı anlaşılıyor. Nostaljinin yol açacağı tehlikeleri göz ardı etmesem de, bu durumu bir kayıp; perspektif kaybı, gözden kaybolma anlamında düşünmemek zor. Peki şu kaybolan (öyle gibi görünen) şeye yakından bir bakalım. Bunun için görsel deneyimin anlamı ve özelliği üzerinde biraz daha durmak gerek (imajlar ve benzetimlerle –gücünü dışarıdan alan [heteronom] vizyonla– kuşatıldığımıza göre, bakma ve görmenin varoluşsal önemine duyulan ilginin kaybolduğu söylenebilir).

İlkönce vizyonun yapısına yani öznenin yerleştirilmesi anlamındaki vizyona değinelim. Vizyon dünyadaki varoluşumuzla ilgilidir, bu da çifte varlıktır. Merleau-Ponty'nin anlatımıyla:

17. Paul Virilio, "For a geography of trajectories," *Flux*, 5, Temmuz-Eylül 1991, s.50.

18. Louis A. Sass, "The epic of disbelief: the postmodern turn in psychoanalysis," *Partisan Review*, 61 (1), 1994, s.106.

> Esrarengiz olan şey, bedenimin aynı anda hem görmesi hem görülmesidir. Bir şeylere bakan aynı zamanda kendisine de bakıp tanıyabilir, gördüklerinde kendi bakma gücünün "öteki tarafı" vardır. Kendisini görürken görür, dokunurken kendisine dokunur; kendi kendine görünür ve hissedilir durumdadır. Şeffaf bir benlik gibi değil düşünce gibidir, nesnesini ancak sindirerek, biçimlendirerek, düşünceye dönüştürerek düşünebilir. Şaşırmış, narsist bir benliktir, gördüğüyle görülen, hissettiğiyle hissedilen bir benliktir.[19]

(Sanırım şimdi görmenin düşünme modeliyle kavrandığını açıkça anlayabiliriz.) Merleau-Ponty'nin formülleştirmesiyle vizyonun yapısı, çift öznellik konumuna bağlıdır; içine gömülme ve uzaklaşmadaki çifte deneyime. Görsel deneyim bu iki yerleşim kutbu arasındaki doğrudan bağlantıyla "hissetme ve hassasiyet arasındaki kıvılcım yandığında" yaşanır.[20] Bu vizyon yapısını temel alarak görsel anlam ve önemi anlamaya başlayabiliriz. Anlam özne konumları arasındaki karşılıklı hareketle yaratılır; dünyanın belirsizliğine açık haldeki görünür olana gömülme ile aydınlanma, yansıma ve yorumlama yoluyla uzaklaşma. Her zaman duygularımızı, arzularımızı (ve tabii, daha rasyonel kapasitelerimizi de) taşıyan vizyonla dünyayı canlandırırız, keşfederiz, tepki verir, biçim, kalıp, düzen veririz. Görünürlük anlam ve önem doludur.

Bu bağlamda, düşler ve düş deneyimleri sorununa tekrar dönebiliriz. Düşü belirli bir görsel deneyim ve kültür boyutu olarak ele alırsak düşün niteliğini de vizyonun yeni tınılar ve anlamlarla uyanmasını sağlamak için kullanabiliriz. Düş görme, dönüştürücü bir süreç olabilir. Thomas Ogden düşü "insanın deneyimlerini bütünlük içinde olmaktan çıkararak yeni bir biçim ve bağlamda ona yeniden sunma deneyimidir" diye tanımlar.[21] Deneyimin bütünlüğünün sürekli olarak bozulma-

19. Maurice Merleau-Ponty, "Eye and mind," John O'Neill (der.), *Phenomenology, Language and Sociology: Selected Essays of Maurice Merleau-Ponty*, Londra, Heinemann, 1974, s.283-284.

20. A.g.e., s.284.

21. Thomas H. Ogden, "The dialectically constituted/decentred subject of psychoanalysis, II: the contributions of Klein and Winnicott," *International Journal*

sı ve yeniden bütünleştirilmesi sürecidir. Christopher Bolles düş deneyimini, genel olarak görsel deneyimin anlaşılması için kullanılan terimleri kullanarak tanımlar. "Düşsel yaşam benlik deneyiminin önemli bir özelliğini yansıtır" der, "özellikle iki öznel konum arasındaki temel bölünmedir bu özellik; benliğe yansıyan başlangıçtaki öznenin konumu ve yansıtılan öznenin konumu".[22] "Deneyimi yaşayan benlik" ve "yansıtan benlik" arasındaki ikilik bireyin "yaşamı farklı ama karşılıklı bağımlı; biri içine alan diğeri yansıtan ilişki tarzlarına göre sürdürmesine" neden olur.[23] Düş alanı bir deneyim alanıdır. Bu alanın içine girmekle,

> aklımdaki içsel dünyaya tutunan birisi olmaktan çıkıp deneysel olarak ötekinin oyunlarına kendini kaptıran birine dönüşürüm... Sanki daha önceden biliyormuşum duygusu uyandıran bir yerde yaşarım; her şeye biçim veren zekânın sihirli ve erotik kucaklaması sarar beni. Düşte olmak anaç dünyanın içinde olmanın, bir zamanlar anlayışlı bir ortamda alıcı bir figür olmanın sürekli olarak hatırlanması demektir.[24]

Ancak her zaman aklında tekrar içsel dünyaya tutunan birine dönüşme anı da vardır. O zaman kişi yorumlama ve anlama alanına yeniden girer. Yansıtan benlik daha sonra "kişinin bulunmuş olduğu yere ve yaptıklarının anlamına elinden geldiğince itiraz etmeye" çalışır.[25] İki özne konumu arasındaki hareketlilikle ilgili bu deneyim bir bütün olarak vizyonun yapısını kapsamına alır.

Ancak düş alanı yalnızca alternatif ve kendi içine kapalı bir alan değildir. Uyanma alanını da içerir; bütün vizyon alanına belirli bir haleyle yayılır. Düş görmenin bir görme-hissetme niteliği vardır. "Düş-imajını uzun uzun düşünmenin bize ilham verdiğini söylemek hiç yanlış olmaz" der Wittgenstein, "vahiy

---

of Psycho-Analysis, 73 (4), 1992, s.616.

22. Christopher Bollas, *Being a Character: Psychoanalysis and Self Experience*, Londra, Routledge, 1993, s.13.

23. A.g.e., s.15.

24. A.g.e., s.14.

25. A.g.e., s.15.

almış gibi oluruz... Düş bizi olası gelişmelere gebe düşünceler kadar çok etkiler".[26] Düşün büyülü, perili, tekin olmayan bir halesi vardır ve bu hale gerçek dünyanın nesnelerine ve mekânlarına yapışır, bağlanır. Dünyadaki özellikler ve ayrıntılar anlam kazandıkları için canlanır, ayaklanırlar. Her şeyi psişik durumlar halinde alırız diyen Christopher Bollas'a göre, "psişik göstergeler haline getirilen bir dünyaya seyahat ederiz; duygu, hayal âlemi, takıntılı durumlar, anılar ve kısmen başlangıçtaki yatırımlardan kaynaklanan cinsel durumların uyanmasından oluşan öznel kümeleri aydınlatır bu göstergeler".[27] Yaşayan dünyayı bu yolla görür ve dünyayla bu şekilde ilişki kurarız. Yaratılan şeyi, gören ve görülen arasında aracılık yapan bir atmosfer olarak düşünebiliriz. "Atmosfer algılayan ve algılanın ortak gerçekliğidir" der Gernot Böhme. Atmosferler "duyguların etkileyici güç kaynakları, ruh hallerinin havadaki taşıyıcılarıdır"; "kişiler ve nesnelerle ilişkili bedensel varlık, mekândaki bedensel varlık olarak yaşanan" yerlerdir.[28] Atmosferler kent mekânlarını canlandırıp hayata geçirirler.

Düş görme, özel ve bireysel bir deneyim olabilir (beni uyaran veya heyecanlandıran bir şey bir başkasını hiç etkilemeyebilir). Ancak daha önce de söylediğim gibi düş olgusu bireysel deneyimi aşabilir (her bir bireysel bilinç ve bilinçdışı yaşamının ötesinde kolektif düşler [*oneirics*] olabiliyorsa). Modern kentin yaptığı da bu kolektif düşlerin ortaya çıkması için bir araç, bir hayal odağı (imgesel bir odak) sağlamaktı. Freud, psişik süreçleri çözümlerken (psiko-arkeolojik kazılarında) kentin nasıl olup da bir hayal odağı sağladığını göstermişti.[29] Freud'un düşlerinin

26. Ludwig Wittgenstein, *Culture and Value*, Oxford, Basil Blackwell, ikinci baskı, 1980, s.69.

27. Bollas, *Being a Character*, s.13.

28. Gernot Böhme, "Atmosphere as the fundamental concept of a new aesthetics," *Thesis Eleven*, 36, 1993, s.122, 119.

29. Freud'cu psiko-arkeoloji (Roma, Freud'un düşlerinin kentiydi) için bkz. Carl E. Schorske, *Fin-de-Siécle Vienna*, Cambridge, Cambridge University Press, 1981, 4. Bölüm; "The psychoarcheology of civilisations," Jerome Neu (der.), *The Cambridge Companion to Freud*, Cambridge, Cambridge University Press, 1991; "Freud's Egyptian dig," New York Review of Books, 27 Mayıs 1993.

kenti de Roma'ydı. Kentte aynı zamanda Christopher Bollas'ın "gerçekliğin yansıtıcı öznelleştirilmesi" dediği bir kolektif biçimin elde edilmesi potansiyeli de vardır. Freud da kentin işaret noktalarının ortak "hatırlama sembolleri" işlevi görebileceğini söylerken aynı şeye değinmektedir.[30] Kentin kolektif hayal gücünü belirleyen, yoğunlaştıran şeyin *lieux de mémoire** olduğunu söyleyebiliriz.[31] Ancak elle tutulamayan başka olgular da var; kent kültüründe birikerek kolektif duygularımıza yer açan mitler ve hikâyeler. İşte burada sinema önem ve anlam kazanmakta. Kolektif kent yaşamının düşsel işleyişinde filmsel kentin önemli bir rolü vardır. Grubun korkuları, kaygıları, fantazyaları ve arzuları filmin mizanseninde yer alır. Kent imajında, kentin tüm görünümlerine kolektif anlamlar yüklenir. Yaratılan bir kent halesi vardır; kent alanlarında "nesnelerin, insanların ve çevredeki kümelenmelerin varlığı, tüm bunların coşkunluğu 'iz bırakır' " diyebiliriz.[32] Bu kentin düşsel alanıdır.

Öyleyse vizyon rasyonel görmenin, aklımıza yanlış yerleştiği haliyle, bir düşünce biçimi olarak görüntünün yaptığından daha zengin ve ifade etme yeteneği daha fazla bir şey olarak gelişebilir. Kent vizyonunu anlamlar ve atmosferlerin birikimi olarak görebiliriz. Kent vizyonunu, kent görünümüyle bağlantı ve ilişki kurma süreci gibi görerek ilişkili terimler de kullanabiliriz. Vizyon geçişlidir; içsel psişik anlam dünyasıyla kent ortamının dışsal dünyası arasında bir aracıdır. Kolektiflik kente hem anlam yükler hem de kentte anlam bulur; kolektiflik kenti yaratır, kent de kolektifliği. Potansiyel bir alanın kurumsallaşması anlamında düşünülebilir. "Sembol, sembolleştirilen ve yorumlayan özne arasındaki farklılaşma, alanın yaratıldığı yerde bir üçgene olanak verir" der Thomas Ogden. "Bu alan...yaratıcılığın ortaya çıkabileceği bir alandır, yalnızca tepkisel varlıklar olarak değil, insan

30. Sigmund Freud, "Five lectures on psycho-analysis," *Two Short Accounts of Psycho-Analysis*, Harmondsworth, Penguin, 1962, s.39.

* Hatıra yerleri. (ç.n.)

31. Bkz. Pierre Nora, "Between memory and history: les lieux de mémoire," *Representations*, 26, Bahar 1989.

32. Böhme, "Atmosphere," s.121.

olarak yaşadığımız bir alandır".[33] (Bu, Mazzoleni'nin ayrılma öncesi imajının antitezidir.) Görsel anlam ve önem, görsel alanın belirli bir yapısı içinde kurumsallaşmaktadır. Böylesi hassas bir alanda hayal gücüne ve yaratıcılığa mutlaka yer vardır.

Ama artık bunlar yok gibi görünüyor. Bütün bunlar sanki artık kaybolmuş bir ideal. Dışsal gerçeklik ve içsel gerçeklik arasındaki dolayım daha sorunlu hale geldi. Kent artık kendi başına potansiyel bir alan olma işlevini kaybetti. Sinemanın çözümleyiciliği ve düşselliği de eskisi kadar güçlü değil. Hayal gücü çöküş halinde, kentle kurulan görsel ilişki ve bağlantı da çöküntüye uğruyor. Kent gözden kayboluyor, görsel anlamını ve görsel olanaklarını kaybediyor.

C. KENT GÖZDEN KAYBOLUYOR

> Bir sabah öylesine gezinirken, bir mağazanın önünden geçiyorlardı, Marina vitrindeki televizyona baktı ve çok dikkat çekici bir şey gördü, öyle tuhaf bir şeydi ki durup gözünü dikti, Lee'yi yakalayıverdi. İçi dışına çıkmış bir dünyaydı bu. Televizyon ekranında arkadan kendilerine bakıyorlardı. Marina televizyondaydı. Lee de onun yanında televizyondaydı, kollarında Junie vardı. Marina bir kendilerine baktı, sonra da televizyona.
>
> (Don DeLillo, *Libra*)

Aslında aynı dürtülerin, aynı tutkuların, aynı ihtiyaçların var olduğunu açıkça biliyoruz, bunlar değişmedi. Kentteki duygusal ve kolektif yaşam deneyimlerine eninde sonunda uymak zorundayız. Sunum biçimlerinin, etkilerin ve arzuların nasıl bir akış içinde olduğunu anlamanın yollarını hâlâ bulmak zorundayız. Bu açıdan da vizyon ve görünürlük önemini koruyor. "En katlanılmaz kayıp gözden kaybolmak mıdır?" diye sorar J.-B. Pontalis. "Ne olursa olsun görmeliyiz. Yalnızca görmek değil, yokluğun neden olduğu hüzünleri dindirmek, sevdiğimiz, bize kimliğimizi yansıyan nesnelerin görüş alanımız içinde olduğundan emin olmak için görmeliyiz". "Eğer her gece ne-

33. Thomas H. Ogden, *The Matrix of the Mind: Object Relations and the Psychoanalytic Dialogue*, Northvale, NJ, Jason Aronson, 1986, s.213.

lerin *yok olduğunu* (dünyaların, mekânların, insanların, yüzlerin) görmek, kalıcılığını kanıtlamak, fani ve ebedi olana katılmak için değilse" der "niçin düş görürüz?"[34] Kent gözden kaybolmamalı. Hâlâ (acaba?) kendi kimliğimizin (bireysel ve kolektif) bize yansıtıldığını görmeye ihtiyacımız var. Kent görünümünün deneyim ve anlam (bilinçli ve bilinçdışı olarak) odağı olarak görünür olmasına ihtiyacımız var. Kentle yaşadığımız görsel ilişkimizi sürdürmeliyiz.

Peki şimdi bunlar nasıl olacak? Teknolojik araçların sinemadan televizyon ve videoya devredildiği günümüzde bunlar nasıl yaşanacak diye sormalıyız. Bu teknolojilerin bizi (seyirci olarak) kent yaşamında nasıl sardığını, kentli olma deneyimini nasıl yaşamamıza izin verdiğini, kenti düşünme (düşleme) biçimlerimizi nasıl etkilediğini, kolektif kent kimliği için ne anlam ifade ettiklerini incelemeliyiz. Öyleyse, kent kültürünün elektronik ekranda nasıl temsil edildiğine –veya şimdi nasıl var olduğuna demek daha doğru– bir bakalım. Vizyon ve görünürlüğün "postmodern" kentle ilişkili olarak sinema-sonrası yapısını anlamaya çalışmalıyız.

Kameralar (postmodern) kent ortamında çoğaldı. Her yanımızda, caddelerde, kamu binalarında, mağazalarda, köşe başı dükkânlarda kameraların mercekleri, yeni bir tarama alanı yaratarak bizi izliyor. Kent merkezlerinin pek çoğu, hareket eden her şeyi kaydeden bir kameralar ağıyla gözleniyor. Alışveriş merkezlerinde dolaşırken mağazaların vitrinlerinde, bankalarda, postanelerde kuyrukta beklerken hep kendi görüntülerimizle karşılaşıyoruz. Her şey ayrım gözetilmeksizin, sürekli olarak videoya kaydediliyor. Bozulmuş bir panoptik, dağılmış bir kent panoraması. Bu durumun kent kültürümüzdeki sembolik yansımasını bir düşünün. İki yaşındaki James Bulger'in Liverpool'da Şubat 1993'te öldürüldüğü zaman ortaya çıkan tüyler ürpertici olayı hatırlayalım. Melanie Phillips ve Martin Kettle o zamanlar bunu "dolaşırken yolunu kaybeden çocuğun

34. J.-B. Pontalis, "Perdre de vue," *Nouvelle Revue de Psychanalyse*, 35, Bahar 1987, s. 231.

ancak kötü güçler tarafından 'kurtarılması' " olarak tanımlamışlardı. "Toplumumuzun giderek artan kayıtsızlığını ve büyüyen yalnızlığımızı bir kez daha sergilediği" için bunun feci bir ölüm olduğunu yazmışlardı. Kaçırma olayının bir güvenlik kamerasıyla kaydedilmiş olması durumu daha da kötüleştiriyordu: "İki kez hakarete uğramış olduk, hem bu korkunç trajediye suç ortaklığı yapar duruma getirildiğimiz için hem de şu 'güvenlik' gereçlerinin aslında başka hiçbir şeye yaramadığı ortaya çıktığı için".[35] Kent sahnesinde görünürlüğün ve şeffaflığın yaşanacağı –fantazyası– beklentisi varolsa da kentteki yabancılaşma, şiddet ve dehşet bu beklentinin önüne geçmiş durumda.

Gözetleme, bugün yalnızca kamusal ve resmi kurumlar tarafından sağlanan bir şey değildir. Binlerce kentlinin bireysel olarak kendini içinde bulduğu bir faaliyet haline geldi gözetleme, bu durum giderek de artmakta. "İnsanlar üçüncü şahıs olmaya başladılar" diyor Don DeLillo. "Kendi kendilerinin muhbirleri, kendi kendilerinin televizyon menajerleri, kendi kendilerinin televizyon istasyonları haline geldiler. Polisin tartaklamalarını, bebek bakıcılarının kendi çocuklarını tokatlamalarını filme alıyorlar".[36] Abraham Zapruder'ın Dallas'ta John F. Kennedy'nin arabasına yapılan öldürücü saldırıyı kaydetmesiyle başlayan süreç, George Holliday'in Los Angeles polisi tarafından dövülen Rodney King'in olayını kaydetmesiyle rüştünü ispatlamış oldu. İronik de olsa, gözetlemenin artık demokratikleşmekte olduğunu söyleyebiliriz. *Newsweek* dergisi Amerikan kentlerinde "gözcü videoların" giderek çoğaldığını yazmaktadır:

> Kısmen tesadüfi turistler, kısmen maskeli intikamcılar, kısmen yüksek teknoloji gammazcıları olarak, 14 milyon video kamera sahibi beklemede, parmaklar duraklama düğmesinde, nefret ettikleri komşuları, güvenilmeyen bebek bakıcıları ve kaba polisleri pusuya düşürmeye hazır.[37]

35. Melanie Phillips ve Martin Kettle, "The murder of innocence," *Guardian*, 16 Şubat 1993.
36. William Leith, "Terrorism and the art of fiction," *Independent on Sunday*, 18 Ağustos 1991.
37. Melinda Beck, "Video vigilants," *Newsweek*, 22 Temmuz 1991, s.42-43.

Kent şimdi mikro-vizyonlar ve mikro-görünürlükler mozaiği oluşturmakta. Kentin kamerayla kaydedilmesi, bireysel düzeyde denetim-olarak-vizyonun parçalanmasına, sorumluluğunun devredilmesine yol açtı. Gözcü kayıtları bireylerin kendilerini kentin kötü niyetli ve taciz edici tehlikelerine karşı koruma araçları olarak kullanılmakta. Video kameralarla tehlikeleri uzakta tutacaklarını umuyorlar (aslında tehlike her zaman vardır, hem de tam kameranın görüş alanında).

Görsel uzaklaşmayı ve perspektifi sağlamak hiç kolay değildir; bu kameralar vizyonun yeni bir dolaysızlık, yakınlık, yoğunluk biçimi sağlamasıyla gözlemciyi kent sahnesine yerleştirmekte. Beatrix Campbell İngiltere'de 1991'deki kent ayaklanması sırasında kendi şiddet davranışlarını kaydeden gençleri inceler. Çalınmış arabalarla kentin caddelerinde yarış yapan çılgın sürücüler, gösterilerini videoya kaydederek kasetlerini de el altından dağıtmışlardı. "Tıpkı görsel üretim araçlarının evlerde kullanılabilir olmasının, pornografi üretiminde bir devrim yaratmasında olduğu gibi" der Campbell, "arabaya ve çılgın sürücülüğe gözleriyle görerek tapınmak da biçim değiştirdi". Serseriliklerine bir de narsistik şiddet eklenmişti: "Görülmeyi seven, görülme ihtiyacı duyan karanlık-gecelerin-çocukları şimdi kendilerini görebileceklerdi".[38] Yves Eudes Los Angeles'taki bir başka gençlik grubunu anlatır. Bunlar da kentteki şiddet görüntülerini yakalamaktan belli bir zevk alıyorlardı ama bu kez profesyonelce; çünkü serbest çatı gözcüleriydiler. Video cihazları, hızlı bir araba ve polis mesajlarını dinleyecekleri bir radyoları vardı; amaçları caddelerdeki şiddeti kaydetmekti. Yalnızca şiddetin sonuçlarını değil, şiddet eylemlerinin ta kendisini. Bir olayda, sokakta vurulan bir adama rast gelmişler, bir grup yeniyetme çocuk gülmeye ve bunları kışkırtmaya başlamış. "Poz verip kendilerini filme almamızı istediler... Ambülansla gelen sağlık görevlileri sessizce işlerini yapıp yaralı adamı aldılar, adam hareket etmiyordu. Filme alınan çocuklar hangi

38. Beatrix Campbell, *Goliath: Britain's Dangerous Places*, Londra, Methuen, 1993, s.257.

kanalda görüneceklerini soruyorlardı".[39] Burada yine anındalığın şoku, sokakların gerçekliğine gömülme şoku var, yine narsist ürperme ve zevki içinde barındırıyor. Görsel uzaklaşma da (olması gerektiği gibi) sağlanıyor; gerçi burada perspektiften ve yansımadan uzaklaşma değil, (ahlaki) duyuların hissizleşmesi, uyuşturulması biçiminde bir uzaklaşma söz konusu.

Bu tarz video imajları; kamera çekimleri, gözcü belgeleri, şok röportajlar, gerçeklik röntgenciliği yeni bir çeşit kamusal eğlencenin temeli olmaya başlamıştır. Neo-televizyon veya daha uygun bir deyişle "reality" televizyonu* deniyor bunlara. Aslında bu, kentin ve caddelerde, sokaklarda, evlerde neler olup bittiğinin televizyonudur. İzleyiciler kendilerini, komşularını ve etraflarındaki tanımadıkları kişileri, yabancıları izlerler. Yıldızları sıradan insanlardır, bazen bu imajları üreten de kendileridir. Kent yaşamındaki talihsizliklerin, felaketlerin, suçların televizyonudur. Bir yandan da sıradan insanın bütün bunlarla nasıl başa çıktığını, hayatta kalabildiğini gösteren televizyon, yani kent sahnesinin gündelik kahramanlarının televizyonudur. "Reality"-televizyonu bir çeşit ahlak-televizyonudur. Tehlikelerle dolu kentin karmaşıklığı ve sürprizleriyle başa çıkmalarına yardım etmek üzere, izleyicilerinin özel ve mahrem yaşantılarını yayınlar. "Uzun bir süre dünyaya açılan pencere olarak düşünüldükten sonra" der Alain Ehrenberg, "televizyon giderek benliğin, öznenin içsel çatışmalarının ve yaşamın zorluklarının penceresi olmaya başlamıştır".[40] "Reality" şovlar, sıradan insanların yaşamlarını şeffaflaştırarak acılarına katlanmalarını kolaylaştıracağını zannederek yaşamdaki şokları gösterir. Burada söz konusu olan artık gerçek dünyanın, hayali özdeşleşmeye, derin düşünmelere ve yansımaya yol açacak biçimde sunulması değildir. Asıl mesele, izleyiciyi doğrudan ve anında duygusal bir bağlantı içine sokmaktır. Michel Maffesoli, "Aklın yerine,

39. Yves Eudes, "Les vidéo-vautours de Los Angeles," *Le Monde Diplomatique*, Ekim 1993, s.27.

* Gerçeğin-tıpkısı-televizyonu. (ç.n.)

40. Alain Ehrenberg, "La vie en direct ou les shows de l'authentionso", *Esprit*, Ocak 1993, s.25.

zekâdan çok duygusallıkla ilgili olan imajı, imajın 'bulaşıcı' niteliğini öne çıkaran, daha duygusal hatta 'dokunaklı' şeylerin konulduğunu" ileri sürmektedir.[41] Amaç nesnenin kendisiyle olduğu kadar imajla da ilişki kurmamızdır. "Reality" televizyonunda sunum biçimi, varlığın benzetimine izin vermektedir. Jean Louis Weissberg'in belirttiği gibi bu yeni televizyonculuk biçiminde "olaylara uzaktan bakmak yerine katılmak" arzusunu karşılama çabası vardır. İmajın kurgusallığı inkâr edilir: "Artık gerçeğe bağlılık değil daha özgün bir katılım deneyimi iddia edilir."[42] "Reality" televizyonu bizimle postmodern kent sahnesi arasında işte böyle bir görsel bağlantı kurmak ister: deneyimde bulunmak, deneyim içinde kaybolmak.

Demek ki çözümleyici ve düşsel sinemadan çok uzaklaşıp bu yeni karaoke televizyonu biçimlerine doğru yol almış bulunuyoruz. Yeni televizyon biçimleriyle kentin yeni görülme biçimleri, yeni tasavvur ve gözlem biçimleri arasında açık bir bağlantı vardır. Kent kültüründeki bu yeni görme tarzının, yeni görünürlük yapısının özelliklerine yakından bakalım. Bunların kenti yaşamak için nasıl bir deneyim oluşturduğunu, ne anlama geldiğini sormamız gerek. Kolektif yaşantımızı görmek istediğimiz, biçimlendirmek istediğimiz yolları bunlar nasıl değiştirebilir? Kentin olanaklar alanına ne gibi katkılarda bulunurlar? Sinemasal hayal gücünden ne kadar uzaklaştığımızı bir inceleyelim.

Yeni görünürlük yapısı aslında televizyonun başlattığı şeyin gerçekleştirilmesini ifade etmektedir. Televizyonu sinemasal vizyondan ayıran şeylerin neler olduğunu video imajının saf biçiminde açıkça görebiliriz. 1963'te Dallas'ta, Don DeLillo'nun *Libra*'sının Lee Oswald'ı kendi katledilişini televizyon imajı olarak görür: "Vurulmasını kaydeden kameranın gördüğü gibi kendisini görebiliyordu. Acıyla izledi TV'yi... Merminin delici sıcaklığına tepki gösteren kendisini izledi." Televizyon ekranı

41. Michel Maffesoli, "Une télévision de la post-modernité," *Dossiers de l'Audiovisuel*, 55, Mayıs-Haziran 1994, s.25.

42. Jean Louis Weissberg, "Des 'reality shows' aux réalités virtuelles," *Terminal* 61, Güz 1993, s.79-80.

gerçekliği yutmuştu. "Acı içindeydi. Acı çekmenin ne demek olduğunu bilirdi. Yapılacak tek şey TV'de görmekti".[43] Dünyanın içi dışına çıkmıştı adeta. Artık bu gördüğümüz dünyanın temsil edilmesi değil, tam kopyasıdır. Deneyim ve uzaklaşma arasındaki alan büzülmüş durumdadır. Gören benlik, görülen benlik içinde çöküntüye uğramış, yansıtan benlik de içine alan benlikte kaybolmuştur. Lee Oswald'dan J.G. Ballard'ın "Motel Architecture" öyküsündeki Pangborn'a ilerliyoruz. "Ekranın beyaz semalarına karışmak... sonsuz yakın çekim evrenine karışıp kaybolmak" isteyen biridir Pangborn.[44] Bedensel gerçekliğin eksikliği (ve ikame bir gerçekliğin kurulması) fantazyasında psişik olarak zorlayıcı bir şeyler vardır.

Öyleyse elektronik imajı sinemasal imajdan ayıran özellikler nelerdir? Vivian Sobchack'a göre,

> elektronik "varoluş" gösterge ve göndergesellik arasındaki önceden kurulu bağlantılardan ayrılmak demektir. Dünyanın ve benliğin (fotoğrafta olduğu gibi) nesnel bir şekilde sahibi olma iddiası bulunmadığı gibi, bilinçli ve cisimleşmiş bir varlık (film gibi) biçiminde bir araya gelip yansıtılan dünyayla ve ötekilerle, merkezi ve öznel bir alansal-zamansal bağlantı içinde de bulunulmaz.[45]

Elektronik olarak temsil edilmek yerine elektronik varoluşu düşünmek daha uygun görünüyor. İzleyici yarı ortaya çıkmış "üst-dünyayla" birleştirilmiş, "gösteriden başka bir şey olmayan, kinetik olarak enteresan, baş döndürücü bir bedensel özgürlük duygusu" yaşamaktadır.[46] Elektronik imajın geçiciliği anlık olmasındandır, sayısız kez sürekli olarak yeni baştan da görünebilir. Pascal Bonitzer'in de belirttiği gibi televizyon ve video imajlarının özelliği, defalarca tekrar etmektir (ve sonuçta ürettiği şey, bellek değil unutkanlıktır).[47] Bu yersiz ve zamansız

43. Don DeLillo, *Libra*, Harmondsworth, Penguin, 1989, s.439-440.
44. J.G.Ballard, "Motel architecture," *Myths of the Near Future*, Londra, Vintage, 1994, s.194.
45. Sobchack, "Towards a phenomenology," s.54.
46. A.g.e., s.58.
47. Pascal Bonitzer, "Les images, le cinéma, l'audiovisuel," *Cahiers du Cinéma*, 404,

üst-dünyada insan duygu yoğunluğuna –elektronik varoluşun baş döndürücülüğüne– kapılabilir. Aynı zamanda da cisimleşmiş varoluşa dayanan, nesnelerin gerçek dünyasıyla bağlantılı gerçek duygulanımların zayıflaması –uyuşma– söz konusudur. Sobchack'ın dediği gibi elektronik alanın yüzeyselliği "belirli bir cismi ve temeli olan varlığa doğru yönelmiş, bu varoluşun ağırlık çekimine bağlı bilinç faaliyetlerini yönünden saptırıp, özgürleştirir".[48] Heyecandan ürperebilirsiniz ama ahlaki duygulara yer yoktur burada.

Televizyon kent dünyasını temsil etmeye ve kent dünyasıyla ilişkide olmaya çabalar (biz de bu çabayla neler elde edilebiliyorsa ona sarılmaya çalışırız). Bu açıdan, "reality" televizyonunu *cinéma vérité*'nin* bir uzantısı olarak görebiliriz. Ancak başka bir mantıktan, bu çeşit bir toplumsal bağlantının tam tersi bir mantıktan yola çıkmaktadır. Jean Louis Weissberg, "reality" televizyonunu seyirlik ve deneyim arasındaki "son cephe" olarak görmektedir. Televizyonun eski teknolojisini kullanmakla birlikte, yeni sanal gerçeklik teknolojisini kullanarak "varlığın saf benzetimi adına, gerçeği silmeye, onun yerine temsilini koymaya çalışmaktadır".[49] Alain Ehrenberg de aynı konuya değinir. Bu "gerçeğin tıpkısı" televizyonunun etkileşim (*interactivity*) mantığı içinde ele alınması gerektiğini ileri sürer. Sanal etkileşim ortamlarının devreye sokulmasıyla, bedensel şokların, heyecanların akışına itilen izleyici/kullanıcı ile imaj arasındaki mesafenin ortadan kalkacağı sanılmaktadır.[50] Gerçeğin tıpkısı televizyonunu, baş döndürücü makinelerin uzun tarihi bağlamında incelemeliyiz. Lieven de Cauter baş döndürücü makinelerin dünyadaki sergileme sahnelerine çıkışını bu yüzyılın başından itibaren ele alır. Bunlar panoramik zevki fiziksel zevke dönüştüren makinelerdir: "Görsel olanın üstünlüğü, dokunulur olana

---

Şubat 1988, s.18-19.

48. Sobchack, "Towards a phenomenology," s.58.

* 1960'larda Fransız sinemacıların, Rus gerçekçilerinin Kinopravda: Gerçekçi Sinema akımını canlandırma girişimi. (ç.n.)

49. Weissberg, "Des 'reality shows'," s.79-80.

50. Ehrenberg, "La vie en direct ou les shows," s.34-35.

aktarıldı... Bakış (genişlik) yerine titreşim duygusu (derinlik) temel özellik halini aldı".[51] Yüzyıl boyunca bu özlem devam etmektedir (sinemanın, imajın yoğunlaştırılmasıyla, bu arada görsellik dışındaki diğer duyuların da yerinden edilmesiyle ilgili tüm deneyleri üstlendiğini rahatlıkla söyleyebiliriz). Bu özlem ciddi ve sorunlu sonuçlara yol açtı. "Baş döndürücü makineler, aralarındaki bütün farklılıklara rağmen ortak bir şeye, ufkun gözden kaybolmasına" yol açtığını öne süren de Cautier, "bunun sonucunda da tutarlı bir temsil sistemi ortadan kalktı" der.[52] Baş döndürücü makineler temsili sistemin içe doğru çekilmesine neden oldu.

Yeni vizyon ve görünürlük yapısının bence, yaşam deneyimi ve anlamlandırma yapısında önemli etkileri olmuştur. Daha önce, sinemasal temsilden söz ederken deneyimi yaşayan benlik ile uzaklaşmış, yansıtan benlik arasındaki farklılığa değinmiş ve anlam yapılarının diyalektik etkileşim yoluyla oluştuktan sonra kişisel ve kolektif anlatımlara (dünyanın yansıtılarak öznelleştirilmesi) dönüştüğünü ileri sürmüştüm. Elektronik imajlara gelince (en azından dikey baş döndürücü özelliklerinden dolayı) bu farklılık saptırılmış, yıkılmıştır. Temsilin hayal gücüne yönelik alanı yerini varlık ve deneyimin (sarhoş edici) anındalığına bırakmıştır. Kendini kaptırma (şok, uyarı, heyecan) vardır ama deneyimin (psişik veya yaratıcı) dönüşümünü etkileyecek öznel bir bölge yoktur. Mesafe ancak duyarlılığın kısılması, duyuların uyuşturulmasıyla sağlanır. İmajın gerçeksizleştirilmesiyle, cansızlaştırılmasıyla (bunu yineleme yoluyla yapar, örneğin Zapruder'in Kennedy suikastını defalarca yeniden oynattığını düşünün) acı ertelenir. Perspektife yer yoktur, yalnızca heyecan yoğunluğunu denetleme imkânı vardır.

Deneyimin yaşanma sürecine ve dönüşümüne bu durumun nasıl yansıdığını incelemek gerekiyor. Sinemada perdenin, dış dünya (kent) ile içsel bilinçli ve bilinçdışı yaşam dünyası ara-

51. Lieven de Cauter, "The panoramic ecstasy: on world exhibitions and the disintegration of experience," *Theory, Culture and Society*, 10 (4), 1993, s.18.
52. A.g.e., s.21.

sında geçişli veya geçici bir alan olduğunu düşünebiliriz. Daha önce de belirttiğim gibi sinema perdesi, dünyaya anlam ve önem yüklenen, insani öznelerin kendi yaşamlarının düşlerini görebilecekleri bir mekanizmayı taşıyan bir alandır. Thomas Ogden'in Klein kategorileri üzerine yaptığı çalışmaları izleyerek, sinema alanını paranoid-şizoid (benliğin sanki kendisini işgal eden veya bombardımana tutan dışsal güçler veya fiziksel nesnelermiş gibi duygu, düşünce ve algılamalarının saldırısına uğraması hali) durumdaki yaşam deneyimi ile daha mesafeli bir depresif (sembollerin biçimlendirilmesi ve "bütünleşme, kararlılık ve dahil olma" süreçlerini içeren) durum arasındaki karşılıklı bir oyun olarak düşünebiliriz.[53] Sinema sonrası gelişmelerde ise, paranoid-şizoid deneyim ile otistik-bitişik durumda olma deneyimi arasındaki karşılıklı oyun olarak adlandırabileceğim farklı şeyler bulabiliriz. Otistik-bitişik durum, daha ilkel bir duyusal tahakküm deneyimidir; "neredeyse tamamen dolaysız ve sembollerle tanımlanmamış bir duyular dünyasının tuzağına düşme duygusunu" içeren, "deneyimsizliğe" çekilmeye neden olabilen, "deneyime anlam yüklemenin durduğu, felç olduğu bir durum" söz konusudur[54] Dönüştürücü deneyimde farklılaştırma vardır. Ogden'in anlatımıyla, "sembol, sembolleştirilen ve yorumlayan özne arasındaki farklılık, potansiyel alanın yaratıldığı üçgenin oluşmasını sağlar". Farksızlık halinde, sembol ve sembolleştirilen arasındaki fark yıkıldığında ve ortada yalnızca dolaysız deneyim yaşayan benlik kaldığında üçgen oluşamaz. Bu durumda yalnızca otistik deneyim yaşanır ki bu da geçiş deneyiminin antitezidir. "Üçlü olma hali" yıkıldığı zaman ortada "özneler değil, yalnızca nesneler kalır".[55] Yalnızca tepkisellik vardır, deneyimlerin dönüşmesi söz konusu değildir.

Kent yaşamının imajları: Gerçeğin tıpkısı televizyonu, bir

53. Thomas H. Ogden, *The Primitive Edge of Experience*, Northvale, NJ, Jason Aronson, 1989, s.21-22, 29. Ayrıca, düş deneyimini "paranoid-şizoid ve depresif durumlar arasındaki diyalektik gerilimin yansıması" olarak tanımlamasını da dikkate alın, Ogden, "Dialectically constituted/decentred," s.616.
54. A.g.e., s.80-82.
55. Ogden, *Matrix of the Mind*, s.226.

yandan çok yakın ve mahremdir ama öte yandan da titreşimi eksiktir, anlamdan yoksundur. El yordamıyla karşımıza çıkan imajlar geçişsizdir. Krysztof Wodiczko'nun *Alien Staff*'ı bu duruma parodileştirilmiş bir tepki olabilir mi? Staff'ın tepesinde küçük bir video monitörü vardır ve monitörde olanların merak uyandıracağı düşünülmüştür: "Gerçekten görmek isteyenler yaklaşmak zorundadır, yaklaşınca da iki yüzün aynı olduğunu göreceklerdir. Belki birkaç dakika o yakınlıkta kalıp konuşamayacak olan kullanıcıyla yüz yüze, neler söylendiğini duymaya çalışacaklardır".[56] Görsel üretim (bir çeşit üretim denebilir) araçları, kentte giderek yaygınlık kazanmakta. Artık kentin moleküler vizyonundan söz edebiliriz. Neo-televizyon kentlilerin yaşamlarını şeffaflaştırmakta. Özel dünyalar (dünyanın içini dışına çıkararak) yayınlanıyor. İmaj bolluğu. Oysa gerçekte neler söylendiğini hiç duymuyoruz. Anlamsızlık yığını bu, imajlardan başka bir şey yok.

Bu imajlar artık özel dünyalarla kentin kamusal dünyası arasında etkili bir aracılık yapmıyor. Artık temsil alanı yok, geçiş alanı yok, çözümleme alanı, düş alanı yok artık. İçsel benlik ile nesnel dünya arasındaki ilişkiyi ortaya çıkarıp dönüştürecek bir alan da kalmıyor böylece. Sinemanın düşsel alanı yerini bir sıkıntı alanına bıraktı. "Düşün olağanüstü keşifleriyle karşılaştırıldığında" der Adam Phillips, "sıradan endişeler pek renksizdir":

> Düşle karşılaştırılırsa endişe günün saf, çiğ bir tortusudur, aslında gerçeğe bağımlıdır. Pek bir yoğunlaşma veya yerinden oynama yoktur, dikkat çekici bir duygu yoğunluğu olduğu halde anlaşılma sorunu bulunmaz. Endişe, belirli bir gerçeklik ifadesine bağladığımız görünümdür, ekrandır denebilir.[57]

Düş metaforların gücüne dayanırken endişede mecazi olmayanın yüzeyselliği vardır. Düş anlatımları harekete geçirir, endişe döngüsel ve yineleyicidir. Bireysel düzey için geçerli olan-

56. Krysztof Wodiczko, "New digressions of the stranger," *Creative Camera*, 323, Ağustos-Eylül 1993, s.41.
57. Phillips, *On Kissing, Tickling and Beig Bored*, s.55.

lar, kolektif düzeyde de geçerlidir. Kolektif çözümleme alanı, kolektif düş alanı yoktur. Gerçeğin tıpkısı televizyonu bir çeşit kolektif terapi olarak tanımlanır,[58] bu açıdan da aslında moleküler izolasyonu aşmaya çalışmaktadır. Ancak bunu yapmaya çalışırken toplumsal çöküşü açıkça ortaya koymaktadır; gösterdiği sorunlar (ve kahramanlıklar) parçalanmış bir kentin bireylerinin, artık ortak değerleri ve toplumsallığı kalmamış bireylerin sorunlarıdır (ve kahramanlıklarıdır). Yine bunu yapmaya çalışırken, (yaratıcı veya rasyonel) çözümlemeyi değil, duygusal özdeşleşmeyi –sayıları hiç belli olmayan bireylerin deneyimleri ile duygusal özdeşleşmeyi– kullanır. Kent kültürü sadece, dizi halinde ve rastlantısal bir duygusal karşılaşma akışı olarak yaşanır.

D. SİNEMANIN ÖLÜMÜNE SEYİRCİ Mİ KALACAĞIZ?

Televizyon ve neo-televizyondaki (ve devamında, sanal ve benzetim teknolojileri alanındaki) gelişmeler, sinemanın kültürümüzdeki ve hayal gücümüzdeki yerini iyiden iyiye zayıflatmış görünüyor. Pascal Bonitzer kurum olarak sinemanın inişe geçmesinden, belki de yok olmasından yakınırken bu düşünceyi ifade eder. "Artık sinemayı az seviyoruz" der, "pek sevmiyoruz, artık seven yok gibi". Bonitzer, televizyon imajın çözülmesine, değerini yitirmesine neden oldu derken, televizyonda imajın "düşten ve bir zamanlar imajın *raison d'être'i** sayılan *çekiciliğinden* olabildiğince uzaklaştırıldığını, değerinin silinip süpürüldüğünü" ileri sürer. Bonitzer'e göre imaj anlamdan ve hassasiyetten mahrum kalmıştır; "yirminci yüzyıl imajı çarpık suratlıdır".[59] Sinema görsel bir ifade biçimi ve dünyayla ilişki kurma biçimi olarak yaşayabilirliğini kaybetmiş gibidir.

---

58. Bu konuda farklı görüşler için bkz. Dominique Mehl, "La parole thérapeutique et cathartique" ve François Niney, "L'alibi thérapeutique," *Dossiers de l'Audiovisuel*, 55, Mayıs-Haziran 1994.

*Varlık nedeni. (ç.n.)

59. Pascal Bonitzer, "L'image invisible," *Passages de l'Image*, Paris, Centre Georges Pompidou, 1990, s.16, 12.

"Sinemanın ölümü" diyoruz gerçekten de bir kayıp, bir pişmanlık duygusu hissetmemiz gerekmez mi? "Eski imajlar" nostaljisine kapılmak değil bu. Vizyon ve görünürlük yapılarında sürekli bir dönüşüm, bütünleşmeme ihtiyacını fark etmeliyiz. Yeni teknolojiler –unutmayalım ki sinema da bir zamanlar yeni teknolojilerden biriydi– kuşkusuz burada belirleyici bir rol oynamaktadır (teknolojik yeniliklerin kendi başlarına görme biçimlerini değiştirmelerinin zorunlu olmadığını, teknolojik araçların yardımı olmadan da yeni görme biçimlerine sahip olabileceğimizi burada vurgulamadan geçemeyeceğim). Kayıp ve pişmanlık duygusunu hissetmek, teleolojik (*erekselci*) teknotahayyüle karşı bir direnmenin ifadesi haline gelebilir. Teknotahayyüle ilişkin galibiyetçi, daha çok manik düşünce biçimleri, diğer şeylerde olduğu gibi, vizyonda da geleceğin geçmişten üstün olduğunu söyleyen, elimizdeki temsil biçimlerini küçük görmemizi sağlamaya çalışan, "eski" görme biçimlerini bir kenara bırakıp unutmamızı salık veren düşüncelerdir (nostalji bu ilerlemeci mantığın kalıntısıdır). Gilles Deleuze'ün söylediği gibi, televizyon ortaya çıktığında sinema yaratıcı projesinin henüz başlangıcındaydı, ölümünün doğal bir ölüm olacağından şüphe etmek yersizdi.[60] Şimdi biz "sinemanın ölümüne" tanıklık ediyorsak bunun nedeni sinemanın ölüme terk edilmesidir. Sinemanın yaratıcı, hayal gücü olanaklarında mahrum kalmak üzereyiz, ne kadar inkâr edilse de.

Sinemanın ölümüne seyirci mi kalacağız? (Bunu durdurmak elimizde mi?) Sinemayı ölüme terk etmek büyük bir kültürel kayıp olacaktır. Dünyayı zengin ve karmaşık bir biçimde izleme olanağını da kaybetmiş olacağız, dünya büyük ölçüde gözden kaybolacak. Italo Calvino, sinemanın "yersiz-yurtsuzlaşma, dikkatimizi farklı bir mekâna çekme ihtiyacını," ona göre "dünyadaki yerimizi tayin etmeye yarayan temel bir işleve karşılık gelen ihtiyacımızı tatmin ettiğini" belirtir. Sinemasal vizyon "gerçeğin

60. Gilles Deleuze, *Pourparlers*, 1972-1990, Paris, Editions de Minuit, 1990, s.102; "Le cerveau, c'est l'ecran," *Cahiers du Cinéma*, 380, Şubat 1986, s.32.

sınırlarının bir uzantısını" oluşturur.[61] Milyonlarca insan tarafından yaşanan (film kültürü olağandır) bir deneyimdir (giderek nostaljiye kaysa da). Kaybetmeyi göze alabilecek miyiz?

Sinema kent dünyası, özellikle de kent kültürü bağlamında önemli bir görme biçimi, hem görme hem de düşünme, anlama ve ilişki kurma biçimidir. Napoli hakkında yazarken Giuliana Bruno sinemasal hayal gücüyle kentsel hayal gücü arasındaki yakınlığa dikkat çeker ("Filmin kentsel alanda yer alması gibi, kentsel alan da filmde yer alır"). Sinema seyircisini kentli *flâneur'e** benzetir; "Film alımlamanın 'düşsel ağında', coğrafik yerleşmesiyle *flânerie*'nin** izleme tarzı ve kamusal boyutu vardır".[62] Algılama tarzları arasında bir yakınlık bulunmaktadır, ikisinde de izlemeden alınan keyif (hem kadınlar hem erkekler için) düşsel mekân ("düşsel *rêverie*")*** zevkine geçiş izni verir. Yine bütün modern kentlerde milyonlarca insanın yaşamaktan hoşlandığı deneyimlerdir bunlar. Şimdi bunları hatırlamak nostaljik bir mesafe duygusu uyandırmıyor mu? Ancak bunlar olmadan ne yaparız, nerelerde olabiliriz?

Sinemasız olmak zorunda mıyız? Şu anda, en azından sinemasal vizyona ulaşabiliyoruz. Hatta sinemasal moderniteye (kentsel moderniteye olduğu gibi) yeniden ilgi duyulduğu söylenebilir. Burada bir uzaklaşma ve kaybetme duygusu ifade edilmektedir. Ama bir yandan da sinemasal vizyondan alacağımız hayal gücü yatırımımızın karşılığından henüz vazgeçmiş olmadığımızın ifadesi olabilir. Sinema hâlâ (kentsel) dünyamızla ilişki kurmamızın yollarını bulabilir. *Wings of Desire*'da**** hâlâ vizyon ve yaratıcı hayal gücünün karmaşıklığıyla bağlantı içindeyiz. O. J. Simpson'ın Ford Bronco arabasının Rockingham'a

61. Italo Calvino, "A cinema-goer's autobiography," *The Road to San Giovanni*, Londra, Jonathan Cape, 1993, s.38, 60.

* Düşünür-gezek / aylak. (ç.n.)

** Aylak aylak dolaşmanın. (ç.n.)

62. Giuliana Bruno, "Streetwalking around Plato's cave," *October*, 60, 1992, s.114, 123.

*** Düşsel kuruntu. (ç.n.)

**** *Arzunun Kanatları*: Alman yönetmen Wim Wenders'in 1987 yapımı, modernite içindeki yalnızlaşmış insanlığa ağıt sayılabilecek filmi. (ç.n.)

gidişinin imajlarında ise bir şeyler eksik. Quentin Curtis O. J. Simpson'ın görüntülerinde neler gördüğünü şöyle anlatır:

> Londra'da izliyordum, farklı helikopterlerden çekim yapan iki kanal arasında, puslu ama yakın çekim olan ile net ama uzak imajlar arasında gidip geliyordum. Koltuğumda oturmuş, yüzyılın en iç burkucu takip sahnesinin kurgusunu yaparken, filmin geleceğini izliyorum duygusuna kapıldım, belki de ölümünü izliyordum.[63]

Filmin ölmesine seyirci mi kalacağız? Sinemasal görünürlük yapısı olmadan yaşayabilir miyiz? O. J.'in gidişinin gerçeğinin-tıpkısı şovuyla yetinmek zorunda mıyız? Walter Benjamin'in uyarısına kulak vermeliyiz: "Yaşanan günün ilgi alanına girdiği fark edilmeyen geçmişe ait her imaj, telafisi mümkün olmayacak şekilde yok olma tehdidi altındadır".[64] Bu imajların bizim için değilse ne için olduğunu düşünüyoruz ki?

63. Quentin Curtis, "A truth too naked for us to bear," *Independent on Sunday*, 11 Eylül 1994., 11 Eylül 1994.

64. Walter Benjamin, "Theses on philosophy of history," *Illuminations*, Londra, Fontana, 1973, s.257.

İmajlar Hâlâ Bizi Çekiyor mu?



Berenice Abbott, Self-Portrait, 1930.

7
İmajlar Hâlâ Bizi Çekiyor mu?

Fotoğraf bizi çekiyorsa da, ölüme yakın olduğundandır.
(Christian Boltanski,
Creative Camera'daki görüşmeden)

A. "FOTOĞRAFIN ÖLÜMÜ"

Fotoğrafın öldüğü söyleniyor. Şimdi yeni bir çağın, fotoğraf-sonrası çağın doğumuna tanıklık ettiğimiz inancı yaygınlık kazanmaya başladı. Bu durum kuşkusuz, imajların kaydedilmesi, işlenmesi ve saklanması için geliştirilen yeni dijital elektronik teknolojilere karşı verilen bir tepkiyi anlatmakta. Son on yıldan bu yana, fotoğraf teknolojilerinin video ve bilgisayar teknoloji-

lerine yaklaştığını görmekteyiz. Bu yakınlık, etrafımızı kuşatan ve hiper-medya diye adlandırılan alan içinde durağan imajların, yalnızca küçük bir unsur oluşturduğu yeni bir bağlamı gündeme getirmektedir. Sanal teknolojilerin gerçekliği model alan matematik uygulamalara dayanan "gerçekçi" imajlar üretme kapasitesi, varsayımları ve beklentileri artırmaktadır.

İmaj kültürümüze olan bitenler, genellikle teknolojik devrim olarak yorumlanır, bunun da imajları üretenler ve tüketenler için devrimci bir anlam içerdiği düşünülür. Philippe Quéau "abecenin ortaya çıkışı, resmin doğuşu veya fotoğrafın keşfedilmesiyle karşılaştırılabileceğini" ileri sürdüğü bu durumu " 'yeni imajların' devrimi" olarak tanımlar. Böylece "yeni bir yaratıcılık ve bilme/öğrenme aracı" oluşturulduğunu söyler.[1] Teknokültürel devrim kavramı, kültür eleştirmenleri ve uygulayıcıları arasında yaygın biçimde kabul görmekte, kutlanmakta; bu onaylama fotoğraf sonrasına eleştirel yaklaşımları da kısıtlama eğilimi göstermektedir. Gerçekten de kullanıcıların ve tüketicilerin gücünü artıracağı umuduyla bu eğilim, yeni dijital teknolojilerine imanla bağlanmayı getirmektedir. Basit ilerlemecilik mantığından pek de farklı olmayan yorumlar ve çözümlemelerin çoğu, geleceğin her zaman geçmişten daha üstün olduğu inancından vazgeçmez, bu üstün geleceğin de teknolojik gelişmenin bir sonucu olduğu kanısında ısrarcıdır. Teknolojik gelişmenin bütün bir toplumsal kurum ve örgütlenmeler düzeneği içinde oluştuğu gerçeği bir kenara bırakılarak, bir çeşit aşkın ve özerk bir güç olarak görülmektedir. Bu anlayış da gerçeklikte son derece karmaşık ve çetrefilli bir değişim sürecini soyut, şematik bir "ilerleme" teleolojisine indirgemektedir. Bu bağlam içinde devrim düşüncesi geçmiş (kötü) ile gelecek (iyi) arasındaki zıtlığı yoğunlaştırmakta, gerçek sürekliliklerin doğasını ve önemini örtbas etmektedir.

Eski teknolojiler (kimyasal ve optik) bu perspektife göre kısıtlayıcı ve yetersiz kalmakta, yeni elektronik teknolojiler de

1. Philippe Quéau, "La révolution des image virtuelles," *Le Monde Diplomatique*, Ağustos 1993, s.16.

imaj yaratımında adeta sınırsız özgürlük ve esneklik çağının başlangıcını müjdelemektedir. Fotoğrafın kendi otomatikliği ve gerçekçiliğiyle yani temeldeki edilgen yapısıyla kısıtlanmış olduğu, fotoğrafçıların hayal gücünün de sınırlı olduğu; çünkü gerçekliği olduğu gibi kaydetmekten başka bir beklentilerinin olmadığı düşünülmektedir. Gelecekte imajları üretme ve işleme olanaklarının artırılmasıyla, fotoğraf-sonrası fotoğrafçı da "denetim" alanını genişletecek, bilgisayarlarda (sanal) imajları üretme kapasitesi ve dolayısıyla imajların "gerçek dünyadaki" göndergelerinden bağımsız olması, fotoğraf sonrası hayal gücüne daha geniş "özgürlükler" sunacaktır. Fotoğraf sonrası geleceğin üstünlüğü olarak öne sürülenler demek ki düşük, modası geçmiş olarak görülen fotoğraf geçmişiyle kıyaslandığı zaman ortaya çıkan zıtlıklara dayanmaktadır.

Yeni teknolojiler bütünüyle yeni bir görsel söylemin ortaya çıkmasıyla bağlantılıdır. Gerçeklik, bilgi ve doğruluk düşüncelerimizin içten içe dönüşüm geçirdiği ileri sürülmektedir. William Mitchell'e göre "sahte masumiyet dönemi geçmiştir":

> Bugün, fotoğraf-sonrası döneme girerken imgesel ve gerçek arasındaki varlıksal farklılıkların telafi edilemez kırılganlığıyla, Kartezyen düşlerin trajik çöküşüyle bir kez daha yüzleşmemiz gerekmektedir.[2]

Jonathan Crary yeni düzeni yeni bir "vizyon modeli" olarak ele alır:

> Bilgisayar grafik tekniklerindeki geniş düzenlemelerin on yıldan daha kısa bir zaman içinde hızla gelişmesi, gözlemde bulunan özne ile temsil biçimleri arasındaki ilişkilerin yeniden biçimlenişinin bir parçasıdır. Bu durum *gözlemci* ve *temsil* kavramlarının kültürel anlamlarını büyük ölçüde hükümsüz kılmakta başarılı olmuştur. Bilgisayarda üretilmiş imajların biçimlenişi ve yayılması, filmin, fotoğrafın ve televizyonun mimetik* kapasitelerinden son derece farklı olan uydurma görsel "alanların" her yerde bulunabileceğinin habercisidir.[3]

2. William Mitchell, *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era*, Cambridge, Mass., MIT Press, 1992, s.225.

* Taklitçi. (ç.n.)

3. Jonathan Crary, *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nine-*

Crary'ye göre "görselliğin doğası açısından, ortaçağ hayal gücünü Rönesans perspektifinden ayıran kopuştan çok daha derin bir dönüşümün ortasındayız".[4]

Yeni dijital tekniklerle bağlantılı teknolojik ve görsel devrimin, daha geniş bir kültürel devrimin tam kalbinde olduğu düşünülmektedir. İmaj kültüründeki dönüşümün, moderniteden postmodern duruma doğru tarihsel geçişin merkezinde bulunduğuna inanılmaktadır. Dijital imajlarla düşünmek, "postmodern çağımızın değişik projelerine uyarlanmaya çok uygun" olarak görülmektedir.[5] Postmodern düzen, maddesel dünyanın imajdan önce gelişiyle mücadele edildiği, imajın alanının özerkleştiği hatta "gerçek dünyanın" varlığının sorgulandığı bir düzen olarak algılanmaktadır. Benzetim ve benzeşim dünyasıdır. Gianni Vattimo gerçeklik ilkesinin erozyona uğradığını yazmaktadır: "Sapkın bir içsel mantıkla, tekno-bilimle ölçülüp işlenen nesneler dünyası (gerçeğin dünyasının metafiziğe göre ölçülmesi) ticaret ve imajlar dünyası, kitle iletişim araçlarının fantazmagoryası haline gelmiştir".[6] Bu "gerçeklik kaybı" ile karşılaşınca "dünya imajları dünyasını" anlamamız gerekmektedir.[7] Fotoğraf-sonrası tartışmaları, dünyanın "post-gerçek" tekno-alanı, siber-alan ve sanal gerçeklik dünyası olarak yansıtılması bağlamında yer almaktadır. Gerçeklik ve hiper-gerçeklikle ilgili postmodern tartışma gündeminde yine felsefi sorular (varlıkbilim ve epistemoloji soruları) dikkat çekmekte, ilgi odağı olmaktadır. Modern samimiyetin yerini alan postmodern bilgiçlik hali, kültürel ve entelektüel "ilerlemeyi" de içermektedir.

Burada şematik olarak ele aldığım konular, "fotoğrafın ölümü" ve fotoğraf-sonrası kültürün doğuşuyla ilgili kavramsal ve kuramsal çerçeveyi oluşturmaktadır. İmajın mekanik üretim çağından dijital özgünlük ve kopyalamaya doğru ilerlemesi-

---

teenth Century, Cambridge, Mass., MIT Press, 1990, s.1.

4. A.g.e.

5. Mitchell, *The Reconfigured Eye*, s.8.

6. Gianni Vattimo, *The Transparent Society*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1992, s.8.

7. A.g.e., s.117.

nin hikâyesidir anlatılan. Yeni teknolojilerin "fotoğrafın görsel dünyayı oluşturmasındaki çıkmazları ortaya çıkarma, fotoğrafik nesnellik ve kapanma düşüncelerini yıkma ve giderek katı bir hale gelen resimsel geleneğe direnme fırsatı" vermesinin hikâyesidir.[8] Bu açıdan, fotoğraf-sonrası söyleminin imaj ve gerçeklik hakkındaki düşünce biçimlerimizi değiştirmede son derece etkileyici ve önemli olduğunu söyleyebiliriz. Fotoğrafların bir zamanlar "gerçek dünyadaki şeyler hakkında mutlaka güvenilir haberler verdiklerinin düşünüldüğünü" göstermiş ve böyle düşünmenin ne büyük saflık olduğu konusunda bizi ikna etmeyi başarmıştır. "Dijital imajlamanın ortaya çıkışının bu kesinlikleri bir daha geriye dönülemeyecek kadar saptırdığı, bizi çok daha ihtiyatlı ve uyanık bir yorumlayıcı tavır almaya zorladığı" açıkça iddia edilmektedir.[9] Nahif gerçekçiliğe kanmamamız gerektiği konusunda uyarılmaktayız. Şimdi imajlar dünyasıyla ilişkilerimizde daha tepkisel, daha "kuramsal", daha "bilgili" hale geldik.

Fotoğrafın ölümü, imaj devrimi, postmodern görsel kültürün doğuşu; bütün bunlarda imajın tarihsel geçit çizgisinden söz edilmektedir. "İmaj devriminin" önemi ve içerdikleri, söylemsel olarak saptanmış, belirlenmiş durumdadır. Fotoğraf döneminin kesinlikleri yıkılmıştır. Görünen o ki şimdi, imgesel ve gerçek olan arasındaki varlıksal farklılıkların kırılganlığını kabul etmek durumundayız. Daha ne söylenebilir ki? Bu noktada tartışmaya bir son verebiliriz. İmajların ve imaj kültürünün geleceği hakkında halihazırda bildiklerimiz bizi tatmin edebilir. Belki de bu fotoğraf-sonrası kültür düzeni ve söylemsel düzenlenmelerinden memnun olabiliriz. Ama benim için bunlar yeterli gelmiyor. Öyleyse tartışmayı sürdürelim. Bildiğimiz gibi dijital kültür hayal gücünden yoksun ve sıkıntı verecek kadar tekrarcı. Kuramsal çokbilmişliğine ve hatta "doğruculuğuna" karşın, kuramsal çerçevesinin düzenlenişinde kısıtlayıcı ve sınırlayıcı bir şeyler var. Kuramsal yapılar aslında anlayışımızı kısıtlamamıza,

8. Mitchell, *The Reconfigured Eye*, s.8.
9. A.g.e., s.225.

sınırlamamıza yol açabilir. Halihazırda bilenen şeyleri onaylamaktan ve desteklemekten öteye gitmemizi engelleyebilir. Başka anlama ve öğrenme yollarını geçersiz, değersiz kılmaya neden olabilir. Şimdi bunları aklımdan çıkarmadan, imajların tarihsel geçit çizgisi hakkında genel olarak söylenenler üzerinde durmak istiyorum.

Dijital teknolojilerin "yenilikleri" ne olursa olsun, "imaj devriminin" imgesel öneminde eskiye dair bir şeyler bulunmaktadır. İlerlemenin metafiziğiyle ilgili olarak, değişimin bir birikim süreci olduğu; sonradan gelenlerin, gidenlerden mutlaka daha iyi olduğu düşünülmektedir. Cornelius Castoriadis bu düşüncenin genel mantığını şöyle açıklar:

> Bir yandan gerçekliğin herhangi bir olayı ve anı hakkında yargıda bulunmayı meneder; çünkü bunlar Büyük Tasarım'ın zorunlu unsurlarını oluştururlar. Öte yandan da sürecin bütünlüğünü kayıtsız şartsız olumlamaktan kendisini alıkoymaz, bu süreç sadece iyidir, sadece iyi olabilir.[10]

Rasyonel hâkimiyet ve efendilik (doğa ve insan doğası üzerinde) projesiyle ilgili rasyonel bir şema bu. Tartışmamın bundan sonraki bölümünde imaj kuramının bu teleolojik vizyonda nasıl ele alındığını inceleyeceğim. Teknolojik imajlarla ilgili olarak kullanıldığı haliyle imaj kuramı, alternatif sorgulama ve yargılama yollarını kapatan, soyut ve belirlenimci (deterministik) bir biçim öngörmektedir.

Bu eleştiriyi izleyerek, imaj kültüründe nelerin olup bittiğini görebileceğimiz değişik yollara bakmak istiyorum. Başlangıç noktası olarak teknolojileri ve teknolojik devrimi değil, fotoğrafı ve fotoğraf-sonrasının kullanımlarını ele alacağım. İmaj teknolojilerinin genellikle enformasyon formatıyla ilgilenilir. Ama ben imajların dünyadaki varlıksal göndermeleri (referansları) diye adlandırılabilecek olgularla ilgileneceğim. Fotoğraf dünyayla bir ilişki kurma yolu sağladı, yalnızca bilişsel değil, estetik,

10. Cornelius Castoriadis, "The crisis of Marxism, the crisis of politics," *Dissent*, Bahar 1992, 223.

ahlaki ve politik bir ilişki kurma yolu. "İmajlar yoluyla duyguların ifade edilebilmesinin çapı, sözcüklerin ifade olanakları kadar geniştir" der John Berger, "İmajlarla pişmanlık duyar, umut eder, korkar ve severiz".[11] İdrak etme kapasitelerimizin rehberliğinde bu duygulanımlar, imajları yaratıcı, ahlaki ve politik hedeflere dönüştürme enerjisi sağlar. Fotoğraf-sonrası kültürün yeni gündeminde böylesi duygulanmaların ve ilgilenmelerin pek yeri yoktur. Fotoğrafın bu şekilde kullanılması, fotoğrafın görsel dünyayı oluşturmasındaki çıkmazları ortaya çıkarmaya çalışanlar için artık pek de anlam taşımamaktadır. Bu kullanımları bir kenara bırakıp unutalım mı? Yeni düzende bunlara yer yok mu? Son derece önemli olduklarını düşündüğüm için, yeniden geçerlilik kazanmalarının yollarını bulmaya başlamalıyız.

İlerlemeci gündem, geçmiş ve gelecek, fotoğraf ve dijital kültür arasında sahte bir kutuplaşma yaratmaktadır. Büyük tasarım düşüncesine göre yeni teknolojiler mutlaka iyi teknolojiler olmalıdır (yani gerçeğin rasyonelliği tezi ileri sürülmektedir). Böyle bir belirlenimci perspektife göre, fotoğraf kültürünün meziyetlerini ciddiye almak artık geçersiz, fotoğraf sonrası kültürün meziyetlerini sorgulamak da anlamsızdır. Bu olumlamacı mantığa karşı çıkmamız gerekmiyor mu? Süreç bütünüyle daha karmaşık hale gelmedi mi? Verilebilecek en uygun yanıt daha çok belirsizliğe yol açmayacak mı? Hangi alternatif ilkeler imaj kültüründeki dönüşümleri daha eleştirel olarak değerlendirmemizi, anlamamızı sağlayabilir?

B. İMAJIN RASYONALİZASYONU

John Berger, 1839'da kamera icat edildiği sırada Auguste Comte'un *Cours de Philosophie Positive* (Pozitif Felsefeye Giriş) kitabını tamamlamakta olduğuna dikkat çeker. Pozitivizm ve kamera birlikte büyüdü. Her ikisinin de uygulamaya geçmesini sağlayan, "bilim adamları ve uzmanlar tarafından kaydedilen gözlemlenebilir, sayılabilir gerçeklerin, günün birinde insanla-

11. John Berger, "Another way of telling," *Journal of Social Reconstruction*, 1 (1), 1980, s.73.

rın doğa ve toplum hakkında, her ikisini de denetleyebileceği bütüncül bir bilgi sunacağı inancıydı":

> Comte, belki yalnızca yıldızların kökeni dışında, insanların kuramsal olarak bilemeyeceği hiçbir şey kalmayacağını yazmıştı! O günden bu yana kameralar yıldızların bile oluşumunu görüntülediler! Bugün fotoğrafçılar, her ay, on sekizinci yüzyıl Ansiklopedistleri'nin tüm çalışmalarında düşleyebileceklerinden daha fazla gerçeği bize veriyorlar.[12]

Dünyanın fotoğrafik belgeleri onun bilişsel olarak idrak edilmesiyle ilgiliydi. Pozitivistlere göre dünyayla, dünyanın doğası ve içeriğiyle ilgili "doğruları" anlamada fotoğraf ayrıcalıklı bir araç demekti. Dünyayla ilgili görsel bilgiler hiç kuşkusuz, uygulamada dünyayı kullanma ve dünyadan yararlanma projesiyle de yakından bağlantılıydı. Bu açıdan kamera iktidar ve denetim aracıydı. Fotoğrafın önümüzdeki kısımda değineceğim gibi daha başka yaratıcı kapasiteleri de var ama bu görsel sahiplenme kapasitesi her zaman başat bir faktör olarak kalmıştır.

The Reconfigured Eye kitabında William Mitchell, fotoğraf sonrası teknolojiler ve kültür incelemesinde, pozitivizmin bu anlayışını yansıtır. Yeni teknolojileri ve kültürü geçmişin mirasından ayırmaya çalışır. Mitchell'in söylediğine göre kamera, "ideal bir Kartezyen araç olarak, özneleri gözlemleyerek, onlardan önce bulunan nesnelerin en sahici izlerini kaydetmek için kullanılan bir araç olarak" görülmekteydi.[13] Sahici bir imajı saptama ve kaydetme sürecine insan müdahalesi olmadığı ölçüde, fotoğraf kişisel olmayan, nesnel tarafsızlığın modeli olarak görülmekteydi. Mitchell'in belirttiği gibi, "fotoğrafik işlemlerin tıpkı... bilimsel işlemler gibi, öznelliği yenmenin ve sahici gerçeği elde etmenin garantili bir yolunu sağladığı söylenebilir".[14] Fotoğrafik belgelerin, gerçek dünyadaki nesnelerle ilgili doğru bilgiler verdiği düşüncesi, fotoğrafın icat edildiği kültür için işlevsel bir özellik taşımaktadır: "Kimyasal fotoğrafın, imajı geçici

12. John Berger, "Appearances," *John Berger ve Jean* Mohr, *Another Way of Telling*, Londra, Writers and Readers, 1982, s.99.
13. Mitchell, *The Reconfigured Eye*, s.28.
14. A.g.e.

olarak belli bir standart ve kalıcılık süreci içinde üretmesi, bilim, keşif ve endüstriyelleşmenin hâkim olduğu bir çağın amaçlarına hizmet etmektedir".[15] Pozitivizmin kullanımları, doğrudan endüstriyel kapitalizmin hedeflerine bağlanmıştır.

John Berger gibi Mitchell de fotoğraf tarihinin bu yönüne karşı son derece eleştireldir. Ancak diğer olanaklar hakkında (birazdan yine değineceğim) Berger'den oldukça farklı düşünmektedir. Mitchell'in umutları ve beklentileri yeni dijital teknolojilerden yanadır. Ona göre yeni dijital teknolojiler "eski fotoğraf ortodoksluklarını yerinden oynatmakta, grafik iletişiminin yerleşik kurallarını temelden değiştirmekte, imaj üretiminde ve değişimindeki alışılmış uygulamaları bozmaktadır".[16] İmaj yaratımındaki kasıtlı işlemleri açık, görünür hale getirmeleridir önemli olan. "Otomatik olarak yakalanmış belli bir perspektifteki imajları, insan elinden çıkmış ürünler gibi değil de doğal nesneler gibi göstermeye çalışan geleneksel özgün anlatım... artık bizi ikna etme gücünü yitirmiştir".[17] Dijital imajlar şimdi fotoğrafik imajdan çok farklı özellikleriyle "yeni bir işaret çeşidi" haline gelmektedir. Bu yeni imajlar "yeni anlama biçimleri kazanmak" için kullanılabileceği gibi, "güvenli sınırları bulanıklaştırarak, bel bağladığımız kuralları ihlal etmeye teşvik ederek rahatsız etmek ve yönümüzü şaşırtmak" için de kullanılabilir.[18] Geleneksel sahicilik, otantiklik ve özgünlük kavramlarını saptırarak, imajların doğası ve konumuyla ilgili daha "bilgili" olmaya zorlamaktadırlar. Mitchell dijital imajların, "postmodern çağımız" diye adlandırmaktan hoşlandığımız duygu sistemimize bu kadar "rahatlıkla uyarlanmasını" işte bu perspektife dayandırmaktadır.

Bu ilerlemecilik düşüncesinin daha yüksek bir görsel bilgiçlik ve düşünümsellik düzeyi getirdiğini belli bir dereceye kadar kabul ediyorum. Ancak bu yükselmeyi yalnızca sınırlı bir şe-

15. William Mitchell, "When is seeing believing?," *Scientific American*, Şubat 1994, s.49.
16. Mitchell, *The Reconfigured Eye*, s.223.
17. A.g.e., s.31.
18. A.g.e., s.223.

kilde, imajın özellikle bilimsel teleolojisi anlamında ele almalıyız. Mitchell özellikle felsefi ve formalist konularla, kuramsal ve metodolojik "ilerleme"yle ilgilenmektedir. Konuya bu açıdan yaklaştığı için iddiası yerinde olabilir. Ancak imajlar yalnızca saf kuramsal alanda var olmazlar, var olamazlar. Yeni imajlar kuşkusuz, bugün endüstri sonrası veya enformasyon kapitalizmi olarak adlandırılan hedefleri yerine getirmede kullanılmaktadır (çünkü yeni imajların varlığı bu sistemin ihtiyaçlarına yanıt vermektedir). "İmaj devrimi", vizyon ve görsel teknolojilerin daha ileriye ve daha geniş bir alana yayılması anlamında, yeni şeyleri yeni biçimlerde görmemizi sağlama anlamında önem taşımaktadır. Bu bağlamda imajın teleolojisi, "sahici gerçeğe ulaşmak" için kullanılmak üzere gelişkin teknolojilerin daha da geliştirilmesine devam edilmesi olarak görülebilir. Ulaşılmak istenen hedef hâlâ bütüncül bilgidir, bu bilgi de dünyanın düzenlenmesi ve denetim altına alınması için istenmektedir. (Başka türlü olabileceğini nasıl düşünebiliriz ki?) Asıl sonuçlarını takip etmese de imaj teleolojisinde Mitchell'in de fark ettiği bir şeyler vardır:

> Uydular yeryüzünü taramaya ve değişen yüzeyinin imajlarını geri göndermeye devam ediyor... Bu hiç durmadan yaşanan kabuk değişimi, çeşitli amaçlarla bilgisayarda işlenmektedir; yeraltı kaynakları incelemeleri, hava durumu uzmanları, kent plancıları, arkeologlar, askeri istihbarat birimleri ve daha pek çok şey için. Yeryüzünün tüm yüzeyi sürekli olarak açılan bir gösteri haline, sonu gelmeyen, inceden inceye gözleme nesnesi haline gelmiştir.[19]

Gerçekten de Ansiklopedistler bunu düşlerinde bile göremezlerdi! Pozitivistlerin kıskançlıkla anladıkları bir şey olmasın bu? Bilim adamları ve uzmanların öteden beri gözlemlenebilir, sayılabilir gerçekleri kaydetme arzusunu karşılamıyor mu bu gelişmeler?

Teleolojik dünya görüşünün, bilim adamları ve uzmanların "gerçekler" diye adlandırılan şeylere şimdi daha gelişkin bir yaklaşım gösterdikleri bu yanını kabul edebilirim. Gerçeğe ulaş-

19. A.g.e., s.57.

ma sürecinin şimdi, on dokuzuncu yüzyılda düşünülenden çok daha karmaşık olduğu anlaşılmaktadır. Yeni teknolojiler hem vizyonun hem de görsel enformasyonun işlenme ve çözümlenme tekniklerinin gücünü ve çapını büyük ölçüde genişletti. Görünen ve görünmeyen arasındaki sınırları da bulanıklaştırdı. Fred Ritchin kendi deyimiyle "hiper-fotoğrafi" şöyle tanımlar:

> İzleyen ve izlenenin aynı anda ve aynı yerde bulunmasını gerektirmeyen, dünyası geçmişte, şu anda ve gelecekte olan, olacak ve olabilecek, görünen veya görünmeyen, kısaca hissedilen, kavranan her şeyi dünyasına alan bir fotoğraf gibi düşünülebilir.[20]

Gerçekliğin yeni boyutları, gözlemin gücüne açılmış durumda. Bilgisayar-grafik çalışma istasyonlarıyla, insan gözünün ulaşamayacağı şeyleri "görmek" artık mümkün: "İşlem, ölçümleri toplamaya uygun bilimsel araç ve gereçleri kullanarak, gerçekte belirli bakış açılarından gözlemlemek mümkün olsaydı nelerin görülebileceğini gösterecek bakış açıları oluşturmaktan ibarettir".[21] Bu yolla benzetim teknolojileri, bilimsel çalışmalara katkıda bulunmaktadır. Şimdi "ölmekte olan bir yıldızın veya bir nükleer patlamanın içini görüntülemek" mümkündür, "akıl, fiziksel varlıkların gidemeyeceği yerlere gidebilmektedir":

> Astrofizikçi Michael Norman'ın, muhtemelen bir milyon ışık yılı yaşındaki ekstragalaktik jetin hızla burgulanan ucunun video canlandırması karşısında söyledikleri, bu konudaki endişeleri özetlemektedir: "Şu harekete bakın! En iyi teleskop bu dev jetlerin gidişini gerçekzamanda bir anlık durdurmalı çekimler gibi gösterebilirdi. Benim yaptığım benzetim istediğim renkte ve hızda bunları çok yakından incelememi sağlıyor".[22]

Yeni teknolojiler yalnızca vizyonun gücünü artırmakla kalmayıp, doğasını (daha önce görünmez veya görülemez olarak

20. Fred Ritchin, *In Our Own Image: The Coming Revolution in Photography*, New York, Aperture, 1990, s.132.

21. Mitchell, *The Reconfigured Eye*, s.119.

22. Fred Ward, "Images for the computer age," *National Geographic*, June 1989, s. 720, 750.

sınıflandırılanları da içererek) ve işlevlerini (soyut veri ve kavramların görsel olarak temsil edilmesi için araç haline getirerek) de değiştirmektedir. Gözlem teknikleri ve modelleri, aslında pozitivistlerin hayal bile edemeyecekleri biçimlere dönüştürülmüştür.

Bu temele dayanarak, imajlara algısal ("görünümlerden alıntılar" olarak düşünülen) bir yaklaşımdan imajlarla kavramsallaştırma arasındaki ilişkiyi öne çıkaran bir yaklaşıma doğru gidişi içeren bir gelişme mantığı oluşturmak mümkündür. Görünümlerin temsil edilmesi, dünyadaki olguların inkâr edilemez biçimde kanıtlanması veya doğrulanması olmaktan vazgeçmektedir. Görünümün, temel bir bilgilenme ve anlama ölçüsü olma konusundaki itibarı hızla düşmektedir. Kuşkusuz fotoğrafik anlam ve doğruluğun sorgulanmasıyla ilk kez şimdi karşılaşmıyoruz. Allan Sekula'nın hatırlattığı gibi, on dokuzuncu yüzyıl pozitivizminin dorukta olduğu zamanlarda bile hep "sıradan görsel ampirizmin sınırları ve *yetersizlikleri* açıkça dile getiriliyordu".[23] Yine de bu sorgulama şimdi eleştirel bir noktaya gelmiş, vizyon ve bilgi modellerini geliştirmenin yollarını açmıştır. Jean Louis Weissberg aslında "kaydederek öğrenme" çağından, "benzetim yoluyla öğrenme" çağına geçtiğimizi ileri sürer. Benzetim yoluyla öğrenmede, "imaj nesneyi temsil etmeye çalışmaz... daha çok, işaretini verir, ortaya çıkarır, var olmasını sağlar".[24] Amaç, gerçeğin, gönder-gesine yalnızca görünüm olarak değil, diğer (görünmez) özellikleri ve nitelikleri açısından da yaklaşan bir "çiftini" yaratmaktır. Dijital imajlarla nesnenin benzetiminden daha yüksek bir "varlığının benzeri olmaya" doğru ilerledikçe "imajın nesne yerine geçmesi" mümkün hale gelmektedir.[25] Yani gerçek dünyadaki bir nesneymiş gibi imajla etkileşime girmek, imajla bir deneyim yaşamak mümkün olmaktadır. Bu

23. Allan Sekula, "The body and the archive," Richard Bolton (der.), *The Contest of Meaning: Critical Histories of Photography*, Cambridge, Mass., MIT Press, 1989, s.353 (vurgulama Sekula'nın).
24. Jean Louis Weissberg, "Des 'reality shows' aux réalités virtuelles," *Terminal*, 61, 1993, s.76.
25. A.g.e., s.77-78.

durumda nesneyi çok daha karmaşık ve kavrayıcı bir anlamda "öğrendiğimizi" söyleyebiliriz. Deneyimsel kavrayış, kavramsal ve kuramsal kavrayışa dayanmaktadır.

Bu mantığı, Aydınlanma düşüncesindeki ampirist ve rasyonalist boyutlar arasında geliştirilen uzlaşmaya bağlayarak inceleyebiliriz. Ernest Gellner'ın gayet güzel vurguladığı gibi, burada önemli olan, modern dünyada ampirizm ve rasyonalizm arasında her zaman güçlü bir ortak yaşam ilişkisi vardır: "Birbirine zıt gibi görünseler de aslında birbirlerini tamamlayıcı parçalardır. Biri olmadan diğeri çalışamaz. Her biri diğerinin yararına çalışır".[26] Görsel ampirizm de bu kurala uyar. Fotoğrafik gözlem tarihinde her zaman nahif bir ampirizm tehlikesi var olduysa da; görsel deneyim ve kanıtların en azından belirli amaçlar için, rasyonel süreç ve çözümleme sistemlerine bağlı olarak (Allan Sekula özellikle bu noktayı vurgular) hep ampirizmin yararına çalıştığı şüphesiz bilinir. Fotoğraf-sonrasının ortaya çıkışı bu durumu daha belirginleştirmeye yaramıştır. Geniş bilimsel ve felsefi bağlamda, rasyonalizm ve ampirizm arasındaki uzlaşmanın daha çok rasyonalizm yararına olduğunu fark ediyoruz. Horkheimer ve Adorno bunu "nesnel rasyonelliğin zaferi, tüm gerçekliğin mantıksal formalizme tabi kılınması" olarak açıklarlar.[27] Fotoğraf sonrası alanında da rasyonelliğin önde gelen, egemen kural olduğu besbellidir. Fotoğraf sonrasının mantığını, vizyonun rasyonelleştirilmesi olarak tanımlayabiliriz.

Bu gelişmeleri "mantık" terimleriyle tanımlıyorum çünkü kültürümüzde daha çok böyle anlaşılıyor. Zorunlu (ve kaçınılmaz) ilerleme fikri bize çekici geliyor, kültürümüzde bu eğilim, rasyonelliğin yükselmesi olarak yorumlanıyor. Descartes'la başlatılan rasyonalizm projesi, bilişsel kesinliğin ve bilişsel kanaatin peşinden gider. Ernest Gellner'a göre bu durum, "tamamen kültürel, tesadüfi ve değersiz olanları kafalarımızdan uzaklaş-

26. Ernest Gellner, *Reason and Culture: The Historic Role of Rationality and Rationalism*, Oxford, Blackwell, 1992, s.166.

27. Max Horkheimer ve Theodor W. Adorno, *Dialectic of Enlightenment*, Londra, Allen Lane, 1973, s.26.

tırmamıza" neden olmaktadır.[28] Kültürde "hata"; "bir çeşit sistematik, ortak olarak düşülen hata" bulunduğu için, Kartezyen anlayış, "insanın kültürden kurtulma programını" içerir.[29] Akıl kendisini kültürel birleşmeden uzak tutmalıdır; aydınlanma potansiyelini kavraması için kendi kendine yeterli ve kendi kendine değer verir hale gelmesi gerekmektedir.

Fotoğrafın kültürel, tesadüfi ve değersiz şeylerle kendiliğinden ve hoşa giden bir yakınlığı olduğunu aklımızdan çıkarmadan, fotoğrafik doğruluk arayışını bu rasyonalist program bağlamında ele alabiliriz. John Berger'in söylediği gibi, Kartezyen devrim, görünümlere karşı derin bir kuşkuyla bakılmasını getirmiştir: "Artık şeylerin görünüşü önemli değildi. Görsel karşılıklardan çok ölçü ve farklılık önemliydi".[30] Görünümlerle olan ortaklığı ve dolayısıyla kültürlerin görünümlere yüklediği anlamlarla olan ilişkisi fotoğrafı her zaman "hata" tarafına yerleştirmektedir. Demek ki fotoğraf teknolojisi ve kültüründeki gelişmeleri, aracıyı "pisliklerinden" temizleme çabası olarak düşünebiliriz. Pozitivizm ise imajın rasyonelleştirilmesi yolundaki çabalara bir ilk adım olarak görülebilir (gerçi şimdi de araçlarının eksik olduğunu, bilişsel doğruluk düşüncelerinin fazla basit olduğunu söyleyeceğiz). "Dijital devrim" (yeni idrak etme araçları ve yaklaşımlarıyla) imaj kültüründeki Kartezyen projeyi "daha yüksek bir seviyeye" taşımaktadır. Mitchell'in sözünü ettiği "yeniden biçimlenmiş göz" işte bunu temsil etmektedir. Devrim diye adlandırılan bu gelişmenin özelliklerine değinen Jonathan Crary yeni teknolojilerin nasıl "vizyonu, gözlemci insandan ayıran bir seviyeye taşıdığını" anlatır. "Gerçek, optik olarak algılanan dünya" fikrinin baltalandığını ve "bu imajların olsa olsa elektronik matematik verilerdeki milyonlarca bayta gönderme yaptığının söylenebileceğini" ileri sürmektedir.[31] Bu yeni kişisellikten uzak, bağlamdan uzak gözlem "teknikleri" rasyonalist programın gerçekleştirilmesinden başka ne olabilir?

28. Gellner, *Reason and Culture*, s.2.
29. A.g.e., s.3, 13.
30. Berger, "Appearances," s.115.
31. Crary, *Techniques of the Observer*, s.1-2.

İmajın rasyonelleştirilmesi, fotoğrafın ve fotoğraf-sonrasının gelişmesinde hâkim bir güç olmuştur. Bu gelişmeyle ilgili olarak söylenenlerin (yalnızca) bu özel "mantık" ışığında anlamlı olması hem tutarlı hem de mecburi gibi görünmektedir.

Yakın dönemdeki tartışmalarda dijital kültür kendi terimleriyle kabul edilmektedir. Dijital kültürün ilerleme gündemi geniş ölçüde onaylanmakta, fotoğraf-sonrası teknolojileriyle sağlanan yeni gözlem tekniklerine duyulan ilgi de giderek artmaktadır (çünkü "teknolojik devrim" beklentilerimize uygun düşmektedir). Bu da *kültür* olarak düşünülmediğini göstermektedir. Eğer kültür değilse, Kartezyen programdan uzaklaşılmaktadır. Öyleyse vizyonun rasyonalizasyonunun itici güçleri nelerdir diye sormalıyız (yalnızca akıl olmadığını düşünürsek). Yalnızca pozitif olarak istenen ve peşinden gidilenleri değil, aynı zamanda inkâr edilen ve bastırılanları da hesaba katmalıyız. Genel anlamda, "tamamen" kültürel, tesadüfi ve değersiz olanlara karşı duyulan bu husumeti nasıl anlayabiliriz? Kültürümüzden "özgürleşmeyi" aramak ne demektir? Dijital kültürle daha yakından bağlantılı olarak, görünümlere güvenmemeyi, "şeylerin görünüşünü" ve hatta asıl görsel olanın kendisini nasıl anlayabiliyoruz?

C. DÜNYAYA YENİDEN BAKMAK

Bu tür sorular sormakla, tartışmanın yönünü değiştirmek istiyo-rum. Fotoğraf-sonrasıyla ilgili tartışmalar "dijital devrime" ve epistemolojik paradigmaları ve modelleri nasıl dönüştürdüğüne takılıp kalmış durumda. Yeni imajların doğası ve konumuyla ilgili biçimsel ve kuramsal konularla gereğinden fazla ilgileniliyor. Tuhaf bir şekilde şimdi vizyonun rasyonelleştirilmesi, gerçekten derdimiz olan şeylerden (aşk, korku, keder...) daha önemli gibi görünüyor. İmajlar ve imajların dünyayla ilişkileri hakkındaki başka düşünce biçimleri değerini yitirmekte (bu farklı düşünme biçimlerinin şimdi anakronistik olduğuna, bu zamana ait olmadığına ikna olmuş durumdayız). Hatta "devrimin" imajlarla neler yapmak istediğimizi –niçin onlara bak-

mak istiyoruz, imajlar hakkında neler hissediyoruz, nasıl tepkiler, yanıtlar veriyoruz– unutturma tehlikesi var. İlerleyen sayfalarda, değişen imaj kültüründe bulunabilecek diğer olasılıklardan söz etmek istiyorum. Öncelikle imajlarla yaşanan deneyimlerden (yeni teknolojilerle ve tekniklerle yaşanan deneyimlerden farklı olarak) ve bu deneyimlerde bulunan imaj kültürü üzerine düşünme biçimlerinden başlayacağım. Daha sonra bunları, modern kültürün değindiğimiz yönlerinin bağlamına yerleştirmeye çalışacağım. Bilimsel ve teknolojik rasyonalizasyon değil de yaratıcı ve politik özgürlük bağlamındaki yerlerine bakacağım. Postmodernite fikrinin gerçekten bir anlamı varsa, yaratıcı ve demokratik özgürleşme konuları çerçevesinde olmalıdır. Şimdi imajların kullanımlarını bu (modern ve postmodern) gündemler bağlamında ele almalıyız.

Acaba (yalnızca karşı-devrimci olmadan) dijital *grene* yapıcı olarak karşı koymanın yolları var mıdır? Bana göre burada sorun, fazlaca kavramsal ve rasyonalist hale gelen ("gözlemci insandan uzaklaştırılan") bir gündeme varoluşsal denebilecek boyutlar getirmenin veya geri getirmenin mümkün olup olmadığıdır. Burada, imajlarda gördüğümüz şeylerden etkilenme kapasitemiz söz konusudur. Fotoğraf imajlarına kasıtlı olarak "ilkel" bir bakışla başlayalım. Roland Barthes'ın *Camera Lucida*'da söylediğine göre başlangıç sorusu "bedenim Fotoğraf'tan ne anlıyor?"dur.[32] Burada idrak etme, beden aracılığıyla sağlanan, etkilenme ve duygulanmayla yayılan, karmaşık bir süreçtir. Beden bazı imajlar karşısında kayıtsız kalıp rahatsız olabilirken, bazı önemli imajlar da "sanki durağan bir merkeze, içimde gömülü duran erotik veya tırmalayıcı bir değere gönderme yapıyormuş gibi, küçük bayramlar yaşatabilir".[33] Barthes fotoğrafla yaşanan deneyimleri "bir soru olarak (bir tema olarak) değil, bir yara olarak" incelemeye çalışır: "Görüyorum, hissediyorum, bunun için de dikkat ediyor, gözlemliyor ve düşünüyorum".[34] İnsan

32. Roland Barthes, *Camera Lucida: Reflections on Photography*, Londra, Jonathan Cape, 1982, s.9.
33. A.g.e., s.16.
34. A.g.e., s.21.

belirli fotoğraflara âşık olur, başkalarının görüntüleri karşısında acıma duygusuyla "ürperebilir". Barthes'a göre, imajların temsil özelliklerini anlamak için, uyandırdıkları arzu veya keder duygularını –temaslarını– anlamak gerekir.

Benzer şekilde, gören ve görülen arasındaki ilişkinin özellikleriyle ilgilenen John Berger de, fotoğrafı kavrama ve idrak etme anlayışımızı (duygusal olarak) derinleştirmeye çalışır. Berger akılla, gerekçe bulunarak değerlendirilen anlamlardan daha farklı anlamlandırma biçimlerini araştırır. Fotoğrafı yeniden "duyarlı olan, özel olan, fani olan" ile birleştirmeye çalışır.[35] Rasyonalizmin zerrecikleri yerine Berger, görünümlerin değerini öne çıkarır: "Görünümler, yaşayanları hedefleyen göstergelerdir... orada, gözün *okumasını* beklerler." Görünümlerin kendi doğaları gereği, kehanet olduğunda ısrar eder:

> Kehanetler gibi, temsil ettikleri somut olgudan daha fazlasını ima ederler, olgunun ötesine geçerler, ancak ima ettikleri şey, tartışılmaz okumalara ulaşmak için genellikle yeterli değildir. Kehanet halinin tam anlamı, dinleyen kişinin taleplerine ve ihtiyaçlarına bağlıdır.[36]

İmaj yeni olanaklara kapı açar: "Seyirci tarafından kullanılan her imaj, tek başına elde edebileceğinden fazlasını verir; dua etmek, Meryem Ana, cinsel zevk, manzara, yüz, farklı bir dünya gibi".[37] Berger görüntü ve imgelem arasındaki ilişkiyi vurgulamaktadır. "Görünümlerin hem bilişsel hem metaforik" olduğunu ileri sürer: "Görünümlerle sınıflandırma yapar, görünümlerle düş kurarız." Dünyayı kavramamıza ışık tutan, canlandıran yaratıcı hayal gücüdür: "Hayal gücü olmadan dünya düşünce uyandırmayan, donuk bir hal alır. Yalnızca varlık kalır".[38]

Walter Benjamin'in kısa fotoğraf tarihinde, görsel bilginin bir başka yanı ve özelliği ortaya çıkar. Benjamin, "Fotoğrafla, yeni ve yabancı bir şeyle karşı karşıya geliriz" der. Fotoğraf

35. Berger, "Another way of telling," s.61.
36. Berger, "Appearances," s.115-118.
37. John Berger, "In defence of art," *New Society*, 28 Eylül 1978, s.704.
38. Berger, "Another way of telling," s.68.

teknolojisi ürünlerine "büyülü bir değer" katabilir. Fotoğrafa bakan kişi "resimde küçük bir rastlantısallık parıltısı aramak zorunda hisseder kendisini, bu hisse karşı koyamaz: Burada ve şimdi olanı, gerçekliğin adeta özneyi gölgede bıraktığı şeyi arar".[39] Benjamin bu görsel büyünün doğasını Freud yardımıyla anlamaktadır. "Göze değil, kameraya konuşan bir başka doğa daha vardır" der; "insan bilinci tarafından bilinen bir alanın, bilinçdışı tarafından bilinen bir alana yol verdiği bir başka yer".[40] Benjamin "optik bilinçdışının" psikanaliz tarafından keşfedilen "içgüdüsel bilinçdışının" devamı olduğunu düşünür. Meşhur denklemi insana eziyet verecek kadar kısa ve eksiltilmiş olarak kalmıştır. Bilginin ve bilgiye ilişkin duyguların çatışmalı doğasını anlamak için Benjamin'in denklemini sanırım kullanabiliriz. Thomas Ogden'in bilinçdışı sürecin doğasıyla ilgili kısa ve açık düşüncelerine bir bakalım:

> Bilinçdışı aklın yaratılması (dolayısıyla bilinçli aklın yaratılması) ancak çatışmalı bir arzuyla karşılaşılmasıyla mümkün ve zorunlu hale gelir. Çatışmalı arzu deneyimin özelliklerini hem reddetmeyi hem de korumayı gerektirir; aynı psikolojik olayı aynı anda iki farklı tarzda yaşama ihtiyacı gibi. Diğer bir deyişle, bilinçli ve bilinçdışı aklı ayrıştırmak, belirli bir şekilde hissetmek/düşünmek/olmak arzusu ile o şekilde hissetmeyi/düşünmeyi/olmayı arzu etmemek arasındaki çatışmadan kaynaklanır.[41]

Görsel deneyime bu ayırma işlemleri açısından bakabiliriz. Görsel idrakın temelinde hem zevk alma hem zevk almama duyguları vardır: Görme arzusu, görmekten korkmayla birlikte bulunur. Bütün nesne ilişkilerimizdeki muğlaklık kuşkusuz, görsel bilgi nesneleriyle olan ilişkilerimizde de bulunmaktadır.

Fotoğrafın doğasıyla ilgili geliştirilen bu çeşitli ve birbirinden farklı düşünceler, tam olarak rasyonel görme ve bilme fik-

39. Walter Benjamin, "A small history of photography," *One Way Street and Other Writings*, Londra, New Left Books, 1979 [1931], s.242-243.
40. A.g.e., s.243.
41. Thomas H. Ogden, *The Matrix of the Mind: Object Relations and Psychoanalytic Dialogue*, New York, Jason Aronson, 1986, s.176.

riyle çelişkiye düştüğü oranda, önümüzdeki tezi beslemektedir. Farklı biçimlerde, vizyonun psişik ve bedensel isteklerimize nasıl hizmet ettiğini, yüceltme ve hayali dönüştürme durumlarında da ne kadar vizyona ihtiyaç duyulduğunu göstermeye çalışırlar. İmaj kullanımının varoluşsal tarafları hep, ölümle ve ölümlülükle karşılaşma çabası içindedir. İmajların her zaman ölümle bağlantısı olmuştur. Ölümle belirli bir şekilde ilgili yoğun düşünceler, fotoğraf kültürü üzerine geliştirilen modern düşüncelerle tutarlı bir tema olagelmiştir. "Bütün fotoğraflar *memento mori*'dir"* der Susan Sontag. "Fotoğraf çekmek, başka insanların (veya şeylerin) ölümlülüğüne, çaresizliğine, değişebilirliğine katılmaktır".[42] Ölüm "insanoğlu için en gizemli şeydir" diyen Pierre MacOrlan ise, fotoğrafın gücünün de bu gizemle ilişkisinden kaynaklandığını söyler:

> Şeylerin ve canlıların ölümünü yaratabilmek, bir an için bile olsa vahiy gücü gösterir. Açıklamaya gerek olmadan (çünkü faydası yoktur) temel özelliğinin, biçimler, hoş kokular, zıtlıklar ve doğal olarak fikir beraberlikleriyle dolu olan ince bir anksiyete oluşturmak olduğunu gösterir.[43]

Roland Barthes fotoğrafçıları "Ölüm tellalları", fotoğrafı da modern toplumlara zorla giren "dindışı, ritüel dışı, sahici ölüme birdenbire dalış yapan, sembolik olmayan ölüme" benzetir.[44] Fotoğraflar ölümlülük karşısında duyulan kaygı ve korkularla ilişkilidir, sonra da bu duyguları imgesel olarak kendine mal edip biçimlendirebilir.

Ancak başka türlü de olabilir. Ölümlü doğamızı reddetmek veya inkâr etmek, modern rasyonalizm projesiyle yakından bağlantılı olan bir başka tepki biçimi olabilir. Horkheimer ve Adorno'nun ileri sürdükleri gibi, rasyonalitenin ve rasyo-

---

* Ölüm anı. (ç.n.)

42. Susan Sontag, *On Photography*, Harmondsworth, Penguin, 1979, s.15.

43. Pierre Mac Orlan, "Elements of a social fantastic," Christopher Phillips (der.), *Photograph in the Modern Era: European Documents and Critical Writings*, 1913-1940, New York, The Metropolitan Museum of Art / Aperture, 1989 [1929], s.32.

44. Barthes, *Camera Lucida*, s.92.

nalizasyonun mantığı, aklın hükmedici gücüyle "insanoğlunu korkudan kurtarmayı" amaçlamaktadır: "Hiçbir şey dışarıda kalmamalı; çünkü dışarıda olma fikri kendi başına korkunun kaynağıdır... İnsan ancak bilinmeyen hiçbir şey kalmadığı zaman korkudan kurtulacağını düşünür".[45] Rasyonel kontrol ve hükmetme (doğa ve insan doğası üzerinde) yoluyla rasyonalizm ve pozitivizmin "asıl ürünü", ölüm korkusunun kaynaklarını kurutmaktır. Dijital teknolojinin kendisini ve üzerine kurulan söylemi, bu rasyonel öznelleştirme projesinin devamı olarak görebiliriz. Elektronik imajlar donmuş değildir, solmazlar, ağıt yakılacak bir özellikleri yoktur, ölümlülüğü kaydetmekten ibaret değildirler. Dijital teknikler imajları dondurulmuş* biçimde üretirler; imajlar uyandırılabilir, canlandırılabilir, "güncelleştirilebilir". Dijital işlem ölüye hayat verebilir. William Mitchell, ölmüş Elvis'le, bugünün imkânlarıyla "fark edilebilir bir çağdaş düzenlemeyle Elvis'in keskin, ayrıntılı bir 'fotoğrafla' sunulmasını" düşünür.[46] Fred Ritchin ise "Marilyn'i geri getirmek" örneğini ele alır.[47] Ölüme meydan okuma benzetimi, güçlü rasyonel aşkınlık fantezileriyle bağlantılıdır. "Dayanılmaz olanın görünümünü kaybetmek" der Régis Debray, "gölgelerin karanlık çekiciliğini ve bunun tersi, ışık huzmesinin değerini azaltmak demektir". Debray'e göre "Ölümün ölmesi, hayal gücünü keskin bir vuruşla kestirip atacaktır".[48] Rasyonalist düşlerin her zaman kanıksatıcı olacağını söylemek yanlış olmaz. Roland Barthes'ın yaptığı gibi, kültürümüzde ölümün yerini antropolojik bir incelemeye almalıyız: "Çünkü ölüm toplum içinde bir yerlerde olmalıdır".[49] Gerçekten hiçbir yerde olamayacağını düşünebiliyor muyuz?

İmaj kültürlerinin karmaşıklığı üzerinde durmaya devam etmemiz gerektiğini düşünüyorum. Özellikle de imajın rasyo-

45. Horkheimer ve Adorno, *Dialectic of Enlightenment*, s. 3, 16.

* "Cryogenised" karşılığı olarak. (ç.n.)

46. Mitchell, "When is seeing believing?," s.49.

47. Ritchin, *In Our Own Image*, s.64.

48. Régis Debray, *Vie et Mort de l'Image: Une Histoire du Regard en Occident*, Paris, Galimard, 1992, s.33.

49. Barthes, *Camera Lucida*, s.92.

nel olmayan kullanımlarının önemini anlamayı sürdürmeliyiz. Ancak dijital kültür bağlamında bu konularla ilgilenmek sapkın ve sorunlu olmanın ötesine gidememektedir. Fotoğraf sonrasının yalınkat perspektifinde imajın rasyonel olmayan kullanımları "masum" ve nostaljik görünecektir. Böyle bir postmodern imaj kültürü zaten kuşkulu kavramların eleştirilmesi ve yıkılması üzerine kurulmuştur. Yeni enformasyon formatı imajın kendi ampirik sınırlılıklarından ve duygusal bağlarından özgürleşmesi olarak anlaşılmaktadır; yani imajın gerçekçi ve insancıl ilgilerin tortusu olarak görülen kalıntılardan temizlenmesi söz konusudur. Bu durum aslında, postmodernizm çengeline takılmış rasyonalizasyon programının maskelenmiş halidir. Mağrur tavrı da ilgi çekicidir (W. R. Bion'ın "Oedipus'un gerçekliği bedeli ne olursa olsun, tüm çıplaklığıyla ortaya çıkarmasındaki mağrurluk"[50] dediği anlamda). Dijital kültür, vizyonun rasyonelleştirilmesi için çaba gösterirken imajın başka kullanım biçimlerini reddetme, değersizleştirme eğilimindedir. İmajın içsel ve dışsal gerçeklikler arasında bir geçiş sağlamasıyla ilgilenilmez artık. Bu ilerlemeci şemada imgelemin bir anlamından söz edilecekse bu kesinlikle John Berger'in "insan imgeleminin temel yeteneği, bir başka insanın deneyimleriyle özdeşleşme yeteneği"[51] olarak adlandırdığı şey değildir artık (oysa Oedipus'un çektiği acıları ancak bu dindirebilirdi). "Mükemmel" imajlara inanmak, "idare eder" dediğimiz imajlarla ilişkimize engel olur. Barthes'ın dediği gibi "bir fotoğrafı iyice görmenin en iyi yolu, başka tarafa bakmak veya gözlerimizi kapatmaktır" belki de.[52] Değişim bağlamında (mağrur bir şekilde "ilerleme" denilen bir değişim bağlamında) şimdi imajların canlı bir kültürü sağlanabilir mi?

İlk soru, bu tarihsel anın olanaklarını görüp göremeyeceğimiz sorusu. İmaj kültürümüzün değişim içinde olduğu bağlamı "postmodern" ile anlatmak istediğimizden daha radikal bir şe-

50. W. R. Bion, *Second Thoughts: Selected Papers on Psycho-Analysis*, New York, Jason Aronson, 1967, s.86.
51. Berger, "Another way of telling," s.73.
52. Barthes, *Camera Lucida*, s.53.

kilde anlayabilmek için yeniden tanımlayabilecek miyiz? Modernite (ve postmodernite) ideolojisini rasyonelliğin ilerlemeci özgürleşmesi olmaktan çıkarma sorunudur bu. Horkheimer ve Adorno'nun *Aydınlanmanın Diyalektiği*'nden başlayabiliriz. Bazı yönleriyle postmodernizmin kurucusu sayılan bu metin; ilkel "terör çığlığından" başlayarak korkunun tarihinin nasıl olup da aklın tarihini gölgelediğini ortaya çıkarmaktadır. Bastırılan korku, kültürel bir hastalık olarak geri dönmektedir. Horkheimer ve Adorno'ya göre "Aydınlanma, Sofokles'in trajik kahramanı Oedipus gibi davranmaktadır"; türleri doğanın korkunç gücünden özgürleştirdiği kesin ama yeni bir musibet de getirdi.[53] Rasyonel efendilik mantığı hâlâ "dışarıda" kalan tarafından bozguna uğratılmaktadır. Efendiliğin kendisi de (irrasyonel) kayıp duygusuyla, melankoli ve kıyamet günü depresyonu dalgalarını taşıyan kültürel akımlara bağlı olabilir.[54] Postmodern olduğumuzu söylemek, Aydınlanma'nın başarısızlığa uğradığı şeylerde postmodernitenin nasıl olup da başarılı olduğunu da anlamayı gerektirecektir. Postmodern duyarlılığı Mladen Dolar'ın yapmak istediği gibi anlamaya çalışırsak, "modernin ötesine gitmeyi değil, kendi içsel sınırlarının, çatlaklarının farkına varmayı amaçlar..."[55] diyebiliriz. Dolar'ın görüşlerini izleyerek postmoderniteyi temel bir karşı-teleolojik anlamda, modern kültürün bastırdıklarının veya inkâr ettiklerinin geri dönüşüne izin veren olanakları açısından ele alabiliriz. Öyleyse asıl mesele, bu olanaklarla yüzleşebilecek miyiz sorusundadır. Oedipus'un hikâyesi, acı veren gerçekliklerle "gözlerini kapatarak" mücadele etmenin, mutlak kudrete sığınmanın hikâyesidir.[56] [Olayların ve olguların] içyüzünü gerçekçi bir şekilde görmenin getirece-

53. Christopher Rocco, "Between modernity and postmodernity: reading Dialectic of Enlightenment against the grain," *Political Theory*, 22(1), 1994, s.80.

54. Martin Jay, "The Apocalyptic imagination and the inability to mourn," Gillian Robinson ve John Rundell (der.), *Rethinking Imagination: Culture and Creativity*, Londra, Routledge, 1994.

55. Mladen Dolar, " 'I shall be with you on your wedding night': Lacan and the uncanny," October, 58, 1991, s.23.

56. John Steiner, "Turning a blind eye: the cover up for Oedipus," *International Review of Psycho-Analysis*, 12, 1985, s.161-72.

ği olumsuz sonuçlarla yaşayabilmek gerekir. Postmodern kültür, aklın ilerlemesini engelleyen bastırılmış korkulara ve bilinçdışı güçlere dönüp bakabilmelidir.

Ancak ondan sonra bunların yaratıcı ve politik dönüşümünden söz edilebilir. Modern dünyayı biçimlendiren yalnızca akıl ve Aydınlanma değildir. Johann Arnason romantizmin kültürel ve entelektüel önemini yeniden değerlendirirken, bu iki kültürel akım arasındaki etkileşimin ve ilişkinin önemini vurgular. "Kültürel modernite kuramının merkezinde (yalnızca tamamlanmamış Aydınlanma projesi veya bu projenin karşı konulmaz mantığı değil) bu kültürel biçimlenme yer almalıdır".[57] Aynı şey postmodernite için de söz konusudur. Aydınlanmanın eleştirisi açısından bu akım önemlidir (gerçi Aydınlanma kültürünün olduğu gibi romantik kültürün de pek çok sorunları vardır, yüzyılımızda her ikisinin de itibarı düşmüş durumdadır). Romantizm, rasyonalitenin Öteki'siyle ilgilenir; Aklın kavrayışının "dışında" kalanla, bastırılmış olanla uğraşır. İnsan kültürleri içine (dolayısıyla kültürel, tesadüfi ve değersiz olana) gömülmemize de dikkat çeker. İnsanlık "durumumuzu" ancak belirli insan kültürleri bağlamında anlayabilmekteyiz. David Roberts'ın ileri sürdüğü gibi, Aydınlanma "verili olandan radikal olarak *soyutlanma*" ilkesinin peşindeyken, romantik düşünürler kültürel ve tarihsel "canlanma" peşindedirler.[58] Aydınlanma rasyonel aşkınlığı ararken, romantikler insani ve politik özgürleşmenin gerçekleşmesi için gerekli olan yaratıcılığı ve hayal gücünü öne çıkarırlar.

Cornelius Castoriadis de bu anlayışla, radikal imgelemin açıklığını, rasyonalist hükümranlığın kapalılığının karşısına koyar. Bizi insan yapan, ona göre rasyonelliğimiz değil, "tasarımların, etkilenmelerin ve arzuların sürekli, denetlenmemiş ve denetlenemeyecek akışıyla kabaran radikal yaratıcı hayal gücü-

57. Johann Arnason, "Reason, imagination, interpretation," Robinson ve Rundell, *Rethinking Imagination*, s.156.

58. David Roberts, "Sublime theories: reason and imagination in modernity," Robinson and Rundell, *Rethinking Imagination*, s.172.

müzün dalgasıdır".[59] Castoriadis bilinçdışı, yaratıcı güçleri ve akıl güçlerini (ölüm korkusuyla yüzleşmeyi de içerecek biçimde) insanlığın özerkliğinde yapıcı bir şekilde uzlaştırmaya çalışır. "Sözde-rasyonel ve topluma uyumlanmış bir makine olmaktan vazgeçen, tam tersine ruhunun derinliklerindeki radikal imgelemi fark edip serbest bırakan; iç hesaplaşma ve müzakere yapabilen bir öznelliğe" ulaşma çabası içindedir.[60] Bunun olabilmesi için kuşkusuz, bizim arzularımıza ters düşen arzulara sahip öteki insanların varlığını da tanımak gereklidir. Sonuç olarak, özerklik projesi "yalnızca bireysel değil, zorunlu olarak toplumsaldır".[61] Castoriadis'e göre bireylerin özerkliğini öne çıkarma projesiyle özerk toplum projesi aynı anlama gelmektedir. Postmodernizmin olanaklarına bu sert ve radikal anlayışla bakabilir miyiz?

Yeniden söyleyecek olursam asıl mesele, değişen imaj kültürümüze gereğinden fazla rasyonel ve hayal gücünden yoksun bir anlayışla bakılmasına karşı çıkmaktır. İmajların başka biçimlerde anlaşılmasının ve kullanılmasının yollarını bulmak söz konusudur. Benim burada öne sürdüğüm olanaklar yalnızca kısa ve yol gösterici olacaktır (kuşkusuz başka uçuş sahaları da vardır). Önerilerimin amacı, anlam ve eylem dünyasını yalnızca rasyonaliteye indirgenemeyecek bir şekilde yeniden değerlendirmektir. Fotoğraf imajıyla karşılaşan bireyin dikkat etme ve gözlemleme yoluyla görme ve hissetmeden, düşünme ve aydınlanmaya doğru gidişinden söz eden Barthes'ı hatırlayalım. Böyle bir duyarlılık açıklığını daha geniş bir imaj kültürü anlamında, toplumsal bağlamda ele aldığım söylenebilir. Merleau-Ponty'nin yaklaşımını izleyen Johann Arnason, böyle bir projenin dünyaya yeni bir kapı açacağını, "dünyaya bakmayı yeniden öğrenmeye" yol açacağını ileri sürmektedir. Görsel algılama böylece "dünyanın açılmasının insanlık durumunu belirleyecek biçimde yeniden keşfedilmesine ve dile getirilmesine" bağla-

59. Cornelius Castoriadis, *Le Monde Morcelé*, Paris, Seuil, 1990, s.144.
60. A.g.e., s.145.
61. A.g.e., s.147.

nabilecektir.[62] Dünyaya bakışımız, dünya karşısındaki tavrımıza bağlıdır.

Bu noktada, yeni imajların ve yeni teknolojilerin yerine yeniden bakmamız gerekmektedir. Dünyaya bakış biçimlerimizi değiştirip değiştiremeyeceklerini ve değiştirebileceklerse bunun nasıl olacağını tekrar düşünmeliyiz. Önümüzde Foucault geleneğini sürdüren, vizyon modellerindeki ve rejimlerindeki önemli kesintileri ve sıçramaları tanımlamaya çalışan sanat tarihçileri ve görsel tarihçilerinin açtığı bir olanak var. Fotoğrafın doğuşuyla ilgili olarak Geoffrey Batchen, kendimizden söz ederken "yalnızca optikten ve kimyadan değil, özellikle modern bir iktidar, bilgi ve özne bükülmesinden" söz etmemiz gerektiğini savunur.[63] Şimdi bu fotoğraf "birleşiminin" yok olup gidişini izliyoruz: "Fotoğraf ile modern öznenin işbirliğiyle oluşturulan birleşim artık sabit değil, değişmez değil. Aslında şimdiden kendisine bir başka uçuş sahası oluşturduğu bile söylenebilir".[64] Fotoğrafın ölümü bütünüyle yeni bir birleşim hattının habercisidir. Batchen bunu "postmodern manzara" diye adlandırır. Neredeyse yalnızca vizyon ve bilgi/iktidar ilişkisiyle ilgilenen bu yaklaşımın (epistemolojik değişimi toplumsal bir bağlama yerleştirerek vizyonun rasyonelleştirilmesine anlamlı bir bakış açısı vermekle birlikte) dar bir konuya odaklanmakla yetindiği söylenebilir. Yine de teknolojik vizyonun yeni biçimlerinin ve yeni gözlem tekniklerinin geliştirilmesiyle nesnelerin görünümlerinin nasıl dönüştürüldüğünü göstermektedir. Vizyon ve öznellik arasındaki ilişkinin kritik anlarda, özellikle de yeni teknolojilerin geliştirilmesiyle, dramatik bir şekilde değiştiği ileri sürülmektedir. Dünyayı görmenin eski biçimleri (Mitchell'in deyişiyle "katı resimsel gelenekler") yerinden oynatıldı ama aynı zamanda yeni görsel tanımlama tarzları ortaya çıktı. Yaratıcı kesintilere rastlamak mümkündür. Ancak bence, gözlem tekniklerindeki bu "bölgeselleşmiş" değişimler, vizyonun ras-

62. Arnason, "Reason, imagination, interpretation," s.167, 169.

63. Geoffrey Batchen, "Burning with desire: the birth and death of photography," *Afterimage*, Ocak 1990, s.11.

64. A.g.e. Ayrıca bkz. *Crary, Techniques of the Observer.*

yonalizasyonunun geliştiği "global" bağlamda da etkili olabilir. Yeni görme biçimleri, görsel alanda varolan biçimlere ve iktidar ilişkilerine çok ters düşmez.

Bugün elimizde olanlar hakkında düşünebileceğimiz yollardan biri bu (gerçi yine de modernist gelişme ve ilerleme kavramlarının kıskacında olan bir yol olduğunu düşünüyorum). Bir başka yola daha bakalım (ele alacağım biçimiyle daha postmodern sayılabilir). Bu düşünce biçiminde önemli olan, *per se** yeni teknolojiler ve imajlar değil, bütün bir görsel alanın yeniden düzenlenmesi ve imaj kültürleriyle, bunların neden oldukları geleneklerin yeniden itibar kazanmasıdır. Günümüzde imajlarla ilgili en ilginç tartışmaların dijital geleceklerle değil, aslında yakın zamanlara kadar antika ve unutulmuş gibi görülen medyayla (panorama, *camera obscura*,** stereoskop) ilgilidir. Fotoğraf sonrasını çıkış noktası olarak aldığımızda bunlar aniden yeni anlamlar kazandılar, dijital kültürün özelliklerini anlamamızda bu araçların yeniden değerlendirilmesi gerekmektedir. Bu bağlamda, kesintiler ve sıçramalar açısından değil, imaj kuşakları ve görsel biçimler doğrultusunda, süreklilikler açısından düşünmek daha verimli olacaktır.

Foucault'cu çözümlemeyi (Crary'nin çözümleme biçimini) eleştirirken David Phillips "eski görsellik tarzlarının kalıcılığını ve dayanıklılığını göz önüne almak" gerektiğini söyler. (Eski tarzların yerine geçen) imaj kültürlerindeki anlık anlatım düşüncesine ve bunları izleyen epistemolojik kesinti mantığına göre yapılan anlatımlara karşı çıkan Phillips'e göre "vizyon, farklı algılama tarzlarını bir araya getiren bir palimpsest*** gibi çalışır; hem vizyonun tarihine hem de belirli bir gözlemcinin algılamasına uyarlanan bir model gibidir".[65] Bence bu çok verimli bir metafor (üstelik hem teknolojik ilerlemeciliğe hem de epistemolojik evrimciliğe direnmemize yardım edebilir). "Eski" imajlar karşısında "yeni" imajlara ayrıcalık vermek yerine, hep-

* Kendi başına. (ç.n.)
** Gizli kamera. (ç.n.)
*** Silinip yeniden yazılarak pek çok kez kullanılan kağıt vb. (ç.n.)
65. David Phillips, "Modern Vision," *Oxford Art Journal*, 16(1), 1993, s.137.

sini birlikte –en azından hâlâ etkin olanları– kendi zamanlarına göre düşünmeliyiz. Böyle bir perspektifte önemli olan, çağdaş imajların farklılığı ve çeşitliliğidir. İlerlemeci ve evrimci modellere karşı çıkarken, farklı imaj düzenlerinin birbirleriyle girdikleri oyunları yaratıcı bir şekilde kullanmaya çalışmalıyız. Farklı imajların, farklı görme biçimlerinin, farklı görsel imgelemlerin bir arada var olması yaratıcı bir kaynak olarak görülebilir.

1990'da Georges Pompidou Merkezi'nde yer alan *Passages de l'Image* (İmaj Pasajları) sergisinin temel konusu buydu. Raymound Bellour, sergi kataloğundaki yazısında "şimdi sorunumuz imaj biçimlerinin çeşitliliğidir" der, aslında çözüm demek istediği sorun da imajlar arasındaki "pasajların" ve "bulaşmanın" bolluğuyla ilgilidir.[66] İmajlar arasındaki karışımlar, bağlantılar, pasajlar ve hareketler Bellour'a göre, iki yolla biçimlenmektedir: "Bir yandan imajın hareketliliği ve hareketsizliği arasındaki salınmayla, öte yandan fotoğrafik benzerlik kurma ve biçim bozma eğilimi arasındaki salınmayla".[67] Artık "imajın ötesinde olduğumuz" duygusu, imaj biçimlerinin melezliğinden söz ederek düşünmenin daha yararlı olduğu duygusu var burada. Yeni "görme" biçimlerini, optiklenmiş (an-optik) teknolojiler diyebileceğimiz bir şekilde kabul etmeliyiz. Yeni melezleştirme biçimlerinin oluşumunu etkilemede dijital işlemlerin potansiyelini de göz ardı etmemeliyiz (William Mitchell buna "elektrobrikolaj" der).[68] Sanatçı Esther Parada, "değiştirme ve karıştırma" olanakları sunan, imajların (ve metinlerin) "katmanlı" olmasını sağlayan dijital teknolojiyi cazip bulduğundan söz ederken dijital teknolojinin "maddeselleştirdiği zaman ve mekân bağlantılarının anlaşılmayı artırdığını" söyler.[69]

Aynı zamanda fotoğrafik vizyonun direnişini anlayabilir, gerçekte kendini yeniden doldurmayı sürdüreceğini fark edebili-

66. Raymond Bellour, "La double hélice," *Passages de l'Image*, Paris, Centre George Pompidou, 1990, s.37

67. Raymond Bellour, "The power of words, the power of images," *Camera Obscura*, 24, 1990, s.7.

68. Mitchell, *The Reconfigured Eye*, s.7.

69. Esther Parada, "Taking liberties: digital revision as cultural dialogue," *Leonardo* 26 (5), 1993, s.445-446.

riz. İmaj Pasajları sergisinde yer alan Geneviéve Cadieux'nün çalışmasına bakalım. Bu çalışmanın "anıtsallığına" değinen Ingrid Schaffner, Cadieux'nün "düzeyle karşılaşmamızdaki pasifliğimizi kırmak için heykeldeki alışkanlıkları yaydığını" ileri sürer.[70] Fotoğraf imajları görme duyumuzu canlandırıp dokunma ve işitme duyularımızla ilişkili hale getirmektedir (çalışmalarının birinin adı *Beni Gözlerinle İşit*). Régis Durand süreklilik arz eden olanakları öne çıkarır –yine sıklıkla, bir zamanlar "güzel sanatlarla" bağlantılı olan geniş yüzeyli, "kahramanlık" formatlarını kullanarak– fotoğraf imajında bulunan "kanıt gücüne" bizi etkileyecek ve çekecek yenilenmiş bir güç vermektir amacı.[71] Kolaylıkla "ortaya çıkan" imaj biçimlerinin "kalıntı olan" imaj biçimlerine karşı olduğunu düşünmeye kendimizi kaptırabiliriz ama üretilmiş çokanlamlılık duygusu daha yaratıcı olmaya yarayabilir. Tüm görsel temsil ve oluş biçimlerinin gücüne açık olabilmeliyiz.

Fotoğrafın dönüşümünü imajların katmanlaşması anlamında veya imaj pasajları anlamında yeniden tanımlarken belki de (teknolojik ve kültürel) modernitenin mağrurluğuna karşı bir tavır alabiliriz. Değişen imaj kültürünün duygusal, imgesel, ahlaki ve politik yönlerini ortaya çıkaracak daha iyi bir bağlam bulmaya çalışabiliriz. "Psikanaliz ve putperestlik" üzerine bir yazısında Adam Phillips, Freud'un geniş put koleksiyonunun önemine değinir. "Psikanaliz yaptığı odada bu koleksiyonu sergilemekle Freud hastalarına ve kendisine ne demek istiyordu?" diye sorar Phillips.[72] İki spekülatif yanıt vardır. Freud, "kültürün tarih olduğunu ve bu tarihin de... korunup üzerinde düşünülebileceğini"; "ölmüş olanın kaybolmayacağını", ruhsal ve kültürel sağlığımızın bunun kabul edilmesine bağlı olduğunu söylemektedir. İkinci olarak Freud hastalarına ve kendisine "kültürün çoğulcu

70. Ingrid Schaffner, "Skin on the screen," Artscribe, 89, 1991, s.56. Ayrıca bkz. Chantal Pontbriand, "Un corps â corps photographique," *Passage de l'Image*, Paris, Centre George Pompidou, 1990, s.146-148.

71. Régis Durand, "La force de l'évidence," *La Recherche Photographique*, 7, 1989.

72. Adam Phillips, *On Kissing, Tickling and Being Bored: Psychoanalytic Essays on the Unexamined Life*, Londra, Faber&Faber, 1993, s.119.

olduğunu... figürlerin başka yerlerde akla gelmeyecek kadar, çok çeşitli kültürel gelenekler ve dünyalar olduğu gerçeğinin altını çizdiğini" anlatmaktadır.[73] Freud'un putlarıyla olan ilişkisi, bizim imajlarla olan ilişkimizi anlamamız için yol gösterici değil mi? İmajların arkeolojisi psikolojik kazılarla bağlantılıdır. İmajlar kültürel çeşitliliğe açık olma araçlarıdır, Freud'un "alternatif kültürlere tabi olma isteğini" temsil ederler.[74]

Bu yer değiştirmeyi daha toplumsal ve politik yollara yönlendirebilirdik. Çağdaş politik kuramda da (temelcilik karşıtı olanlarda) mutlak Doğru düşüncesi sorgulanmaktadır. Glyn Daly'nin özetlediği bu perspektifte "dünya ancak dil oyunlarında yarışarak tanımlanabilir; dünya sürekli olarak yarışan yeniden tanımlamalarla açıklanmaktadır" ve dolayısıyla "yarışan dil oyunları/söylemler arasındaki çekişmenin sonucu olarak, 'hakikat' duruma göre oluşturulacaktır". Asıl önemli olan, her biri belirli (ve sınırlı) konumların ürünü olan bu yarışmacı tanımlamalar arasındaki karşılıklı oyunlardır. Temel meseleler "duruma göre bu özdeşleştiğimiz ve dayanışma içinde olduğumuz anlatımlarla; –romanlar, etnografyalar, gazete yazıları vb– halledilir."[75] Bu çerçeve içinde imajların artık "gerçek dünyadaki şeyler hakkında üretilmiş doğru raporlar olarak kabul edilemeyeceğini" ve aslında "daha çok geleneksel olarak insan elinin ürünü olduklarını, bunun için de son derece muğlak ve belirsiz insani yapıtlar olduklarını" kavramaya çalışırken (epistemolojik olmaktan çok) politik anlamları kullanabiliriz.[76] Ancak bundan sonra imaj kültürümüzün verimli çeşitliliğinden söz edebilir ve dünya hakkında "yeni" –aydınlatıcı, açık, harekete geçirici– tanımlamalar üretme olanaklarıyla (yaratıcı ve de teknolojik) uğraşabiliriz.

73. A.g.e., s.120, 118.
74. A.g.e., s.119.
75. Glyn Daly, "Post-metaphysical culture and politics: Richard Rorty and Laclau and Mouffe," *Economy and Society*, 23 (2), 1994, s.176-177.
76. Mitchell, *The Reconfigured Eye*, s.225.

★ ★ ★

Fotoğraf albümünde herkes kendisini tanır.
(Christian Boltanski, *Creative Camera*'da yapılan görüşmeden)

Dijital teknolojilerin "devrimci" olduğu ve bunun kendi "doğalarından" geldiği düşünülür. Bu bölümde bu anlayışa karşı bir tavır alarak dijital kültürün aslında vizyonun rasyonalizasyonunun bir devamı olarak görülebileceğini anlatmaya çalıştım (bu "mantığa" yeni bir bilgiçlik düzeyi getirerek, modern kültürün rasyonalist ve ampirist yönleri arasında yeni bir bağlantı kurarak). Tartışmayı bu daha çok kuramsal ve politik olan perspektiften uzaklaştırmaya çalışarak, değişen imaj kültürüyle ilgili daha kültürel ve politik bir gündem oluşturmaya çalıştım. Bunun için de kültürel deneyimlerde vizyonun (görünümlerin) önemini –teknolojik yenilikten çok vizyonun kullanımlarından başlayarak– yeniden değerlendirmek gerekiyordu. İmajların sembolik önemini vurgulamak için gelişmelerini, (şimdi kültürümüzdeki hayal gücüne ve yaratıcılığa yeniden değer vermek isteyenler tarafından eleştirilerek yeniden incelenen) modern kültürdeki karşı-rasyonalist eğilimler bağlamında ele alabiliriz. Ancak daha sonra biraz daha ileri gidip politik ve demokratik yaşam üzerine düşünmenin yeni (postmodern) yolları çerçevesinde görme biçimlerinin çokluğunu ve çeşitliliğini inceleyebiliriz. Buradaki düşünceler deneme tarzında, arayış içindeki düşünceler olarak kalmaktadır. Amaç, imaj kültürümüzü yeniden değerlendirmenin daha açık ve anlamlı yollarını bulmaya yönelik taslaklar ve çerçeveler önermekti. Yeni teknolojilerin muhteşem olanaklarını inkâr ediyor değilim, ancak daha uygun bir kültürel ve politik zemine oturtmaya çalışıyorum.

İmajların geleceği (teknolojik olarak) belirlenmiş değildir. Determinizmin kolaycılığına teslim olmadığımız sürece farklı olanaklar var olacaktır. Olanakların varlığı için, şimdi imajlardan ne istediğimizi dikkatle düşünmeliyiz. "Fotoğrafın ölümü" bizi imajlarla (yenilerle olduğu kadar eski imajlarla da) ilişki-

mizi yeniden müzakere etmeye –yeniden sorgulamaya– davet eden ender anlardan biridir. Sonuç olarak imajlar onlarla neler yapabileceğimiz ve bize hangi anlamlar taşıyacakları açısından önemlidir. Bazıları için bu gerçekten, yıldızların doğuşunu ve ölüşünü "görmek" için yeni teknolojilerin olağanüstü gücünden yararlanma meselesi olabilir. Ancak çoğumuz için imajlar daha gündelik, kişisel ilgi konusudur; çünkü imaj kültürü Raymond Williams'ın deyişiyle olağandır. İmajlar önemli olmaya devam edecek –"teknolojik devrim" kalıcı değildir– çünkü imajlar içsel ve dışsal gerçeklikler arasında çok etkileyici, hatta acıklı bir aracılık yapmaktadırlar.

İllüstrasyonlar

Raul Hausmann, *Blick in den Rasierspiegel*, 1930-31.	20
Ingmar Bergman, *Persona*, 1966.	32
Chris Marker, *Sans Soleil*, 1982 © Argos Films, Paris.	74
Michael Seuphor, *Self-Portrait*, 1929.	114
Iván Vyadareny, *Self-Portrait*, 1916.	146
Jacques-André Boiffard, *Untitled*, 1930.	180
Herbert Bayer, Lonely Metropolitan, 1932. ©DACS 1996.	214
Berenice Abbott, Self-Portrait, 1930.	244

Dizin

A

Adorno, Theodor W. 21, 35, 257, 263, 264, 266

Agamben, Giorgio 190, 191, 192, 198

Alien Staff 238

Amiel, Vincent 61, 70, 216

Anzieu, Didier 127, 217

Armstrong, David 56, 57

Arnason, Johann 108, 267, 268, 269

Ashworth, William 14

B

Babbage, Charles 14

Ballard, J.G. 234

Barthes, Roland 26, 260, 261, 263, 264, 265, 268

Batchen, Geoffrey 269

Baudrillard, Jean 86, 89, 95, 129, 171, 203

Bauman, Zygmunt 40, 45, 58, 60, 68, 117, 181, 187, 194, 198

Bay, Botany 10, 47, 82, 110, 130, 217

Baytlar Kenti (*City of Bits*) 62
Bellour, Raymond 271
Benedikt, Michael 148, 153, 163, 166
Benjamin, Walter 189, 190, 242, 261, 262
Benson, Peter 26
benzeşim 82, 83, 84, 86, 143, 248
benzetim teknolojileri 52, 101, 104, 239, 255
Berger, John 64, 119, 121, 128, 131, 251, 252, 253, 258, 261, 265
Bhopol 26
Bhopal felaketi 26, 27
bilgisayar 75, 76, 77, 78, 79, 80, 82, 84, 86, 89, 90, 100, 105, 108, 129, 152, 157, 167, 168, 191, 192, 202, 205, 207, 245
bilgisayar imajları 80, 84, 157
bilinçdışı 25, 95, 130, 131, 161, 220, 226, 229, 236, 262, 267, 268
Bion, Wilfred 45, 46, 55, 56, 57, 58, 121, 124, 125, 130, 196, 265
Birringer, Johannes 221
Böhme, Gernot 226, 227
Bollas, Christopher 58, 196, 225, 226, 227
Bonitzer, Pascal 234, 239
Brand, Stewart 77, 89, 100
Brune, François 198, 204, 210
Bruno, Giuliana 93, 241
Buck-Morss, Susan 189, 192, 196, 200, 201
Burroughs, William 181
Bush, George 126, 133, 134, 135, 136

C-Ç
Calvino, Italo 240, 241
Camera Lucida 26, 260, 263, 264, 265
Campbell, Beatrix 116, 231
Canetti, Elias 33, 35, 47, 67, 188, 194
Castells, Manuel 15
Castoriadis, Cornelius 14, 15, 16, 17, 44, 45, 58, 59, 131, 147, 151, 250, 267, 268
Cauter, Lieven de 202, 235, 236
Celan, Paul 115
Cioran, E. M. 147
CNN 49, 50, 62, 122
Comte, Auguste 251, 252
Corm, George 108
Craib, Ian 67
Crary, Jonathan 247, 248, 258, 269, 270

D
Daly, Glyn 273
Darius, John 76
Debray, Régis 194, 197, 264
Deleuze, Gilles 240
DeLillo, Don 182, 187, 190, 199, 200, 207, 209, 212, 228, 230, 233, 234
Demme, Jonathan 134
deneyim 53, 54, 55, 57, 61, 64, 94, 108, 129, 140, 161, 163, 172, 189, 191, 192, 198, 202, 204,

205, 208, 217, 224, 225, 226, 229, 233, 235, 237, 256, 257
Disneyland 165, 171, 173, 174
Doane, Mary Ann 160
Dolar, Mladen 266
Donald, James 10, 215, 216, 217, 220
Drakulic, Slavenka 193, 196

E
Edgerton, David 13, 14
Ehrenberg, Alain 204, 205, 232, 235
Eigen, Michael 45, 46, 58
enformasyon toplumu 16, 17
Escobar, Arturo 43
Eudes, Yves 231, 232
Evans, Harold 120
Ewen, Stuart 182, 183

F
Finlay, Marike 162
Fischer, Roland 39, 40
fotoğraf 25, 76, 82, 83, 84, 85, 102, 109, 120, 196, 197, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 255, 258, 259, 261, 263, 269, 272
Freud, Sigmund 26, 75, 85, 147, 188, 189, 191, 201, 226, 227, 262, 272, 273
Fricke, Kiersta 42
Frosh, Stephen 158, 161, 211

G
Gates, Bill 13, 17
Gellner, Ernest 257, 258
gerçeklik 11, 22, 37, 38, 39, 41, 42, 43, 52, 64, 65, 70, 81, 82, 83, 85, 86, 87, 88, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 100, 105, 107, 110, 111, 119, 124, 128, 139, 147, 148, 149, 150, 152, 154, 155, 157, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 168, 172, 174, 175, 187, 189, 190, 191, 192, 197, 198, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 211, 222, 228, 232, 235, 238, 248, 249
Gibson, William 89, 93, 148, 156
Giddens, Anthony 158, 170
Gingrich, Newt 50
görme 22, 24, 25, 36, 47, 60, 62, 68, 71, 78, 84, 108, 119, 125, 164, 171, 175, 194, 195, 197, 215, 220, 224, 225, 226, 233, 240, 241, 262, 268, 270, 271, 272, 274
gözetleme kamerası 48
gözetleme kültürü 102
gözetleme sistemleri 98
gözetleme teknolojileri 52, 102, 104, 105
Grosz, Elizabeth 66, 67, 68
Grotstein, James 107

H
Haraway, Donna 156, 157
Harrison, Tony 115, 131
Heim, Michael 163, 166
Heller, Zoe 202
Hendrix, Jimi 152

Herschel, John 14
Hockney, David 75, 76, 77, 81
Horkheimer, Max 21, 35, 257, 263, 264, 266

I-İ
ilerleme 12, 14, 22, 23, 53, 54, 168, 246, 254, 257, 259, 265, 270
imaj 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 46, 49, 51, 53, 65, 70, 76, 77, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 86, 96, 102, 103, 107, 108, 109, 110, 111, 117, 120, 137, 138, 139, 143, 197, 203, 208, 222, 235, 239, 242, 247, 249, 250, 251, 253, 254, 256, 258, 260, 261, 265, 268, 270, 271, 272, 273, 274, 275
imaj devrimi 22, 249
imaj kültürü 24, 27, 33, 260, 265, 268, 275
imajlar 12, 23, 24, 28, 51, 76, 86, 92, 96, 108, 117, 119, 129, 135, 169, 216, 219, 223, 238, 240, 242, 246, 248, 249, 253, 254, 260, 264, 270, 271, 275
imaj teknolojileri 10, 23, 28, 34, 36, 76, 77, 107, 108
imaj ve enformasyon kültürü 37
Iversen, Margaret 26

J
Jay, Martin 24, 47, 48, 140, 266
Judkins, Phil 148, 152, 172

K
Kaos 44, 45, 58, 59, 134
kaos kuramı 91
katastrofi 45, 126
Kearney, Richard 27, 28, 155
kent 48, 51, 65, 66, 166, 167, 171, 173, 215, 216, 217, 218, 220, 221, 222, 226, 227, 229, 231, 232, 233, 235, 236, 241, 254
Körfez Savaşı 27, 49, 98, 109, 117, 118, 121, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 131, 132, 134, 135, 136, 138, 142, 143
korku 16, 35, 36, 46, 67, 95, 96, 97, 125, 126, 128, 130, 141, 173, 188, 194, 217, 218, 259, 266
Kracauer, Siegfried 196, 197, 200
Kristeva, Julia 59, 71, 175
Kumar, Krishan 40, 149, 150, 165
küresel enformasyon 14, 16, 17

L
La Guerre du Golfe n'a pas eu Lieu 125
Lanier, Jaron 89, 90, 91, 154, 157, 172, 205, 207
Larsen, Ernest 125
Lasch, Christopher 96, 159
Lash, Scott 86
Laurel, Brenda 84, 87, 93, 161
Leary, Timothy 84, 89, 90, 95, 152, 153, 205
Lee, Martyn 184, 228, 233, 234
Lenzen, Dieter 176
Levinas, Emmanuel 58, 59, 60, 68

Levi, Primo 111
Lévy, Pierre 108, 109
Levy, Steven 37, 38, 40, 50
Lifton, Robert Jay 117, 140
Lingis, Alphonso 60, 64, 67, 69

M
MacOrlan, Pierre 263
Maffesoli, Michel 232, 233
Maria Rilke, Rainer 7, 21, 69
Marin, Louis 40, 41
Markusen, Eric 140
Mazzoleni, Donatella 221, 222, 228
McDougall, Joyce 161
medya 25, 49, 79, 121, 122, 132, 133, 134, 135, 137, 138, 142, 183, 184, 185, 186, 187, 192, 209, 210, 246
Mellor, Philip 194
Merleau-Ponty, Maurice 67, 69, 71, 223, 224, 268
Meyrowitz, Joshua 169, 170
Mitchell, William 28, 62, 63, 64, 65, 66, 247, 248, 249, 252, 253, 254, 255, 258, 264, 269, 271, 273
modernite 36, 158, 201, 241, 267
modernlik 24, 65, 108
Mongardini, Carlo 158, 159, 160, 208
Morin, Edgar 170
Morley, David 10, 50, 186, 210
Morrison, David 121, 122, 124
Moscovici, Serge 47, 173
Mouffe, Chantal 174, 273
Mumford, Lewis 217, 218

N
narsisizm 95, 96, 108, 111, 161, 162, 163, 224, 231, 232
Naughton, John Mc 49
Negroponte, Nicholas 13
Newsweek 37, 38, 50, 54, 100, 105, 132, 134, 230
Norris, Christopher 123, 124

O-Ö
Ogden, Thomas 56, 57, 158, 164, 224, 227, 228, 237, 262
Öteki 46, 57, 59, 60, 64, 68, 69, 109, 125, 141, 155, 177, 184, 267

P
Palmer, Leland 135
panoptisizm 48, 102, 229
Papert, Seymour 94, 95
Parada, Esther 271
Phillips, Adam 203, 220, 229, 230, 238, 263, 270, 272
Plant, Sadie 157
Pontalis, J.B. 25, 52, 228, 229
postmodernizm 86, 89, 124, 265
post-ütopyacılık 22
psikanaliz 55, 63, 262

Q-R
Quéau, Philippe 78, 246
Ramonet, Ignacio 141, 194
Rancière, Jacques 17
Raulet, Gérard 163, 172
Rheingold, Howard 84, 85, 149, 153, 167, 168, 169

Rilke, Rainer Maria 7, 21, 69
Ritchin, Fred 82, 255, 264
Roberts, David 267
Roland Barthes, Iversen 26, 260, 263, 264
Roszak, Theodore 90

S-Ş
Saddam, Hüseyin 110, 116, 122, 126, 127, 132, 134
sanal cemaat 168, 169
sanal gerçeklik 38, 41, 43, 52, 86, 90, 95, 148, 150, 164, 166, 168, 172, 174, 205, 207, 211, 222, 235, 248
sanal kültür 41, 176
sanal teknolojiler 44, 160
Sass, Louis 223
Schaffner, Ingrid 272
Segal, Hanna 107
Sekula, Allan 256, 257
Sennett, Richard 33, 65, 66, 173, 174, 175
Sharratt, Bernard 29
Sherman, Barrie 148, 152, 172
Shilling, Chris 194
siber-alan 53, 88, 89, 148, 151, 152, 163, 164, 165, 248
siber-kültür 41, 43, 53
siber-seks 206
siber-uzay 38
siborg 12, 22, 54, 63, 64, 89, 93, 151, 155, 156, 157, 158
Simmel, G. 48, 189
Simpson, O. J. 241
sinema 25, 84, 141, 216, 219, 220, 227, 229, 237, 240
Skirrow, Gillian 97, 98, 106, 207
skopik rejim 25
Sobchack, Vivian 206, 219, 234, 235
Sontag, Susan 85, 86, 107, 137, 263
Sorkin, Michael 171, 174
Springer, Claudia 157, 158
Stallabrass, Julian 64
Steiner, John 207, 208, 266
Stenger, Nicole 148

T
Taylor, Philip 121, 122, 123, 124
tekno-karamsar 29
tekno-kültür 11, 12, 17, 18, 23, 25, 26, 27, 28, 37, 40, 41, 46, 53, 54, 55, 66, 70
teknoloji 12, 13, 17, 34, 35, 46, 53, 54, 55, 61, 65, 77, 83, 89, 90, 91, 93, 102, 103, 117, 118, 120, 132, 150, 151, 153, 154, 165, 202, 205, 207, 230
teknolojik rasyonalizasyon 35, 260
tekno-romantizm 91
televizyon 12, 25, 103, 122, 125, 127, 128, 129, 132, 138, 141, 186, 192, 193, 194, 197, 198, 199, 200, 203, 205, 211, 216, 220, 229, 230, 232, 233, 234, 238, 239, 240
temas 36, 47, 48, 49, 61, 63, 65, 67, 68, 173, 198, 208
Thorner, Hans 55, 56

Tomas, David 93, 103, 156
Tomlinson, Alan 4, 184

U-Ü
ütopya 39, 41, 42, 43, 63, 65, 149, 150, 165, 175
ütopyacı imgelem 39

V
Vattimo, Gianni 203, 248
Vidler, Anthony 48
Virilio, Paul 15, 70, 100, 102, 117, 177, 203, 222, 223
Visvanathan, Shiv 26
vizyon 22, 23, 24, 25, 28, 35, 36, 46, 47, 48, 49, 50, 54, 61, 63, 65, 68, 69, 70, 76, 82, 90, 98, 104, 107, 108, 109, 116, 117, 118, 120, 121, 148, 203, 217, 219, 220, 221, 222, 224, 225, 227, 228, 236, 240, 241, 247, 254, 256, 269, 270
vizyon rejimi 25
vizyon teknolojileri 47, 50, 76, 109, 121, 203

W
Weibel, Peter 153, 161
Weissberg, Jean Louis 233, 235, 256
Wenders, Wim 215, 241
Wilson, Elizabeth 103, 207
Winnicott 163, 164, 224
Wittgenstein, Ludwig 225, 226
Wodiczko, Krysztof 238

Y
yamlsama 34, 78, 88, 158, 163
yazılım-kenti 65
Youngblood, Gene 79, 80, 81, 83, 92
Young, Iris Marion 169, 171, 172, 174

Nilnur Tandaçgüneş

Ütopya

Antik Çağ'dan Günümüze "Mutluluk Vaadi"

İnceleme/368 sayfa/ISBN 978-975-539-739-9

Ütopyanın değeri, uygulanabilirliğinden ve güncelliğinden değil, içinde taşıdığı özlem itkisinden ve olası gelecekle olan ilişkisinden kaynaklanır. Gücünü ise eleştirelliğinden almaktadır. Onun hiçbir yerdeliği, içimizdeki arama arzusunu kışkırtmaktadır. Bütün bu mükemmellik anlayışına karşın herhangi basit bir hayali yer değildir sahip olunan; kendine özgü tarihi ve karakteri olan bir bakış açısıdır söz konusu olan. Tam da bu nedenle tasvir edilen sözde tamamlanmış mükemmellik hali içinde dahi aslında insanlık için erişilemeyecek bir yer de değildir ütopya. Çünkü Pandora'nın Kutusu'ndaki umut, ütopyanın tözünde yaşamaktadır.

Kitle kültürü teorilerine, öznenin metalaştığı, gerçeğin de ancak temsiline dönüşerek varlık gösterdiği, yeni bir toplumsal yapının oluştuğu önermesi hâkim. Bu nedenle ideolojik yönüyle siyasi politiğin, edebi yönüyle de sanatsal üretimin, çağlar boyu ilgi odağı olmuş ütopya kavramının fantezi üretimiyle ilişkisi ayrı bir öneme sahip. Günümüzde ütopyanın taşıdığı ütopik işlev, iktidara talip olmayan ve hatta ona hizmet eden politik ekonominin bir parçası haline getirilerek sonsuza kadar sürüp gidecek bir fantezi ye dönüştürülüyor. Kitle iletişim araçlarının yeniden üretilen bu kültürel kodların yayılma sürecine aracılık ettiği toplumsal düzende, ütopyanın sahip olduğu ütopik işlevin biçim olarak nasıl tüketim kalıplarına döküldüğünü anlamak kolaylaşıyor. Öte yandan, siber kültürde ütopyanın ölümsüz olan tözsel değerinin kendine yeni yaşam formları bulduğu demokratik açılımları göz ardı etmemek lazım.

İnsanlığın mutlak mutluluğa dair beslediği umudu ve bunun yanı sıra değişime ve gelişime duyduğu özlemi temsil eden ütopya gibi tüm çağlara direnme pahasına antikiteden beri varlık gösteren bir kavramın sınırları nerede başlar, nerede biter; ya da sınırlanabilir mi? Düşünce praksisi olarak taşıdığı değer nedir? Elinizdeki kitap, bu soruların yanıtını ütopya metinleri ve kültür kuramları ışığında siyasetten edebiyata, felsefeden sosyolojiye, iletişimden antropolojiye, sanattan psikolojiye metinler arası bir yolculuk izleğinde cevaplamaya çalışıyor. Ayrıca, ütopya külliyatına olduğu kadar kültür sosyolojisine de ilgi duyan okur için zihin açıcı bir perspektif sunuyor.

Michel Foucault

Akıl Hastalığı ve Psikoloji

İnceleme/112 sayfa/ISBN 978-975-539-743-6

1950'li yılların ilk yarısı Foucault için, felsefi çalışma dönemi olduğu kadar, aynı zamanda edebiyatı, psikolojiyi ve psikiyatriyi yakından inceleme fırsatı bulduğu bir dönem de olmuştur. Nitekim 1952 ve 1953 yıllarında sırasıyla psikopatoloji ve deneysel psikoloji alanlarında eğitim görüp diploma almış ve sonra SainteAnne Hastanesi'nde Lacan'ın seminerlerine katılmıştır.

Michel Foucault, ilk olarak 1954 yılında yayımlanan ve 1962'de gözden geçirilmiş ikinci basımı yapılan Akıl Hastalığı ve Psikoloji adlı bu ilk kitabında, "psikolojinin ancak deliliğin kontrol altına alınabilmesiyle mümkün olduğunu" ileri sürer. Ortaçağ ve Rönesans, deliliği tanrısal bir gücün dışavurumu ve aklın daha üst bir aşaması olarak görüp yüceltirken (Erasmus, Deliliğe Övgü), Klasik Çağ'da deliler, diğer suçlularla bir tutulup akıl hastanelerine kapatılmaya başlanır. Böylelikle deliliği "anlama" çabası yerini "zapt etme" çabasına bırakacaktır.

Kitabın ilk bölümü Foucault'nun, Freud'a ve psikanalitik geleneğe başlarda duyduğu ilgiyi yansıtırken, 1962'de genişletilip tekrar yazılan ikinci bölüm, Foucault'nun düşüncesinde dramatik bir değişimi ortaya koyar. Deliliğin tarihini, toplumsal ve kültürel bir çerçevede inceleyen Foucault, kendisini psikanalitik geleneğin dışında konumlandırır ve daha sonraki çalışmalarında hâkim olan Freud eleştirisine yönelir.

Althusser'in ricası üzerine öğrenci kitlesine yönelik hazırlanmış olan bu eser, günümüzde Michel Foucault'nun düşünsel serüvenini anlamak isteyenler için belki de en iyi başlangıç metni olarak okunabilir.

Vincent de Gaulejac

İşletme Hastalığı

İnceleme/Çev. Özge Erbek/288 sayfa/ISBN 978-975-539-751-1

Otuz yılı aşkın bir süredir çalışmanın örgütlenmesinde esaslı bir dönüşüm yaşandı. Esneklik ilkesi ve ağ imgesi etrafında şekillenen yeni yönetim paradigması, risk iştahıyla ve müteşeb-bis ruhuyla sürekli beşeri sermayesini artıran bir işçi tipi oluşturmayı hedefliyor. Üstelik bu paradigma artık sadece işyerini ve çalışma yaşamını değil, benliğimizi, gündelik yaşamımızı ve toplumsal kurumları da biçimlendirmeye başladı. Fransa'nın saygın klinik sosyologlarından Vincent de Gaulejac, İşletme Hastalığına Tutulmuş Toplum'da "işletme ideolojisi" ve "yönetsel tahakküm" olarak kavramsallaştırdığı bu paradigmanın yarattığı bireysel ve toplumsal tahribatı ele alıyor.

İşletme, araçların, prosedürlerin, bilgi-iletişim araçlarının arka-sında işleyen dünya görüşü ve inanç sistemi olarak bir yanılsamayı sürdürüyor; bir hâkimiyet projesini gizliyor. Bu ideolo-jinin temelinde, her şeyi ölçülebilir hale getirmeyi amaçlayan bir nesnelcilik, örgütü amaçları önceden tanımlanmış veri olarak kabul eden bir işlevselcilik, uzmanlığın tartışılmaz konumuna dayalı teknokratik bir araçsalcılık ve işçiyi firmanın etkinliği için bir insan kaynağı olarak gören bir faydacılık bulunmaktadır. Gaulejac'a göre, hızla yayılan ve son derece tehlikeli bir salgın hastalıkla karşı karşıyayız. Şayet haklıysa, doğru bir teşhis ve etkili bir tedavi için kaybedecek vakit yok demektir. Bu bağlamda, elinizdeki bu çalışma böylesi bir iyileşme girişimi için iyi bir başlangıç olacaktır.

Carol J. Adams

Etin Cinsel Politikası

İnceleme/Çev. Güray Tezcan & Mehmet Emin Boyacıoğlu/400 sayfa/ISBN 978-975-539-771-9

Her on yedi saniyede bir kadın tecavüze uğruyor. Her bir saniyede yüzlerce hayvan öldürülüyor. "Dayak yiyen kadınlar" gerçekliği her gün yüzümüze çarpılıyor ekranlardan ve gazete sayfalarından. Çiftliklerin esir ettiği, mezbahaların katlettiği hayvanlar "marketteki et"e indirgeniyor günümüzde. Etin hem protein için zorunlu olduğuna hem de gücün kaynağı olduğuna inanmamız için örülen mit, aslında erkeğin potansiyel şiddet eğilimiyle üstünlük kurmasına neden oluyor. Etçilleri yiyen etçiller, kafamızdaki iktidar piramidinde en üste yerleştiriliyor ve bu haliyle gündelik hayatımızın her köşesine sızıyor. Reklamların neredeyse tamamında eti yenen hayvanların kadınsı temsil edilmesi ve erkek zihninde seks yapılacak kadının et veya piliç görüntüsünde olması yapbozu kendiliğinden tamamlıyor.

İşte Carol J. Adams bu kitapta, yukarıda sayılan olguları ve genel olarak ataerki ile et tüketimi arasındaki diyalektiği çözümlüyor. Ona göre, erkeklik inşasının önemli bir parçası başka bedenleri denetim altında tutmaktır; et yemek de bunun önemli bir aşamasını oluşturur. "Et yemek, erkek iktidarının her öğünde yeniden ilan edilmesidir." Onun kuramıyla, pornoda veya sofrada (aslında erkeğin yazdığı tüm "metinlerde") parça parça tüketilen tüm adsızlar, "kayıp gönderge" olarak yeniden bedene kavuşuyor.

Bu kitap, kadın ve hayvanın tüm yönleriyle eş olduğunu savunmuyor; yalnızca şiddet ve tahakkümden beslenen erkek egemen kültürün yeri yurdu olmadığının, zayıf bulduğu her şeyi ve herkesi "erkek" tanımının dışına atarak alt edilecek bir öteki ilan ettiğinin, özneden nesneye indirgediğinin altını çiziyor. Yiyecek/giyecek başka bir şey yokmuşçasına, birtakım canlılara yaşarken kafesi, ölürken ise kan gölünü reva gördüğümüz sürece savaşları ve ayrımcılığı olumlayan eril şiddet kültürünün ve hiyerarşinin aramızdan ayrılmayacağını hatırlatıyor.

Bu kitapta ışık tutulan erkek şiddeti, kadın düşmanlığı, et yeme kültürü ve militarizm arasındaki bağlantılar, bugün de Carol J. Adams'ın yirmi yıl önce teşhis ettiği zamanki geçerliliğini koruyor.

J. M. Coetzee


AYRINTI

Neden internetin siberalanına sığınmak istiyoruz? Ekran dünyaya bakışımızı ve onunla ilişkimizi nasıl etkiliyor? Kültürümüz imaja mı boğuluyor? İmaj, hayatımıza ne ölçüde hükmediyor?

Artık, cinselliğimizi bile sanal gerçeklik aracılığıyla yaşıyor; siberalanın sözde-hijyenik ortamında flört ediyoruz:Dokunmadan! Evden çıkmadan sanal bir cemaat yoluyla toplumsallaşarak satın alıyor, evleniyor, otomobil kullanıyoruz... Dışarı çıktığımızda ise mağazalarda, müzelerde, cafelerde, mitinglerde güvenlik kameraları, amatör kameralar ve televizyon kameraları tarafından her an izleniyoruz. Televizyonda Öteki'lerin yaşamlarını ve ölümlerini naklen izliyoruz. Adı: Teknolojik devrim.

İmaj, "teknolojik devrim" söyleminin ve bu söylemin zeminini oluşturan sanal gerçeklik, gözetleme ve savaş teknolojileri gibi olguların eleştirel bir incelemesi. Görüntü teknolojisinin, dayandığı toplumsal düzenden, politik gelişmelerden ve gündelik yaşantılardan bağımsız bir "kendi-içinde-varlık" olarak ele alınıp içinin boşaltılmasına, fetişleştirilmesine karşı çıkan Kevin Robins, tekno-kültürün üretim, yeniden üretim ve yaygınlaşma sürecini büyüteç altına alıyor. Robins'e göre sanal gerçeklik, içinde yaşadığımız dünyanın kaçınılmaz politik ve kültürel gerçeklerinden biridir; ama medya kuramcılarının da katkısıyla kurumsallaşan bu dünya, alternatif bir söylem geliştirmek yerine, dijital imaj teknolojilerinin geliştirilmesine harcanan milyonlarca doların ardındaki asıl politik kaygı ve amaçları gözlerden gizlemeye yaramaktadır. Aynı şekilde, teknolojik gelişmeye düzülen övgüler, bu alandaki yeni iletişim biçimlerinin, özneler olarak yaşamımızı nasıl etkilediği ve belirlediği meselesini gölgede bırakmaktadır. Oysa, tekno-kültürün doğasını ve vaat ettiklerini anlayabilmek, onu gündelik hayattan kopuk bir ütopya olarak yüceltmekle değil, "gerçek" politik ve toplumsal nedenlerine ilişkin bir kazı yapmakla mümkündür.

Sanal gerçeklikten dijital imajlara, fotoğraftan sinemaya, "reality" şovlardan savaş bültenlerine dek uzanan geniş bir konu yelpazesini gündeminde bulunduran *İmaj*, okurken sık sık nefesimizi kesen ve gündelik yaşamın sıradan anlarında teknoloji ürünleri ve imajlarla ilişkimizi başka bir gözle değerlendirip sorgulamamızı teşvik eden bir kitap.

AYRINTI • İNCELEME
ISBN: 978-975-539-251-6
9 789755 392516



20 TL